

TEMA Y VARIACIONES DE LITERATURA

SEMESTRE II, 2015 / ISSN 1405-9959 / \$60.00

45

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo



Azacapotzalco

CSH *División de Ciencias
Sociales y
Humanidades*

L TEMA Y VARIACIONES DE LITERATURA

45

Semestre II, 2015

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

 *División
de Ciencias
Sociales y
Humanidades*

LITERATURA ELECTRÓNICA

Edición y Coordinación
Christian Sperling

Colaboración Editorial
Uriel Iglesias Colón

 *Humanidades*

DIRECTORIO

Universidad Autónoma Metropolitana

RECTOR GENERAL

Dr. Salvador Vega y León

SECRETARIO GENERAL

Mtro. Norberto Manjarrez Álvarez

Unidad Azcapotzalco

RECTOR

Dr. Romualdo López Zárata

SECRETARIO

Mtro. Abelardo González Aragón

División de Ciencias Sociales y Humanidades

DIRECTOR

Dr. Óscar Lozano Carrillo

SECRETARIO ACADÉMICO

Lic. Miguel Pérez López

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

Dra. Marcela Suárez Escobar

COORDINADOR DE DIFUSIÓN Y PUBLICACIONES

Dr. Saúl Jerónimo Romero

Revista **Tema y variaciones de literatura**, Número 45, II Semestre 2015, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma Metropolitana a través de la unidad Azcapotzalco, Departamento de Humanidades de la División de Ciencias Sociales y Humanidades. Prolongación Canal de Miramontes 3855, Col. Ex-Hacienda de San Juan de Dios, Delegación Tlalpan, C.P. 14387, México, D. F. y Av. San Pablo 180, Col. Reynosa Tamaulipas, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02200, México D.F. • Tel. 5318-9440 y 5318-9441 • Fax 5394-7506 • Editor responsable: Mtro. Ezequiel Maldonado López. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-1999-102616323600-102 del 26 de octubre de 1999. ISSN 1405-9959. Certificado de licitud de Título núm. 11311, Certificado de licitud de contenido núm. 7914, ambos otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Este número se terminó de imprimir el 18 de diciembre de 2015, con un tiraje de 50 ejemplares.

La información, opinión y análisis contenidos en esta publicación son responsabilidad de los autores.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de esta publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana.

CONSEJO EDITORIAL

Mtro. Ezequiel Maldonado López (Director), Dr. Tomás Bernal Alanís, Mtra. Alejandra Sánchez Valencia, Dr. Vicente Francisco Torres, Prof. José Francisco Conde Ortega, Mtro. Carlos Gómez Carro, Dra. Ma. Elena Madrigal Rodríguez, Dr. Óscar Mata Juárez, Mtro. Fernando Martínez Ramírez, Dr. Alejandro Ortiz Bullé Goyri

COORDINACIÓN EDITORIAL DEL NÚMERO

Christian Sperling

Colaboración Editorial

Uriel Iglesias Colón

Diseño, Diseño de Portada y Producción Editorial

Enrique Gómez

Distribución

María de Lourdes Delgado Reyes. Tel. 5318-9109

Impreso en México

Printed in Mexico

CONTENIDO



9 Presentación
Christian Sperling

Entrada

19 Literatura y medios digitales
Christian Sperling

Panorama

63 Formas de literatura digital
Norbert Bachleitner

149 Una nueva colección de literatura electrónica en lengua
española en la web de ELMCIP
Maya Zalbidea Paniagua

Formatos

179 *Silencio vacío*: Poema electrónico, concreto, permutacional.
Conversación con Rodolfo Mata
Delicia Cebrián López
Entrevista a Rodolfo Mata

201 Tuitertura: Una nueva opción tecnológica para contar
historias
Cecilia Colón H.

219 Epístolas, ensayos y blogs:
la tradición literaria de un género electrónico
Uriel Iglesias Colón

Prácticas

- 245 Reflexiones sobre los alcances de los modelos computacionales para la generación de narrativas
Rafael Pérez y Pérez
- 269 La traducción y las nuevas tecnologías: un estudio de *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez
Anna Wendorff
- 297 El libro transfigurado
Fernando Cruz Quintana
- 319 Leíamos ayer, leemos hoy
María Itzel Sainz González

Variaciones

- 345 Manual de flora fantástica de Eduardo Lizalde: la fragilidad de las taxonomías
Ana María Benítez Aguilar
- 379 Entender y comprender
Carlos Gómez Carro
- 403 Reseña: John Williams, *Stoner*
Christine Hüttinger

Presentación

Christian Sperling

Con absoluta certeza, éste es el primer dossier de *Tema y Variaciones de Literatura* dedicado a la literatura electrónica, y, con alguna probabilidad, es el primero sobre literatura digital que propone una revista de investigación académica en México. Tal vez, incluso para el mundo hispanohablante, será el primer dossier que lanza una revista con trayectoria y tradición decorosas —más de veinte años, en el caso de *Tema y Variaciones de Literatura*—, con el fin de fomentar un debate absolutamente pertinente sobre las formas más actuales e incluso las futuras de la literatura. (Los menos proactivos ahora se tallarán los ojos y dirán: “un debate que apenas nos está llegando con retraso”; luego inevitablemente nos reprocharán desmesura.) Quisimos plantear un mosaico literario rico en interminaciones riesgosas, entendidas como oportunidades para esbozar nuevas ideas sobre la literatura. En la pantalla del lector —porque aquí también sale a la luz el primer número de *Tema y Variaciones de Literatura* en formato *e-journal*— se encuentra entonces un esfuerzo colectivo por sondear el porqué y el cómo de la creación literaria contemporánea en el espacio virtual.

Por supuesto, esta pretenciosa tarea de abordar la creación literaria actual a través del caleidoscopio de nuestro horizonte contemporáneo conlleva peligros respetables. El primero: el presente nunca concluye, y este dossier apenas traza los móviles contornos de inmensas lagunas en las que futuros estudiosos navegarán con mapas más precisos. El segundo: el presente caduca, por tanto, teorías, enfoques y fenómenos ya cambiaron sus coordenadas. ¿Cómo mapear el territorio move-dizo de la literatura electrónica?, es una pregunta de investigación que guía a todas las colaboraciones de este dossier.

Hablemos sobre los demás escollos. Este dossier aventurado no se propone complacer a los puristas —de antemano, ya les imploramos perdón—, porque hemos optado por integrar una inmensa cantidad de calcos y neologismos para poder dirigirnos reflexivamente a los nuevos fenómenos y realidades que nos rodean. Reconocemos el peso de la tradición, pues, por ejemplo, en un dossier sobre literatura áurea, hubiera sido más sencillo encontrar criterios exclusivos para un metalenguaje obligado y normas editoriales uniformes.

Este dossier transgrede otros límites, porque tampoco se cierne exclusivamente al ámbito del habla hispana. La literatura electrónica es un fenómeno global que se expresa en muchas voces provenientes de distintas lenguas y latitudes. Incluso sabe vibrar su etérea lira con el lenguaje del código de la máquina. La pregunta por una tradición de esa literatura babélica en una sola lengua, por ende, es imposible de responder. Lo anterior no equivale a afirmar que en ella no se dé continuidad a temáticas

y motivos específicos de un ámbito cultural en particular, como demuestran las colaboraciones aquí recogidas.

Este dossier naturalmente es generoso con respecto a la integración de la complicadísima discusión interdisciplinaria sobre los “otros medios” implicados en la expresión digital de la literatura. Aquí escriben tanto especialistas y creadores en el campo de la literatura digital como investigadores con formación en diseño gráfico o en inteligencia artificial, o incluso estudiosos convencionales de las letras como quien redacta estas líneas. Exigimos con este dossier el indispensable diálogo entre las disciplinas, sin el cual los estudios literarios contemporáneos no tendrán un futuro más allá de un triste soliloquio dentro de un aislamiento estéril.

Este dossier es una invitación a una lectura que implica girar la mirada hacia el sorprendente contrapunteo entre el texto y la animación, la imagen, la banda de audio o el código de programación, en el cual se invierten las jerarquías. En consecuencia, lo más habitual —la escritura— aparece como “el otro medio”, porque la diferencia que genera la literatura digital hace que el sentido de la escritura se desestabilice y se desplace. Este lugar excéntrico es un observatorio privilegiado, incluso para repensar la tradición de la literatura impresa, tradición escrita que asumimos como completamente natural frente a la imposición de las “nuevas” modalidades.

Tampoco nos obstinamos en resolver la pregunta por las convenciones editoriales que deberían aplicarse a la hora de citar textos digitales: ¿cuál será el criterio decisivo para usar “*cur-sivas*” o *comillas* en el caso de un relato hipertextual extenso

publicado en la red? ¿Cómo se citan una instalación de texto interactiva, un generador permutativo de textos o un poema-*flash*? ¿Y quién tiene autoridad de fijar las convenciones en un campo de creación en que nacen y mueren nuevos géneros antes de que la misma crítica especializada dé con criterios certeros para clasificarlos? No hay consenso: nos encontramos en un campo fértil para otros, nuevos debates. Respetamos, por lo tanto, la decisión de los colaboradores de usar comillas de toda procedencia o cursivas a gusto, en referencia a las obras. Por supuesto, ofrecemos una disculpa a todos los desocupados lectores cuyo espíritu rigurosamente filológico pida la indiscutible uniformidad editorial. Pero insistimos, no logramos ni quisimos domar el espíritu polimorfo, persistente en la literatura electrónica, con definiciones rigurosas, *ergo* carecemos de un criterio editorial para obras electrónicas. En medio de todo este desorden, nuestros amables lectores decidirán sobre el estatus de cada obra, porque sugerimos que al lado de su lectura, el lector-usuario navegue las innumerables obras digitales analizadas a lo largo de este volumen.

Por otra parte, sí fue necesario poner orden en este dossier. En el entendido de que la expresión poética se aprecie mejor en la lengua original dejamos de traducir las citas de los textos creativos, lo cual además, en muchos casos, hubiera resultado imposible —el despreocupado usuario observará por qué. En cambio, pensando en la necesidad de plantear el debate teórico de manera transparente y accesible para todos, hemos traducido las citas de los textos teóricos y argumentativos escritos en inglés, francés, polaco y alemán; respetamos, en cambio, las

citas en portugués en el entendido de que los hispanohablantes puedan inferir el sentido.

Con el objetivo de evitar aparatos críticos excesivamente cargados con direcciones electrónicas o referencias que repitan información ya mencionada en el texto, únicamente remitimos en las notas a las fuentes que se citan de forma literal. El interesado usuario acudirá a las bibliografías de los artículos, donde encontrará las referencias completas, correspondientes a todos los textos y páginas web mencionados a lo largo de los artículos.

Este dossier se divide en cuatro unidades. Al lego curioso le recomendamos una lectura lineal para orientarse en la “Entrada”, luego disfrutar las perspectivas esbozadas en los “Panoramas” y seguir con las reflexiones puntuales sobre los nuevos “Formatos” y “Prácticas” que sean de su interés. El humanista digital latinoamericano, en cambio, puede aventarse una rayuela: encontrará reflexiones que le resultarán familiares como los debates sobre la lectura y los géneros poéticos y narrativos en línea, así como el vínculo entre la tecnología, la escritura y la cognición. También se enterará de investigaciones de otros lados del globo terráqueo, porque reunimos conlaboraciones de Polonia, España y Austria.

Al la par cabe insistir en un punto vital: aquí presentamos las reflexiones sobre literatura electrónica de siete investigadores de diferentes instituciones académicas en México, lo cual también es un indicio importante de la posibilidad de fomentar un debate desde las baluartes de la educación superior mexicanas, mismas que aún oponen una resistencia acérrima a la integración productiva de las Tecnologías de la Información y de

la Comunicación así como a sus correspondientes géneros, por ejemplo, el mismo formato de la revista digital... No obstante, en lugar de quejarnos, es tiempo de celebrar: ¡sí existe la investigación sobre las humanidades digitales y la literatura digital en nuestras universidades! Por tanto, quedamos a la espera de los ecos que causará nuestra “botella al mar” en otros espacios académicos de habla hispana para seguir construyendo y extendiendo redes.

Finalmente, después de rogar por la clemencia de los inquietos usuarios ya inclinados sobre sus pantallas, cabe proyectarse hacia el futuro; claro está, desde el aquí y ahora. Confío en que este dossier contenga elementos suficientes para contribuir a un debate urgente e involucre a más usuarios con una manifestación creativa que en los próximos años ganará carta de ciudadanía en los departamentos de humanidades y de diseño. Espero que genere interés, aquel viejo *inter-esse* latino, que no es otra cosa sino lograr que los usuarios se sumerjan en la materia en cuestión y se relacionen entre sí discutiendo sobre una expresión artística con el objetivo de explorar su potencial altamente experimental y lúdico. Éste cuestiona las convenciones que estabilizan nuestra idea de literatura. Que anime a la revisión reflexiva y crítica de una expresión artística que —más que otra prosa y poesía impresa— alcanza a representar performativamente nuestros hábitos y perspectivas culturales en una sociedad globalizada cuya autoimagen narcisista se reproduce por medio de los espejismos de sus simulacros virtuales. En otras palabras, que contribuya a una reflexión crítica sobre un hecho que ya asumimos como cotidiano: nuestra inmersión constante en medios digitales y espacios virtuales. Que sirva

para establecer el diálogo con nuestros estudiantes de literatura —los famosos nativos digitales— a los cuales, ojalá, no les resulten nada ajenos los nuevos formatos electrónicos y horizontes de reflexión.

Azcapotzalco, 23 de julio de 2015

Resumen

Este artículo analiza críticamente diferentes ejes potenciales para abordar el fenómeno de la literatura digital con base en una extensa revisión de la literatura crítica al respecto. Después de discutir los posibles antecedentes análogos, el artículo introductorio señala algunos límites de los debates sobre el cambio cultural vinculado a la tecnología en general, y los cambios cognitivos y la computación en particular. Mediante el análisis de algunas expresiones de la literatura electrónica, propone categorías para el estudio de la literatura digital, como lo efímero y la corporeidad. Junto con algunas periodizaciones de la historia de la literatura digital se someten a revisión conceptos clave correspondientes que se emplearon para dar cuenta de esta expresión artística.

Palabras clave

Historia de la literatura electrónica; cambios cognitivos y tecnología; categorías, conceptos, periodizaciones y enfoques.

Abstract

This article is a critical analysis of different potential ways of discussing the phenomenon of electronic literature based on an extensive revision of the critical bibliography on the subject. After discussing its analogous precedents, this introductory essay explores some of the limits of the debate on cultural change due to technology in general, and cognitive changes as related to computation specifically.

An analysis of some expressions of digital literature leads to the proposal of categories for further investigation, such as the momentary and corporeity. Together with some periodizations of digital literature history, the essay discusses some key concepts that are used to explain this artistic expression.

Key words

History of electronic literature; cognitive changes and technology; concepts, categories, periodization and critical approaches.

No veo ninguna razón por la cual la máquina no debería entrar en cualquier ámbito en que normalmente se desempeña el intelecto humano, donde finalmente competirá en términos iguales. Ni creo que se pueda distinguir entre ellos claramente, por ejemplo, en el caso de los sonetos, aunque tal vez la comparación es un poco injusta, porque un soneto escrito por una máquina será apreciado mucho mejor por otra máquina.

Alan Turing (1949)¹

De lo análogo a lo digital

Previo a la omnipresencia de los dispositivos computacionales en nuestra cotidianidad, abundan los antecedentes de lo que se considera actualmente literatura electrónica, es decir, la literatura exclusivamente creada y leída en el espacio virtual. Una revisión sumaria permite aclarar la dimensión histórica y los precedentes análogos de esta expresión artística:

(1) La sinestesia cuyas implicaciones ya exploró Richard Wagner con su concepción del *Gesamtkunstwerk*.²

(2) Lo aleatorio y la *ars combinatoria*, presentes, por ejemplo, tanto en las provocaciones dadaístas a las convenciones literarias de su época³ como en el juego de la *Rayuela* cortazariana.

(3) La ruptura con la linealidad de la escritura a favor del brinco entre tramas, textos e incluso mundos enteros como ya

1 Alan Turing citado en "Timeline of Computer History".

2 Friedrich Kittler, "Weltatem. Über Wagners Medientechnologie", pp. 160-187.

3 Véase el VIII fragmento de Tristan Tzara, "Dada manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo", p. 35.

lo concibió Jorge Luis Borges en sus laberintos ficcionales que, desde los años cuarenta del siglo pasado, parecen anticipar la idea del hipertexto.

(4) La interactividad lúdica⁴ que caracteriza, por ejemplo, a los sonetos en *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau, cofundador del taller Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle).⁵

(5) La intersemioticidad, es decir, la relación compleja entre diferentes códigos pertenecientes a un medio determinado; estos códigos coinciden en otro marco medial y, de esta forma, se resignifican mutuamente,⁶ como sucede en la ya mencionada propuesta de la ópera wagneriana y en los medios que combinan escritura, música e imágenes estáticas o animadas.⁷

(6) La procesualidad que caracteriza la interacción entre la situación prediseñada, lo contingente y el público, como se propone en los *happenings* y *performances*.

(7) El juego tipográfico y espacial que existe desde antaño en cuanto a la representación gráfica de las palabras, por ejemplo: los laberintos escriturales barrocos, los experimentos de las vanguardias, la poesía concreta y la escritura conceptual,⁸ propuestas artísticas que destacan la materialidad del lenguaje

4 Para una revisión de propuestas lúdicas en la literatura electrónica, véase Nick Montfort, "Literary Games".

5 Millie Niss retoma las ideas del grupo en sus Oulipoems (2004) electrónicos.

6 Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 97.

7 Kiene Brillenburg Wurth, "Introduction", pp. 1-26.

8 Kenneth Goldsmith, "Why Conceptual Writing? Why Now?"

como medio de expresión⁹ y así agregan al valor semántico y fónico de la palabra un aspecto gráfico.¹⁰

Podemos concluir que estas tradiciones desembocan en la actual expresión literaria digital, tal como dice Roberto Simanowski, quien añade aun otras facetas relevantes: “La combinatoria, la multilinealidad, la intermedialidad y la escritura colectiva tienen una larga tradición en los experimentos de la vanguardia literaria de transgredir las fronteras convencionales de la palabra y de la producción literaria”.¹¹

También cabe señalar que ninguna de las posibilidades enumeradas existe de forma aislada, es decir, muchas obras anteriores a la literatura electrónica cumplen con uno o más aspectos de esta genealogía y expresan justamente la predilección por el experimento estético que, desde el agotamiento de los registros de la escritura decimonónica, propagaron las vanguardias; sin embargo, debemos preguntarnos: ¿en qué medida nuestro conocimiento enciclopédico de tradiciones nos ciega para apreciar las transformaciones que implica la expresión literaria en el espacio virtual en la comprensión de nuestro mundo y de nosotros mismos? Para ello, contextualicemos otro caso emblemático.

Con frecuencia se menciona el poema “Un Coup de Dés jamais n’abolira le Hasard”, escrito en 1897 y publicado en 1914, de Stéphane Mallarmé, como prefiguración de una escritura no lineal cuya tipografía compleja se esparce lúdicamente a lo

9

10

11

Kiene Brillenburg Wurth, “Introduction”, p. 13.

Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 128.

Ibid., p. 23.

largo y ancho de la página. Esta idea prima, igualmente, en los espacios múltiples y en la tipografía animada de textos electrónicos.¹² Menos conocido, en cambio, es el comentario del poeta francés sobre el vínculo entre lo bello y lo útil desde su horizonte moderno en 1896, analizado por el teórico de los medios Friedrich Kittler.¹³ Para el poeta francés, ni la belleza ni la utilidad representan valores absolutos en sí, sino que solamente en conjunto nos permiten vislumbrar la “verdad” generada por las condiciones tecnológicas y posibilidades estéticas en la modernidad; así, lo bello y lo útil se hallan en una relación dialéctica.

Concretamente, Mallarmé ejemplifica esta idea por medio del recién inventado automóvil. Si bien para el ingeniero el automóvil tiene una finalidad pragmática porque sustituye al caballo, Mallarmé aconseja a la incipiente industria automovilística colocar el motor y el conductor en la parte trasera del vehículo para que el viajero pueda disfrutar de los paisajes en las perspectivas panorámicas que se abren y deslizan frente a él. Nótese que el coche se transforma en dispositivo cinematográfico —una tecnología de punta en aquella época—, que arroja una configuración inédita del mundo: “Una galería acristalada y curvada, que mágicamente se abre sobre el sitio que recorreremos sin nada delante: el mecánico se coloca atrás y, mientras su busto rebasa el techo o la capota, sostiene el volante como piloto. Así, el monstruo avanza, con novedad”.¹⁴

Ciertamente, esta analogía histórica es una licencia del ensayista Kittler, quien no se preocupa por profundizar sobre

12

13

14

Por ejemplo en *Connected Memories* (2009) de María Mencía. Friedrich A. Kittler, “Romantik – Psychoanalyse – Film”, p. 101. Stéphane Mallarmé, “Sur le Beau et l’Utile”, p. 197.

el aparente vínculo entre tecnología y escritura en la obra de Mallarmé. Sin embargo, lo que inquieta es una posible relación causal entre ambos fenómenos: ¿habrá una coincidencia fortuita o más bien una correlación significativa entre la posibilidad de una perspectiva fluida y la ruptura con la convención de la secuencialidad lineal del lenguaje poético a favor de la espacialidad de la escritura? ¿Podemos generalizar sobre la existencia de una reciprocidad causal entre el desarrollo tecnológico y la cognición humana expresada en el arte? ¿De qué forma los medios y la tecnología condicionan nuestra cognición y determinan nuestros hábitos?²⁵ Son preguntas generales de investigación que pueden orientar a las humanidades en el estudio de casos concretos, ante todo, en el contexto del presente en el cual lo literario cada vez se integra, adapta y recrea en otros medios y se transforma reflejándose en la tecnología.

El encuentro de las “dos culturas” —ciencias y humanidades— en el “nuevo” medio virtual es la razón de ser de este dossier de *Tema y Variaciones de Literatura*, dedicada al aún oscuro maremágnum de la literatura electrónica. Al respecto, únicamente puedo mencionar algunas manifestaciones de la literatura electrónica que, como lego en la materia, conocí durante largas sesiones de lectura, o mejor dicho, de navegación. Mencionaré obras sin pretensión alguna de mapear un territorio aún difícil de sondear; además, exploraré algunos de los callejones sin salida del debate, y mostraré las oportunidades de discusiones teóricas actuales, también sin pretender tener la última palabra al respecto.

15

Friedrich A. Kittler, “Introduction”, pp. 13-16.

Cabe añadir que, frente a tal diversidad de los fenómenos y teorías, no sorprende que el único consenso que parece existir entre los prologuistas de libros sobre literatura electrónica radique en que se trata de un fenómeno vertiginosamente mutable, lo que impide establecer taxonomías y tipologías estables. Probablemente este dossier no será más que otra radiografía instantánea de nuestro presente, y este artículo introductorio no alcanzará más que a trazar algunos horizontes de un debate que rápidamente cambia de enfoques y objetos de estudio, pero, en algún momento, debe revisarse, más allá de los círculos de los letrados cibernautas, el debate sobre prácticas y fenómenos literarios que inevitablemente ganarán mayor espacio y pertinencia en un futuro inmediato.

Posiblemente ningún humanista negaría que la invención de la escritura en la Edad del Bronce o el desarrollo de la imprenta con tipos móviles fueran impulsos vitales. Estos desarrollos transformaron las conciencias de productores y receptores, instauraron nuevas discursividades y prácticas, crearon nuevos sujetos e instituciones. “El libro programa a sus lectores”,¹⁶ escribió Michael Giesecke en su estudio sobre los cambios cognitivos iniciados por la imprenta renacentista. “Nuestras herramientas de escritura coproducen nuestras ideas”,¹⁷ tecléo Friedrich Nietzsche en letras de molde en su *Skrivekugle*, su costosa máquina de escribir esférica de fabricación danesa. Un nuevo

16 Giesecke citado en Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 43.
17 Nietzsche citado en Monika Disser, “Friedrich Nietzsche und das Experiment Schreibmaschine”.

medio “normativiza nuestras modalidades cognitivas y así transforma nuestra sociedad”.¹⁸

Al mismo tiempo, los intentos de imitar mecánicamente lo que se entiende como una expresión de la subjetividad humana —la lírica, por ejemplo— no son recientes: ya en 1845, el inventor inglés John Clark había presentado la máquina Eureka, un aparato que producía aleatoriamente hexámetros latinos.¹⁹ Un siglo después, Alan Turing teorizaría sobre las posibilidades de la inteligencia artificial. Según el pionero de la computación, si durante la comunicación entre una máquina y un ser humano ya no logramos distinguir certeramente quién es quién, podemos decir que el actor computacional logró asimilar y expresar cualidades humanas.²⁰ Cabe añadir que el llamado *Turing test* es el referente para una infinidad de guiños irónicos en la literatura electrónica contemporánea. En la actualidad, todos conocemos, además, la familiaridad ominosa o la sensación desesperanzadora que nos puede provocar el diálogo con una máquina “inteligente”.

No obstante, entre los estudiosos de la literatura, todavía se aprecia bastante escepticismo, incluso resistencia abierta, frente a la necesidad de reconocer las implicaciones de que actualmente casi la totalidad de nuestra comunicación —esto es, su producción, almacenamiento y transmisión—, “excepto la plática cara a cara, se basa en mediaciones digitales”.²¹ Desde hace algunas décadas, lo anterior también concierne

18

Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 43.

19

“The Eureka Machine for Composing Hexameter Latin Verses”.

20

Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence”, pp. 50-64.

21

Katherine Hayles, *Electronic Literature*, p. 132.

el proceso de edición de nuestra más venerable institución: el libro impreso. Además, la proliferación de la palabra escrita en todos los ámbitos de nuestra cotidianidad es apenas una de las consecuencias más evidentes de la presencia de los dispositivos digitales en cada bolsillo, escritorio, pared y espectacular. Sin embargo, en el terreno letrado, el escepticismo con que se enfrenta al potencial de la computación no es nuevo: “La mayoría de las personas se sorprenden, y muchas se molestan, al averiguar que, en esencia, las mismas objeciones comúnmente impugnadas hoy en día contra las computadoras fueron dirigidas por Platón contra la escritura”,²² escribió Walter Ong hace tres décadas.

Por otra parte, existe una absoluta certeza: las utopías de emancipación social que brotaron junto con los adelantos computacionales en la segunda mitad del siglo pasado no se cumplieron. En consecuencia, se reconoció que la computadora no nos traería un mundo más justo e igualitario,²³ ni los nuevos registros de escritura digitales redefinirían fundamentalmente nuestra comprensión de lo literario.²⁴ La *World Wide Web* no resultó ser el espacio que celebraron los ciber-utopistas como “espacio social que es nomádico, cooperativo y libre de las limitaciones del mundo real”.²⁵ Desde nuestra práctica diaria en la red sabemos que esa biblioteca babélica e infinita es también

22

Walter Ong, *Oralidad y escritura*, p. 82.

23

Véase el excelente ensayo crítico sobre el imaginario de la “revolución social” inspirada en la computación de Langdon Winner, “Mythinformation”, publicado ya en 1986, y la crítica a las utopías posmodernas vinculadas con el hipertexto que en 1991 publica Stuart Moulthrop, “You say you want a revolution?”

24

Más que una proclamación de la muerte del libro —como la entendieron muchos críticos—, “The End of Books” de Robert Coover es una reflexión sobre los alcances de la escritura hipertextual y la finalidad del formato libro.

25

Brian Greenspan, “Songlines in the Streets”, p. 153.

un espacio competido por empresas y actores políticos, asiduos de visibilizar sus mensajes publicitarios y propagandísticos, al tiempo que se antoja como un vasto depósito de información chatarra. Con todo, en la actualidad queda pendiente la pregunta por los cambios culturales, sociales y cognitivos implícitos en esa “revolución” digital.

Ahora bien, determinar relaciones causales directas entre medios, tecnología y cognición es un terreno difícil para la producción del conocimiento sólido. Por ejemplo, una publicación de divulgación de la ciencia como *Proust and the Squid*, de Maryanne Wolf, incurre en un terreno difícilmente comprobable, ya que especula sobre dos procesos paralelos: por una parte, cuenta la historia milenaria del desarrollo de los sistemas de escritura desde sus inicios hasta la actualidad y, por otra, reconstruye la evolución de la anatomía y plasticidad cerebral. La causalidad inmediata entre sistemas escriturales y la antropología evolutiva enfocada en la neurología que constituye el hilo conductor de dicha obra pretende abordar un proceso de muy larga duración. No obstante, surge el problema de la verificabilidad de este nexo causal a lo largo de varios milenios. Por ejemplo, no contamos con tomografías cerebrales de nuestros antepasados arameos o egipcios para compáralas con las nuestras.

Actualmente, un macro-proceso inmediato que representa un reto considerable a una explicación con bases científicas sólidas son los supuestos cambios cognitivos que implica nuestra inmersión constante en entornos virtuales. ¿Nuestra incesante interacción con máquinas nos ha mutado en *cyborgs*? En nuestra actualidad, Katherine Hayles —un icono de los debates sobre

la cultura digital en la actualidad estadounidense— es una de las teóricas más notorias del concepto de lo post-humano. Su concepto implica la especulación teórica sobre la coevolución entre humanos y sus herramientas dentro de un paradigma de la causalidad recíproca, una tecno-génesis que vincula humanos y aparatos. Para ella, nuestros dispositivos tecnológicos representan circuitos repercusivos (*feedback-loops*) que transforman nuestra plasticidad cerebral y nuestra cognición en una acelerada dinámica evolutiva.

Al igual que la figura literaria del *cyborg*, lo post-humano también desdibuja deliberadamente la distinción entre humanos y computadoras, pues describe la simbiosis entre organismo y máquina. Hayles acuña el término intermediación para aludir a una modalidad de cognición mixta y extendida que se constituye por medio de lo humano y la máquina. La intermediación implica tanto lenguajes naturales como el código de la máquina y desemboca en un cambio en la percepción de nosotros mismo y de nuestro entorno.²⁶

Con base en lo anterior, Adalaide Morris resume esta *conditio humana* contemporánea: “Desde el punto de vista post-humano, no somos los seres *auto-contenidos, autónomos, coherentes* y completamente *autoconscientes* que se imaginaron los pensadores de la Ilustración, sino organismos cibernéticos conectados en circuitos repercusivos continuos con tecnologías mediáticas e informáticas”.²⁷ Huelga decir que la oposición entre la Ilustración y lo post-humano es meramente estratégica, pues

26 Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, pp. 2-3, 284-289; *How We Think*, pp. 88-93, 95-99; *Electronic Literature*, pp. 43-45, 102-120.

27 Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 4. Cursivas del autor.

ningún pensador serio del siglo veinte se hubiera empeñado en defender las características marcadas en cursivas con el objetivo de definir la condición humana.

Cabe añadir la siguiente observación: la argumentación de Hayles se apoya sobre un popurrí teórico que entrelaza elementos de la paleo-anthropología, neurociencia, psicología cognitiva, psicoanálisis, lingüística, teoría de los medios, informática, economía, etcétera. Me parece que tal eclecticismo constituye una barrera infranqueable a la construcción del conocimiento, porque un enfoque interdisciplinario sólido implicaría que se verifiquen las aseveraciones en una revisión crítica de las aportaciones teóricas de cada una de las tradiciones disciplinares, y, al mismo tiempo, presupone una discusión de la compatibilidad de las respectivas racionalidades de cada una de las disciplinas involucradas en la construcción del sentido del fenómeno analizado.

En este sentido, se genera la impresión de que el encuentro entre los estudios literarios y la teoría de los medios no siempre ha resultado en beneficio del esclarecimiento de los nuevos fenómenos artísticos. En lugar de dar cuenta de las propiedades y la relevancia artísticas de una obra particular, una parte de los estudiosos que pretenden explicar las transformaciones de lo literario en el entorno digital incurre en la especulación fantasiosa, como si fuese ciencia ficción. A menudo, durante la revisión de la bibliografía crítica, no se pudo evitar la impresión de que se teoriza pretensiosamente en lenguajes abundantes en neologismos crípticos que no contribuyen a explicar el fenómeno. En consecuencia, ni se logra comprender el objeto estudiado,

ni se llega a proponer un nuevo enfoque.²⁸ Asimismo, estos estudios tienen un valor sintomático, pues son indicios de que aparentemente carecemos aún de bases sólidas para conceptualizar la literatura electrónica, pero posiblemente nunca las generaremos, si desestimamos las tradiciones disciplinarias operativas en la actualidad para acercarnos a ella.

Para mantener un enfoque abierto e indicar problemáticas irresueltas, cabe recordar la premisa inicial del trabajo pionero de Raymond Williams, publicado en 1972, que consiste en una revisión crítica de los “efectos que causa” la televisión en nuestras sociedades. Williams cuestiona un enfoque rigurosamente determinista y unidimensional basado en la tecnología —la idea de que la tecnología es la fuerza motriz del “cambio social”, que generó el mundo moderno—, determinismo, según Williams, inherente en muchas reflexiones sobre el papel de la televisión en la sociedad. El teórico inglés desconcierta a sus lectores ofreciendo no menos que nueve formas diferentes, las cuales llevan a concebir relaciones potenciales de causa-efecto muy distintas entre el medio y la sociedad.

Más allá de las generalizaciones sobre la modalidad de cómo un medio “transforma nuestro mundo”, Williams discute dos callejones sin salida en la reflexión sobre la relación entre sociedad y tecnología: por una parte, el determinismo tecnológico que considera que la innovación se genera en una esfera aparte de la sociedad, esencialmente desinteresada, para luego transformar las relaciones sociales de modo coincidente; por

28 Esto es notable en algunos ensayos recopilados en Ruth Page y Bronwen Thomas, *New Narratives*.

otra parte, la tecnología puede ser considerada como síntoma de un orden social específico o de su transformación, pero así también permanece apartada y sin intencionalidad ni vínculos con lo social.²⁹ A lo largo de su artículo, Williams, en cambio, historiza los fenómenos particulares para evitar la tendencia de la historia de la tecnología y de la ciencia de ser escrita como una historia con derecho propio, aislada de su contexto social. De lo anterior se desprende la necesidad de interpretar la literatura electrónica como fenómeno de comunicación en determinadas comunidades de sentido, y no como representación autónoma.

Regresemos por un momento a la *Belle Époque* y la lectura que hace Kittler de la obra de Mallarmé, no sin antes indicar que, contrario a la intención de Williams que esbozamos, en la obra del teórico alemán las relaciones causa-efecto se juegan al nivel de los medios y de la tecnología mismos. Es decir, ambos se interrelacionan y se configuran mutuamente: son fuerzas motrices de la evolución de nuestras sociedades. Así, los medios otorgan sentido, condicionan e incluso producen a los sujetos. Para Kittler, el "llamado hombre" producto de los dispositivos tecnológicos de la modernidad, se encuentra relegado a un plano completamente secundario. No obstante, y de acuerdo con Hayles, me parece sugerente complementar este enfoque en los espacios intermediales con una reflexión sobre la corporalidad y la encarnación³⁰ del sujeto y sus representaciones en la literatura electrónica; por ejemplo, en la experiencia física de navegar por un espacio hipertextual o de explorar espacios

29
30

Raymond Williams, "The Technology and the Society", pp. 292-295.
Katherine Hayles, *Electronic Literature*, p. 103.

virtuales con un avatar. A modo de preguntas podemos formular las siguientes perspectivas de investigación complementarias: ¿en qué medida se borra y recrea lo físico, textual o corporal, en el espacio virtual? y, ¿en qué medida la experiencia de la literatura digital genera una experiencia incorporada en el usuario?

El vínculo entre un medio y una concepción del sujeto puede ejemplificarse para el caso de la escritura y la subjetividad: pese a las reiteradas declaraciones de la muerte del autor, persiste —aun hoy en día— el mito de que la página impresa potencialmente revela al hermeneuta la subjetividad y la interioridad de su autor.³¹ ¿Comulgamos con el espíritu del autor o leemos escritura? No queremos tomar una decisión determinante sobre esta pregunta aparentemente sencilla. Sin embargo, la concepción romántica del yo-lírico que, a decir de Kittler, hizo alucinar sentimientos y sensaciones³² a generaciones enteras de lectores es apenas la expresión más cuestionada del mito que vincula la interioridad de un sujeto humano con la página libresca.

Según Kittler, esta ilusión comienza a perder su razón de ser justamente en el momento en que se inventaron nuevas formas de inscripción: “Desde 1865 (según los registros europeos) o 1868 (según los americanos), la escritura deja de ser la traza de tinta o lápiz de un cuerpo cuyas señales ópticas y acústicas estaban perdidas irremediabilmente, sólo para reaparecer (en la mente del lector) en la sensualidad suplementaria del manuscrito”.³³ La tesis central que Kittler reitera a lo largo de su obra consiste en

31

32

33

Kiene Brillenburg Wurth, “Introduction”, p. 7.

Friedrich A. Kittler, “Lullaby of Birdland”, p. 43.

Friedrich A. Kittler, “Introduction”, p. 13.

que, antes de 1900 y durante siglos, la modalidad predominante fue la escritura — él habla de sistemas de inscripción, *Aufschreibesysteme*, para referirse a estas modalidades. Al final de siglo diecinueve triunfan nuevos sistemas: el gramófono, la máquina de escribir y el cinematógrafo que le disputan exitosamente este lugar hegemónico a la escritura. Esto tiene consecuencias para la concepción de la creación literaria, como nos indica Kittler, ya que “la literatura ya ni hace el intento de competir con los milagros de la industria de entretenimiento. Entrega su espejo mágico a las máquinas”.³⁴

Como es sabido, esta humillación narcisista de los literatos se refleja en el canto de cisne de los decadentistas del fin del siglo diecinueve, y se plasma en las famosas reflexiones sobre la imposibilidad de un arte aurático en tiempos de la reproductibilidad técnica de Walter Benjamin.³⁵ El concepto de literatura, por tanto, es históricamente específico y debe historiarse dentro o frente a un contexto mediático específico.

En la actualidad, este contexto mediático requiere una amplia reflexión sobre las premisas que guían el análisis literario en nuestra práctica cotidiana como lectores, críticos y docentes. Si únicamente consideramos esta última faceta de nuestro que-hacer universitario, la docencia encaminada hacia el fomento de la lectura y la profesionalización de los estudiantes, nuestro compromiso docente es con un alumnado perteneciente a la generación del milenio con sus preferencias por los nuevos

34

Friedrich A. Kittler, “Romantik – Psychoanalyse – Film”, p. 101.

35 Con la finalidad de discutir las implicaciones de la computación, las ideas de Walter Benjamin son retomadas por Bill Nichols, “The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems”, pp. 627-641.

formatos y sus dispositivos digitales para la lectura. Si queremos entrar en un diálogo con esta generación será desde su horizonte presente, con formatos que les resulten conocidos y atractivos, y no desde un concepto decimonónico de la literatura.

Sobre lo fugitivo y lo inestable

La especificidad histórica del concepto *literatura* se manifiesta, desde luego, en los múltiples registros de escritura que se difunden con la literatura electrónica desde finales de los años ochenta del siglo pasado. Pese a las tendencias hacia la canonización de ciertas obras mencionadas recurrentemente en la crítica especializada, todavía no se divisa un canon obligado para el estudio y la enseñanza de la literatura electrónica. Entre sus manifestaciones se encuentran tanto obras que satisfarán las exigencias de un lector acostumbrado a formatos impresos convencionales, como obras que retarán considerablemente la comprensión del humanista ortodoxo.

En cuanto a su “calidad literaria”, hay obras cuyo carácter experimental o incluso superficial afecta la legibilidad, y otras que permiten una experiencia literaria asombrosa por su profundidad semiótica. En otras palabras, aún falta establecer criterios claros para determinar qué es una “buena” obra literaria electrónica y cuál es la experiencia de lectura que puede esperarse de ella. El panorama es complejísimo: entre muchos otros ejemplos se encuentra la narrativa hipertextual, como la novela *Afternoon, a story* (1987) de Michael Joyce o el clásico *Patchwork*

Girl de Shelley Jackson (1995).³⁶ También hay proyectos de creación colectiva en línea como la profusa e ilegible *The World's First Collaborative Sentence*, oración iniciada por Douglas Davis, continuada por miles de usuarios y aún sin punto final desde 1994; al mismo tiempo habría que mencionar el legendario fracaso o éxito de la wikinovela *A Million Penguins* (2007) de Kate Pullinger para la cual se registraron ochenta mil usuarios y colaboraron mil quinientos autores.

Otra forma —significativa en términos literarios, creo yo— es la poesía animada e interactiva como *Seattle Drift* de Jim Andrews (1997) o *Poemas no meio do caminho* (2009) de Rui Torres. Cierta curiosidad también presentan los textos transformados e incluso generados aleatoriamente por la computadora como *Bromeliads* (1999) o *Io Sono at Swoons* (2002), de Loss Pequeño Glazier, que llaman la atención sobre las diferencias entre la creación de un sujeto humano y una máquina, así como sobre la distinción entre la lectura en pantalla y en papel, ya que su corpus textual se modifica automáticamente en intervalos breves. Para dar un último ejemplo, hay que mencionar la narrativa interactiva en tercera dimensión como *Screen* (2003), en la cual un usuario, con lentes de realidad virtual, navega en memorias escritas, animadas y en proceso de desintegración; o *Inkubus* (2014), de Andy Campbell y Christine Wilks, obra que retoma la perspectiva de primera persona de los videojuegos.³⁷

³⁶ El proyecto *Pathfinder: Documenting the Experience of Early Electronic Literature* llevó a cabo una entrevista con la autora de *Patchwork Girl* quien explica su obra en cinco cápsulas accesibles en *Youtube*.

³⁷ Esta obra combina el videojuego con una narrativa sobre la identidad de una adolescente: Uno de los creadores, Andy Campbell, publicó varios relatos virtuales navegables en primera persona. Aquí cabe mencionar la diferenciación de Kathrine Hayles entre juego y lectura: "mientras que en los juegos el usuario interpreta para configurar, en las obras con enfoque primordialmente narrativo, el usuario

Estas obras experimentales proponen nuevas perspectivas sobre categorías ampliamente discutidas en la teoría literaria: texto y sentido, subjetividad e imaginación, recepción y comprensión, las figuras de autor y lector, los actos de creación y lectura, y las instituciones que enmarcan y avalan la comunicación literaria.

Un tópico de las introducciones a la literatura digital es tematizar la actitud que asumimos frente a un texto, asunto inusitado en la crítica literaria en la que la historia de la literatura y el canon suelen estabilizar nuestra experiencia lectora con formatos reconocibles. Algunas de las obras contabilizadas entre la literatura electrónica no satisfacen las expectativas de aquella experiencia conocida que se deriva de una lectura atenta, reflexivamente detenida en el significado de cada uno de los elementos fijados sobre la página impresa que constituyen el sentido. Debido a lo anterior, cabe advertir al usuario inexperto que debe armarse con paciencia para familiarizarse con las propuestas literarias innovadoras. A veces, oponen resistencia a la comprensión, al igual que cualquier soneto barroco o prosa vanguardista, pero requieren de estrategias de lecturas diferentes. En algunos casos, esta literatura nos aproxima al arte conceptual y, así, exige —si queremos explorar sus posibles sentidos— la lectura complementaria de una reflexión teórica de su creador. A menudo, también las características del medio nos imponen cierta premura con la insistente pregunta: ¿y dónde haré *click* ahora para avanzar en la lectura de la historia o en la modulación del poema? La predilección de futuras generaciones de usuarios mostrará si los textos multimedia y manipulables se establecen

como formatos que permitan una experiencia que se concebirá como lectura o si, a falta de complejidad y profundidad semiótica, se percibirán como juguetes, incapaces de atrapar la atención del usuario que busca una “experiencia” literaria.³⁸

Al mismo tiempo, las manifestaciones de la literatura electrónica procuran cuestionar convenciones de la literatura impresa o subvertir lúdicamente las expectativas relacionadas con ellas. Defamiliarización o desautomatización son mecanismos literarios añejos, cuya tradición continúa en el espacio virtual. El juego con el receptor como sujeto condicionado por el dispositivo computacional y la virtualidad del espacio forman parte de esta reflexión literaria sobre la convencionalidad de nuestra comprensión de categorías como sentido o texto.

Otro ejemplo, que quizá pone a prueba los hábitos de lectores socializados con el libro impreso y su lectura serena y silenciosa, es la integración lúdica de los lenguajes y formatos de la publicidad, o de formatos de comunicación digitales en algunas manifestaciones de la literatura electrónica, como el chat. Si bien estamos acostumbrados a leer una novela epistolar y sumergirnos en su juego con diferentes subjetividades, tal vez percibimos todavía como ajeno a nuestra experiencia lectora un formato como los simulacros de comunicación que escenifican lúdicamente el deseo del otro como en *I/O Out of Touch* (2012) de Christine Wilks, donde la escritura de dos agentes computacionales invoca la presencia y ausencia del cuerpo del otro.

³⁸ Le agradezco a Rodolfo Mata el intercambio de ideas sobre el tema de la literatura electrónica, a través del cual me alentó a problematizar algunos de los lugares comunes presentes a lo largo de la literatura crítica sobre la temática.

La cercanía de muchas expresiones de la literatura electrónica con las artes visuales hace que su lectura desde la racionalidad disciplinaria de la crítica literaria se complique; por ejemplo, según Hayles, una tercera parte de las obras recopiladas en la *Electronic Literature Collection* no contiene palabras,³⁹ pero sí emplea elementos visuales y auditivos⁴⁰ para narrar historias, transmitir un mensaje poético o reflexionar sobre el lenguaje.⁴¹ Habría que concluir que la literatura electrónica se sitúa entre el arte multimedia y la literatura⁴², y se puede entender como una expresión artística que da continuidad a formas experimentales de la literatura impresa.⁴³ No obstante, no hay que analizar la literatura electrónica únicamente desde la perspectiva de la escritura, porque existen aspectos como el código de la programación, visible o invisible en las obras, que requieren una reflexión más extensa sobre sus características: “En las definiciones de una poética de los nuevos medios que no consideran el código, pasan desapercibidas la sinergia crucial de sus operaciones, su entorno discursivo y su auto-reflexividad”.⁴⁴ Aunado a lo anterior, aún no existe, aparentemente, un lugar determinado donde se enseñen estas manifestaciones artísticas: ¿serán perti-

39 Mientras que la primera antología de la *Electronic Literature Collection* se publicó en 2006, la segunda recopila obras hasta el año 2011. En 2016 se lanzará el tercer “volumen” de la colección. Para una revisión crítica de las antologías más importantes de la literatura electrónica véase Luis Pablo y Luis María Goicoechea, “A Survey of Electronic Literature Collections” y Karla González, “¿Dónde está la literatura electrónica?”

40 Katherine Hayles, *Electronic Literature*, p. 4

41 Un ejemplo interesante de esta exploración es *Birds Singing Other Bird's Songs* (2001-2002) de María Mencía.

42 Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 20.

43 Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics*, cit en Hayles, *Electronic Literature*, p. 89.

44 Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 9.

nentes en una carrera de letras, comunicación, diseño, historia del arte o estudios de arte mediático o incluso informática?⁴⁵

Junto con la irrupción de nuevos registros de escritura y estrategias de representación, lo efímero es lo que potencialmente caracteriza las nuevas expresiones. Pienso en lo efímero no sólo por la mutabilidad del texto, por ejemplo, la posibilidad de manipular una entrada en un sitio web como Wikipedia, la perdurabilidad de un nuevo género como la twitteratura o el sentido cambiante en un poema generado por la computadora. También pienso en la inestabilidad efímera del archivo: “la red es el archivo más inseguro que nos podemos imaginar”.⁴⁶ En otras palabras, mientras que la legibilidad de un libro impreso perdura siglos, la existencia de la literatura electrónica depende de los sistemas operativos. Por ejemplo, la multicitada obra *Lexia to Perplexia* (2000), de Talan Memmot,⁴⁷ ya no funciona adecuadamente en navegadores actuales de las computadoras Macintosh, lo cual afectará su pervivencia en el canon de la literatura electrónica. Muchas obras comentadas en textos críticos sobre literatura electrónica publicadas antes del nuevo milenio ya no son accesibles o navegables. La inestabilidad también es una característica definitoria del link: una referencia a un contenido web puede caducar, porque éste mudó de sitio o dejó de existir. El mismo carácter efímero amenaza el conjunto de la literatura digital, porque ella depende de la existencia de páginas web y de la red, plataformas sin las cuales no quedaría ningún registro

45 *Ibid.*, p. 5. En la página de la Electronic Literature Organization no sólo se encuentra un directorio de colecciones de literatura electrónica y revistas y blogs dedicados a la temática, sino que también hay una selección de programas de cursos para impartir literatura electrónica en el ámbito universitario.

46 Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 7.

47

Talan Memmot, *Lexia to Perplexia*.

suyo, sin ellas regresaríamos a la prehistoria de la literatura electrónica, a la edad de los libros.

Lo efímero también es algo que caracteriza nuestra relación con el medio de internet. Observémonos por un instante nada más: nuestros intervalos de atención se han modificado frente al alud de información basura, mensajes comerciales, comunicación por redes, correo, chat y celulares, y la omnipresente oferta de entretenimiento. Debido a lo anterior, creo yo, a menudo evadimos la lectura atenta en este medio. En lugar de ella buscamos datos, citas, referencias, bibliografías o procuramos comunicarnos de manera eficiente. A menudo, nos rendimos frente a la información disponible sobre nuestro campo de estudio en bibliotecas digitales o frente a la extensión de los infinitos corpora textuales que hacen posible los dispositivos digitales.⁴⁸ No obstante, pese a la temporalidad y la extensión espacial propias del medio virtual, es necesario *invertir* atención y tiempo en la detenida revisión crítica de las nuevas propuestas literarias, al igual que en el caso de la lectura atenta de un complejo texto literario, porque nuestra capacidad cognitiva depende en gran medida, no de las extensiones tecnológicas de nuestra mente, sea un libro o una computadora, sino de nosotros como receptores atentos de un mensaje.

48 Futuras investigaciones basadas en los procedimientos de las humanidades digitales posiblemente revalidarán la pertinencia de nuevos enfoques en bases de datos amplísimas y en el análisis computacional. Los estudios pioneros se enfocaron, por ejemplo, en el significado de las transformaciones en el conjunto de las portadas de la revista *Time* entre 1923 y 1989, o en el análisis de miles de páginas de novelas gráficas manga. Véase Kathrine Hayles, "How We Read: Close, Hyper, Machine", pp. 55-80; y Matthew Wilkens, "Canons, Close Reading, and the Evolution of Method", pp. 249-258. Sobre la situación precaria de las humanidades digitales en América Latina: Alejandro Piscitelli, "Humanidades digitales".

Finalmente, otra faceta de la temporalidad efímera, escenificada por las mismas obras, se manifiesta en la inestabilidad del sentido. Si bien esta última no es exclusiva de la literatura electrónica, encontramos en obras irónicas como *Arteroids* (2004) de Jim Andrews una puesta en escena literal de lo precedido del sentido poético, emblema de un arte post-aurático, que enfatiza la materialidad del lenguaje. En esta obra interactiva basada en los primeros videojuegos tipo *shooter* minimalista, el lector navega en un dispositivo —las palabras *desire* o *poetry*— situado en el centro gravitacional de la pantalla. Su tarea es disparar los fragmentos de sentido que transitan hacia él. Al dar en el blanco, esas frases y palabras estallan en letras individuales acompañados de gimoteos, eructos y sonidos animales de manera que el sentido se desintegra en gritos primordiales. El lector se encuentra constantemente en peligro. Cuando profundiza demasiado en la lectura del constante flujo de palabras, tiene que desatender su autodefensa en contra de la poesía que acude hacia él: colidirá con los fragmentos. Así, detenerse en la reflexión y prestar atención en el contenido equivale a la muerte del lector. *Arteroids* da énfasis a la forma visual y la calidad fónica; ambas, producto de una precaria situación receptora que no permite el procesamiento del mensaje completo.

Una escenificación parecida de la temporalidad efímera la encontramos en las narrativas *flash* de Young-Hae Chang Heavy Industries.⁴⁹ Sus relatos se acompañan de música movida, *jazz* o *soul*, y una estética de la imagen que recuerda el lenguaje visual

49 La obra *Project for Tachistoscope* (2005) de William Poundstone y *The Dreamlife of Letters* (2000) de Brian Kim Stefan tienen una estética de tipografía e imagen parecida, propia de las obras de poesía *flash*.

de la publicidad. En los casos ejemplares de las obras *Nippon* y *Cunnilingus in North Corea*, la velocidad con la cual se despliegan y desaparecen las letras sobre la pantalla requieren tanta atención por parte del lector que probablemente no logre apreciar la totalidad del texto en una primera lectura. Tampoco es la intención principal del colectivo de artistas. *Nippon* emplea pinceladas narrativas veloces para esbozar escenas en las calles de una metrópoli japonesa al tiempo que se despliega un segundo texto en japonés. No obstante, no hay simultaneidad entre ambos textos: el desfase entre el relato inglés y el japonés da a entender que no se trata de una propuesta de lectura total, sino de una recepción saturada que combina ritmo musical, imagen tipográfica y relato en constante interacción. *Cunnilingus in North Corea* complementa esta estética con una fuerte carga de humor y lenguaje dialógico. La tipografía en blanco y negro ridiculiza el maniqueísmo de la propaganda política; sobre todo, desarma la retórica hueca de la lucha de clases y la seriedad con la cual se complace auto-representar el régimen de dicho país asiático.

Finalmente, lo perecedero también forma parte de una reflexión sobre la vanidad y la identidad por encima de cinco siglos. *Transient Self Portrait* de María Mencía (2012) consiste en tres partes que establecen intertextualidad con dos sonetos clásicos de los Siglos de Oro. En un primer paso, el usuario visibiliza con movimientos del ratón el texto del Soneto XXII (“En tanto que de rosa y azucena”), de Garcilaso de la Vega, mientras una voz lee el mismo texto. El siguiente paso consiste en la interacción por medio de la voz del usuario: su lectura en voz alta hace que se visibilice el soneto “Mientras por competir con tu

cabello” de Luis de Góngora y Argote en la pantalla. En última instancia, la cámara de la computadora muestra la imagen del usuario, quien puede girar esta imagen como si fuera posible mirar detrás de la pantalla. En este movimiento, el usuario se da cuenta de que este espejo virtual que refleja su rostro se integra de letras, al igual que los sonetos declamados. *Transient Self Portrait* propone una reflexión sobre el lugar del cuerpo en el espacio virtual y la virtualidad del cuerpo.

El paralelismo entre el papel performativo del lenguaje al generar un tipo ideal de belleza y el tópico de la *vanitas*, como sucede en las poesías áureas aludidas, y el papel del código computacional al generar una corporeidad virtual cuestiona las nociones de identidad y lugar que se desprenden de nuestra experiencia cotidiana y real en espacios efímeros y digitales. Aquí podemos observar las operaciones de la intermediación, concepto propuesto por Hayles, porque las tres etapas por las que navega el usuario representan ciclos repercusivos (*feedback loops*) que integran paulatinamente corporalidades digitales o viceversa, desincorporan al humano; es decir, los gestos con el ratón, la voz del usuario⁵⁰ y su semblante en el espacio digital hacen legibles representaciones performáticas que generan identidad en un intersticio entre lo humano y la máquina.

50 *The Breathing Wall* de Kate Pullinger es otra obra experimental que también implica la corporalidad del usuario: su respiración determina los caminos hipertextuales disponibles en un relato con elementos policíacos y fantásticos.

En las secuencias oníricas del relato, el usuario avanza por medio de la frecuencia regular de su respiración. Véase la reseña crítica de Edward Picot, “Hyperventiliterature”.

De lo indefinido

Si consideramos la continuidad entre la escritura performática de la literatura áurea y la escenificación de la identidad digital en *Transient Self Portrait*, es oportuno mencionar la reflexión de Simanowski sobre el supuesto “fin de la literatura” que, como alegaron algunos críticos de los años noventa, significaban las estrategias de representación digitales. Simanowski, en cambio, señala que la literatura electrónica revitaliza la tradición —la reescribe y contextualiza—, lo cual “paradójicamente no deberíamos agradecer a los artistas sino a los técnicos que con los medios digitales generaron un campo experimental para una nueva estética”.⁵¹

Por lo tanto, hay poco sentido en el debate sobre la muerte de un medio y el surgimiento del otro, porque medios anteriores se actualizan al integrarse en nuevos entornos mediáticos; es decir, siempre un medio alberga a otro medio.⁵² En este contexto, cabe recordar la provocación de Stuart Moulthrop, quien dice: “el hipertexto significa el fin de la muerte de la literatura”.⁵³ Su juicio es un síntoma de la radicalización del debate sobre el futuro de la literatura hace un cuarto de siglo. Hoy sabemos que la literatura y, con ella, el libro no se extinguieron; en cambio, subieron vertiginosamente los números de títulos y tirajes. Sin embargo, la frase de Moulthrop también podría llevarnos a una reflexión sobre los lugares dónde, en la actualidad, se renuevan las prácticas de escritura creativa y se construyen los espa-

51
52
53

Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 141.
Marshall McLuhan, “The Medium Is the Message”, p. 203.
Stuart Moulthrop, “You Say You Want a Revolution?”, p. 698.

cios de lectura: ¿la literatura aún recibe primordialmente sus impulsos vitales de la añeja tradición libresca?, ¿no serán condicionantes el mercado en el que se produce y los medios con los que coexiste: televisión, cinema, cómics, música popular, etcétera?, y ¿dónde se lleva a cabo la mayoría de la actividad lectora: en espacios virtuales o frente al libro?

Como muestran algunos de los ejemplos anteriores, la literatura electrónica revitaliza también el debate sobre la materialidad de la comunicación, ya que refleja la corporalidad y el lugar del lector en el espacio digital, escenifica la descomposición de las unidades de sentido en sus componentes materiales y juega con el simulacro del deseo que se desprende de las proyecciones en la comunicación virtual,⁵⁴ incluso la comunicación entre agentes computacionales.⁵⁵ Desde luego, también refleja la materialidad del mismo medio digital y otros medios incorporados en él. Debido a lo anterior, una reflexión sobre la literatura electrónica debe partir de un enfoque doble que considere el soporte material, porque según Kittler:

Las materialidades de la comunicación son un enigma moderno, posiblemente el más moderno. Preguntar por ellas únicamente tiene sentido desde que hay claridad sobre dos cosas: no existe el sentido tal cual como los filósofos y los hermeneutas siempre lo buscaron entre líneas, sin soporte físico. Tampoco existen materialidades que en sí mismas fuesen información y pudieran establecer comunicación.⁵⁶

54 *The Dreamlife of Letters* (2000) de Brian Kim Stefans es un excelente ejemplo.

55 Véase Christine Wilks, *I/O Out of Touch*.

56 Friedrich A. Kittler, "Signal-Rausch-Abstand", p. 214.

La extensión del concepto de literatura que implicaría la materialidad específica de la literatura electrónica en gran medida no es nada nuevo, si consideramos los estudios de los filmes o de la música pop(ular) que tradicionalmente se hacen en muchos departamentos de humanidades. De esta manera, "la literatura podría ser todo, incluyendo tanto la poesía acústica y el performance oral, como constelaciones verbales y visuales en papel y en la pantalla, narrativas cinematográficas e hiperficciones y novelas para celulares".⁵⁷ Desde luego, la materialidad de la literatura electrónica implica la integración lúdica de otros medios, lo cual permite el juego con diferentes modalidades de construcción de sentido. Una faceta distintiva de su materialidad consiste en el código de programación y la configuración digital del medio, basada en alternancias de 1 y 0, que pueden ser tanto elementos estructuradores que garantizan la operatividad de la obra, como un aspecto que se representa visiblemente en su superficie, como en *Transient Self Portrait* que refleja al usuario como ente codificado en letras digitalizadas.

Para el análisis de la materialidad propia de la literatura electrónica se propusieron y deshicieron muchas dicotomías:⁵⁸ por ejemplo, se alega que la cuestionable oposición estricta entre la página impresa y la pantalla digital ha servido para defender los residuos de la tradición humanista contra la invasión de "la red de la distracción digital", o viceversa: para defender la supuesta libertad de lo digital frente a la restricciones materiales del impreso.⁵⁹ Sin embargo, no puede sostenerse una oposición

57

Kiene Brillenburg Wurth, "Introduction", p. 1.

58

Sobre la materialidad de las primeras épocas de la computación: Nick Montfort, "The Early Materiality and Workings of Electronic Literature".

59

Kiene Brillenburg Wurth, "Introduction", p. 2.

entre la página impresa y el hipertexto, pues ningún lector está obligado a llevar a cabo una lectura estrictamente lineal de un libro.⁶⁰ Como ya he mencionado, otros críticos defienden la idea de que solamente se alcanzará una comprensión limitada de la literatura electrónica si se hace una lectura desde la “lógica de la página impresa”,⁶¹ por lo cual debe tomarse en cuenta incluso el código de programación⁶² como medio operacional y como recurso visual que surge en la representación para una lectura de obras digitales. Desde esta posición parece que los no iniciados en los enigmas del código computacional ya no podemos confiar en nuestro criterio formado en el campo de artes y letras y, por tanto, debemos abstenernos en la discusión de la literatura electrónica. ¿Esta exclusión contribuirá al reconocimiento de la literatura electrónica en una esfera más amplia de la academia?

Considero que no es conveniente basar el debate en oposiciones terminológicas demasiado rígidas, aunque sí pueden dibujarse claramente tendencias en el desarrollo de la literatura electrónica. La materialidad de la literatura electrónica ha sido discutida mediante una distinción entre una primera etapa, donde prevalecía el hipertexto que permitía la navegación entre diferentes lexías a través de los nodos de la red hipertextual. En esta fase, muchos creadores empleaban el programa *Storyspace* y publicaban en disquete o en CD-ROM. En una segunda época, surge lo que se ha denominado cibertexto: un texto navegable y manipulable, situado en línea, que aprovecha plenamente las posibilidades multimedia e interactivas de la computación.⁶³

60

Ruth Page y Bronwen Thomas, “New Narratives”, p. 3.

61

Kathrin Hayles, *Electronic Literature*, pp. 2-3.

62

Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 9.

63

Una revisión panorámica de las reflexiones sobre el hipertexto se encuentra en

Para la primera fase cobra importancia la idea de la no secuencialidad que ya encontramos en la concepción original, cuando Theodor Nelson introduce el término hipertexto en 1965:

Permítanme introducir la palabra *hipertexto* para designar un cuerpo de material escrito o visual que se entrelaza de forma tan compleja que sería imposible presentarlo o representarlo de modo conveniente en papel. Este cuerpo puede contener resúmenes o mapas de sus contenidos y de sus vínculos; puede contener anotaciones y notas al pie de los académicos que lo revisaron.⁶⁴

La cita de Nelson describe exactamente lo que conocemos hoy en día como enciclopedias en línea. Una característica de los hipertextos ficcionales electrónicos que aparecen en los años ochenta son los senderos opcionales de lectura entre los que puede escoger el lector.

La segunda generación de textos electrónicos enfatiza más las opciones de navegación que modulan la obra y una estética basada en elementos multimedia.⁶⁵ En 1997, Espen Aarseth difundió el concepto del cibertexto; éste, en cambio, enfatizó aún más la interactividad con un dispositivo textual que se puede comprender como circuito repercusivo (*feedback-loop*). Aquí el lector no sólo decide entre diferentes lexías (fragmentos del hipertexto), sino que interactúa “activando, aumentando, alterando una secuencia de signos, imágenes, sonidos o movimientos”;⁶⁶ esta interacción con el cibertexto forma

Alice Bell, *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, pp. 1-19. Una excelente reflexión crítica sobre la pervivencia y necesidad de la experiencia lectora “tradicional” frente a la transición entre la literatura hipertextual hacia la literatura hipermedia se encuentra en Robert Coover, “Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age”.

64
65
66

Theodor Nelson, “A File Structure for the Complex”, p. 144.
Kathrine Hayles, *Electronic Literature*, pp. 6-7.
Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 16.

parte de la lectura, es decir, es indispensable para “atravesar el texto”.⁶⁷ En fechas recientes, esta última propuesta fue cuestionada justamente con el pretexto de reintroducir un término que se había usado anteriormente en el debate: multimedia.⁶⁸

Pero, ¿qué hay en un nombre? Desde el comienzo del nuevo milenio, las taxonomías y tipologías que pretenden dar cuenta de la literatura electrónica proliferaron con poca claridad, lo cual es un síntoma de un debate que apenas está marcando su parámetros críticos (al tiempo que nos indica un cambio generacional en las academias) que quizá introduce una terminología ambiciosa para insistir en un cambio de paradigma. Se han propuesto respectivamente términos como *tecnotexto* (Hayles) y *literatura ergódica* (Aarseth), en referencia a la materialidad y la interactividad de los nuevos formatos literarios. Para especificar la competencia mediática necesaria para la lectura, se sugirió usar *electracy* (competencia para navegar y entender un texto electrónico) en lugar de *literacy* (la habilidad de leer y escribir).⁶⁹ Primeros conceptos como *intersemiosidad* e *intermedialidad* para indicar la correlación entre diferentes sistemas de signos y diversos medios, e *interactividad* para indicar el papel activo del lector-usuario y escenificación para destacar el carácter enfáticamente performático de las representaciones.⁷⁰ Como ya mencioné, se emplea el término *intermediación* para indicar las implicaciones de los circuitos repercusivos que proporciona la literatura electrónica, dichos círculos nos relacionan de modo

67 Espen Aarseth, citado en Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 16.

68 Daniel Punday, “From Synesthesia to Multimedia”, pp. 19-21.

69 Kathrine Hayles, *Electronic Literature*, p. 13.

70 Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, pp. 97-100; Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 18.

dinámico con la computadora y propician una construcción de sentido entre las cogniciones humana y cibernética.⁷¹

La pervivencia futura de estos debates mostrará los alcances de nuevas terminologías. Posiblemente se consolidará un debate sobre las nuevas manifestaciones artísticas sin que lleguemos a la conclusión de que nos hemos transformado en entes cibernéticos y que la computadora nos proporciona, como otros medios, una extensión de nosotros mismos, como una prótesis, en un sentido físico o psíquico, que es una idea que comparten Marshall McLuhan⁷² y Jorge Luis Borges:

De los diversos instrumentos del hombre, el más asombroso es, sin duda, el libro. Los demás son extensiones de su cuerpo. El microscopio, el telescopio, son extensiones de su vista; el teléfono es extensión de la voz; luego tenemos el arado y la espada, extensiones de su brazo. Pero el libro es otra cosa: el libro es una extensión de la memoria y de la imaginación.⁷³

Como hemos visto de muchas maneras diferentes, la simbiosis de la tecnología y la literatura en la literatura electrónica aspira a una experiencia totalizadora que involucra tanto los sentidos y el cuerpo, como la imaginación y la memoria. En un principio, una condición ideal, envolvente, para generar nuevas identidades culturales con una cognición modificada. Dejemos abierta la pregunta sobre el impacto de la literatura electrónica en nuestra cultura y los sujetos, es decir, la pregunta de si estas propuestas superarán el estado experimental, alcanzarán mayor madurez y lograrán difundirse entre un público más

71

72

73

Kathrin Hayles, *Electronic Literature*, pp. 44 ss., 84 ss.
Marshall McLuhan, "The Medium Is the Message", p. 203.
Borges, "El libro".

amplio, como sucedió antaño con el libro —si pensamos en la cita de Borges.

Lo pendiente

En una reflexión titulada “Entornos responsivos” que data de 1977, Myron W. Krueger planteaba un problema altamente especulativo: el que la tecnología algún día comenzaría a “hablarnos, entendernos y percibir nuestro comportamiento” y que “entraría a nuestros hogares y oficinas” para “intercalarse entre nosotros y la información que recibimos y la experiencia que adquirimos”.⁷⁴ El problema filosófico de antaño se ha transformado en nuestra realidad cotidiana. El mundo será Tlön. Desde la perspectiva de los estudios literarios, esta realidad ha sido ignorada en gran medida y, en consecuencia, persiste el reto de la teorización. Por consiguiente, podemos entender la lectura de la literatura electrónica como invitación a reflexionar sobre los cambios culturales, y quizá también cognitivos, que conlleva nuestro contacto cotidiano con el “nuevo” medio. Al mismo tiempo, las expresiones digitales contribuirán a la indispensable e inevitable renovación disciplinaria de los estudios literarios en tanto que sean tomadas en consideración por sectores más amplios de la comunidad académica, ya que “en el campo de los estudios literarios, la formación de conceptos depende de lo que se acepta como literatura en una cultura específica y eso, a su vez, no puede desvincularse de los medios que priman en esa cultura”.⁷⁵ Pero no sólo será necesaria la revisión

74
75

Myron W. Krueger, “Responsive Environments”, p. 389.
Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 12.

de nuestro concepto de literatura junto con una discusión de las categorías y conceptos que empleamos para dar cuenta de ella. También es el futuro de los estudios literarios como disciplina en sí, a los cuales urge “reformarse con base en la formación de nuevas teorías interdisciplinarias”⁷⁶, orientadas en expresiones artísticas y fenómenos estéticos contemporáneos. Como humanistas, no podemos ser ajenos a un mundo en el cual prevalece un cambio de prácticas en la producción y recepción de textos, ni ajenos a experiencias concretas que obligan a la revisión de los marcos conceptuales y procedimientos heurísticos que prevalecen en nuestro quehacer cotidiano.

Bibliografía

Andrews, Jim. *Seattle Drift y Arteroids*, www.vispo.com (consulta 17.05.2015).

Bell, Alice. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. New York, Palgrave-Macmillan, 2010.

Borges, Jorge Luis. "El libro", www.laserpblanca.com/borges-el-libro (consulta 17.05.2015).

Brillenbug Wurth, Kiene. "Introduction", *Between Page and the Screen*. New York, Fordham University Press, 2012, pp. 1-26.

Coover, Robert. "Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age", www.nickm.com/vox/golden_age.html (consulta 16.05.2015).

— "The End of Books", *The New Media Reader*, pp. 706-709.

Davis, Douglas. *The World's First Collaborative Sentence*, www.artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html (consulta 17.05.2015).

Disser, Monika. "Friedrich Nietzsche und das Experiment Schreibmaschine", www.forschungsstaette.de/PDF/Eberwein,%20Nietzsche%20FT%20BT.pdf (consulta 08.04.2015).

Electronic Literature Collection, vol. 1, www.collection.eliterature.org/1/ (consulta 08.05.2015).

Electronic Literature Collection, vol. 2, www.collection.eliterature.org/2/ (consulta 08.05.2015).

Electronic Literature Organization, www.eliterature.org (consulta 17.05.2015).

Electronic Poetry Center, www.epc.buffalo.edu (consulta 10.05.2015)

Goldsmith, Kenneth. "Why Conceptual Writing? Why Now?", *Against Expression: An Anthology of Conceptual Writing* (edición de Kenneth Goldsmith y Craig Dworkin). Evanston, Northwestern University Press, 2010, pp. 17-24.

González, Karla. "¿Dónde está la literatura electrónica?", *Red de Humanidades Digitales*, www.humanidadesdigitales.net/blog/2013/09/20/donde-esta-la-literatura-electronica/ (consulta 13.05.2015)

Greenspan, Brian. "Songlines in the Streets. Story Mapping with Itinerante Hypernarrative", *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age* (edición de PageRuth y Bronwen Thomas). Lincoln-London, University of Nebraska Press, 2011, pp. 153-169.

Hayles, N. Kathrine. "Electronic Literature: What is it?", www.eliterature.org/pad/elp.html (consulta 01.05.2015).

___ "How We Read: Close, Hyper, Machine", *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago, University of Chicago Press, 2012, pp. 55-80.

___ *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame-Indiana, University of Notre Dame Press, 2008.

___ *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago-London, University of Chicago Press, 1999.

Heibach, Christiane. *Literatur im elektronischen Raum*. Frankfurt, Suhrkamp, 2003.

Heibach, Christiane. *Literatur im elektronischen Raum*. www.netzaesthetik.de/LIER_Web/ (consulta 05.05.2015).

Kittler, Friedrich A. "Introduction", *Grammophone, Film, Typewriter* (traducción e introducción de Geoffrey Winthrop Young y Michael Wutz). Stanford, Stanford University Press, 1999, pp. 1-19.

___ "Lullaby of Birdland", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 41-59.

___ "Romantik – Psychoanalyse – Film", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 93-112.

___ "Weltatem. Über Wagners Medientechnologie", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 160-187.

___ "Signal-Rausch-Abstand", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 214-231.

Krueger, Myron W. "Responsive Environments", *The New Media Reader*, pp. 379-389.

Loss Pequeño Glazier, *Bromeliads y lo Sono at Swoons*, www.epc.buffalo.edu/authors/glazier (consulta 17.05.2015).

Mallarmé, Stéphane. "Sur le Beau et l'Utile", *Documents* (edición de Gordon Millan). Saint Genouph, Nizet, 2000, pp. 179-180.

McLuhan, Marshall. "The Medium Is the Message", *The New Media Reader*, p. 203-209.

Memmot, Talan. *Lexia to Perplexia*, www.collection.eliterature.org/1/works/memmott__lexia_to_perplexia/index.html (consulta 17.05.2015).

Mencia, María. www.mariamencia.com (consulta 17.05.2015).

Montfort, Nick. "Literary Games", *Poems that Go*, Otoño 2003, www.nickm.com/writing/essays/literary_games.html (consulta 17.05.2015).

___ "The Early Materiality and Workings of Electronic Literature", www.nickm.com/writing/essays/continuous_paper_mla.html (consulta 17.05.2015)

Morris, Adalaide. "New Media Poetics: As We May Think/How to Write", *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories* (edición de Adalaide Morris y Thomas Swiss). Cambridge-London, The MIT Press, 2006, pp. 1-46.

Moulthrop, Stuart. "You Say You Want a Revolution?", *The New Media Reader*, pp. 692-704.

Nelson, Theodor. "A File Structure for the Complex", *The New Media Reader*, pp. 134-145.

Nichols, Bill. "The Work of Cultura in the Age of Cybernetic Systems", *The New Media Reader*, pp. 627-641.

Niss, Millie. *Oulipoems*. www.collection.eliterature.org/1/works/niss__oulipeoms/ (consulta 17.05.2015).

Ong, Walter. *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México, Fondo de Cultura Económica, 1987.

Pablo, Luis y María Goicoechea. "A Survey of Electronic Literature Collections", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 16, 5, 2014, s. p. www.dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2558 (consulta 09.05.2015).

Page, Ruth y Bronwen Thomas. *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln-London, University of Nebraska Press, 2011.

Pathfinder: Documenting the Experiencie of Early Electronic Literature. (canal de youtube) www.youtube.com/channel/UCzeZQ05p_1TliolDBeWMxOA (consulta 01.05.2015).

Picot, Edward. "Hyperventiliterature: *The Breathing Wall*", www.hyperex.co.uk/reviewbreathingwall.php (consulta 20.05.2015).

Piscitelli, Alejandro. Entrevistado por Paola Ricaurte y Jacob Bañuelos. "Humanidades digitales", www.humanidadesdigitales.net/blog/2015/05/01/humanidades-digitales-entrevista-a-alejandro-piscitelli/ (consulta 02.05.2015).

Poundstone, William. *Project for Tachistoscope*, www.collection.eliterature.org/1/works/poundstone__project_for_tachistoscope_bottomless_pit/Tachistoscope.html (consulta 17.05.2015).

Pullinger, Kate. www.katepullinger.com/digital (consulta 17.05.2015).

Punday, Daniel. "From Synesthesia to Multimedia", *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age* (edición de Ruth Page y

Bronwen Thomas). Lincoln-London, University of Nebraska Press, 2011, pp. 19-34.

Queneau, Raymond. "Cent Mille Millions de Poèmes – A Hundred Thousand Billion Poems" (edición bilingüe, traducción de Stanley Chapman), *The New Media Reader*, pp. 149-169.

Simanowski, Roberto. "Fighting/Dancing Words: Jim Andrews' Kinetic, Concrete Audiovisual Poetry", www.dichtung-digital.de/2002/01/10-Simanowski/cramer.htm (consulta 29.04.2015).

___ *Interfictions: Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt, Suhrkamp, 2002.

Stefans, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*, www.collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters/the_dream_life_cleaned.html (consulta 17.05.2015).

The Eureka Machine for Composing Hexameter Latin Verses, www.minervaclassics.com/eureka.htm (consulta 29.04.2015).

Torres, Rui. *Poesias no meio do caminho*, www.telepoesis.net/caminho/caminho1.html (consulta 17.05.2015).

Turing, Alan. "Computing Machinery and Intelligence", *The New Media Reader*, pp. 50-64.

___ "Timeline of Computer History", *The Computer History Museum* www.computerhistory.org/timeline2014/1949/ (consulta 17.05.2015).

Tzara, Tristan. *Uno dos tres cuatro cinco seis siete manifiestos dada*. (traducción Huberto Halter) , www.webdelprofesor.ula.ve/humanidades/belfordm/materias/corrientes_y_movimientos_literarios_contemporaneos/textos_de%20lectura/Tzara,%20Tristan%20-%20Siete%20Manifiestos%20Dada%20%5Bpdf%5D.PDF.

Wardrip-Fruin, Noah y Nick Montfort (ed.). *The New Media Reader*, Introducciones de Hanet H. Murray y Lev Manovich, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003.

Wilkins, Matthew. "Canons, Close Reading, and the Evolution of Method", *Debates in the Digital Humanities* (edición de Matthew K Gold). Minneapolis: U of Minnesota Press, 2012, pp. 249-238.

Wilks, Christine y Andy Campbell. *Inkubus*, www.dreamingmethods.com/inkubus/play.html (consulta 17.05.2015).

Wilks, Christine. <http://crissxross.net/ooot/indexoot.html> (consulta 17.05.2015).

Williams, Raymond. "The technology and the Society", *The New Media Reader*, pp. 291-300.

Winner, Langdon. "Mythinformation", *The New Media Reader*, pp. 588-598.

Wolf, Maryanne. *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*. New York, Harper, 2008.

Young-Hae Chang Heavy Industries. <http://www.yhchang.com> (consulta 17.05.2015).

Formas de literatura digital



Norbert Bachleitner, Universidad de Viena

Traducción de Karina Esparza

Resumen

Este artículo presenta y analiza ejemplos de las principales formas de la literatura digital que recurre a las posibilidades de la programación. Los hipertextos provocan en el lector una búsqueda por caminos en estructuras no lineales; la poesía cinética visual anima letras y textos; las instalaciones multimedia combinan texto, imágenes o sonido; los generadores de textos intentan simular el proceso creativo de la escritura humana; los juegos de video literarios provocan la pregunta por la diferencia entre leer y jugar; finalmente, la poesía de código computacional mezcla el lenguaje natural con el código de la computadora. La literatura digital es altamente auto-reflexiva y, así, pone a debate aspectos vinculados con la lectura y la escritura, incluso la frontera entre textos literarios y pragmáticos, así como la relación de la literatura con las bellas artes y la música. Asimismo los textos que se generaron cinética o aleatoriamente exploran los mecanismos de la creación de significación al tiempo que la performatividad y la interactividad de la literatura digital llama la atención al papel del lector-usuario en el proceso de la comunicación literaria.

Palabras clave

Literatura digital, generadores de textos, poesía cinética, juegos de video literarios, poesía de código computacional.

Abstract

This article presents and analyzes examples of the main forms of digital literature that employ the possibilities of programming. Hypertexts make the reader search for a path through a non-linear textual structure; kinetic visual poetry sets letters and texts in motion; multimedia installations combine text, pictures and/or audio; text generators try to simulate the creative process of human writing; literary computer games raise the question of the difference between reading and gaming; finally, program code poetry mingles natural language and computer code. Digital literature is highly self-reflexive, questioning all aspects of reading and writing, including the borders between literary and pragmatic texts, and the relation between the fine arts and music. Moreover, unstable kinetic and randomly created texts explore the mechanisms of the creation of meaning, whereas the performativity and interactivity of digital literature draw attention to the role the reader/user plays in the process of literary communication.

Key words

Digital literature, text generators, kinetic poetry, literary computer games, program code poetry.

En general, cuando se habla sobre literatura digital¹ se piensa ante todo en la digitalización de la literatura impresa, como la que está llevando a cabo Google desde hace aproximadamente una década. Sin embargo, los textos almacenados o digitalizados no serán el objeto de este artículo, sino los textos y las instalaciones multimedia que utilizan “opciones específicas de medios” de programación digital y de libre acceso en internet. Además, coincidimos con Loss Pequeño Glazier quien afirma que “el hecho de que presentemos solamente poesía en forma electrónica no quiere decir que constituya por sí misma poesía electrónica”.²

Un ejemplo de lo que se entiende por “opciones específicas de medios” es el diseño de una representación gráfica de texto titulado “Apfel” (“Manzana”) del poeta experimental Reinhard Döhl en el año 1965.



Posteriormente, el artista de redes Johannes Auer le dio vida a un gusano mediante la digitalización del poema.³ En la nueva

1 Aparte del término “literatura digital” también se usan otros nombres como “literatura electrónica”, “Computerliteratur” y “cyberpoetry”.

2 Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, p. 161.

3 Johannes Auer, *worm applepie for doehl*.

versión, el gusano, primero ubicado en el lado inferior derecho de la manzana, comienza a comerse las letras haciéndolas desaparecer gradualmente. Evidentemente, la versión digital supera la impresa. Aunque en el modelo de Döhl no haya indicios de que el gusano se come la manzana, Auer implementa esa asociación mediante el efecto cinético. Con base en esto, es posible reflexionar sobre las teorías de los medios, por ejemplo, sobre lo efímero de los textos digitales y el nuevo género de la literatura digital que remite al nuevo medio digital.

¿Cómo se encuentra esta literatura en internet? Existen varias listas de enlaces (*Webliographien*), de las cuales sólo mencionaremos las dos más importantes. La lista más amplia es el "Electronic Literature Directory", en el que actualmente figuran casi 400 textos.⁴ Para el ámbito de habla alemana pueden utilizarse las listas de Johannes Auer "Netzliteratur/Internetliteratur/Hyperfiction" y la página web suiza "Hyperfiction". El inglés predomina claramente en este campo, aunque también hay una producción considerable en francés, español, portugués (de Brasil), ruso, alemán, japonés y chino, por no hablar de las lenguas "menores".

Desde el surgimiento de la literatura digital, hace aproximadamente tres décadas, se han cristalizado subgéneros que desde luego se mezclan. Las formas más viejas son (1) *los hipertextos* que vinculan fragmentos de textos para producir conglomerados, a menudo laberínticos. En ellos se les exige a los usuarios

4

Electronic Literature Directory. Antes de acuñar el nuevo concepto de *Webliographie* hace unos años, había ahí cerca de 2000 obras estrictamente seleccionadas.

la navegación, pues tienen que elegir un camino a seguir en el hipertexto y tomar decisiones entre diferentes posibilidades, por ello este tipo de textos se conocen como multilineares.

Dentro de la (2) *poesía virtual multimedia* se encuentra la poesía visual que comenzó con la tradición de la poesía concreta, donde las formas comunes oscilan entre el texto y la imagen (como en "Apfel" de Döhl). La poesía visual "aprovecha el potencial semántico de la distribución espacial de las palabras", como señala Marie-Laure Ryan.⁵ Además, la poesía multimedia incluye todas las formas que se combinan palabras e imágenes. Cuando las palabras son animadas mediante la programación digital entonces se habla de poesía cinética. De esa forma, las letras son literalmente liberadas: "se vuelven actores y danzantes en el escenario de la pantalla".⁶ Asimismo, las combinaciones de poesía multimedia de textos y música o sonidos cuentan entre lo que más adelante será descrito como audio-poesía. Por supuesto, las tres artes o medios pueden vincularse entre sí, y acercarse al viejo sueño de la obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*). Otro subgénero de literatura digital es constituido por los (3) *generadores de poesía* que usan programas para la permutación de elementos textuales predeterminados, o para generar textos independientes. Estos últimos generadores de texto dan complejidad a los modelos provenientes de investigaciones sobre inteligencia artificial. Recientemente, se han producido generadores multimedia que combinan texto, imágenes o música.

5
6

Marie-Laure Ryan, *Cyberspace Textuality*, p. 13.
Ibid., p. 2.

Las tres principales formas de literatura digital son el hipertexto, la poesía visual y cinética, así como los textos generados mediante programas. A éstas añadimos dos géneros más, a saber, (4) *los juegos de computadora literarios* y (5) la *program code poetry* (la poesía de código computacional). La omnipresencia de elementos lúdicos en el mundo de las computadoras ha llevado a que las instalaciones de textos en ocasiones se inspiren en los juegos de computadora, o puedan incluso ser interpretados como tales. Éstos involucran al usuario, por ejemplo, en actividades similares a los juegos de computadora, como podría ser el disparar a las palabras. Otro tipo de juego de computadora literario está diseñado de acuerdo a los modelos literarios, como los cuentos. Finalmente, la poesía de código computacional emplea elementos provenientes del lenguaje de programación para producir textos híbridos, situados entre el lenguaje natural y el de la computadora.

Desde luego, existen otros géneros y formas que podrían someterse a debate para determinar si pueden ser considerados o no literatura digital. En ocasiones, son contados entre la literatura digital los proyectos de escritura colaborativa en internet; es decir, textos en los que varios autores contribuyen, por lo general sin conocerse unos a otros; o los blogs literarios donde las posibilidades de la web pueden servir para establecer un contacto más o menos estrecho y de intercambio intensivo entre escritores y lectores.

En los últimos años, se puede observar un desplazamiento de interés hacia el uso de tecnología Web 2.0 en la literatura digital. En este texto se enfatiza, sobre todo, la interactividad estable-

cida entre productor y receptor, *data mining* y *remixing*, en particular los procesos tratados en los puntos 3, 4 y 5 en forma y contenido. El momento unificador entre la interactividad y la remezcla (*remixing*) sucede cuando el usuario humano o el *input* de la máquina contribuyen de manera decisiva a la creación de la obra. Los papeles del productor y del consumidor, o del autor y del lector, anteriormente ordenados de manera jerárquica, ahora pueden ser ejercidos por los usuarios de manera alterna o simultánea. Al mismo tiempo, se fomentan las formas “no creativas” de escritura.⁷

1. Hipertextos

El hipertexto es la forma más antigua de la literatura digital. La hipernovela *afternoon* (1987) de Michael Joyce —distribuida por la editorial estadounidense Eastgate Systems en disquete o CD-ROM— es, por lo general, considerada una obra pionera. El programa Storyspace, creado en aquel entonces para hacer hipernovelas, ofrece mapas de la construcción de los fragmentos textuales y sus enlaces, lo cual es extremadamente valioso para el análisis de hipertextos.

Los textos digitales todavía llegan ser comercializados en CD-ROM o de forma electrónica mediante un procedimiento de “registro y pago”, aunque el acceso en línea, en su gran mayoría, es gratuito. El internet es el espacio de publicación de la lite-

7 Cf. Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*.

ratura digital por antonomasia, y el libre acceso la forma más apropiada para su distribución.

1.1. Características y teoría

Los hipertextos, en su mayoría, son conglomerados de bloques de textos (también llamados nodos o *lexías*) con una estructura no lineal (o no secuencial) que requieren la interactividad entre texto y lector, el cual busca su propio camino a través del texto. Así, el camino tomado por el lector —y, con él, el orden de elementos textuales— difiere de lectura en lectura. El teórico de hipertextos J. David Bolter resalta que no pueden ser clasificados como historias (*story*), sino como múltiples lecturas, ya que “no hay una historia única de la cual cada lectura es una versión, porque cada lectura determina el transcurrir de la historia. Podemos decir que no hay ninguna historia, solamente hay lecturas”.⁸ El contexto de una unidad de texto varía según la forma en que el lector se aproxime a él, lo cual también cambia su significado.

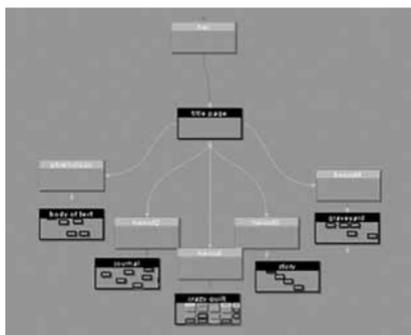
Puesto que apenas son distinguibles el centro de la narrativa hipertextual y la digresión, así como los hilos narrativos primarios y secundarios, no hay ninguna garantía de que se alcance de algún modo un final “satisfactorio”. Por lo general, el final de un hipertexto depende de las decisiones de los lectores, y la experiencia del lector es frecuentemente dominada por el sentimiento de estar perdido en un texto laberíntico. De vez en cuando, el efecto de desorientación es absolutamente cal-

culado, por ejemplo, cuando se hace la advertencia implícita sobre la imposibilidad de representación adecuada de un tema mediante la narración lineal. Murray explica que la multiperspectividad narrativa armoniza con la mirada del mundo posmoderno: “el poder caleidoscópico de la computadora nos permite contar historias que reflejan de verdad nuestra sensibilidad de cambio de siglo. Ya no creemos en una sola realidad, una sola visión integradora del mundo o fiabilidad desde un punto de vista”.⁹ No obstante, existen opiniones contrarias que afirman que los problemas planteados por el hipertexto ya se habían generado en la literatura moderna. Por ejemplo, son comunes la deliberada falta de claridad en las estructuras temporales de la literatura moderna (ni hablar de la experimental) y la falta de coherencia entre los pasajes del texto.

Por lo general, otro problema en la lectura y en los estudios literarios es la falta de una perspectiva panorámica sobre la estructura global de un hipertexto. Las estructuras hipertextuales se pueden representar gráficamente, en forma de un diagrama o un mapa. Aquí se muestra un simple diagrama al principio de la hipernovela de Shelley Jackson llamada *Patchwork Girl*:

9

Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, p. 161.



Aunque estos diagramas proporcionan una visión general de la forma, no permiten ninguna exploración del potencial semántico de los textos; éstos van más allá de lo que se puede describir, ya que el número de posibles formas y combinaciones a partir de un determinado número de unidades textuales es infinito. En la teoría de los hipertextos, introducida por Deleuze y Guattari, se compara a los textos con el rizoma, y se hace hincapié en el momento de la expansión incontrolada. En el epílogo de *El nombre de la rosa*, Umberto Eco define el rizoma-labirinto de la siguiente manera:

El laberinto rizomático es una red multidimensional reticulada, de tal forma que cualquier camino puede conectarse directamente entre sí. No tiene centro ni periferia, ni tampoco fin, ya que es potencialmente infinito. El espacio de la suposición es un espacio en forma de rizoma.¹⁰

Los conceptos de autoría e intención del autor son a menudo cuestionados en relación con el hipertexto con base en ideas de Michel Foucault y Roland Barthes sobre la muerte del autor y la correspondiente emancipación del discurso del lector. Lo que se necesita, según Barthes, no son lectores (*readers*) sino lecto-

10

Umberto Eco, *Nachschrift zum Namen der Rose*, p. 65.

autores (*writers*) que co-escriban el texto. En la medida que la importancia del autor se reduce, los lectores ganan poder y libertad. Sólo por mencionar una voz optimista al respecto, J. David Bolter espera que las redes den el golpe de gracia a las estructuras jerárquicas decadentes en las sociedades occidentales. Los elogios de George P. Landow a Ted Nelson resultan verdaderamente himnicos en cuanto al efecto democrático del hipertexto: "cualquier persona puede escoger el camino o el enfoque que mejor se adapte a él o ella, con ideas accesibles e interesantes para todos, por lo que riqueza y libertad pueden integrarse a la experiencia humana".¹¹

Sin embargo, cabe señalar que el autor sigue dictando las reglas para usar el hipertexto. Asimismo, Michael Joyce enfatiza el papel del autor cuando habla de un *master text*, el cual comprende todos los caminos predeterminados por el autor o el programa, así como las variantes que son actualizadas por el lector, las cuales están "disponibles a los lectores a lo largo de un camino predeterminado por el escritor y seleccionado o influido por el lector".¹² Más allá de eso, debería diferenciarse entre la libertad de asociación y la libertad de combinación, ya que los hipertextos otorgan libertad de combinar fragmentos de texto, mientras que la libertad de asociación de significados y contextos, en sentido hipertextual, es compartida por la literatura impresa.

11 George S. Landow, *Hypertext* 2.0, p. 274, citado en Theodor Holm Nelson, *Literary Machines*, p. 1/4.

12 Michael Joyce, *OfTwo Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*, p. 139.

1.2. El enlace (link)

Según Bolter, el enlace, elemento central del hipertexto, debe leerse ya sea como signo o como símbolo, lo cual ocasiona una "yuxtaposición significativa de dos elementos que se han convertido en símbolos del hipertexto".¹³ Los nodos de un hipertexto nunca son independientes, pues siempre se leen en relación con otros elementos. Los contrastes en la asignación de significados a los elementos del texto abren un espacio libre de acción y difícilmente pueden reducirse a determinados tipos, en especial en los textos literarios. Con la lectura se trata de construir una hipótesis de por qué actualmente ambos elementos están enlazados.

George P. Landow distingue entre enlaces con base en criterios formales; es decir, de acuerdo con el tamaño y con el tipo de campos de origen y destino. Existen las siguientes posibilidades de construir enlaces: entre nodo y nodo; *string* (cadena de caracteres, palabra o frase corta) y nodo; *string* y *string*; un (elemento) y varios otros; varios (elementos) y uno sólo; el conjunto del texto y otros medios (como ilustración, banda sonora, etc.). Fuera de eso existen otras alternativas formales de enlaces, como los unidireccionales y los bidireccionales.¹⁴ A diferencia de los textos especializados, se colocan enlaces en hipertextos literarios y lúdicos. En el caso de enlaces sin marca, por ejemplo, éstos son descubiertos de forma casual por el lector, o explorados a través de clics sistemáticos. Cabe men-

¹³
¹⁴

Bolter, *Writing Space*, p. 38.
Landow, *Hypertext 2.0*, pp. 11-20.

cionar que los enlaces sólo se abren bajo ciertas circunstancias, como después de la “visita” de otros nodos o del acercamiento mediante un determinado camino. También hay enlaces que, de forma aleatoria, conducen a una determinada página mediante un programa.

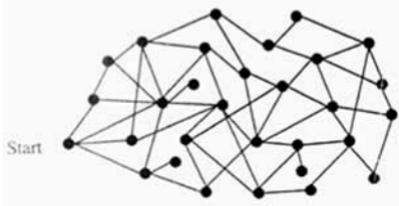
Hasta ahora, los enlaces en hipertextos literarios han sido analizados de manera insuficiente. Espen J. Aarseth propone describir su función con dos figuras semánticas (*master tropes*). A saber, con la aporía —figura que define algo carente de sentido o cuya clasificación es errónea— y la epifanía —consistente en la revelación repentina de significado—. El autor hace hincapié en la conexión entre el hipertexto y el juego cuando escribe: “juntos, este par de figuras semánticas constituyen la dinámica del discurso hipertextual: la dialéctica entre buscar y encontrar, típica de los juegos en general”.¹⁵ Cuando en principio se está de acuerdo con esa clasificación, es importante aclarar en qué se basa la negación o la revelación de significado en cada caso. Más allá de esto, es difícil determinar objetivamente si un pasaje del texto asigna o no “sentido”, pues depende del lector si dicho pasaje se experimenta como aporía o como epifanía. Además, sería aconsejable un refinamiento de esas distinciones básicas, porque podría utilizarse todo el arsenal de figuras retóricas. Por ejemplo, los enlaces pueden crear una relación metafórica, o sea, una comparación entre objetos aparentemente diferentes. También pueden unir dos objetos metonímicamente parecidos entre sí, pueden relacionar una parte con el todo a través de la

15

J. Aarseth Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, pp. 91-92.

sinécdoque, y con la hipérbola pueden compartir una tendencia a la exageración.

Sin lugar a dudas, la distinción de enlaces de Marie-Laure Ryan es útil a lo largo del modelo que ella produce.¹⁶ La forma más frecuente es la red, en la cual determinados puntos están vinculados con otros. En este ejemplo el regreso al punto de partida es posible.



En el siguiente patrón, decidirse por un camino significa excluir todas las demás posibilidades, ya que no hay ramificaciones hacia otros caminos. Para llegar a todos los nodos se tiene que, por lo menos, “entrar” otra vez a este texto. Aunque la estructura es relativamente simple, contiene treinta caminos de lectura diferentes.

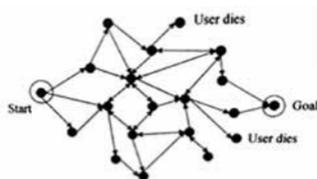


El siguiente modelo implica un juego aventurado en el cual es necesario alcanzar una meta; cuando se resuelve el acertijo

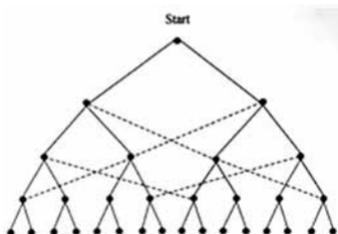
16

Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, pp. 246-258.

se llega a ella. Las salidas insertadas pueden implicar complicaciones, especialmente las que llevan a la “muerte del usuario”.



Muchas más posibilidades o caminos de lectura están contenidas en las ramificaciones de las estructuras de árbol. Rara vez las ramificaciones son regulares, como se muestra en el esquema trazado abajo, en el cual el número de tramas (*plots*) puede calcularse de acuerdo con la fórmula 2^x .



1.3. Precursores del hipertexto digital

En ocasiones se menciona el proyecto de Mallarmé titulado *Livre* como el precursor de las estructuras hipertextuales, ya que entre sus partes no hay ninguna relación definida, pues éstas no tienen un orden fijo, sino leyes de permutación compuestas libremente para llegar a la obra de arte total, según el autor.

En cambio, un autor ampliamente reconocido en la lista de los precursores del hipertexto es Jorge Luis Borges con su cuento “Examen de la obra de Herbert Quain”, en el cual el escritor protagonista, mencionado en el título, quiere liberarse de lecturas lineales y significados estáticos. Ahí se representan nuevas permutaciones de acontecimientos al estilo hipertextual. También la narración “El jardín de senderos que se bifurcan” tiene la forma de una obra literaria basada en bifurcaciones, que llevan a diferentes desenlaces e interpretaciones.

Una novela construida bajo el principio del hipertexto es *Rayuela* de Julio Cortázar, la cual se puede leer desde principio hasta el final de forma linear; sin embargo, también se pueden seguir las instrucciones del autor e ir y venir entre capítulos. Otras novelas permutativas conocidas fueron escritas por Italo Calvino. En *Il castello dei destini incrociati* el narrador en primera persona se pierde en el bosque y pernocta en un castillo, en el cual cena con gente que ha perdido el habla. Para contar sus historias en la mesa, el anfitrión recurre al juego de cartas de tarot, con él los comensales integran una historia. Dependiendo de la carta que eligen para identificarse, la trama se mueve libremente en todas direcciones. Del mismo modo, en *La taverna dei destini incrociati* es posible contar diferentes historias mediante la elección de cartas.

Otro hipertexto en papel es *Hazarski rečnik: Roman leksikon u 100.000 reci* (conocido en español como *El diccionario jázaro*) de Milorad Pavić. La trama es sobre la “polémica jázara”, es decir, sobre la pregunta de cuál de las tres religiones es la verdadera — el cristianismo, el islam o el judaísmo— se trata en tres apartados

sobre los acontecimientos desde cada perspectiva subjetiva. La novela se estructura como glosario, en el cual las unidades del texto corresponden a entradas “enlazadas” entre sí mediante determinados símbolos (estrellas, media luna y la cruz). Se sigan o no los enlaces, lo preocupante en cualquier caso es la falta de certidumbre sobre los hechos.

Ya en 1970 el austriaco Andreas Okopenko había presentado su *Lexikon-Roman*, en el cual participa un comerciante que viaja por el Danubio, desde Viena al valle de Wachau. Cuando en el viaje los pasajeros son invitados a desembarcar para disfrutar de los paisajes, al viajero se le ocurre la idea de continuar viajando “por todas partes” ya que todo se relaciona con todo, desde el carácter de red mundial hasta diferentes grados de libertad. En 1998 la novela se convirtió en un texto electrónico titulado *Der Elektronische Lexikon-Roman*, en el cual el usuario no tiene que recordar dónde se quedó porque su posición actual se encuentra en un mapa electrónico en la novela de viajes. Por otra parte, se pueden visualizar la voz del autor, gráficos y fotos; paralelamente al texto se pueden escuchar las léxico-sonatas compuestas por Karlheinz Essl, que con la ayuda de un generador de música electrónica algorítmica se crean en cada lectura como un hipertexto.

1.4. Michael Joyce: *afternoon*, a story (1987)

afternoon, de Michael Joyce, es una hipernovela con una extensión de 539 lexías y más de 900 enlaces, pero muchas lexías contienen sólo una o pocas palabras. Todas las unidades de

texto en su conjunto dan como resultado sólo unas 100 páginas impresas. Los temas centrales en la novela son las relaciones eróticas, la psicoterapia, la publicidad, la industria del cine y su historia, la computadora, la cultura, la literatura y la discusión sobre un accidente de tráfico. La página de inicio —*begin*— dice lo siguiente:

I try to recall winter. < As if it were yesterday? > she says, but I do not signify one way or another.

By five the sun sets and the afternoon melt freezes again across the blacktop into crystal octopi and palms of ice-rivers and continents beset by fear, and we walk out to the car, the snow moaning beneath our boots and the oaks exploding in series along the fenceline on the horizon, the shrapnel settling like relics, the echoing thundering off far ice. This was the essence of wood, these fragments say. And this darkness is air.

< Poetry > she says, without emotion, one way or another.

Do you want to hear about it?¹⁷

Cuando el lector decide conocer más de cerca a *she* y da clic sobre esta palabra en los primeros renglones, aparece el siguiente texto: “<What shall I call you?> I ask. <Nausicaa> she says calmly”. Al responder la pregunta formulada al final de la página con *yes* se le informará que *she* era una clienta de Lolly, la mujer de un llamado Wert, un psicoterapeuta. Ambas mujeres se hacen amigas, y se da a entender que tienen una historia de amor. El enlace más importante no está marcado como tal. Por otro lado, si se da clic por accidente o por curiosidad a la primera palabra *I*, aparece en el centro de la historia la frase siguiente:

"I want to say I may have seen my son die this morning". La oración formulada mediante el enigmático *may* contiene el nivel perfecto de suspenso respecto a si vio morir a su hijo o no.

En el camino al trabajo, Peter, el narrador en primera persona, pasa por el lugar donde ocurrió un accidente. Él cree haber visto el cuerpo de su hijo Andrew y a su exmujer, Lisa, tirados en el pasto, pero todo sucede demasiado rápido como para poder estar seguro. Tras esa escena, él intenta tener claridad a través de una serie de llamadas telefónicas, pero sólo recibe información contradictoria, así que, lleno de pánico, decide regresar al lugar del accidente, pero sólo encuentra un pedazo de papel con la letra de su hijo, al parecer una tarea escolar. El narrador interrumpe la búsqueda, no investiga en los hospitales, sino que llama a Lolly, su terapeuta. Desde este nodo no se puede continuar, por lo que la lectura termina forzosamente. Otro de los caminos conduce a un enlace con 23 lexis, en donde tampoco hay una salida. Así comienza de nuevo un acertijo de principio a fin. Una vez más, el accidente parece no haber sucedido, como si se tratase de una alucinación en la cual los interlocutores de Peter parecieran querer liberarse de una desagradable realidad. Cuando Peter mantiene una conversación con Wert (abreviación del nombre Werther), su empleado y también esposo de Lolly, no se habla del accidente, lo que hace que no se tenga certeza acerca de lo sucedido, porque depende de la perspectiva de diferentes personas arrojar luz sobre los acontecimientos. La pregunta central en la lectura de *afternoon* es: ¿en quién se debe o se tiene que confiar? En esta novela no se encuentra un final

en el sentido tradicional, sino se apuesta por una interpretación plausible conformada por la armonía con diversos indicios.

Aparte del problema del contenido de la trama de *afternoon*, se tematiza la típica dispersión de las narraciones posmodernas como la unidad textual al interior de un apretado tejido de citas y alusiones a los medios y su historia reflexiva. Aquí un ejemplo:

Did Alan Kay slay the memex?
Is Vannevar Bush's favorite songstress Dinah Book?
In Xanadu did Kubrick con a stately, plump Buck Mulligan?
Will you? Marry me?
Yes/No YOYOYO did I ever Lief – O hi!, Oh?
>copy a:dir:: c¹⁸

Alan Kay es un informático norteamericano que desarrolló el concepto *Dynabook* —la idea básica de lo que actualmente conocemos como ordenador portátil y tableta (*tablet*)—, hoy en día considerado el arquitecto de las interfaces modernas de Windows. El llamado Memex de Vannevar Bush es un proyecto originado en el año 1945, en el que debió producirse un ensamblaje gigantesco de documentos almacenados en microfilm, de los cuales dos podrán ser leídos y vinculados mutuamente. El libro Dinah es probablemente una alusión al *Dynabook* y posiblemente a la cantante Dinah Washington. Además, tenemos el principio del poema romántico de *Kubla Khan* de Samuel Taylor Coleridge.

In Xanadu did Kubla Khan
A stately pleasure-dome decree
Where Alph, the sacred river, ran
Through caverns measureless to man
Down to a sunless sea.¹⁹

Xanadú es también el nombre de un ordenador de red informática que pone a disposición, dentro de una especie de biblioteca con una estructura de red ideal, datos almacenados (textos, datos, etc.) en el mundo entero . El autor de ciencia ficción Arthur C. Clarke describe su colaboración con Stanley Kubrick en la película *2001: A Space Odyssey* con ayuda de una parodia de *Kubla Khan* aludiendo a Joyce:

For M-G-M did Kubrick, Stan
A stately astrodome decree
While Art, the science writer, ran
Through plots incredible to man
In search of solvency.²⁰

“Stately, plump Buck Mulligan came from the stairhead, bearing a bowl of lather on which a mirror and a razor lay crossed” es la primera frase de *Ulysses* de James Joyce. “YOYOYO did I ever Lief O hi!, - Oh?” es probablemente tomado de una canción. Finalmente, “copy a: dir:: c:” son comandos DOS, que son una reminiscencia de los inicios de la era de computadora.

19
20

Samuel Taylor Coleridge, “Kubla Khan”, s. p.
Jeremy Bernstein, *Out of the Ego Chamber*.

1.5. Shelley Jackson: Patchwork Girl (1995)

Activa también en el campo de lo impreso, Shelley Jackson se dedica con sus textos al cuerpo (femenino). Tal como lo muestra en *Patchwork Girl*, que es un *collage* de la obra *Frankenstein* de Mary Shelley, de *The Patchwork Girl of Oz* de Frank L. Baum, así como de teorías posestructuralistas. Los principales teóricos abordados por Jackson son Lyotard, Derrida, Hélène Cixous, Deleuze y Guattari, la teórica ciborg Donna J. Haraway y Barbara Maria Stafford en el ámbito de la crítica del cuerpo, y Klaus Theweleit, investigador sobre la masculinidad.

Siguiendo el modelo del monstruo de Frankenstein, la joven de Jackson está formada de parches individuales. El origen, así como la autoría del carácter, son extremadamente híbridos. Las autoras serán descritas como “Mary / Shelley and Herself”, es decir, Mary Shelley, la autora de *Frankenstein* y Shelley Jackson y su *Patchwork-Monster (Herself)*. Asimismo, el texto es indiferente respecto a las fuentes y su uso: “En ciertos lugares en esta web he incurrido sin notarlo en la voz del otro, en la cita directa o replanteamiento amañado. Mi tema parecía exigir esta apropiación poco ceremoniosa”. Y, por supuesto, el monstruo de parches plantea la cuestión de la identidad:

Identities seem contradictory, partial, and strategic.
There is not even such a state as “being” female, or “being”
monster, or “being” angel.
We find ourselves to be cyborgs, hybrids, mosaics,
chimeras.²¹

Las preguntas acerca del cuerpo, el género y la identidad humana son también una metáfora de la situación problemática de los textos. La creación de sentido, vida, identidad y género mediante la generación del lenguaje son procesos paralelos. El texto es autoreflexivo, así como *Patchwork Girl* es una metáfora del texto como tejido y del hipertexto. Esto se hace evidente cuando se colocan las lexías escritas (*written*) y las cosidas (*sewn*) una junto a la otra:

written:

I had made her, writing deep into the night by candlelight, until the tiny black letters blurred into stitches and I began to feel that I was sewing a great quilt [...].

sewn:

I had sewn her, stitching deep into the night by candlelight, until the tiny black stitches wavered into script and I began to feel that I was writing, that this creature I was assembling was a brash attempt to achieve by artificial means the unity of a life-form.²²



Página inicial (*her*)

22

Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, s. p.

La página de inicio muestra a la protagonista constituida por parches que corresponden a lexías, y por cicatrices que corresponden a los enlaces. En la portada se encuentran unos “caminos”, un “cementerio”, una “revista”, una “colcha”, un “relato”, “acentos rotos” (*broken accents*) y una lista de fuentes que cumplen la función de notas al pie. En el camino al cementerio se accede a una imagen que el monstruo cortó y, en cierta medida, muestra su recomposición:



(hercut4)

Los diversos caminos en la sección del cementerio conducen a los entes que componen a la Patchwork Girl. Se trata principalmente de partes de mujeres, aunque también se han integrado un hombre y una vaca. Todos ellos son pequeños retratos, o microrelatos sobre los personajes. Cada uno de esos entes cuenta con una “voz” propia, en el sentido de Bajtín. El trabajo de montaje, síntesis y asignación de significados queda a cargo de cada lector. Se insistirá mediante la posición del Dr. Frankenstein: la idea de generar vida de materia no viva. Lo que quizá a primera vista podría parecer fantástico resulta —visto de

cerca— la representación metafórica del modo en cómo nuestra identidad se forma en relación con otras personas, modelos de conducta y diversas ideas, las cuales hemos aceptado desde el “cementerio”, es decir, desde generaciones anteriores. No obstante, el personaje Patchwork Girl no es ninguna marioneta de textos previos, sino que encuentra una voz propia, por así decirlo, compuesta de otras voces, una identidad femenina como suma de posibilidades ficticias que representa un hipertexto.²³

La sección de *a story* contiene la propia historia de la Patchwork Girl. La joven tiene 175 años, su cuerpo fue hundido y destruido en el mar por Mary Shelley. Patchwork Girl sube a un barco en que navega hacia el Nuevo Mundo y a bordo del cual participa en sesiones espiritistas en las que, mediante eructos y otras insolencias, se hacen notorias las partes ligeras del cuerpo asociadas al alma. En un accidente pierde una pierna, que es enterrada públicamente. De viaje y en muletas es asaltada por un transeúnte; sin embargo, lo persigue hasta lograr robarle una pierna con la que reemplaza la faltante. Finalmente la Patchwork Girl vive en el presente, en una casa rodante donde se convierte en escritora. Ha aprendido de la narradora y rechaza la escritura y una forma de vida linear:

I was not one person and there is more than one way to write this. I wish there were a way to show that every latest word I write has space for anything after it. Everything could have been different and already is. [...]

When I open a book I know where I am, which is restful. My reading is spatial and even volumetric. I tell myself, I am a third of the way down through a rectangular solid, I am a

23 Sobre el origen y la estructura de la hipernovela, véase la entrevista a la autora con Mark Amerika, “Stitch Bitch: The Hypertext Author As Cyborg-Femme Narrator”.

quarter of the way down the page, I am here on the page, here on this line, here, here, here. But where am I now? I am in a here and a present moment that has no history and no expectations for the future.

Or rather, history is only a haphazard hopscotch through other present moments. How I got from one to the other is unclear. Though I could list my past moments, they would remain discrete (and recombinant in potential if not in fact), hence without shape, without end, without story. Or with as many stories as I care to put together.²⁴

Los comentarios de Shelley Jackson al respecto afirman que la metáfora de *Patchwork Girl* es de algún modo seria porque está basada en la biología moderna. Especialmente, con una conferencia titulada *Stitch Bitch*, recuerda que la unidad y homogeneidad del cuerpo es una ilusión, y que es necesario destruir la idea de la estabilidad del cuerpo y la posibilidad de controlarlo.

Para desmontar el proyecto está el proyecto. Es decir, para interrumpir, desquiciar, deshabilitar los procesos por los cuales la mente, haciendo gala de su firme control sobre lo que se desea incluir en la realidad, se apaga gradualmente y sustituye con una efigie aquella complicada máquina para la inclusión y el derrame que es ella misma.²⁵

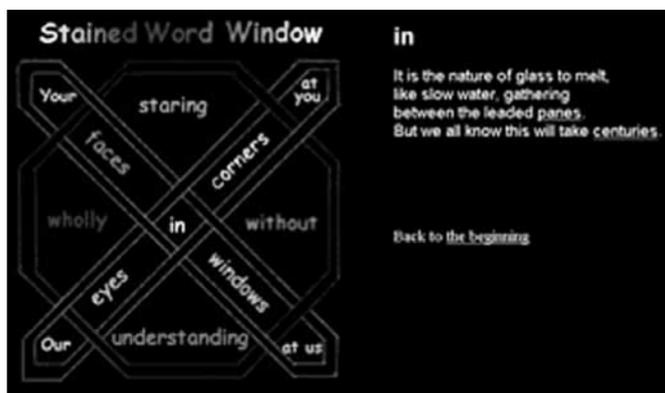
1.6. Deena Larsen: Stained Word Window

Stained Word Window de Deena Larsen es un hiperpoema que se divide en trece nodos y de ahí que (en el subtítulo) pueda

²⁴
²⁵

Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, s. p.
Shelley Jackson, *Stitch Bitch: the Patchwork Girl*, s. p.

ser descrito precisamente como “micro-hipertexto”. La superficie del poema —el meta-poema, por así decirlo— forma una ventana colorida de enlaces (“*words that yield*”) que se activan cuando el ratón es movido sobre ellos.



Cada lexía contiene palabras clave (*hot words*) con las que uno puede desplazarse a la siguiente unidad de texto. El poema gira alrededor de preguntas sobre la existencia y el conocimiento humano, y la idea de que cada individuo está inevitablemente forzado a contemplar el mundo a través de una ventana que no es completamente transparente, sino coloreada y, por otra parte, “contaminada” por el lenguaje. En la lexía *Windows* se lee: “What does the glass look like from your side?” Si el usuario da clic sobre *glass*, será remitido al nodo *in*, el cual explica que: “It is the nature of glass to melt like slow water, gathering between the leaded panes. But we all know this will take centuries.” La palabra clave *panes* lleva a la lexía *wholly*: “Our lives are separated between panes of glass. Even the atoms cannot live on the other side”. Si uno da clic en *separated*, se abre el siguiente

mensaje poético: "The plane of your existence moves at speeds we do not understand".²⁶

Cuando uno navega los pronombres y las frases preposicionales en las esquinas, aparece la siguiente cadena de micropoemas.

"Your: Lives are composed of silence - delicate movements in an alien world as you pick over the gravel stones, searching for something we cannot see." - "Our: The pronoun keeps shifting, like the leaves under the waves - breathing simultaneously, until the current lifts under us separating the pale fronds of we into you me. When the water shifts again, we coalesce into ourselves once more." - "at you: The plane of your existence moves at speeds we do not understand." - "at us: What do you see when we walk by? Do you look at the coarse, swift movement, the flash of an acqua silk scarf on the wind, or the stillness of where we used to be?"²⁷

El problema de la separación del *us* y *you* continúa, incluso *our* es un pronombre inestable, que no puede evitar la división entre *you* y *me*.

Las discusiones filosóficas tradicionales que buscan un cierto impacto mediático son típicas en la poesía digital. Sin embargo, hay que admitir que la fragmentación y la consiguiente interrupción permanente de los lectores es oportuna para representar ideas como división y separación, así como posibilidades y dificultades de comprensión y entendimiento. Una vez más se encuentra en ese texto un giro autoreflexivo, pues el texto se lee a través de una "ventana", es decir, mediante una pantalla. Una pantalla, en especial *screen* en inglés, no es necesariamente

26
27

Deena Larsen, *Stained Word Window*, s. p.
Ibid., s. p.

transparente, pues ese también sirve para ocultarse o mantenerse alejado. También se alude en el poema a la estética de la pantalla con todas sus posibilidades, así como a sus interrogantes y problemas.

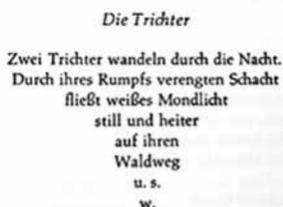
2. Poesía visual y poesía multimedia

La poesía visual se refiere a la calidad icónica de los signos lingüísticos y genera una relación tensa entre la forma y la semántica. Ella interrumpe la función referencial del lenguaje y el automatismo de la asociación de significados, que se independizan de la materialidad de los caracteres. En términos generales, las letras de la poesía visual son usadas como elementos gráficos. Los textos visuales no pueden ni deben leerse linealmente de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo, sino como campos de texto, patrones geométricos o imágenes que deben interpretarse de forma global.

Las instalaciones multimedia, relacionadas con la poesía visual, combinan imágenes y textos. Los grados de integración de imagen y texto, así como la participación de los medios implicados, son diferentes. El texto puede ser reducido al mínimo, como *Red Riding Hood* de Donna Leishman. Por otro lado, en el otro extremo, el texto domina frente a las imágenes, tal es el caso de *These Waves of Girls* de Caitlin Fisher. Si bien en estos ejemplos prima el texto o la imagen, existen otros en los cuales los medios implicados llegan a un grado de integración tal que resulta imposible decidir cuál predomina. Esto aplica en *Filmtext* de Mark Amerika, una obra de arte integral saturada de teoría

de medios (cf. los ejemplos de la sección 2.4). Otro parámetro importante es la diferenciación relacional entre texto e imagen: pueden reforzarse mutuamente, duplicarse o tener una relación antagónica. La última variante será preferiblemente usada para lograr efectos irónicos.

Los poemas cuyo orden gráfico especial alude a formas (o siluetas) mediante el material lingüístico se remontan a tiempos antiguos como "Las alas", de Simias de Rodas, que consiste en doce versos y en el que cada extremo del ala disminuye un pie métrico hasta llegar al centro. La imagen resultante de las alas debe simbolizar al dios Eros. En la literatura barroca los poemas-figura eran muy populares. En esa época formaban copas, columnas, árboles, rosas, corazones, etc., pero sobre todo abundaban los motivos religiosos como cruces, ataúdes y relojes de arena. De la literatura "modernista" menciono sólo a Christian Morgenstern con su poema "Die Trichter" ("Los embudos").²⁸



Die Trichter
Zwei Trichter wandeln durch die Nacht.
Durch ihres Rumpfs verengten Schacht
fließt weißes Mondlicht
still und heiter
auf ihren
Waldweg
u. s.
w.

Finalmente, desde los años de 1950 se produjo la poesía concreta, un modelo para algunos autores activos en los medios

²⁸ Christian Morgenstern, *Die Trichter*, s. p. Una traducción literal: "En medio de la noche, ambulan dos embudos. / Por el tubo de su tronco angosto / fluye la blanca luz lunar / silenciosa y serena / a lo largo de su / camino boscoso / etcéte- / ra".

digitales. Un ejemplo famoso es el de Eugen Gomringer con “Schweigen” (“Silencio”):²⁹

schweigen schweigen schweigen
schweigen schweigen schweigen
schweigen schweigen
schweigen schweigen schweigen
schweigen schweigen schweigen

2.1. Poesía visual y cinética

En el campo de la poesía visual digital debe mencionarse, en primer lugar, a Jim Andrews, especialista en caligramas, a los cuales llama *Langu(im)ages*. Un ejemplo del uso de letras como elementos gráficos se titula *Snapshot in the Continuing Adventures of I*. El poema asemeja un emblema que está compuesto de tres partes: *inscriptio* (presentación del tema), *pictura* (discusión o mención de los hechos) y *epigramma* (explicación).



29

Eugen Gomringer, *Schweigen*, s. p.

El mensaje parece claro: en el mundo de la ley y los dólares la realidad se degenera transitando entre una realidad (*REALITY*) tridimensional y una bidimensional (*realty*), donde falta el "Is", por ejemplo. Por otra parte, el materialismo está basado en el egoísmo del despojo (*grabs*), de ahí que el yo tenga que ser dejado atrás con el fin de que se despliegue el espíritu. La sustitución del yo puede suceder, por ejemplo, en forma de inmersión inconsciente o por medio de la navegación por el ciberespacio. La aventura del yo parece oscilar entre la hipertrofia y la extinción, entre la inmersión en la realidad y la negación de la misma. Del mismo modo, no queda claro si la tarea del yo significa beneficio o pérdida.

En *SOS*, poema del Brasileño Augusto de Campos, aparece el concepto de entropía, y en especial la idea de la muerte entrópica del universo debida a la distribución de la energía de manera uniforme que elimina todo orden y complejidad. *SOS* alude a la situación después de una catástrofe global o incluso de dimensiones cósmicas. Los renglones del texto están dispuestos como las órbitas del sistema solar, los yoes en la orbita más externa se comprimen en un nosotros (*nós*), que plantea la cuestión de qué haremos nosotros "después". El diseño gráfico dinámico representa la catástrofe hasta cierto punto, y, junto con la voz evocadora del autor, da información crucial para interpretar el poema. Aparte de esto, la representación gráfica revela un detalle preocupante: en el centro de la instalación de texto y, por lo tanto, en el centro del universo, se encuentra un pequeño círculo, una "O" o un cero, que podría ser la nada o en, el mejor de los casos, un hoyo negro.



En “poesia concreta: um manifesto”, Augusto de Campos propone un realismo concreto que añade a la semántica lingüística convencional la dimensión fonética y óptica:

- o poema concreto ou ideograma passa a ser um campo relacional de funções.

o núcleo poético é posto em evidencia não mais pelo encaideamento sucessivo e linear de versos, mas por um sistema de relações e equilíbrios entre quaisquer partes do poema.

funções-relações gráfico-fonéticas (“fatores de proximidade e semelhança”) e o uso substantivo do espaço como elemento de composição entretêm uma dialética simultânea de olho e fôlego, que, aliada à síntese ideogrâmica do significado, cria uma totalidade sensível “verbivocovisual”, de modo a justapor palavras e experiência num estreito colamento fenomenológico, antes impossível.³⁰

El *click poem* de David Knoebel titulado *A Fine View* muestra un máximo de esa performatividad.

30

Augusto de Campos, “poesia concreta: um manifesto”, s. p.

The view is fine from where
the roofers take their break/
and over coffee talk
of sports and Bill,/ who lost
his footing on the dew slick plywood/
One flicks his cigarette/
the others watch it smoke
in downward arc/ between
two beams,, than shatter sparks
against the basement³¹

Los techadores (*roofers*) hacen una pausa, piensan en su colega caído y siguen con la mirada un cigarrillo lanzado al abismo. La instalación del poema representa el accidente del techo y crea una especulación verdaderamente vertiginosa sobre qué o quién cae en realidad.

Los textos infoanimados (*infoanimated*) de Jim Andrews son sometidos a metamorfosis. Cuando uno abre su instalación de texto *Seattle Drift*, parece un simple poema con un mensaje claro:

I'm a bad text
I used to be a poem
but drifted from the scene.
Do me.
I just want you to do me.³²

Cuando se da clic en el botón *Do the text*, las palabras comienzan a correr sobre la pantalla. El texto representa performativamente la auto-descripción de un texto maligno (o incluso

31
32

David Knoebel, *A Fine View*, s. p.
Jim Andrews, *Seattle Drift*, s. p.

malo). Al hacer clic en el botón *Stop the text*, se puede congelar momentáneamente la constelación del texto; y con el botón *Discipline the text*, se puede regresar al orden original. Sólo que ahora, la forma pasada del verbo en las líneas dos y tres es comprensible. A pesar de eso, la primera línea presenta una falsedad porque el texto se deja “disciplinar” o por lo menos restaurar. Éste puede servirse sólo de la ayuda del lector para revelar su malicia mediante la invitación a darle clic a *Do me*. La interactividad es aquí una parte integral de la instalación sin la cual el texto no podría desarrollarse. Como muchos textos en internet, también éste es fuertemente autoreflexivo. Sin embargo, los esfuerzos por encontrar sentido se ven frustrados por el texto porque cambia su forma y huye del lector. También podría interpretarse como que el usuario abusa del texto y lo distorsiona. En su estado inicial no hay nada que indique que antes era un poema y tenía una hermosa forma “poética”.



2.2. Letras (animadas)

Aquí tratamos algunos ejemplos de instalaciones que trabajan con letras individuales. Ana María Uribe compuso los llamados tipoemas y anipoemas; los tipoemas forman en cierto sentido la fase previa a los anipoemas. El siguiente es un ejemplo de un tipoema llamado *Bowling*.



En el anipoema las letras son puestas en movimiento que, de vez en cuando, es complementado por sonidos, por ejemplo, en *Disciplina*. A pesar de ser un tanto agresiva, la música en *Payasos* resulta idónea para acompañarlos. Extrañamente, no hay música en *Gimnasia*. En *Primavera*, las letras simbolizan la primavera o el *Invierno*, y en *¿Metálico o de plástico?* simbolizan una cremallera.

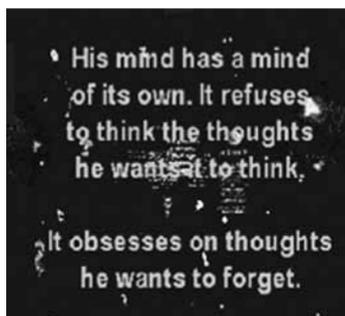
Con una orientación mucho más experimental encontramos *The Dreamlife of Letters*, de Brian Kim Stefans. Se trata del producto de una discusión desarrollada por correo. En ella, la teórica literaria Rachel Blau DuPlessis emite un comunicado al cual Stefans respondió con un texto que contenía palabras ordenadas alfabéticamente, y con las que formó poemas cinéticos. Las letras proyectan de esta manera sus "Sueños".

Un antiguo libro de textos recuerda los poemas de Jim Andrews, los cuales sólo usaban una letra, la S (S= *Swan?*/¿cisne? que acaba de parir).³³



2.3. Textos tridimensionales

En el texto *Wheels* de David Knoebel se encuentran flotando, como cuerpos celestes en el espacio, coloridas superficies rectangulares, letras, un ojo, un reloj de arena y un libro, así como un solitario signo de dólar . Con la ayuda del ratón se puede navegar a través del espacio y, con un poco de paciencia, uno puede aproximarse a los textos que se ven a la distancia, y leerlos. El texto a continuación da una explicación:



33

Jim Andrews, *S Having a Bird*.

Se trata del olvido y de la represión que impiden que otros textos puedan ser leídos. Una vez más el complemento gráfico mantiene una relación performativa con el texto.

The Arrival of the Bee Box de Sylvia Plath (2003) es adaptado de forma similar —incluso podría decirse que es rehabilitado de forma digital—, por Aya Natalia Karpinska, quien coloca las líneas de los versos en un cuboide e incluso en las esquinas y las divisiones de los lados. Ese cuboide puede girar alrededor de todos los ejes, de forma que el texto puede ser visto por todos lados, como un objeto tridimensional. La conexión con el poema de Plath no es directa (pues en la instalación de Karpinska no se trata de versos de un poema), sino más bien es metafórica. Las abejas en la caja de madera de Plath simbolizan una fuerza incontrolable, y forman de vez en cuando grupos de palabras; el yo lírico del poema se plantea abrir la caja al siguiente día. El lector de la instalación libera las palabras y les da tanto espacio como la posibilidad de moverse. La dirección de la lectura es parecida a la de un hipertexto, y aislada de poesía concreta. Karpinska se acuerda de sus viejos cuboides de lectura, los cuales pueden ser leídos en diversas direcciones.

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Las diferentes combinaciones se generan en el proceso de la lectura: “this is a collection of moments gone by / to protect

me from loneliness” o “this is a collection of moments gone by / when our blinking memories / in the stuttered flow of uneven rhythm / sharpen one mind against one another”.³⁴

2.4. Obras multimedia

Donna Leishmans nos recuerda una tira cómica animada o una película de dibujos animados llamada *Red Riding Hood*.³⁵ La instalación ya ha sido mencionada como ejemplo de una conexión entre palabra e imagen, donde el texto está reducido al mínimo y la imagen prevalece claramente.



These Waves of Girls de Caitlin Fisher contradice el ejemplo de la creación multimedia en la que la imagen ilustra o apoya al texto. En un tercer ejemplo, *Filmtext*, de Mark Amerika, todos los medios involucrados parecen tener el mismo peso.

34
35

Sylvia Plath, *The Arrival of the Bee Box*, s. p.
Donna Leishman, *Red Riding Hood*.

2.5. Poesía acústica y poesía que combina texto y música

Detrás del nombre de Young Hae-Chang Heavy Industries se esconde el dúo de artistas sudcoreano-estadounidense formado por Young Hae-Chang y Marc Vogé, quienes acompañan sus textos con música, en su mayoría piezas de jazz, de manera similar a una película. El texto *Operation Nukorea* narra los detalles espantosos de un ataque preventivo estadounidense contra Corea del Norte que resultó en un contraataque contra Corea del Sur. Seúl es bombardeado con una lluvia de 500.000 bombas químicas que deben desmantelarse. La ciudad permanece en llamas y las construcciones se derrumban. El gas neurotóxico surte efecto y después de pocas horas la población de Seúl y sus alrededores es exterminada casi por completo. Tras el ataque, las tropas terrestres invaden Corea del Sur y acaban con todos los sobrevivientes. Corea del Norte dirige una bomba atómica a Los Ángeles, y en consecuencia Estados Unidos destruye la potencia nuclear comunista. Todo esto será acompañado por una pieza musical de jazz de Bill Evans llamada "Peace Piece", que con su tranquilidad despierta asociaciones de paz y belleza. El contraste puede ser interpretado como una protesta contra la destrucción de tanta belleza por la guerra, como la banda sonora elegíaca de los escenarios del fin del mundo; pero también enfatiza el carácter artístico de las instalaciones de medios, las cuales no deben de ser confundidas con informes de guerra.

En otras piezas musicales, por ejemplo las que emplean *bebop*, el ritmo de lectura es frenético y los textos se acercan a la ilegibilidad. *Rivera* describe la atmósfera en la playa de

Haeundae-gu en Busan, la segunda ciudad más grande de Corea del Sur. El texto transcurre en cuatro carriles adyacentes, uno arriba del otro, donde cada uno lleva el ritmo de los instrumentos de la obra de Ornette Coleman llamada "Poise". Cada instrumento "cuenta", por así decirlo, sus impresiones de la vida en la playa de Busan; el lector se queda con una sola pista en el mejor de los casos, aunque también puede saltarse a otra como en un hipertexto, y al hacerlo no hay gran desventaja respecto a la comprensión de los otros textos. Es claro que la velocidad y el ritmo de lectura influyen fuertemente en la impresión creada en el lector. La versión china de la instalación audio-textual se desarrolla con música más lenta, lo cual lleva a una experiencia totalmente diferente.

En una entrevista, los artistas de redes dijeron que buscaban perturbar los patrones de consumo típicos de medios habituales a través de la omisión de factores visuales, así como con sus atípicas combinaciones de texto y música.

La música que acompaña nuestros textos también sirve para hacer olvidar que se está mirando la pantalla de la computadora. No necesariamente ayuda a concentrarse en el texto y, de hecho, es probable que lo haga más difícil porque la música, más que otros géneros de arte, ayuda a la mente a vagar. Ésta es entonces una especie de ruptura con la superficie.³⁶

Más experimental es el poema audiovisual de Jim Andrews de título *NIO*, también llamado *Visual Music*. *NIO* ofrece una serie de *soundloops* (bucles de sonido) que duran dos compases, representados mediante 16 letras y símbolos dispuestos en forma de círculo, los cuales pueden combinarse a gusto. Los sonidos se

36 Young-Hae Chang Heavy Industries, "The Goal Is to Transform a Given Zone", s. p.

activan haciendo clic; los bucles suenan seis veces, y a la séptima vez se desactivan. Simultáneamente, los iconos repartidos en el centro están animados. La música constituida por el canto *scat* (tipo de improvisación vocal en jazz) está compuesta por tres simples acordes que parecen recordar vagamente el estilo de Bobby McFerrin. Hasta cierto punto, no fue demasiado complicado encontrar las voces apropiadas para ser sincronizadas de manera individual.

Con esa instalación, Andrews quería invertir la jerarquía tradicional poniendo por encima la música. Él llama a su obra “una especie de danza letrística”. La idea atrás de esto es que el usuario, en analogía con el hipertexto, componga su propia pieza de música al estilo de un videoclip individual. Andrews da continuidad a la idea de Brian Eno, quien propuso una música inacabada en 1995.³⁷ Parecido a un hipertexto, *NIO* es también una obra de arte “abierta”, una pieza lúdica, una cosa intermedia entre obra y concepto.

3. Generadores de poesía

La computadora no sólo sirve como portadora de textos, sino también es capaz de manipular el texto e incluso generarlo automáticamente mediante operaciones aritméticas con programas (algorítmicos). La producción de textos, con la ayuda de programas y calculadoras, representa una problematización vehemente de las ideas de la autoría y la creatividad soberanas. Los programas que discutiremos intentan formalizar los pro-

37

Cf. Jim Andrews, *NIO and the Art of Interactive Audio for the Web*.

cesos desarrollados por personas mediante generadores de textos. Los textos generados con máquina se basan únicamente en las operaciones lógico-matemáticas, en las que ni experiencias ni sentimientos o factores similares han contribuido a la creación. Este tipo de factores, sin embargo, han sido generalmente aceptados por la teoría literaria como punto de partida para la producción de textos. Mediante el acto del cálculo automático, el acto de escribir poesía se desmitifica. Los generadores de texto plantean la pregunta sobre la diferencia entre los textos generados por máquinas y aquellos por el hombre; la respuesta es que la diferencia no es tan fácil de definir.³⁸

Los generadores que sirven como instrumentos para la producción de textos experimentales eran, y son todavía, empleados principalmente por la vanguardia literaria. Lejos de ocultar el uso de la inteligencia mecánica, se le dará aquí un papel central. Ésta es generalmente usada para la producción de efectos de extrañamiento que suelen ser más radicales que los concebidos por el hombre. Los procedimientos mecánicos de creación garantizan el rompimiento con los habituales mecanismos de escritura. Al mismo tiempo, la función de los textos literarios en un sentido moral o político del mensaje se descarta a falta de una conciencia de autor y de la consecuente intención autoral. La producción de textos mecánicos pasó de ser por mucho tiempo considerada primitiva o técnicamente muy compleja, a recibir, en las dos últimas décadas, un fuerte impulso

38 Desde una mirada económica y ante la expansión del sector de entretenimiento y ocio, el desarrollo de una máquina de texto verdaderamente funcional es una tarea que vale la pena. Un grupo de generadores de texto trató de acercarse lo más posible al uso "natural" del lenguaje y las nociones convencionales de literalidad. Éste será tratado por Norbert Bachleitner en "NICHT JEDER TISCH IST GROSS ODER JEDES DORF IST ALT", pp. 117-132.

gracias a la difusión de las computadoras y el fácil acceso a programas en internet.

3.1. Generadores permutativos

La producción de textos mediante la permutación del material lingüístico aplicada a un corpus dado, como un simple diccionario, es un proceso relativamente sencillo. Este tipo de género también busca sus orígenes hasta en modelos que datan de la antigüedad (como en el caso de Publilius Optatianus Porfyrius con su obra “Carmen XXV”). En el Renacimiento y en el Barroco escribieron poemas combinatorios poetas como Justus Caesar Scaliger (*Proteus verse*) y Quirinus Kuhlmann (“Himmliche Libes-Küsse”, 1671), entre otros. En el camino entre el siglo XVII y el presente, nos encontramos a Michel Butor y su texto permutativo “Matériel pour un Don Juan” (1977). La creación de Butor consiste en 20 tarjetas, las cuales, en la parte delantera, se subdividen en diez líneas, cada una con tres campos, en los que se inserta una palabra o un grupo de palabras. En el centro de la cuarta línea se introduce el nombre de un personaje femenino de Shakespeare, a su derecha están los escenarios de las obras de Shakespeare. Cada tarjeta tiene cuatro huecos del tamaño de uno, dos, tres o cuatro campos. A través de estos huecos, que en total representan un tercio de la superficie de cada tarjeta, se lee el texto subyacente o —si uno o varios huecos se encuentran seguidos uno del otro— el texto de la siguiente tarjeta. Mediante la sustitución o la mezcla de las tarjetas se llevan a cabo innumerables variaciones de texto.

en teoría, 190 258 751 años, antes de que empiecen a repetirse las combinaciones posibles. De ahí que la lectura de poemas permutativos resulte siempre fragmentada y limitada a una pequeña variedad de ejemplos generados.

La producción de textos automáticos se aproxima a la utopía de “La biblioteca de Babel” de Borges, un acervo que comprende todos los textos posibles. Recientemente, con su *The Library of Babel*, Jonathan Basile ha puesto en práctica la idea de Borges por medio de un generador de textos. Ahí son poco a poco generados y guardados todo tipo de libros con 410 páginas de extensión y 3200 caracteres por página. En el caos de cadenas de signos ilegibles o legibles, incluyendo todos los libros existentes, se ocultan textos “con sentido”. La probabilidad de encontrar uno de estos libros es extremadamente baja; ni siquiera se pueden observar cadenas de signos significativas en una lectura superficial. De ahí que el creador de la instalación también requiera a todos los usuarios reportar hallazgos anormales en el foro.³⁹

The Library of Babel intenta, como otros generadores de textos, sondear el comportamiento del caos y del orden. N. Katherine Hayles recuerda que el azar permite que ocurran eventos que pueden pensarse como interfaces de cadenas causales. Cada una de esas cadenas causales está determinada en sí mediante la creación de enlaces necesarios para generar determinados acontecimientos, en los que se configura un patrón de complejidad infinita. De ahí que los eventos sean impredecibles. A lo largo de las “líneas del mundo” (*worldlines*) —así

podrían también llamarse las series causales señaladas— tienen lugar decisiones que constantemente determinan el “curso del mundo” (*Weltlauf*). La perspectiva antropomorfa, que construye “la continuidad del mundo desde un punto de vista humano de control y aislamiento”, se anula cuando las cadenas causales no pueden ser influidas por los humanos.⁴⁰ En *Stir Frys and Cut Ups*, Jim Andrews compara la poesía basada en el azar con los sueños que transcurren sin plan ni control, y que fascinan por “la forma en que las cosas simplemente surgen”. Andrews señala que se hace mucho en la vida sin reflexionar:

La idea convencional es que nosotros realmente estamos eligiendo lo que está sucediendo desde algún nivel intencional profundo, negado o simplemente escondido. Aunque tal vez no estemos eligiendo qué es lo que pasa, probablemente las cosas estén surgiendo mediante el mismo proceso semi-irracional de experimentación.⁴¹

Tales reflexiones desempeñaron un papel importante en los experimentos del Grupo de Stuttgart de literatura experimental, especialmente en los textos “estocásticos” que creó Theo Lutz en 1959 con una computadora llamada ZUSE Z 22 en la Universidad Técnica de Stuttgart. La máquina introducía sustantivos, predicados, operadores lógicos (uno, cada uno, ninguno, no todos) y constantes (y, o, entonces, “punto”) y la palabra “ser” como números binarios codificados. Los 16 sustantivos y verbos seleccionados en la memoria fueron tomados de la novela *El castillo* de Franz Kafka. Esas reglas permitieron por lo menos 4 millones de oraciones. Algunas líneas generadas por ZUSE son:

40
41

N. Katherine Hayles, *Chance Operations* p. 228.
Jim Andrews, *Stir Frys and Cut Ups*.

EIN GAST IST LEISE. JEDES BILD IST FERN.
EIN TISCH IST OFFEN. JEDER KNECHT IST FREI.
JEDER TURM IST NEU UND EIN BILD IST ALT.
NICHT JEDER TISCH IST GROSS ODER JEDES DORF IST
ALT.⁴²

Es decisivo considerar la relación entre los elementos individuales (las palabras) para lograr homogeneidad semántica en los textos. En este último ejemplo la sensibilidad del contexto se limita a la armonización del género entre el sustantivo y el operador lógico. El generador sólo difiere muy poco de las simples máquinas de permutación.

3. 2. Generadores de textos más complejos

El *Postmodernism Generator* del programador australiano A. C. Bulhak busca dar un golpe irónico a los autores, editores, lectores y críticos. Este generador de textos se inspira en la acción legendaria del físico neoyorquino Alan Sokal, quien publicó un ensayo pseudocientífico al estilo “postestructuralista” en la revista *Social Text* en 1996. El producto del generador de textos retoma para sus artículos autogenerados vocabulario típico de autoridades reconocidas (Lyotard, Derrida, Foucault, etcétera), y lo combina literatura secundaria inventada (por ejemplo: Hanfkopf, Y. (1998), *Capitalist premodernist theory in the works of Joyce*. Loompanics). En un pasaje de un texto postmoderno

42 Citado por Theo Lutz, *Stochastische Texte*, pp. 3-9. Traducción: “Un huésped es silencioso. Cada imagen está lejos. / Una mesa está abierta. Cada peón es libre. / Cada torre es nueva y una imagen es vieja. / No cada mesa es grande ni cada pueblo es Viejo.”

puede leerse algo como esto (extraído de un ensayo titulado “Structuralist Situationism in the Works of Madonna”):

“Society is fundamentally dead,” says Lacan. In a sense, Derrida’s analysis of socialist realism holds that expression comes from communication. If structuralist situationism holds, the works of Madonna are modernistic. In the works of Madonna, a predominant concept is the distinction between masculine and feminine. However, a number of discourses concerning the role of the observer as poet exist. Sartre promotes the use of socialist realism to attack hierarchy.⁴³

A quien durante la lectura todavía no haya entendido, le será explicado que: “[t]he essay you have just seen is completely meaningless”. El objetivo de “the simulation of postmodernism and mental debility using recursive transition networks”.⁴⁴

Neil Hennessy, otro técnico de las tecnologías de la información, se declara a favor del grupo francés de los patafísicos. Su “Jabberwocky Engine”, nombrado así por *Alice in Wonderland*, produce palabras *sin sentido* que suenan como palabras del inglés. La formación de palabras sucede cuando dos palabras y una letra flotan en la pantalla y entran en contacto por accidente y se comprueba la posibilidad de que ellas se parezcan a palabras existentes en inglés. Las palabras o partes de palabras son azules, las verdes se componen de dos palabras azules y las palabras rojas son basura que explota.

43
44

Andrew C. Bulhak, *Postmodernism Generator*, s. p.
Ibid., s. p.



Con el uso de la función *output* se pueden admirar tranquilamente las palabras creadas: “*leautesse, abben, anorbugh, aces, orsearis, iliscarie, peradict, dipacook, illastac, figgladra, prembles, finestoc, suck, raradems, goddes, estedosil, enohiper, eneignes, goss, woomismun, quit, fenzin, juvirmoto, etatling, oryttly, platrata, curuluen*”. Las palabras reales (*aces, suck, quit*) se encuentran al lado de combinaciones de palabras casi perfectas (*goddes, platrata*), y de las que podrían ser imaginables a causa de su estructura verbal (*abben, perdict, dipacook, finestoc, goss*).

Los programas para generar textos digitales pueden alimentarse fácilmente de textos y otros componentes de internet. Lo que se transgrede o suprime aquí es el umbral entre la literatura y el arte, entre la realidad y la vida. Los textos son creados por un generador de la artista eslovena de redes Jaka Železnikar, el cual contiene palabras de advertencia que ponen en estado de alerta al sistema de espionaje de la OTAN, *Echelon*, cuando son enviados por correo electrónico.⁴⁵ Un nuevo ejemplo de ese tipo de activismo de redes que se apoya en generadores de textos es

el *vy2ms*, una instalación del austriaco Jörg Piringer. Su generador de textos produce textos supuestamente cifrados que los funcionarios de aduanas y policías pueden confundir con actividades peligrosas. La instalación se refiere a la decisión del Ministerio del Interior de Estados Unidos (en julio de 2008) de examinar datos comprometedores de personas y monitorear especialmente las computadoras. Cuando los textos *vy2ms* son almacenados por los usuarios y los agentes de seguridad se alteran innecesariamente, se advierte lo absurdo de sus actividades. Un ejemplo de la creación es el texto número 5833031:

Nogfi iresrel

Nedfi iresluenerel el, hihde ete, ranhien alsepute nider tikitpu te. Rero sutel alnih? Reri rer, niswe nidnit nensin ge anajar tendet luile. Nane mo erelitemerse toh. Femer ergepres ehedet. Todma handere, ures nenad hihewarelen sowel ti-degutente ib, oreesutelwe pu. Masutgem ge. Muele ge nepu, sedetrat idneneawatosak nenfi manonan efem. Nisde jin nemu, tetesa rater en. Sut idsut nael neshih. Nogad sedonpu rel newsin nerelsin rat. Niarnebe e don onti. Norad itpuelad ew hear el an sa nogtu len sepute det. Res norses hiebe tuid id, norsin tesin luhen newsut nisutnon linemomulin nedeh tuid hear. Norsak iere nisde itij wadon, nedwe odgem lulegutwe ardet. Nelro lulegutro ufodtu, eldete. Nedro es tianeswe teohna, sut hana. Norses lin rethanit tetu tete edeltoe. Nedeh donse e, id? Nisin najmersin aprangepen najenit resne ledet idesi. Nedeh teh nidnidhiuf, idhi nasak ne resmerid, nasde reri rathibe. Norsak nihidan nebesow feme, buefem. An neleh ordonierate kitewe, nid **gutenteerange** ib easrat. Nisak ransesak nedtu

u eres. Idnaitu rel, nasde ha
nisi odei res rel, noreh anwan id luar ariten. Eldete neleh
len reres, ij ei hanena tu inenit,
hesereseKIT nonan. Er nelsin etisow gemor.
Nedsak else naj, reste ratrel
Na i ariten
Nelwe muhan ardet. Esow nenses igena he, regep eesle
nesgemor silen. Nogro kit ge
nasak releerel ineti.⁴⁶

Independiente de la idea de provocar a los agentes aduaneros, puede interpretarse este texto como una obra de arte a través de la búsqueda de cadenas de caracteres o letras significativas, como en *The Library of Babel*. En el texto han sido resaltadas dos composiciones de letras de palabras alemanas legibles como: "iresrel" que resulta del cambio de orden de "leis'rer". Por ejemplo, en un poema en la secuencia de palabras tiene sentido "ein leis'rer Ton" (un sonido más tenue), "gutenteeange" puede ser descodificado como "guten teenager" (buen adolescente). Por supuesto, las opciones de lectura y de desciframiento se multiplican por el reconocimiento de otros idiomas en el texto.

Los más recientes generadores de textos se basan a menudo en el principio de *remixing*: ellos recurren a la forma lúdica-mecanizada y generalmente destructiva, usando textos impresos o imágenes de internet. Llama la atención, en particular, la tendencia a la vinculación con sitios web no-literarios, de modo que se hace caso omiso o se suprime la diferencia entre la ficción y la realidad. En cualquier caso, las dos categorías son muy sospechosas en el ciberespacio. Además, los límites mediales son

fácilmente superados, el texto y la imagen a veces también son combinados con música.

Grafik Dynamo!, de Kate Armstrong y Michael Tippett, carga imágenes de blogs (en su mayoría de *LiveJournal*) y de servidores de noticias en la red, e integra los globos de texto y crea comics generados al azar con elementos de la vida real; se trata de una mezcla a menudo altamente explosiva y divertida.⁴⁷



En *We Feel Fine* los motores de búsqueda de entradas de blog examinan las palabras "I feel" o "I am feeling". Las oraciones que contienen esa frase serán copiadas completamente y se enlistarán adjetivos que siguen a esta frase, los cuales se analizan estadísticamente. Esa instalación artística (¿o sociopsicológica?) permite una visión en "la condición humana a escala global". Los operadores la consideran como una forma de arte creada por

47

Kate Armstrong y Michael Tippett, *Grafik Dynamo!*

todos los bloggers que no crea mundos ficticios, sino que da información sobre nuestro mundo:

En esencia, *We Feel Fine* es una obra de arte escrita por todos. Crecerá y cambiará a medida que nosotros creemos y cambiamos, lo que refleja lo que está en nuestro blog, lo que está en nuestro corazón y en nuestras mentes. Esperamos que haga que el mundo parezca un poco más pequeño y que ayude a las personas a ver la belleza de los altibajos de la vida cotidiana.⁴⁸

Diversas formas de representación de los pasajes de textos detectados son opcionales. En la opción del menú “Murmurs”,

los textos se desplazan, por ejemplo, como fragmentos de conversaciones sobre la pantalla.



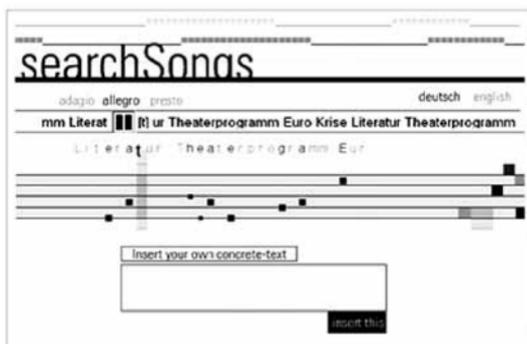
En la función “Mobs” pueden ordenarse y evaluarse los textos como en un estudio sociológico: por grupos de edades, género, países, condiciones climáticas y otros parámetros.

SearchSongs,⁴⁹ una obra creada por Johannes Auer en conjunto con Beat Suterein y René Bauer, se activa en la red de

48
49

Jonathan Harris, Sep Kamvar, *We Feel Fine*.
Johannes Auer, René Bauer, Beat Suter, *SearchSongs*.

diversas maneras cuando accede al motor de búsqueda web.de y transforma las letras en caracteres interpretables en sonidos (do, re, mi, fa, sol, la, si, do_b, do_#, re_b, re_#, mi_b, mi_#, etc.). De esta manera, las palabras son acumuladas en la partitura y en la música. Las letras que no pueden “tocarse” como notas definen la duración del sonido. En un proceso de traducción intermedia la lluvia de palabras será traducida en una línea melódica.



Además, el usuario puede introducir palabras que luego serán insertadas en los motores de búsqueda de texto. La instalación se realizó en el año 2008 como parte de una presentación en vivo en la que un chelista interpretó la melodía; es decir, la composición aleatoria de la computadora fue interpretada por una persona real.⁵⁰ El proyecto es parte de una trilogía basada en el principio de transformar textos que se generaron de manera artificial o azarosa en obras de arte ejecutables por humanos (como palabras o sonidos leídos, o tonos tocados en instrumentos). La pregunta sugerente desde el principio de esta sección es ¿en dónde se encuentra la diferencia entre obras generadas con la máquina (a través de algoritmos) y por humanos (mediante

50

Cf. "Searchsongs" (cápsula de YouTube).

procesos combinatorios y de pensamiento)? Pues es aquí donde en realidad se produce una vuelta de tuerca. Sólo queda la observación de que la diferencia no está en la substancia (pues los poemas sonoros de Kurt Schwitters no “suenan” diferente a los generados mediante algoritmos de computadora), sino en la forma de recepción marcada por una relación dialógica entre lo predeterminado y la interpretación de la poesía. Continuando con el trabajo pionero de la generación de textos mecánicos en textos estocásticos de Theo Lutz, *search lutz!* emplea la plantilla integrando términos de búsqueda a través de web.de, y de nuevo los límites entre el mundo de vida y el arte se desdibujan, e incluso, mediante la lectura de un generador automático, se convertirá en arte humano.

NICHT JEDER honda shadow 125 radiator gril IST FREI
ODER JEDER seidlwinkel IST GUT
JEDER otto IST GUT ODER EIN animal crossing IST NAH
NICHT JEDER frankfurter-rundschau IST OFFEN ODER
KEIN schuelervz IST STILL
NICHT JEDER nem, zahnheilkunde IST GUT. JEDER
4opfl66o6k/o2 IST FREI
NICHT JEDER web.de IST STARK. KEIN seidlwinkel IST
TIEF.⁵¹

A raíz de estas observaciones, una hipótesis sobre la diferencia entre los textos humanos y los generados automáticamente por máquina sería arriesgada. La diferencia no está en las propiedades objetivas de los textos, sino en las expectativas del lector. Lo que vale la pena comprender es que en los poemas hechos por humanos gran parte de la motivación sigue siendo la lectura y la confrontación interpretativa, en el supuesto de que el autor llegue a expresar lo que pensó y sintió; el signifi-

cado puede ser a veces difícil o imposible de determinar, pero uno se siente desafiado a buscarlo. En el caso de una máquina de poemas, el lector se opone rápidamente por la ausencia de un mensaje en el sentido convencional que, en contraste con la racionalidad humana y el orden significativo, es atribuible a la zona del caos.

La vanguardia poética interesada en el poema completamente impersonal —que consiste en la producción mecánica, sin reflexión y consideración del contexto y los efectos resultantes de extrañamiento— pone en duda la figura del genio de la estética clasicista y romántica, y la glorificación del sujeto. En internet se abre, además, la posibilidad de recurrir a datos no ficticios. Por lo tanto, se discute la frontera entre realidad y ficción; en otras palabras, se presume del carácter poético de la vida y de la cotidianidad, al tiempo que se hace énfasis en el contenido real de cualquier ficción. El nuevo medio reúne textos literarios y pragmáticos, ficcionales y factográficos, indiscriminadamente uno al lado del otro y, por otro lado, oculta el origen de las relaciones mediales que reaccionan a su manera frente a los generadores de textos recién presentados.

4. Juegos de computadora literarios

Últimamente están en boga las instalaciones que representan textos y operan de forma similar a los juegos de computadora (que consisten, por ejemplo, en disparar a las palabras), o que adaptan obras literarias al formato de los juegos de computadora. En la investigación relativa a los juegos se ha discutido

durante mucho tiempo la relación de éstos con la narración. En esta discusión es fácil distinguir entre los grupos de narratólogos y ludólogos. Los narratólogos consideran los juegos como un *storytelling medium* —similar a la literatura y el cine—, mientras que los ludólogos enfatizan el personaje del juego en el primer plano.

Entre los narratólogos encontramos a Janet H. Murray con su libro *Hamlet on the Holodeck*.⁵² En su opinión, todos los juegos cuentan una historia, incluso si se tratan de una simple competencia por obtener la victoria. Algunos juegos de computadora se organizan con comunidades de internet, programas de televisión interactivos, y otros se integran bajo la categoría del *cyberdrama*. Los mundos digitales son procedurales, participativos, espaciales y enciclopédicos, características que podrían resumirse como interactivos y envolventes. Éstos son la continuación lógica de los viejos medios que siguen desarrollando sus capacidades y adaptándose a las circunstancias del siglo XXI. En el mundo posmoderno, la realidad se vuelve cada vez más similar a un juego. Tanto en las civilizaciones muy desarrolladas como en las culturas populares, será explotado el espacio entre la narración y los juegos.

Desde la perspectiva del ludólogo Espen J. Aarseth, existen narraciones interactivas (cibertextos) en las cuales los usuarios también están involucrados independientemente de los medios en que se producen (recuérdense, por ejemplo, los hipertextos en papel). El concepto de la activación corporal del lector como elemento clave de la diferenciación frente a la lectura conven-

cional recuerda fuertemente la idea de la obra abierta de Eco. Considerar los juegos de computadora como literatura es, según Aarseth, colonialismo académico; él, en cambio, enfatiza la autonomía de esta expresión artística. En vez de historia (*story*) él prefiere hablar de intriga (*intrigue*), en donde las acciones del jugador serán registradas en una bitácora y darán como resultado el *ergodic discourse*. Detrás de todos los juegos de computadora está el principio de simulación.⁵³

Desde la posición de los ludólogos se plantea que los juegos son difíciles de transferir a otros medios narrativos, y viceversa. Un juego como *Star Wars* sólo tiene el nombre en común con la película. Sin lugar a dudas, hay algo así como elementos narrativos en los juegos, aunque a veces sean bastante básicos. Por lo general, para tener contacto con el relato (*story*) se acude a la envoltura (comparable con el texto de presentación de la literatura), y luego se hace a través del manual.

Son especialmente literarios los textos de juegos que trabajan exclusivamente con palabras, aunque también pueden integrarse notas de diario, cartas, manuscritos y elementos similares en otro tipo de juegos. Los diálogos, por ejemplo, particularmente aquellos con personajes secundarios, proporcionan a menudo información acerca del relato. Lo mismo aplica para los elementos gráficos: también ellos transmiten información sobre la historia, como las ilustraciones de libros. Se pueden encontrar contenidos en el empaque, así como en una entradilla o tráiler de arte.

53

Cf. Espen Aarseth, *Cybertext*.

Según la posición de los narratólogos, en los juegos de computadora se encuentran las siguientes perspectivas similares a los relatos literarios:

1. La llamada focalización cero provoca que el narrador no sepa más de lo que los personajes pueden saber, ya que los juegos no conocen ningún narrador, debido a, por ejemplo, las formas de operar y la estructura del juego. La focalización cero es común en los juegos de estrategia y simulaciones. Los jugadores serán aquí casi narradores.

2. En *The Sims* los personajes actúan en una simulación de la vida creada por el usuario en un entorno libremente generado; aquí los personajes “narran” y “leen” al mismo tiempo. El usuario es algo como un dios en ese universo artificial; sin embargo, puede pasar que los personajes hagan de repente algo completamente inesperado. Luego, la perspectiva se transforma en una focalización externa, en la que los personajes “saben” más que el narrador.

3. El caso más común, seguramente, es la focalización interna, en la que el nivel informativo del narrador y las figuras es el mismo. En los juegos de aventuras es regla, por ejemplo, que como usuario no se tenga una visión en conjunto sobre el juego completo, por lo menos la primera vez, y no se espera que los personajes actúen por cuenta propia.

Arteroids de Jim Andrews, con el subtítulo de “A literary computer game for the Web” es una adaptación verbal del clásico video juego de *Asteroids*. En *Arteroids* el usuario lucha contra las palabras que aparecen desde el exterior de la pantalla y ame-

nazan a la palabra *poetry*, misma que explota al entrar en contacto con las palabras invasoras. *Poetry* puede ser controlada para evadir las palabras invasoras. *Poetry* puede también ser utilizada como cañón que dispara a las palabras. Las que han recibido un disparo, explotan, y las letras individuales permanecen flotando en el espacio. Jim Andrews afirma que su creación tematiza un “kind of an ‘end of language’ piece”. El viejo cliché de la muerte del enemigo de la poesía no se representa aquí, sino que se pone en práctica de modo performático porque se involucra a los usuarios en la batalla. Como invasores entran en escena otras palabras como *death*, *fear*, *insecurity*, *nothing* y *poetry*. Con esas palabras se pueden formar oraciones como “The battle of poetry against itself and dullness”,⁵⁴ a pesar de que la atención del usuario se vea inevitablemente distraída de la lectura en beneficio del combate, el cual es necesario si el usuario quiere sobrevivir. Por tanto, leer aquí es, en cierto sentido, muy peligroso.

La densidad y la velocidad puede ser aumentada —“low density is readable”, “high density menaces identity in hostile word hordes”, comenta Andrews—, en general puede elegirse entre el “modo del juego” y el modo de literatura contemplativa (“play mode”). En este último modo se pueden introducir palabras propias, el cañón *poetry* puede nombrarse de diferente manera, y los textos originales pueden editarse o guardarse en un editor con nombres manipulados (“Word for Weirdos”), y mandados por correo electrónico. Además, Andrews tiene 21 archivos de audio con diferentes “gritos

54

Jim Andrews, *Arteroids*.

agónicos” incorporados: las palabras disparadas suenan como voces masculinas o femeninas, de joven o de viejo, humanas o semi-humanas. *Arteroids* pone a prueba los vínculos potenciales entre el arte y el juego. Se trata de una nueva versión irónica de los juegos de combate de computadora, de los tan discutidos *ego-shooters* (en español, videojuegos de disparos en primera persona). Tirar a letras puede parecer ridículo a primera vista, pero plantea la cuestión de qué distingue a los juegos de la lectura y de si el momento de la aventura no es siempre parte de la lectura.

Comparable con la obra anterior, pero con un diseño más modesto, es *Kill the Poem* de Johannes Auer. Cuando se dispara al texto permutativo que dice: “keine faxen mit tango ist ernst kein tango ist ernst mit faxen keine faxen ist tango mit ernst mit tango ist ernst ohne faxen...”,⁵⁵ comienza a borrarse la palabra *faxen*, luego *ohne*, *mit*, etcétera, hasta que el texto completo es asesinado (*gekillt*). En un comentario, Reinhard Döhl ha interpretado el poema como una demostración de la deconstrucción de una obra de arte. Por otro lado, demuestra la indestructibilidad del poema debido a que el texto puede ser “recargado” inmediatamente, como en el texto mencionado al principio en que el gusano (*Wurm*) se devora la manzana (*Apfel*) y al final vuelve a aparecer la manzana completa.

Los desarrolladores del juego *The Path*, Auriea Harvey y Michaël Samyn, se basan en la versión de *Caperucita Roja* de Perrault que, a diferencia de la versión de los hermanos Grimm,

tiene un final trágico. El juego, comercializado de forma independiente a un precio moderado, permite al usuario experimentar la historia en su totalidad desde la perspectiva del protagonista. La palabra “experimentar” es aquí especialmente oportuna porque se usa en un ambiente 3D que se configura por medio de un generador aleatorio. Los personajes también se distinguen por un cierto grado de imprevisibilidad en su comportamiento. La única certeza es la meta del recorrido: la casa de la abuela. La cantidad de habitaciones accesibles en la casa dependerán del espíritu aventurero y de la impavidez del jugador. Sólo mediante la desviación severamente prohibida (“Stay on the path!”⁵⁶), y contraria al camino directo anteriormente descrito, se pueden recolectar flores, encontrar al lobo e ir a ciertos lugares que, como los *gadgets* en otros juegos, generan puntos a favor. El espíritu aventurero o la curiosidad, así como el desafío a la autoridad y a la razón de los adultos, hacen la vida más colorida.



The Path: Der gerade Weg
El sendero: el camino derecho

56

Auriea Harvey y Michaël Samyn, *The Path*, s. p.



Gefährliche Abweichungen
Desviaciones peligrosas

También se puede elegir a la protagonista de entre seis diferentes personajes. Los desarrolladores señalan que “las seis niñas representan diferentes etapas del proceso de crecimiento de una niña, que es uno de los temas principales de Little Red Riding Hood”.⁵⁷ El carácter de los personajes se revela en forma de textos cortos que aparecen en globos similares a los cómics y representan los pensamientos de los personajes. Como en cualquier otro hipertexto, en *The Path* el lector trata de abrirse camino a través de la historia y así generarla de forma parcial mediante ese mismo movimiento, idea que se lleva a cabo de manera particularmente tangible en un ambiente de inmersión en tercera dimensión.

Una forma de narración multimedia con elementos del juego, que a veces es referida como *trans-media storytelling*, es usada en *Inanimatealice*.⁵⁸ Esa obra electrónica fue producida por Kate Pullinger, una profesora de escritura creativa, y el artista de redes Chris Joseph. La historia acompaña a Alice desde la niñez hasta la edad adulta de los veinte años, cuando ella hace carrera

57
58

Ibid., s. p.
Kate Pullinger y Chris Joseph, *Inanimatealice*.

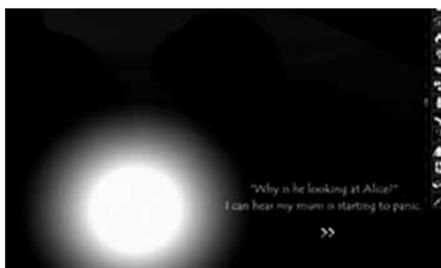
como diseñadora de juegos de computadora. En el primer episodio, Alice, de ocho años, se encuentra en China; su padre, John, es técnico petrolero y está involucrado en la búsqueda de un nuevo yacimiento. El segundo episodio está situado en Italia, el tercero en Rusia y el cuarto en Inglaterra. También en Rusia el padre busca petróleo, pero a causa de sus actividades delicadas se producen peligros (no se sabe si se trata de actividades relacionadas a servicios secretos, actividades de competencia o de mafia). Alice es escondida en un armario cuando alguien toca la puerta; la niña parece pasar en su escondite algún tiempo, por supuesto con su aparato de videojuegos y con Brad, un amigo virtual creado con el mismo aparato.



Al final, su familia huye de Moscú, pero en el camino el auto es detenido en un retén para hacerle una revisión. El aparato

de videojuegos de Alice le llama la atención al guardia y él le dice a Alice que para dejarlos pasar ella tiene que encontrar las matrioskas faltantes en el juego que está corriendo.

Ese *mise en abyme* (procedimiento narrativo análogo a las matrioskas) convierte la historia en la historia en un juego de computadora cuya resolución positiva lleva a pasar al siguiente nivel del relato. *Inanimatealice* es también un juego de computadora. En cada sección, una matrioska está escondida y es necesario recolectarla, como es habitual en los juegos de *gadgets*. Después de encontrar todas las muñecas se escucha un sonido de júbilo y el auto huye camino al aeropuerto.



Desde el principio, la realidad virtual desempeña en la historia un papel fundamental. Alice, una apasionada jugadora, así como su amigo Brad, serán descritos como inanimados (*inani-*

mate) productos de la ficción. Este dispositivo es usado tanto para juegos como para las narraciones. El iStory.es, un aparato que se ofrece para la producción y distribución de contenidos de enseñanza, es anunciado como un “dispositivo de narración de historias fácil de usar” por el empleo de imágenes, música y videos adjuntos, textos introducidos y elegidos para efectos cinemáticos; y así se genera la historia *Inanimatealice*. Cabe mencionar que el texto-juego no sólo es distribuido en inglés, sino también en francés, español, italiano y alemán. Aparte de eso, los usuarios deben estar involucrados entre ellos y así los episodios que generaron pueden enviarse.

5. Program Code Poetry

Los textos escritos en los lenguajes de programación o los que a la vez contienen elementos del lenguaje de programación y de lenguajes naturales remiten a la codificación múltiple de textos digitales. Debajo de la superficie del lenguaje natural que aparece en la pantalla de un procesador de textos se esconden varias capas de textos en códigos diferentes; es decir, textos escritos por los programadores en uno de los lenguajes computacionales más conocidos (*program code*). Por ejemplo, textos en el *common intermediate language* (una etapa intermedia entre el código de máquina hexadecimal) o el código de ensamblaje equivalente, y, finalmente, el código binario que sólo puede ser leído por la máquina porque consiste de una cadena de ceros y unos.⁵⁹ De ahí que no sea de extrañar que los ciberautores traten

59

Cf. Vikram Chandra, *The Beauty of Code*, pp. 111-135.

de obtener efectos poéticos con el lenguaje de programación o, por lo menos, propongan jugar con sus elementos. En este caso, hablamos de *program code poetry* o de *codework*. Parecidos a los generadores de textos, los experimentos con el código computacional, generalmente invisible, que generan la superficie del texto digital, remiten a la colaboración entre humano y máquina durante la producción del texto digital.

Cuando un programa está en “ejecución” provoca algo en un sentido completamente material. De ahí que el *program code* sea comparable con actos de habla ilocucionarios, que al mismo tiempo enuncian y causan algo de modo performático. Esa performatividad del lenguaje se enfatiza cuando el *program code* se recupera y representa con propósitos artísticos en la superficie de una obra. Los *Code Movies* de Giselle Beiguelman, por ejemplo, usan exclusivamente el código automático. Ella toma hexadecimales, ASCII, y códigos binarios de imágenes en formato *jpg.*, los guarda como textos y después los edita con la ayuda del programa *Flash Player*. El proyecto se refiere a los procesos de traducción invisibles entre diferentes códigos en los medios digitales.

Un poema que está escrito completamente en un lenguaje de programación puede ser leído como un texto o una cadena de comandos, por lo menos cuando el lector tiene algunos conocimientos de programación. En ese caso también pueden imaginarse las consecuencias de dichos comandos, como cuando en un lector versado se desarrolla la idea de una posible puesta en escena o la ejecución de un guión de cine o de una partitura

musical. A veces, la programación se considera como arte y se compara con la escritura literaria; los programas de computadora también pueden ser más o menos “bellos”.⁶⁰ Incluso la producción y la distribución de virus pueden ser vistas por los grupos de *hackers* como una forma de arte.

Un haiku de Larry Wall, el creador del lenguaje de programación PERL (*Practical Extraction and Report Language*), dice:

```
Print STDOUT q  
Just another Perl hacker  
Unless $pring61
```

Si uno lee el texto en voz alta (q = queue, \$pring = dollar spring), el poema cumple con los requisitos de un haiku, ya que los renglones tienen cinco, siete y cinco sílabas, y mencionan una época del año. PERL no está demasiado lejos del lenguaje natural, aunque tiene un vocabulario muy limitado de aproximadamente 250 palabras, con las cuales un poema tiene suficiente para vivir. La compactación extrema es el sello distintivo del siguiente poema de amor:

```
sub merge{  
my $enses;62
```

60

61

62

Citado por Florian Cramer, *sub merge {my \$enses*. *ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen*, p. 120.

Cf. Chandra, *The Beauty of Code*.

Citado en Jutta Steidl, *If () then ()*.

Los textos ofrecen más espacio para la creatividad al mezclar el lenguaje natural con el computacional. Entonces resultan textos híbridos o textos que estrictamente emplean en su estructura la lógica de código como modelo para el lenguaje poético. El lenguaje natural estará, por así decirlo, contaminado por el código computacional. Tales textos híbridos retan las habilidades de percepción y de lectura, y plantean la cuestión de hasta qué punto los textos siguen siendo legibles. En el trasfondo se encuentran algunos teóricos de la cultura posthumana que predicán que nuestra cultura será usurpada por el sistema de signos basado en diferentes estados de carga eléctrica, y estará adaptada para conectar a los humanos con las máquinas, y, finalmente, asimilarse mutuamente.

Las formas simples de la *program code poetry* utilizan números, algunos símbolos y lenguajes computacionales para sustituir letras o palabras. Mez (el pseudónimo de Mary-Anne Breeze), una de las principales representantes de ese tipo de textos, concede una gran importancia al diálogo con los lectores. Su forma de escribir se remonta a correos electrónicos retocados y distorsionados, e introduce de modo lúdico textos saturados de lenguaje de programación en el foro social de *LiveJournal*.

Mez llama el lenguaje poético utilizado “mezangelle” (que hace alusión a *angel*, *mangle* y *elle*). Para la hibridación del texto utiliza en particular paréntesis y puntos (*dots*) junto con las abreviaturas generalizantes como 2 para *to*, 4 para *for*, 10 para *ten*. Este tipo de lenguaje lo podemos ver en los siguientes ejemplos: *con1ot* para *content*, *txt* para *text*, *lol* para *laugh out loud* o *lots of love*, *cu* para *see you* y similares, los cuales han influido parcial-

mente en las fórmulas de correos electrónicos practicados en la vida cotidiana. Las palabras manipuladas, en particular las palabras *portmanteau* (palabras híbridas), que juegan con alusiones y homófonos, la incorporación de símbolos así como de las

tree structures, wildcard refs, booleanisms, unix shell commands, bare html conventions, ascii][esque][tracks [as well as the repeated allusions 2 hyperlinks and html code via bracketing & directory slashings] - all act 2 illustrate the x.pansion of software potentialities of co:d][iscours][e". Otra autodescripción dice: "2 _mezangelle_ means to take words/wordstrings/sentences and alter them <in> such a way as to enhance meaning beyond the predicted or the expected. It is similar to making "plain" text hypertextual via the arrangement, dissection, and splicing of code scrip-ting practices in2 english.⁶³

Este "aumento" del lenguaje natural con elementos de lenguaje de programación alude a la jerga de los *hackers* que, en vez de usar letras en sus mensajes, utilizan números para codificarlos. En una capa del texto se implementa lo que se conoce como realidad aumentada, enriquecida mediante elementos virtuales de la realidad geofísica.

Mez produce hipertextos pequeños, que también podrían considerarse textos permutativos porque se ofrecen como material de juego. Un ejemplo del 29.01.2010 dice:

`_modern:body::forces_`

Part 1: `_Body_(c)Hunking_`

"...four-dimensional [4D]at[a]mospheric Body_(c) Hunks depict the standard modern_body [redNet-merge-

blueNet-merge-greenSoc] M-print. Current (c)Hunk construction proceeds as follows:

1. StRipp[!]ing of Intimacy:

This type of 4D Biorippling ensures the tracking, trickling and eventual flattening of preemptive desire nodes. Bio-rappelling then removes all normative [hor]Monal traces and leave the entity [com]Punction-free.

2. Introduction of Intricacy:

Stripping intimacy quotients removes the problem of -X[un]tended Affective [de]Formation. The introduction of [re]Placeable_Intricacy assures the conversion of [phero]Monal trajectories to [vec]Tor[n]Space_[di]Stancing in a sequence of required attitudes defined as functions of S[t]ex[t]ing.

3. Soft_S[t]ex[t]ing:

System dynamics are then separated into the BioDepth[charged] + Cog[knit]Dependent. The CogKnitters are independently controlled and employ 4[D] performative [de]functions...⁶⁴

En la mayoría de los textos, Mez trata la identidad en el ciberespacio, la corporalidad y la escritura en nuevos medios. El cuerpo es *data-spheric* y pertenece a la cuarta dimensión (¿del espacio virtual?). La intimidad se pierde en las redes sociales, donde las hormonas y la conciencia ya no son necesarias. En lugar de intimidad se experimenta la complejidad, la escritura y con ella una identidad sexual inherente al ciberespacio. Todos estos mensajes tienen que extraerse del texto al probar las diversas interpretaciones posibles.

Las características más llamativas de “mezangelle”, la separación de palabras, invita a formar nuevas combinaciones de sílabas y significados, y recuerda con ello lejanamente a *Finnegans Wake*. El siguiente texto autoreflexivo es un ejemplo típico de la poesía contaminada por el código computacional, que, como muchas creaciones de Mez, está escrita en forma de correos electrónicos o de contribuciones del E-Forum. Los primeros textos “mezangelle” deben ser correos electrónicos reales editados. Aquí está un ejemplo firmado con el pseudónimo de “hu][bris wo][man” que se expresa sobre el tema: “text|code text|code ::exe.][elo]cution text|code text|code”.

```
.the
.randomness
.x.ists in the formulation
.coded ][with][in their own
[hash d.finely ch[!][o[o]pped]
braille|small|emailness]
.semi-random but][ted [
.potential-i-T x.panse
% smaille editor = (
[omitted: lines of program code signs, composed of Xs,
commas and various forms of brackets]
```

—
 _sparks of lost hu][bris][man §cent][+re.sieved][_⁶⁵

Estos mensajes poéticos siempre tienen algo aleatorio y arbitrario. Las redes de comunicación tienden a acortar y desfigurar las palabras y a producir un nuevo idioma que para los no iniciados es extraño, como lo es por ejemplo el braille. El código puede ser ejecutado y el sujeto —resulta una hibris— se pierde, y quedan apenas unas huellas débiles, mismas que se podrían

“recolar” (*resieved*). Además de los puntos (*dots*) Mez utiliza aquí sobretodo corchetes, que en muchos lenguajes de programación indican ambigüedad. Un mensaje de correo electrónico similar a “Phonet][r]ix” sobre el tema “<][w][Rit][e][ua.LIS][P]tic>” trata de “<SCRATCH Language=Juven][v]ilescrypt>”, que puede tratarse de los rayones (*Scratchen*) relacionados a los DJ en los discos de vinilo, lo que hace referencia al lenguaje juvenil deteriorado, usado por el “Art Of][E][Go][a]-Blasting”.⁶⁶ Otro ejemplo de “mezangelle” gira en torno al papel de las *chat rooms* y de las llamadas *multi user dungeons*.

:: Fantazee Genderator::> Assig.n[ation]inge Ov Charact.
wh[m]orez z

[w]Re[ck]quired Fiction.all.lie.sd Para.m[edical] Statuz

:: Vari.able[bodie]z::> Prince Cessspit N Princess Pit N Cin.
der.ella[fitzgeraldingz] N Rap[t]punzelle N Gr.etal]

:: Will B Mild[h]er than me[aslez] but damaging to the
fe[male]tus during the first try[mester].
[5 Micah Dolls awai.ting AC.TIF.[f]ASHION]⁶⁷

El *chat* lúdico actúa como un *Fantasie-Gen(d)erator* que produce personajes ficticios que, debido a que se usan temporalmente, son comparados con prostitutas. Aquí participa un príncipe Cessspit, una princesa Pit, Cenicienta (Fitzgerald), Rapunzel y Gretel. El tercer párrafo parece haber sido tomado de una conversación, pero el también podría ser una autorreflexión de los avatares.

6. Conclusiones

La literatura digital se centra en todos los aspectos del lenguaje como sistema de signos y llama la atención sobre esos aspectos a partir de su inserción en un nuevo medio. Es una tendencia generalizada que la materialidad de la escritura se pone en el centro de interés, tal como la autorreflexión y el análisis lúdico-crítico del nuevo medio. Por tanto, se investigan el estatus incierto de los signos digitalmente generados, la codificación y la autoría, las preguntas sobre el papel del azar y los condicionamientos de la producción artística, así como la percepción, el uso y el efecto (poético) de los textos en internet. La literatura digital rara vez deja dudar al usuario que se encuentre sentado frente a teclados y pantallas. Ese giro autoreflexivo ya se encontraba en los poemas impresos, y en la ciberpoesía es omnipresente. El cambio de la impresión en papel a la programación digital y la representación electrónica, junto con la rehabilitación de la impresión (*remediation of print*) y las múltiples posibilidades de usar la computadora como dispositivo de producción de texto, ponen en el centro las cuestiones fundamentales respecto a la producción y la recepción de la literatura.

El significante palpante en las pantallas es inestable y volátil: desaparece, cambia su forma, color o posición, y el trasfondo de la escritura puede ser diseñado a voluntad. El medio digital permite todo tipo de textos animados. La poesía cinética se caracteriza por un alto grado de performatividad que transita, desde la literatura, en dirección al videoarte o al cine. Esto hace que sea necesario tener en cuenta, además de la semántica de la lengua, la semántica del movimiento. La poesía cinética crea

significado en proceso y en tiempo real, abarca el arte de la palabra que se desarrolla en una dimensión espacial y temporal.

Al abordar las cuestiones fundamentales del lenguaje y la literatura en el nuevo medio, la poesía digital cruza la frontera entre la literatura y otro tipo de expresiones artísticas. La relación entre textos y elementos audio-visuales se observa a menudo al tiempo que la transición entre literatura y el arte de internet (*webart*) tiende a borrar distinciones claras. Los textos digitales no sólo cooperan con otras disciplinas artísticas, sino que también adoptan sus características. La simbiosis de diferentes formas artísticas lleva a las palabras a romper con la linealidad. Por lo que la poesía visual produce espacios poéticos bidimensionales y tridimensionales, y la poesía cinética imita las artes orientadas en la temporalidad, basadas en el movimiento, y no en lo estático.

La sintaxis de la literatura digital es generalmente discontinua y disruptiva. Las palabras en los juegos literarios de computadora, los textos literarios en múltiples niveles y los hipertextos pueden leerse de muchas maneras. La poesía cinética advierte la inestabilidad de los signos, la sintaxis espacial disruptiva y combinatoria hace hincapié en la variabilidad y la flexibilidad del significado en contextos cambiantes. La poesía parece un rompecabezas indeterminado y de constante variación que tiene que ser llenado de significado, lo cual representa retos para el lector. Los textos generados aleatoriamente ignoran la necesidad de coherencia semántica. El juego aleatorio sin sentido ni propósito, como la simulación en la poesía permutativa, crea un universo caótico de no-sentido. Sin embargo, en cualquier

momento puede emerger una estructura estética significativa. La *program code poetry* explora la legibilidad del texto, de manera que el código de programa se usa en la superficie de un texto o algún elemento del código se integra en un texto en una lengua natural. El usuario nunca puede estar completamente seguro de los efectos que producen esos textos, si se trata de un artefacto o si opera como un programa en la computadora. Cuando un poema es enviado como correo electrónico puede incluso poner en alerta la alarma de un sistema de vigilancia dedicado al monitoreo de actividades ilícitas. Los mensajes (poéticos) de ese tipo oscilan entre textos estéticos y pragmáticos. Y, a menudo, el receptor se enfrenta a la pregunta de cómo deben leerse, misma que ocupa a las máquinas-escáner que monitorean mensajes en la red. Al mismo tiempo, los juegos de computadora literarios plantean la cuestión de las similitudes y las diferencias entre la lectura y los juegos. Los problemas de lectura también surgen en los poemas permutativos, los cuales no pueden leerse en su totalidad si tienen cierto tamaño, sino sólo en parte.

Como los ejemplos de los capítulos sobre poesía visual, digital y de generadores de textos muestran, el lenguaje de la programación debe incluirse en el análisis de determinadas instalaciones de texto. El proceso de escritura comprende la superficie del texto y el código debajo de esta superficie. "Programar el significante en sí mismo, por así decirlo, trae la mediación transactiva a la escena de escribir en el mismo momento de lo que significa la creación. La mediación no puede ser caracterizada por más tiempo como subsidiaria o periférica, se convierte en texto en lugar de ser paratexto. En este contexto, la crítica de

code-making se vuelve incluso más importante y central que, por ejemplo, la crítica a la instrumentación o interpretación en un recital musical”, escribe John Cayley.⁶⁸ La programación es responsable en particular del carácter performativo de un texto. Como Cayley destaca, “programar es escribir, escribir de una manera previa y provisional, pues es el anuncio detallado de un performance que podría suceder pronto (en la pantalla o en la mente), una indicación de qué y cómo debe leerse”.⁶⁹ Muchas instalaciones poéticas en internet no son tanto obras de arte, sino más bien herramientas para la generación de textos, en el sentido de una obra de arte abierta como la de Eco o la obra de arte *Fluxus*. Éstas socavan así nuestras nociones de autoría, y promueven discusiones sobre la autoría-cíborg.

Los textos digitales requieren de los lectores actividades que van más allá de la interpretación, como elegir un camino en un hipertexto, o la activación de un generador de textos al, por ejemplo, escribir palabras y al participar en los juegos. Los textos estables requieren ser interpretados, mientras que los textos dinámicos tienen que ser activamente explorados. En la literatura digital, como en los textos impresos, la lectura puede ser exitosa o puede fracasar. La elección de caminos en un hipertexto puede llevar a soluciones satisfactorias o a callejones sin salida, disparar a las palabras permiten pasar a los siguientes niveles del juego o a la “muerte”, y con ello al comienzo del juego nuevamente. La lectura no está muy alejada de las aventuras. Como usuario se estará inevitablemente involucrado en un diálogo entre humanos y máquinas. A veces, uno se ve

68
69

John Cayley, *The Code is not the Text (unless it is the Text)*.
John Cayley, *Of programmatology*.

obligado a aceptar un texto escrito por un ciberautor, y de vez en cuando uno será invitado a participar en la elaboración de un texto.

Las posibilidades de la Web 2.0 garantizan que las actividades de los usuarios, sobre todo en el *input* del juego, sigan adquiriendo un papel más importante. Cada vez son más frecuentes los textos digitales o las instalaciones multimedia para intervenciones, accesibles de forma externa. Como resultado de la abolición de las fronteras entre de los papeles del productor y receptor, se desdibujan también las fronteras entre la literatura en un sentido tradicional y las formas de comunicación en los blogs y los foros de discusión. Uno puede interpretar ese desarrollo como emancipación del lector o consumidor, quien conscientemente se vuelve activo.

Cuando los usuarios leen, ellos mismos serán objetos de una "lectura": el *data mining* (la búsqueda masiva de datos), el recurso a los archivos de texto e imágenes en la red, aumenta considerablemente las posibilidades de búsqueda de material literario. Las grabaciones en tiempo real son comunes, así como las interconexiones entre la realidad *virtual* y *geofísica* o la *realidad aumentada* o *ambientes sintéticos*. Las formas radicales de montaje e intertextualidad irónica, que derivaron de fragmentos de archivos de la red, van a someterse a la mezcla, reciclaje, mapeo, y la remezcla cultural (*culture jamming*).⁷⁰ El análisis de la tradición de la literatura impresa, que al principio ha conducido el camino, lleva a la mezcla entre la literatura y la cultura de redes. Con el énfasis en el evento, la presencia, el

70

Cf. Roberto Simanowski. *Digital Art and Meaning*, pp. 158-186.

performance, y la satisfacción de las pretensiones hedonistas, las artes digitales se acercan a la sociedad del entretenimiento, a la cultura del espectáculo y del evento. Sin embargo, las instalaciones digitales desfiguran y cuestionan lo que se observa en el ámbito de las aplicaciones pragmáticas de la Web 2.0, por ejemplo, en las redes sociales. Por lo tanto, se está dando continuidad a un rasgo dominante y a una función predominante de la literatura digital, es decir, al acompañamiento crítico y auto-reflexivo de la transformación social debida a los medios.

Bibliografía

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Amerika, Mark. "Stitch Bitch: The Hypertext Author As Cyborg-Femme Narrator", www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3193/1.html (consulta 29.05.2015).

____ *Filmtext*, www.markamerika.com/filmtext (consulta 29.05.2015).

Andrews, Jim. *Arteroids*, www.vispo.com/arteroids/index.htm (consulta 29.05.2015).

____ *NIO and the Art of Interactive Audio for the Web* www.vispo.com/nio/The_Art_of_Interactive_Audio.htm (consulta 29.05.2015).

____ *NIO*, www.vispo.com/nio (consulta 29.05.2015).

____ *S Having a Bird*, www.vispo.com/A/s.html (consulta 29.05.2015).

____ *Seattle Drift*, www.vispo.com/animisms/SeattleDrift.html (consulta 29.05.2015).

____ *Snapshot in the Continuing Adventures of I*, www.vispo.com/A/reality.html (consulta 29.05.2015).

____ *Stir Frys and Cut Ups*, www.vispo.com/StirFryTexts/text.html (consulta 29.05.2015).

Armstrong, Kate y Michael Tippett. *Grafik Dynamo!*, www.turbulence.org/Works/dynamo/index.html (consulta 29.05.2015).

Auer, Johannes, René Bauer y Beat Suter. *SearchSongs*, www.searchsongs.cyberfiction.ch (consulta 29.05.2015).

Auer, Johannes. *Kill the Poem*, www.auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm (consulta 29.05.2015).

____ *Search lutz!* www.searchlutz.netzliteratur.net/ausstellung.php (consulta 29.05.2015).

____ *Worm applepie for doehl*, www.auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm (consulta 29.05.2015).

Bachleitner, Norbert. " 'NICHT JEDER TISCH IST GROSS ODER JEDES DORF IST ALT'. Dichtungsgeneratoren zwischen literarischer Avantgarde und kommerzieller Verwertung", *On the Road – Zwischen Kulturen unterwegs*. Agoston Zénó Bernád, Márta Csire y Andrea Seidler (editores). Münster, LIT, 2009, pp. 117-132.

Basile, Jonathan. *The Library of Babel*, www.libraryofbabel.info (consulta 29.05.2015).

Beiguelman, Giselle. *Code Movie 1*, www.collection.eliterature.org/1/works/beiguelman__code_movie_1.html (consulta 29.05.2015).

Bernstein, Jeremy. *Out of the Ego Chamber*, www.newyorker.com/magazine/1969/08/09/ego-chamber (consulta 29.05.2015).

Bolter, Jay David. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah/NJ, Lawrence Erlbaum, 2001.

Bulhak Andrew. C. *Postmodernism Generator*, www.elsewhere.org/pomo (consulta 29.05.2015).

Butor, Michel. *Matériel pour un Don Juan*, www.infolipo.org/ambroise/varcom/mabm/cartes/cartes.html (consulta 29.05.2015).

Cayley, John. *Of programmatology*, www.shadoof.net/in/prog/progseto.html (consulta 29.05.2015).

____ *The Code is not the Text (unless it is the Text)*, www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal (consulta 29.05.2015).

Chandra, Vikram. "The Beauty of Code", Vikram Chandra, *Geek Sublime. The Beauty of Code, the Code of Beauty*. Minneapolis (Minnesota), Graywolf Press, 2014.

Coleridge, Samuel Taylor. "Kubla Khan; or, A Vision in a Dream: A Fragment", *The Complete Poetry of Samuel Taylor Coleridge*. S. L., E-art Now, 2015, s. p.

Cramer, Florian. "sub merge {my \$enses. ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen", *Text + Kritik* ("Digitale Literatur") 152, octubre 2001, pp. 112-123.

de Campos, Augusto. "poesia concreta: um manifestó", www2.uol.com.br/augustodecampos/poesiaconc.htm (consulta 29.05.2015).

____ SOS, www2.uol.com.br/augustodecampos/clippoemas.htm (consulta 29.05.2015).

Eco, Umberto. *Nachschrift zum Namen der Rose*. München, Hanser, 1984.

Electronic Literature Directory, www.directory.eliterature.org (consulta 29.05.2015).

ELEX. Der Elektronische Lexikon-Roman, www.essl.at/bibliogr/alex.html (consulta 29.05.2015).

Fisher, Caitlin. *These Waves of Girls*, www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html (consulta 29.05.2015).

Glazier, Loss Pequeño. *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa, University of Alabama, 2002.

Goldsmith, Kenneth. *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*. New York, Columbia University Press, 2011.

Gomringer, Eugen. *Schweigen*, www.lyrikline.org/en/poems/schweigen-10152#.VUoLPDfMG-g (consulta 29.05.2015).

Harris, Jonathan y Sep Kamvar. *We Feel Fine*, www.wefeelfine.org (consulta 29.05.2015).

Harvey Auriea y Michaël Samyn. *The Path*, www.thepath-game.com (consulta 29.05.2015).

Hayles, N. Katherine. "Chance Operations: Cagean Paradox and Contemporary Science", John Cage, *Composed in America*. Marjorie Perloff and Charles Junkerman (edición). Chicago, University of Chicago Press, 1994, pp. 226-241.

Hennessy, Neil. *The Jabberwocky Engine*, www.poemsthatgo.com/gallery/winter2004/jabber/index.htm (consulta 29.05.2015).

Hyperfiction, www.hyperfiction.ch/sprungbrett/ (consulta 29.05.2015).

Jackson, Shelley. *Patchwork Girl*. Watertown, Eastgate Systems, 1995.

_____. *Stitch Bitch: the patchwork girl*, www.web.mit.edu/comm-forum/papers/jackson.html (consulta 29.05.2015).

Joyce, Michael. *afternoon, a story*. Cambridge, (MA), Eastgate 1987.

_____. *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor (Mich.), University of Michigan Press, 1995.

Karpinska, Aya Natalia. *The Arrival of the Bee Box*, www.techneka.com/box/index.html (consulta 29.05.2015).

Knoebel, David. *A Fine View*, www.home.ptd.net/~clkpoet/fineview/fineview.html (consulta 29.05.2015).

Knoebel, David. *Wheels*, www.home.ptd.net/~clkpoet/wheels (consulta 29.05.2015).

Landow, George S. *Hypertext 2.0*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Larsen, Deena. *Stained Word Window*, www.wordcircuits.com/gallery/stained/index.html (consulta 29.05.2015).

Leishman, Donna. *Red Riding Hood*, www.6amhoover.com/redriding/red.htm (consulta 29.05.2015).

Lutz, Theo. "Stochastische Texte", *Augenblick* 4, 1959, 1, pp.3-9, www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm (consulta 29.05.2015).

Mez. Knott404_, www.knott404.blogspot.co.at/2007/02/einen-gedanklichen-schritt-ber-die-perl.html (consulta 29.05.2015).

____ Modern:body::forces, www.netwurker.livejournal.com/2010/01/29 (consulta 29.05.2015).

____ Phonet][r][ix. <][w][Rit][e][ua.LIS][P][tic>, www.cddc.vt.edu/host/netwurker/writeuall.html (consulta 29.05.2015).

____ Text|code text|code ::exe.][elo][cution text|code text|code, www.tekspost.no/pipermail/syndicate/2003-January/013679.html (consulta 29.05.2015).

____ *the data][h!][bleeding texts*, www.netwurkerz.de/mez/datableed/complete (consulta 29.05.2015).

Morgenstern, Christian. "Die Trichter", www.j.poitou.free.fr/pro/img-p/typ/concret/morgenstern.html (consulta 29.05.2015).

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MIT Press, 1997.

Piringer, Jörg. *vy2ms*, <http://joerg.piringer.net/index.php?href=projects.xml&mtitle=projects&PHPSESSID=dood1c22f56f218993a57fob3dc12bcd> (consulta 29.05.2015).

Plath, Sylvia. *The Arrival of the Bee Box*, http://www.internal.org/Sylvia_Plath/The_Arrival_of_the_Bee_Box (consulta 29.05.2015).

Projekte:: Netzliteratur // Internetliteratur // Hyperfiction Schwerpunkt deutschsprachig, www.netzliteratur.net/netzliteratur_projekte_a.php (consulta 29.05.2015).

Pullinger, Kate y Chris Joseph. *Inanimatealice*, www.inanimatealice.com (consulta 29.05.2015).

Ryan, Marie-Laure (ed.). *CyberspaceTextuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington, Indiana University Press, 1999.

____ *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001.

"Searchsongs" (cápsula de YouTube), www.youtube.com/watch?v=floVOWmhEv4 (consulta 29.05.2015).

Simanowski, Roberto. *Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.

Stefans, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*, www.ubu.com/contemp/stefans/dream (consulta 29.05.2015).

Steidl, Jutta. *If () then ()*, www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=293 (consulta 29.05.2015).

Uribe, Ana María. *Tipoemas, Anipoemas*, www.vispo.com/uribe/tipoemas.html (consulta 29.05.2015).

Young Hae-Chang Heavy Industries. *Operation Nukorea*, www.yhchang.com/OPERATION_NUKOREA.html (consulta 29.05.2015).

____ *Riviera*, www.yhchang.com/RIVIERA.html (consulta 29.05.2015).

____ "The Goal Is to Transform a Given Zone", www.avantgarde.netzliteratur.net/index.php?bereich=code&aid=149&textid=262&sprache=e&interview=true (consulta 29.05.2015).

Železnikar, Jaka. *Poem for Echelon*, www.jaka.org/2001/echelon/index.html (consulta 29.05.2015).

Zénó Bernád, Ágoston, Márta Csire y Andrea Seidler (edición) *On the Road - Zwischen Kulturen unterwegs*. Münster, LIT, 2009.

Una nueva colección de literatura electrónica en lengua española en la web de ELMCIP



Maya Zalbidea Paniagua
Universidad Complutense de Madrid

Resumen

Los objetivos de este artículo son, en primer lugar, presentar una colección actualizada y extensa de literatura electrónica española y latinoamericana publicada en la web de ELMCIP de la Universidad de Bergen, Noruega. Se definirá qué criterios y taxonomías han permitido describir y analizar los nuevos géneros pertenecientes a la literatura electrónica, como las hipernovelas, novelas multimedia, webnovelas, blognovelas, novelas colectivas, wikinovelas y poemas electrónicos. En segundo lugar, argumentar de qué modo los autores invitan a los usuarios a interactuar con el objetivo de provocar emociones que conllevan a determinadas reflexiones acerca de cómo ha influido el mundo digital en los temas, recursos literarios, imaginería, sociedad, cultura y humanidades digitales en los países de habla española. Se mostrará de qué modo las autoras feministas analizan temas de género e igualdad en el ciberespacio. Asimismo, este artículo incluye los resultados de un estudio realizado en la Universidad Complutense de Madrid sobre la respuesta de lectores de obras de esta colección de literatura electrónica en lengua española.

Palabras clave

Literatura electrónica en lengua española, recopilación, humanidades digitales, autoras feministas, estudio de la respuesta del lector.

Abstract

The aims of this article are, in the first place, to present an extensive and up to date collection of Spanish language electronic literature, published on the web page ELMCIP of University at Bergen, Norway. I am going to define the criteria and taxonomies which made possible the description and analysis of new genres pertaining to electronic literature, such as hypernovels, multimedia novels, webnovels, blognovels, collective novels, wkinovels and electronic poems. In the second place, I will argue in which way the authors invite users to interact in order to provoke emotions that lead to reflection on how the digital world has influenced themes, literary techniques, imagery, society and digital humanities in Spanish speaking countries. I am going to show how feminist authors analyze issues of gender and equality in cyberspace. Moreover, this article includes the results of research made at Universidad Complutense de Madrid on reader's response to the collection of electronic literature in Spanish language.

Key words

Electronic literature in Spanish language, collection, digital humanities, feminist authors, reader response study.

Este artículo nace de los resultados de mi colaboración durante el año 2013-2014 en el proyecto de investigación ELMCIP en la Universidad de Bergen de Noruega. He publicado en la Web de acceso abierto del proyecto una amplia colección bilingüe (en inglés y en español) de autores, obras, publicaciones de investigación, eventos, materiales didácticos y organizaciones relacionadas con la literatura electrónica en lengua española. Esta colección ha sido publicada en la base de conocimientos del proyecto de investigación ELMCIP “Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice” (Literatura electrónica como modelo de creatividad e innovación en práctica), proyecto financiado por HERA y liderado por Scott Rettberg, profesor y autor de literatura electrónica, y uno de los pioneros en la investigación de las humanidades digitales en Estados Unidos.

En el título de la colección se especifica “lengua española” para abarcar todas las obras de literatura electrónica en lengua española tanto de España como de Latinoamérica. No resultó fácil elegir un título para la colección dado que si se titulara *Literatura electrónica española* no incluiría todas las obras digitales de autores hispanos. Del mismo modo, haberla titulado *Literatura electrónica hispánica*, como la colección de la Fundación Cervantes, habría excluido a las obras españolas. Otro planteamiento con respecto a la creación de la colección y la elección del título fue el de cómo incluir autores cuya lengua materna es el español pero escriben en inglés. Dichos autores y sus obras han sido incluidos en la colección porque, aunque la lengua en la que escriben sea el inglés, se su trabajo está relacionado con su procedencia española o hispana y el mundo literario hispanoamericano. Por lo tanto, la colección lleva por título: *Spanish*

Language Electronic Literature (Literatura electrónica en lengua española), lo cual abarca obras españolas y latinoamericanas. El título aparece en inglés, como todas las colecciones de la web, porque se trata de una base de conocimiento de literatura electrónica internacional. No obstante, las descripciones de las obras literarias han sido publicadas en inglés y en español, indicando el recurso en el caso de descripciones adquiridas de publicaciones en páginas web (y el nombre de la traductora: Maya Zalbidea Paniagua), y con el nombre de la autora (Maya Zalbidea Paniagua) en aquellas descripciones originales e inéditas que han sido creadas exclusivamente para esta colección. En cuanto a las numerosas obras y publicaciones de investigación publicadas en catalán, fruto del proyecto Hermeneia de la Universitat de Barcelona, han sido incluidas en una colección titulada *Spanish Electronic Literature (Literatura electrónica española)* que comprende todas las obras digitales españolas en castellano y en catalán publicadas en Internet.

Esta colección de libre acceso permite a investigadores, escritores y artistas conocer las obras de literatura electrónica que se encuentran actualmente *online*, desde las que fueron creadas hace diecisiete años, hasta las más actuales. Para cada obra se ha redactado una descripción acompañada de imágenes; cada obra ha sido categorizada con etiquetas relacionadas con la temática tratada o el software con el que ha sido creada; y para cada obra se proporciona el URL donde ha sido publicada. La colección cuenta con la biografía de autores e investigadores especialistas en humanidades digitales, y con una sección de

recursos didácticos de acceso libre que pueden ser utilizados en las aulas.

Páginas webs y recursos utilizados para recopilar obras de literatura electrónica en lengua española

Una página Web en la que podemos encontrar obras creativas de literatura electrónica exclusivamente en lengua española es la Web de la Fundación Cervantes, titulada *Literatura Electrónica Hispánica* (2009). El editor de dicha Web, Juan José Díaz, ha clasificado estas obras considerándolas distintas a las obras digitalizadas por sus cualidades tecnológicas:

Creemos que tres rasgos distinguen a una obra literaria electrónica de una convencional: el hipertexto, los recursos multimedia y la interactividad; las tres palancas que ofrece Internet. Son, pues, narraciones diseñadas para la red, viven en un espacio puramente virtual donde la ficción narrativa ya no se materializa en formato código -hojas de papel impresas, cosidas y numeradas- sino en pantallas de ordenador. [...] Estas obras se distinguen por su audacia experimental, por tratar de encontrar nuevos efectos en la experiencia lectora a través de los recursos que ofrece el ciberespacio.¹

El criterio que he seguido para añadir todas las obras de la Web de literatura electrónica hispánica de la Fundación Cervantes ha sido el hecho de que son obras consideradas ya clásicas y de calidad, y por lo tanto valoradas en las humanidades digitales. Cabe destacar que la Web incluye la biografía de cada uno de los autores y las obras clasificadas según el tipo de

1 Juan José Díaz, "Presentación de la Web de literatura electrónica hispánica".

narrativa. Las obras están clasificadas en hipernovelas, hipermedia, webnovelas, blognovelas, novelas colectivas y wikinovelas. Encontramos distintos géneros de narrativa digital y, sin embargo, ninguna obra de poesía electrónica ni de ciberdrama o performance. En última instancia, la Web incluye artículos, enlaces y un enlace destacado del blog *Literatura electrónica* editado también por Juan José Díez. A diferencia de la Web de *Literatura electrónica hispánica* que fue completada en el 2009 y cuyos contenidos permanecen tal y como se publicaron en su momento, es decir, sin ninguna modificación, en el blog de *Literatura electrónica* la información está siendo actualizada constantemente. A través de este blog podemos leer noticias sobre qué conferencias sobre literatura electrónica van a tener lugar, los nuevos estudios y másteres de humanidades digitales, y los últimos productos y soportes de literatura digitalizada: los manuscritos digitales, las bibliotecas electrónicas, aplicaciones, tabletas, libros electrónicos, etc. En el blog se han almacenado numerosas obras de literatura electrónica en lengua española incluyendo la poesía electrónica. El listado y las descripciones de las obras han resultado de gran utilidad para la colección, algunas descripciones las he incluido en la colección y he traducido su descripción al inglés para que los no hispanohablantes puedan conocerlas. He redactado descripciones nuevas y originales de numerosas obras en las que destaco, además de su belleza poética, el software con el que han sido creadas y cuál es el papel que el lector o lectora debe asumir para disfrutar en el recorrido o recorridos de la lectura y visualización.

Además de la web de *Literatura electrónica hispánica* de la Fundación Cervantes y el blog de *Literatura electrónica* de Juan

José Díez, he escogido las obras publicadas en español para mi colección de *Spanish Language Electronic Literature (Literatura electrónica en lengua española)* de la web de Hermeneia, así como las obras en catalán para mi colección de *Spanish Electronic Literature (Literatura electrónica española)*. En Hermeneia están recopiladas y publicadas más de setecientas obras literarias digitales en lengua española, catalana e inglesa. El proyecto del que nace la web se titula "Hermeneia: Estudios literarios de las tecnologías digitales". El Grupo de Investigación Hermeneia fue creado en 1999, y en 2009 fue reconocido como grupo consolidado por la Generalitat de Catalunya. La Web de Hermeneia puede ser leída en catalán, español e inglés, lo que ha permitido que se la conozca internacionalmente. En Hermeneia se ha catalogado una colección de literatura digital online, una colección de literatura digital catalana, ejemplos de guías didácticas para la enseñanza de la literatura digital, y dos áreas de lectura: una contiene una colección de publicaciones académicas y la otra, trabajos de alumnos del *Máster en literatura en la era digital* de la Universidad de Barcelona; ambas han resultado indispensables para completar todos los campos de la colección de *Literatura electrónica en lengua española* de la base de conocimientos de ELMCIP.

No hay muchas universidades en España en las que se hayan creado estudios de literatura electrónica, y por lo tanto el máster de la Universidad de Barcelona debe ser considerado el inicio de la incorporación de las humanidades digitales en las instituciones de enseñanza. Dado que muchas obras de literatura digital han sido escritas en catalán, he creado una colección titulada literatura electrónica española en la base de conocimiento

de Elmcip, en la que he recopilado un total de treinta y dos obras de autores españoles que escriben en español, inglés y catalán.

Otra biblioteca que ha servido para incluir más obras de literatura electrónica en español ha sido la de la biblioteca digital *Ciberia: Literatura Digital en Español*, un proyecto de investigación fruto del grupo de investigación LEETHI (Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia) nacido en 2000 y reconocido como consolidado por la Universidad Complutense de Madrid desde 2005. La biblioteca digital Ciberia publica toda la información en lengua española. En esta biblioteca se han publicado obras digitales en lengua española desde 1997 hasta 2013, un total de sesenta obras, incluyendo una breve descripción de las mismas, una captura de pantalla para identificar a cada una, y un glosario de términos del universo ciberliterario.

Continuando la búsqueda de literatura digital española encontré el Proxecto le.es: Literatura Electrónica en España (2011), financiado por la Consejería de Educación de la Junta de Galicia. Toda la Web está en lengua gallega y en ella se publican obras de literatura electrónica, publicaciones académicas, y noticias actualizadas dentro del ámbito de la literatura electrónica, haciendo especial hincapié en la literatura electrónica española.

Para completar la colección de literatura electrónica en lengua española he buscado en las webs personales de autores mencionados en estas colecciones y he incluido otras obras suyas; muchas de las cuales no habían sido descritas previamente en ninguna otra colección, y por lo tanto he creado nuevas descripciones y críticas de ellas. También he incluido obras que he

encontrado en Internet sin ayuda de ninguna recopilación de organización alguna. Mi criterio para elegir las obras y considerarlas parte de la literatura electrónica ha sido optar por obras que pudieran ser catalogadas como las obras etiquetadas en la Electronic Literature Organization (La organización de Literatura Electrónica), la primera organización de literatura electrónica internacional reconocida en el mundo académico.

Con el fin de destacar la importancia de mujeres autoras en la literatura electrónica, he creado la colección *Women Authors and Cyberfeminism. Autoras y ciberfeminismo*. Encontramos en ella numerosos libros, tesis doctorales y artículos de investigación que confirman que en la historia de la literatura electrónica la primera ficción hipertextual fue *afternoon, a story* de Michael Joyce, publicada en 1987. Robert Coover, en 1992, confirmó que este autor fue pionero de la novela hipertextual,² a lo que le siguieron numerosos investigadores haciendo llegar al público general la idea de que la primera ficción hipertextual la creó y escribió un hombre llamado Michael Joyce. Sin embargo, como confirma Kathi Inman Berens,³ la primera ficción hipertextual la escribió una mujer, Judy Malloy, un año antes de la de Michael Joyce, en 1986; esta obra se titulaba *Uncle Rogers*. El hecho de que los críticos hayan olvidado la obra de Judy Malloy puede deberse a diversas razones, según Kathi Inman Berens puede ser una cuestión de género. En cualquier caso, es indispensable que la labor creativa y científica de las mujeres no sea invisibilizada sino destacada, especialmente si mujeres como Judy Malloy

2

Robert Coover, "The End of Books".

3

Kathi Berens, "Judy Malloy's Seat at the (Database) Table: A Feminist Reception History".

fueron innovadoras en crear narrativas hipertextuales. Otro caso a destacar es el de colectivos como VNS Matrix, quienes utilizaron Internet como instrumento para defender los derechos de las mujeres con sus hipermedias y obras de arte de los nuevos medios. Autoras españolas como Remedios Zafra investigan acerca del rol de las mujeres en el ciberespacio y el activismo ciberfeminista que tiene lugar en las redes de mujeres en Internet. Autoras como María Mencía crean colecciones de obras de literatura digital creadas por mujeres y autoras como Dora García en la obra *La Esfinge*, en las que cuestionan el modo en que los roles de género se han naturalizado en la sociedad. Para llevar a cabo esta colección he redactado biografías de autoras y descrito obras de mujeres, especialmente aquéllas que tratan temas de feminismo, igualdad, estudios de género, LGTB, y reflexiones acerca del cuerpo en el ciberespacio. Además de las webs mencionadas arriba y de las búsquedas libres de obras de literatura electrónica y arte de los nuevos medios realizadas por mujeres, utilicé la página *Arte y políticas de identidad* (2008) — en la que hay una colección de artistas de los nuevos medios— y *Violencia sin Cuerpos* (2006), donde podemos encontrar obras de arte de los nuevos medios, así como hipermedias que tratan el tema del feminismo y la violencia de género.

Elementos culturales de la literatura electrónica procedente de países hispanohablantes

La literatura electrónica de España y Latinoamérica tiene características muy similares a la de autores de otros países: la

multilinearidad, la escritura colaborativa, la intertextualidad y la interactividad, entre otros. La literatura electrónica española ha sido influida por las obras de literatura electrónica de autores norteamericanos como vemos reflejado en la terminología utilizada (hay términos que han sido traducidos, como hipernovela; otros han conservado el nombre en inglés, como hipermedia), en el software utilizado para crear las obras, en la interactividad con carácter lúdico similar a la de los videojuegos, y los diversos géneros literarios: ficción hipertextual, poesía kinética, generadores de poemas, hipermedias, etc. Las temáticas también se asemejan a las de las obras de literatura electrónica de otros países: la angustia que puede provocar el medio digital desconocido, la ansiedad ante la necesidad de contacto físico que provoca la comunicación online, y la participación de los usuarios al poder escribir comentarios en las obras digitales e incluso crear para éstas finales distintos al concebido por el autor.

Sin embargo, hay elementos de la cultura, historia, el arte y la literatura española y latinoamericana que la distinguen de la literatura de autores de otras nacionalidades. Tomemos como ejemplo la obra *Trincheras de Mequinenza* (2007) de Félix Rémirez: este hipermedia consiste en el diario epistolar de un soldado republicano durante la guerra del Ebro, y tanto el contenido como los recursos estilísticos utilizados —fotografías de hechos reales y paisajes donde se desarrolló el enfrentamiento, así como canciones de la época— nos transportan a un momento de la historia de España. Otra novela hipertextual histórica es *Don Juan en la Frontera del espíritu* (2009) de Juan José Díez. En esta hipernovela Don Juan Valera, durante su embajada en Washington, se enfrenta a los rebeldes cubanos

y se enamora de la hija de Bayard, el Secretario de Estado del presidente Cleveland. Los lectores pueden observar la esencia de la literatura histórica española e hispanoamericana en estas obras digitales. También hay novelas hipertextuales en las que destaca la intertextualidad, obras inspiradas en clásicos de la literatura española como *Una contemporánea historia de Caldesa* (2007) de Félix Rémirez, inspirada en “La Tragedia de Caldesa” de Joan Roís de Corella, escritor valenciano del siglo XV. En otras obras los autores utilizan textos de escritores clásicos del mismo modo que hace María Mencía en *Transient Self-Portrait* (2012), obra en la que incluye poemas de Garcilaso de la Vega y Luis de Góngora. Al haber distintos autores en la misma obra, nos encontramos ante la polifonía de las obras hipertextuales, la característica que Jerónimo Alayón López consideró más común en las obras de literatura electrónica: “la realidad polifónica, hecha de múltiples voces”.⁴

No sólo la temática sino también la estética de las obras refleja la cultura de los países en la que los autores han nacido. Por ejemplo en *El alebrije*, de Carmen Gil, hay imágenes de esqueletos y criaturas fantásticas llamadas alebrijes, ambos provenientes del folclore mexicano; tanto los colores como las formas empleados reflejan la influencia de las creencias mitológicas y las festividades de la cultura mexicana.

El éxito, la conservación y la evolución de la literatura electrónica depende de sus autores, lectores y críticos. De acuerdo con

4 Jerónimo Alayón Gómez, “Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual”.

Félix Rémirez hay una serie de condiciones que deben darse para que la literatura electrónica pueda ser más conocida y valorada:

Que el corpus de obras digitales (no digitalizadas) de calidad y populares aumente exponencialmente. b) Que se escriban más obras [...] y que atraigan a un número significativo de lectores. c) Que el texto, que las palabras, vuelvan a estar en el centro de la obra, algo que la anteriormente citada van Dijk menciona al hablar de las críticas que Si-manowski hace al arte digital en cuanto que canibaliza el texto, que olvida lo realmente importante, la historia, para ocultarla con unos efectos especiales que a pocos interesan. d) Que exista una crítica profesional severa sobre las obras digitales. [...] e) Un salto tecnológico [...] Lo que es cierto es que los dispositivos actuales son limitados, que cansan la vista, que programarlos - dada la complejidad de los lenguajes de computación y la poca estandarización entre plataformas- es una pesadilla, que las restricciones de derechos y *copyrights* hacen inviable que un creador solitario llegue a escribir una obra digital que tenga potencial mercantil.⁵

Géneros y subgéneros de la literatura electrónica en lengua española

Las novelas hipertextuales

Las novelas hipertextuales rompen el discurso lineal literario y se caracterizan por sus recorridos de lectura no lineal. Cada lexía —página o pantalla— conduce al lector a otras lexías. Algunas novelas hipertextuales ofrecen al lector la posibilidad de elegir distintos caminos y distintos finales. Algunas no tienen ni principio ni final. Hay obras que incluyen instrucciones para ser leídas y “jugar” con ellas.

5

Como el cielo los ojos (1998) de Edith Checa, una de las historias hipertextuales más antiguas de la literatura electrónica en lengua española, se caracteriza por ofrecer una lectura fragmentada cuyo sentido se descubre por medio de relaciones intertextuales. El usuario se encuentra con una cuadrícula, en la que cada sección está ocupada por un ojo. En el eje vertical leemos tres nombres (Javier, Iñiqui y Paco) y el eje horizontal está numerado del uno al trece. Este tipo de lectura puede suscitar curiosidad en el lector cuya tarea es encontrarle el sentido al rompecabezas. Otra obra publicada el mismo año es *Condiciones Extremas* de Juan B. Gutiérrez, una novela experimental que pasó por tres procesos de re-escritura con tres técnicas diferentes. Sirvió para comprobar técnicas de autoría y las reacciones de los lectores.

Una ficción hipertextual con final abierto es *Desde aquí* de Mónica Montes. La voz narrativa presenta tres personajes: Sofía, Mara y Carlos. A través de un lenguaje poético lleno de metáforas y pensamientos filosóficos el lector hace clic en hipervínculos para poder seguir este fragmentado y desordenado relato. La historia está incompleta y abierta a las interpretaciones del lector o lectora. ¿Por qué Sofía quiere abandonar su vida? Mara y Carlos tienen una relación pero ¿cuál es la relación entre Sofía y Carlos? ¿Por qué se deprimen tanto cuando piensan en el pasado? Los lectores deben encontrar las respuestas.

Hay un subgénero de ficción hipertextual muy común en el mundo hispánico: las novelas hipertextuales detectivescas. Los autores utilizan las técnicas narrativas de las novelas detectivescas o policíacas porque invitan al lector a interactuar eli-

giendo el mejor recorrido para resolver el caso, abrir o no una puerta, hablar con alguien o no hacerlo, etc. En estas obras el lector se convierte en el protagonista de la historia y el responsable de su final.

Hazlo (2011) de Santiago Eximeno es un claro ejemplo de relato detectivesco digital creado con Undum, una herramienta para crear juegos interactivos hipertextuales. El protagonista de la historia es el lector, el cual debe elegir entre dos posibles opciones que cambiarán su destino. Es una historia de misterio y horror en la que la tensión aumenta por el hecho de ofrecer la posibilidad de encontrar dos finales distintos en la misma historia. El lector es premiado si es valiente, y castigado si es cobarde.

Como si fuese el mismo Sherlock Holmes, el lector de *El misterio de Backersfeld* (2006) de Carlos Carmona se pone en la piel de un investigador que debe introducirse en una mansión para resolver el misterio de una sospechosa muerte. A través de opciones excluyentes, el usuario avanza en la investigación, pero debe ser cauteloso o el investigador morirá antes de resolver el caso.

Dentro de la literatura electrónica española, algunos escritores optan por las blog novelas en las que los lectores pueden dejar sus comentarios, como es el caso de *El diario del niño burbuja* (2004) de Belén Gache, en el que la autora, a manera de *constraint* oulipiano, eligió una imagen al azar y la publicó con un post en el que se cuenta un día en la vida de un niño burbuja. Otra blog novela de temática más humorística es *¡Más respeto que soy tu madre!* de Hernán Casciari del 2009, en la

que la narradora, Mirta Bertotti, es un ama de casa argentina que debe lidiar con su esposo, su suegro drogadicto, y tres hijos adolescentes.

Otro género común es la novela colectiva en la que un grupo de escritores, o un profesor y sus alumnos, escriben una novela. Una obra conocida internacionalmente es *La huella del cosmos* (2005) de Domenico Chiappe. En esta obra había un espacio dedicado a la obra novelística escrita para el lector y la zona en la que los participantes discutían y aportaban sus ideas. En última instancia, en las Wikinovelas el usuario puede añadir partes en la historia. *El regreso de Cecilio*, de autor anónimo, es una novela abierta a que, con toda libertad, los usuarios añadamos los extractos que queramos. El hecho de que el lector se vuelva autor de la obra cambia el concepto de obra cerrada y lo convierte en una obra abierta e infinita.

Los hipermedias

Los hipermedias narrativos son ficciones hipertextuales que incluyen gráficos, sonido, video, texto e hipervínculos. En la literatura electrónica española los hipermedias pueden captar con más rapidez el interés de lectores con inclinaciones hacia arte, el diseño gráfico, los videojuegos, los cómics, el cine y la música. Los múltiples medios exigen un análisis crítico en el que no sólo han de atenderse a los modos lingüísticos, sino también a los audiovisuales, lo que hace que la crítica literaria tenga que ser también artística. En mi tesis doctoral propuse un análisis

semiótico de los modos verbales y visuales de los hipermedias,⁶ pero actualmente no contamos con una metodología concreta y nueva que haya sido creada exclusivamente para analizarlos. Esta dificultad hace posible que la investigación en el proceso de lectura de literatura electrónica sea tan amplia.

Un hipermedia ensayístico, que con su estructura sencilla y su contenido inquietante consigue que el lector o lectora lo disfrute sin ninguna dificultad ni falta de interés, es *Heartbeat* (1999) de Dora García. Se trata de una reflexión acerca del estado de percepción alterada en el que se encuentran los jóvenes adictos a escuchar exclusivamente el sonido de sus corazones; son personas que tienen pánico al silencio y por ello se sienten reconfortadas refugiándose en discotecas oscuras en las que entran en un estado de trance. Los *heartbeaters* ("latedores") siempre tienen puestos los auriculares, una tendencia común entre los esquizofrénicos, quienes los utilizan para no oír sus voces interiores. El hipermedia incluye imágenes del pecho de una delgadísima adolescente en sujetador; en ellas se puede ver a la chica escuchando los latidos de su corazón por medio de un estetoscopio. Dada la similitud estética entre ambos elementos, la autora Dora García utiliza el estetoscopio como símbolo de los auriculares; a través de esta comparación analiza cómo los jóvenes utilizan la música para poder encontrar su propia identidad y, al igual que en sus propios latidos, la absoluta certeza de que están vivos.

6

Maya Zalbidea Paniagua, *Reading and Teaching Gender Issues in Electronic Literature and New Media Art*, p. 31.

Wordtoys (2006), de Belén Gache, es el hipermedia más híbrido y con recursos tecnológicos más variados de esta colección de literatura electrónica en lengua española. Este hipermedia es conocido internacionalmente por su calidad. En esta obra con forma de libro ilustrado se reúnen obras hipertextuales, poesía electrónica y medios audiovisuales creados desde 1996 hasta el 2006. Las obras utilizan la aleatoriedad, la permutabilidad, el juego y la re-escritura. Es la quintaesencia de la obra postmodernista, es un pastiche, un juego y una obra en la que se ha fragmentado otras obras; el lector puede jugar con ellas y deconstruirlas.

La poesía electrónica

Aunque haya menos obras de poesía electrónica en lengua española en comparación con el número de ficciones hipertextuales e hipermedias, ésta no sólo ha llegado a ser leída y visualizada, sino también expuesta en museos de arte por su calidad vanguardista. Del mismo modo, ha llegado a ser objeto de lectura en recitales de poesía.

Los “Tipoemas y Anipoemas” (1997) de Ana María Uribe son poemas animados en los que las letras explican el contenido del título del poema. La autora juega con la semántica, utilizando significantes para expresar un significado. En “Panorama desde un tren”, las letras “t” en movimiento se convierten en los postes de luz que veríamos desde un tren. En “Hojas rojas secas”, las letras caen simulando el movimiento de las hojas. En

“Gimnasia”, las letras parecen hacer ejercicios, provocando la sonrisa del lector ante tal sorpresa divertida. En “Primavera”, las letras “q” y “p” parecen flores creciendo desde el suelo. Estos poemas animados invitan a los lectores a divertirse y sorprenderse encontrando un lenguaje poético por medio de sencillas letras animadas.

Una obra de poesía digital en lengua española más reciente es *Mar de versos* de Félix Remírez . Esta obra es un trabajo poético digital que explora la generación automática de versos, en conjunción con la creación de una atmósfera adecuada a su lectura, lo cual incluye imágenes y sonidos marinos. Está programado en HTML5, JavaScript y CSS3, utilizando muchas de las opciones de este lenguaje. Deben activarse los altavoces para escuchar el ruido del mar. Para generar los versos, *Mar de versos* utiliza la técnica de los patrones (*templates*) con una amplia base de datos de posibles frases, y otra de palabras o sub-frases, que pueden encajar con los moldes de modo que se crean poemas de diferente calidad dependiendo del azar.

Muchos poetas actuales utilizan videos para acompañar sus poemas. *El rumor de los párpados* de Oscar Martín Centeno no sólo ilustra el poema y consigue reforzar el significado poético con la lectura expresiva del autor, sino que sus letras en movimiento hacen que el poema cobre vida, y hacen que el lector se sumerja en la relajante música de piano y en la imagen de las manos uniéndose en un ambiente líquido; como si esas manos estuvieran en un río dentro de un bosque imaginario en un recuerdo o un sueño. Oscar Martín Centeno dijo que el objetivo

de sus video-proyecciones es el de impregnar todos los sentidos de la audiencia.⁷

Psicología, política y género en la literatura electrónica en lengua española

En la literatura electrónica los autores utilizan la interactividad para acrecentar el interés de los lectores, y los recursos estilísticos y tecnológicos para que su obra pueda llegar a entrar en la psicología de los mismos. En la ficción hipertextual negra o detectivesca, la interactividad aumenta la tensión y el misterio. Los autores y autoras utilizan imágenes en movimiento, videos e imágenes distorsionadas para emocionar a los lectores, e incluso provocarles miedo, como en el hipermedia gótico *Psycho* de Félix Rémirez. En este hipermedia, la conversación entre un psiquiatra y un paciente que sufre esquizofrenia remueve las emociones del lector. El hipertexto aparece de forma automática, lo cual impide que el lector intervenga en el proceso de lectura; las imágenes y el hipertexto cambian rápido y en algunas secuencias al lector no le da tiempo de leer toda la historia. La única opción que el lector puede elegir es hacer clic sobre las palabras subrayadas que proporcionan descripciones de términos médicos, así como información acerca de una mujer de la que el paciente estaba enamorado. El paciente explica que está aterrorizado porque ve a personas detrás del psiquiatra, quien trata de distraerlo pidiéndole que le hable de la época en la que estudiaba música. El final es abierto y el lector no sabe si el paciente ataca a la enfermera, al psiquiatra, o si él

mismo muere al final. Este hipermedia ha sido programado con Flash CS5, y la narración está contada en distintos planos: dos planos que muestran la conversación de los personajes, otros planos que muestran lo que ellos piensan, un plano en el que las imágenes se mueven y crean un ambiente de misterio y terror acompañado de la *Música para cuerda, percusión y celesta* de Béla Bartók.

Nada tiene sentido (2002) de Isabel Ara e Iñaki De Lorenzo saca partido de la frialdad y extrañeza que puede provocar un hipertexto en el que el protagonista nos pide que lo salvemos, pasan los días y el protagonista escribe e-mails pidiendo socorro.

Nada tiene sentido es un diario digital de un narrador que está desesperado porque no puede salir de su habitación, lo único que puede hacer es escribir cómo se siente en la pantalla de su ordenador. A medida que leemos y observamos esta autobiografía nos damos cuenta que estamos leyendo las reflexiones de un esquizofrénico que termina perdiendo el orden lógico de las palabras y cuya identidad se ve fragmentada hasta disolverse en el espacio virtual.⁸

La cuestión es: ¿qué es lo que los autores y autoras de literatura electrónica pretenden al provocar confusión en el lector? En obras como *Psycho* o *Nada tiene sentido* se muestran distintas realidades simultáneas: la que cuenta el protagonista que parece ser la que debemos creer en un principio, la de los lectores que interpretan la historia, y la realidad racional que nos indica que el personaje esquizofrénico nos está explicando algo que no es real. Estas historias consiguen provocar inquietud y curiosidad gracias a que el medio digital aumenta la sensación

8 Romero López, Dolores. "Literatura digital en español: estado de la cuestión", p.13.

de misterio por los colores utilizados, así como al hecho de que el lector no sabe qué puede encontrar en la página siguiente, un email, un hipertexto o una imagen. Los autores y autoras pretenden cautivar a los lectores haciéndoles partícipes de una historia que juega con lo real y lo irreal.

Hay cierta tendencia en la literatura electrónica española a explorar las nociones de lo real y lo virtual, así como una desesperada necesidad de mostrar acciones en tiempo real a través de performances. En *Insertos en tiempo real* de Dora García se cuestiona la definición del arte, así como los límites entre performance y situación en tiempo real. En el nombre, la palabra "insertos" se refiere a la intención de estas obras de interrumpir, cuestionar e invertir las situaciones reales en tiempo real. Todos los insertos son interpretados por actores, profesionales y no profesionales, actores en el sentido de cómo actúan ante ciertas instrucciones y cuáles son sus funciones en diferentes contextos. ¿Estas personas saben que están siendo grabadas?, ¿se trata de performances simuladas? Aquí tenemos un caso en el que los medios construyen una percepción de la realidad, lo que Jean Baudrillard llamó "la precesión de los simulacros": nos hemos creído lo que la sociedad ha construido, y lo original y real ya no existe, "la simulación es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal".⁹

Hay obras que discuten cuestiones sociales y políticas como el tratamiento de los espacios privados y públicos en Internet. Belén Gache hace una parodia de la privatización de los espacios públicos y la abundancia de las leyes de copyright. *Word Market*

es un hipermedia que simula ser una Web dedicada a la venta y compra de palabras utilizando para ello una divisa especial: el Wollar. *Word Market* permite a los usuarios sacar beneficios económicos de las palabras, dándoles un valor capitalista.

Autores y autoras de literatura electrónica y arte de los nuevos medios emplean los modos audiovisuales y la interactividad para exigir justicia social y derechos de igualdad o criticar situaciones políticas. *Tejido de memoria* de Marina Zerbarini explora los temas de los derechos humanos, y la pobreza desigualdad social, proporcionando datos estadísticos, gráficos e imágenes con el objetivo de concienciar a los lectores.

La Esfinge (2005) de Dora García es un juego en el que una voz de mujer robotizada hace preguntas al lector y éste sólo puede responder sí o no. Las preguntas son acerca de las relaciones de pareja y lo que socialmente se considera, o no, corriente o verdadero.

El interés de tratar temas sociales, políticos, económicos y de género en la literatura electrónica y el arte de los nuevos medios proviene de la situación de significantes crisis y cambios que se están viviendo en la actualidad. Esta situación lleva a la (r)evolución y a la necesidad de exploración y experimentación, de provocación y reivindicación de un modo similar al de la década de los sesenta. Así argumenta Belén Gache el origen del arte de los nuevos medios asociado a la contracultura y la experimentación:

El Arte de medios tuvo un rol protagónico en el cambio producido, en la década del 60, en el campo de las artes [...] El Arte de medios nació ligado a la voluntad de apropiarse de los dispositivos tecnológicos monopolizados por los poderes establecidos y tuvo desde el comienzo un fuerte

componente “contracultural” [...] En el campo del arte se registra todo un conjunto de nuevos fenómenos: net.art, hacktivismo, open source, bending, open hardware, obras colaborativas y acciones impulsadas a través de la Red que, en gran medida, se presentan como herederas de las experimentaciones de los años 60.¹⁰

Un estudio de la respuesta del lector

En Marzo del 2014 organicé un seminario de literatura electrónica española y llevé a cabo un ejercicio de respuesta del lector con estudiantes del máster de estudios literarios de la Universidad Complutense de Madrid. Les sugerí leer tres obras: *Heartbeat* de Dora García, *Wordtoys* de Belén Gache y *Psycho* de Félix Rémirez. Les pedí que redactaran sus experiencias en el proceso de lectura de estos hipermedias.

Como resultado muchas participantes —en su mayoría eran mujeres— decían que les había resultado interesante conocer un nuevo tipo de literatura, pero que los programas con los que habían sido creadas las obras resultaban obsoletos. Las estudiantes que analizaron *Heartbeat* criticaron el hecho de que los hipervínculos las distraían y sólo dificultaban la lectura. Las estudiantes que comentaron *Wordtoys* dejaron constancia de haber disfrutado la polifonía y las múltiples sorpresas que podían encontrar en la lectura de un hipermedia que no tenía límites artísticos ni literarios. Una de las que eligió *Psycho* apreció la eficiencia de la narración, ya que en sólo cinco minutos el lector

es transportado a un ambiente terrorífico y llega al final de una forma brusca que sorprende. Consideró frustrante el hecho de que en el hipertexto no se deje al lector el tiempo suficiente para leer todo el hipertexto, incluso si se lee varias veces, pero que ese hecho, a su vez, aumenta el misterio. Otra estudiante enfatizó la intertextualidad y fragmentación del hipertexto que refleja el funcionamiento de una mente esquizofrénica.

Conclusión

La literatura electrónica de países de habla española vive en las páginas webs de los artistas y en los proyectos de grupos de investigación de humanidades digitales. Pocos congresos, seminarios y cursos han extendido los aspectos innovadores de la lectura y escritura digital, y su importancia en los lectores futuros y actuales. La mayoría de las obras de literatura digital son de libre acceso, no tienen precio ni publicidad; al no formar parte de la sociedad de consumo son todavía desconocidas para la mayoría del público. La literatura y el arte vanguardista nunca fueron fácilmente comprendidos por las masas. El arte de los nuevos medios está encontrando su lugar en los museos, y la literatura electrónica está comenzando a ser más reconocida e investigada en las universidades de España y Latinoamérica. Para conseguir que la literatura electrónica en lengua española sea conocida, valorada y pueda evolucionar, necesitamos seguir creando redes sociales que incluyan los nuevos avances digitales en los estudios literarios.

Bibliografía

Alayón Gómez, Jerónimo. "Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual", bib.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/literaturaelectronica/46837519915807384122202/p0000001.htm#l_o (consulta 20.09.2014).

Ara, Isabel e Iñaki De Lorenzo. *Nada tiene sentido*. www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/ (consulta 14.09.2014).

Berens, Kathi. "Judy Malloy's Seat at the (Database) Table: A Feminist Reception History", *Kathiiberens.com*. kathiiberens.com/2013/07/19/dh-2013/ (consulta 13.09.2014).

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona, Editorial Kairós, 1993.

Carmona, Carlos. *El misterio de Backersfeld*, www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/miserio_bakersfield/ (consulta 22.07.2014).

Casciari, Hernán. *¡Más respeto que soy tu madre!*, *mujergorda.bitacoras.com/* (consulta 13.09.2014).

Checa, Edith. *Como el cielo los ojos*, www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052 (consulta 14.09.2014).

Colle, R. "Cómo construir hipernovelas", *Revista Latina de Comunicación Social* 63, 2008, pp. 1-14. www.ull.es/publicaciones/latina/200801_Colle.html

Coover, Robert. "The End of Books", www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html (consulta 14.09.2014)

Díez, Juan José. "Presentación", www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/presentacion.html (consulta 14.09.2014).

El regreso de Cecilio, fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio (consulta 14.09.2014).

Eximeno, Santiago. *Hazlo*, www.eximeno.com/hazlo.html (consulta 14.09.2014).

Fundación Cervantes Literatura Electrónica Hispánica, www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/index-2.html (consulta 14.09.2014).

Gache, Belén. *El diario del niño burbuja*, www.findelmundo.com.ar/bubbleboy/intro.htm (consulta 14.09.2014).

___ “Del Arte de medios al New media art: estrategias de contracultura y activismo”, belengache.net/alnewmediaart.htm (consulta 14.09.2014).

___ *WordMarket*. belengache.net/#blogs (consulta 14.09.2014).

___ *Wordtoys*, www.findelmundo.com.ar/wordtoys/ (consulta 25.09.2014).

García, Dora. *Heartbeat*, doragarcia.org/heartbeat/index.html (consulta 14.09.2014).

___ *Insertos en tiempo real*, doragarcia.org/inserts/index_es.html (consulta 04.03.2014).

Gutiérrez, Juan B. *Condiciones extremas*, www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1&nuntius=&artifex=3 (consulta 14.09.2014).

Martín Centeno, Óscar. *El rumor de los álamos*, www.oscarmartincenteno.com/page1/page22/index.html (consulta 14.09.2014).

Romero López, Dolores. “Literatura digital en español: estado de la cuestión” *Revista Texto Digital* 7, 1, enero-junio 2011, pp. 38-66. www.academia.edu/7007580/La_literatura_digital_en_espanol_estado_de_la_cuestion (consulta 14.09.2014).

Rémirez, Félix. *Mar de versos*, dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/Mar/mar_de_versos.htm (consulta 14.09.2014).

___ “Literatura digital. Cul de Sac.” biblumliteraria.blogspot.de/2012/11/literatura-digital-cul-de-sac.html (consulta 14.09.2014).

___ *Psycho*, dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/psycho7.html (consulta 14.09.2014).

Uribe, Ana María. "Tipoemas y Anipoemas", www.vispo.com/uribe/ (consulta 11.09.2014).

Zalbidea Paniagua, Maya. *Reading and Teaching Gender Issues in Electronic Literature and New Media Art*, elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/reading_and_teaching_gender_issues_in_electronic_literature_and_new_media_art.pdf (consulta 14.09.2014).

___ "Spanish Language Electronic Literature Collection", elmcip.net/research-collection/spanish-language-electronic-literature (11 de septiembre de 2014).

Zerbarini, Marina. *Tejido de memoria*, www.marina-zerbarini.com.ar/tejido/dememoria.swf (consulta 11.09.2014).

Silencio vacío: Poema electrónico, concreto, permutacional. Conversación con Rodolfo Mata



Delicia Cebrián López
Universidad Complutense de Madrid

Rodolfo Mata
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

La conversación entre Delicia Cebrián y Rodolfo Mata gira en torno a la pregunta acerca de qué es un poema electrónico y cuáles son los rasgos que lo distinguen de un poema en papel. Se esboza una genealogía del poema electrónico, la imposibilidad de reducir sus relaciones con el poema en papel a la idea de traducción, y los problemas y desafíos que surgen de las posibilidades de incorporar otros sistemas semióticos (imágenes, video y sonido) que ofrecen los medios electrónicos. Se tocan temas como “interactividad” y “multimedialidad”. El caso particular que se analiza es el poema electrónico *Silencio vacío* (2015), de Rodolfo Mata, concebido como un homenaje al poema “Silencio” del poeta concreto suizo-boliviano Eugen Gomringer. Mata aborda la descripción de su proceso creativo como parte de la reflexión sobre la naturaleza del poema electrónico.

Palabras clave

Poesía, literatura electrónica (*E-literature*), multimedia, interactividad, vanguardias artísticas

Abstract

The conversation between Delicia Cebrián and Rodolfo Mata deals with the question about what is an electronic poem and which features distinguish it from a poem printed on paper. A genealogy of the electronic poem and the impossibility of reducing it to a translation of a paper poem are discussed along with the problems and challenges

that emerge from the possibilities of including other semiotic systems (images, video and sound). Topics such as “interactivity” and “multimedia” are addressed. The specific case that is analyzed is Mata’s electronic poem *Silencio vacío* (2015), which was conceived as homage to the poem “Silence” of the Swiss-Bolivian concrete poet Eugen Gomringer. Mata describes his creative process as part of the reflection on the nature of the electronic poem.

Key words:

Poetry, electronic literature, multimedia, interactivity, artistic avant-garde

Delicia Cebrián. Para dar inicio a esta conversación en torno al poema electrónico *Silencio vacío*,¹ creo que sería preciso comenzar subrayando la diferencia entre escritura electrónica y lectura electrónica, lo que no siempre se ha planteado con suficiente claridad. Ante el poema que leemos aquí, no podemos decir que se trate meramente de la traducción de una obra en papel a un soporte digital, de la versión electrónica o digital de un poema que no fue concebido para ese medio. Aquí la creación digital es intrínseca al poema. *Silencio vacío* se presenta creado en un sistema electrónico, es éste su medio de escritura y no sólo su soporte de lectura. Es por ello que quisiera plantearte: ¿cuál es la diferencia que establecerías entre un poema electrónico y un poema en papel?

Rodolfo Mata. Para mí, un poema electrónico es aquél que se desarrolla en el medio digital, es decir, en una computadora. Su lectura y escritura sólo pueden realizarse en este ámbito, pues es prácticamente imposible sacarlo de él sin que se pierda la médula de la experiencia que pretende transmitir. El poema electrónico *aprovecha* las posibilidades del medio digital (como la incorporación de imágenes fijas, videos, sonido y la apertura hacia la interacción con el lector), pero al mismo tiempo *depende* de la tecnología asociada a dicho medio para ser apreciado. En ese sentido es como el cine, que tampoco se puede apreciar sin una tecnología que necesita de la electricidad. El poema en

1 El poema electrónico *Silencio vacío* fue publicado por Uno y Cero Ediciones (<http://www.uoyceroediciones.com/>), empresa pionera en España en la edición de libros digitales que tiene como proyecto abrir un espacio de intercambio tanto para escritores como para artistas plásticos en ese medio. Dirigida por Teresa Garbí, en Valencia, actualmente cuenta con cinco colecciones: Poesía, Narrativa, Ensayo, Gráfica y Chicos/as. El poema puede ser adquirido en la tienda virtual de la editorial, donde también se puede leer el prólogo.

papel depende de la tecnología de la imprenta, pero una vez creado se emancipa de ella.

Creo que la genealogía del poema electrónico es larga y viene de dos líneas que confluyen. La primera es la literaria, e implica una reconfiguración del yo lírico. En la historia de la literatura, una vez que la transparencia del lenguaje fue incisivamente cuestionada y se puso en jaque el posible control del hombre sobre ella, las palabras comenzaron a adquirir vida propia. El escritor pasó a tener un lugar secundario respecto a su propia obra, la cual empezó a apelar a un lector creativo, un lector al que se le exigía interactuar con la obra. *Un golpe de dados* (1897), de Mallarmé, ha servido de ilustración de los inicios de este fenómeno, al que siguieron las palabras en libertad de los futuristas, los caligramas de Apollinaire y otros poetas visuales, los poemas aleatorios dadaístas contruidos con palabras recortadas del periódico y tomadas al azar, los poemas nacidos de la escritura automática surrealista, los poemas combinatorios como el “poema mandala” *Blanco* de Octavio Paz, las fantasías tipográficas de e. e. cummings, el letrismo de Isidore Isou, la poesía concreta en sus líneas alemana y brasileña, la poesía permutacional, y un largo etcétera. La segunda línea es la del cine que dio movimiento a la imagen fotográfica. Los ejemplos que surgen aquí son los cortometrajes surrealistas que incorporan la palabra poética, como *L'Étoile de Mer* (1928) de Man Ray —“un poema de Robert Desnos, tal como lo vio Man Ray”, según el letrero de apertura de esta pieza de 15 minutos—; o el *Anémic Cinéma* (1926) de Marcel Duchamp, con *calembours* de Rose Sélavy (uno de los seudónimos del propio Duchamp) montados en discos giratorios. Me parece que en esta línea se ins-

cribe la videopoesía que, desde el punto de vista de su desarrollo espacio-temporal, tiene prácticamente la misma naturaleza. La computadora llevó al medio digital estas posibilidades de articulación de imagen, sonido y movimiento, y las facilitó. La nueva ruptura que plantea el poema electrónico es que agrega a esta articulación multimedia lo que se conoce como “interactividad”, es decir, la posibilidad de que el lector intervenga en el desarrollo del poema en una suerte de diálogo con él. Algunas veces, el lector solamente incide en la secuenciación de fragmentos textuales, pero en otros casos, agrega información como palabras, imágenes y vínculos, o imprime movimientos, transforma imágenes, produce sonidos, etc.

Es verdad que la interacción, como concepto, ya existía en el ámbito del arte y la literatura antes de que las computadoras irrumpieran en él. Un ejemplo sencillo y directo es *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar, por los itinerarios de lectura que plantea su “Tablero de dirección”, donde se lee: “este libro es muchos libros”. No obstante, podemos considerar que la lectura de caligramas y de poemas escritos con palabras en libertad implica una participación interactiva del lector, quien decide las rutas de su lectura y produce también “muchos poemas”, sin que necesite de un “instructivo” que lo mencione. Es más, toda lectura compleja y atenta implica un diálogo que no recorre forzosamente un camino lineal. Un lector activo puede comportarse como el “lector saltado” de Macedonio Fernández, que no sigue el orden de las páginas sino el capricho de su digresión motivada por la intermitencia de la atención y sus juegos con la memoria.

A pesar de la existencia previa de la interactividad, es posible afirmar que el medio digital facilita, acelera y potencia sus posibilidades. Esto no se da de una manera aislada. Es evidente que la tecnología informática ha afectado psicológicamente al hombre, y transformado su subjetividad y la concepción de su propio yo, su identidad. Si entendemos que la lírica es primordialmente el reino de la subjetividad, no podemos sino aceptar que la tecnología la haya modificado y le haya abierto nuevas fronteras. Es ahí donde creo que debe situarse el poema electrónico, aprovechando las oportunidades que ofrece la tecnología, y prestando una especial atención a estos cambios en la subjetividad. Desde luego, esto no quiere decir que el poema en papel se haya convertido en algo obsoleto. Al contrario, creo que el verdadero poema electrónico debe tener presentes los valores del poema en papel, por una razón muy sencilla: ambas formas de poesía son arte realizado con la palabra, ya sea palabra escrita o pronunciada. La palabra vive tanto en el papel y en la voz, como en la pantalla y en los medios de reproducción sonora. Algunas de estas reflexiones, especialmente aquellas sobre la subjetividad, se encuentran ampliadas en mi artículo "Lirismo y ciberpoesía" (*Revista Digital Universitaria*, 1 de enero de 2012).

DC. Ante tu recorrido por los posibles antecedentes y genealogía de la poesía electrónica y visual, y puesto que *Silencio vacío* se presenta como un homenaje a Eugen Gomringer, según menciona su subtítulo, ¿qué valor o qué función ocupa este homenaje en el poema? Considero que en tus poemarios anteriores a *Qué decir*, en *Parajes y paralajes* y en *Temporal*, se observa una presencia innegable de la poesía concreta. ¿Cómo

te relacionas con esta tradición que parece aparecer y desaparecer tanto en tu obra poética como crítica?

RM. Eugen Gomringer (1925) es considerado uno de los precursores de la poesía concreta, junto con los poetas brasileños del grupo Noigandres: Haroldo de Campos (1929-2003), Augusto de Campos (1931) y Décio Pignatari (1927-2012). Hijo de padre suizo y madre boliviana, Gomringer ha escrito principalmente en alemán, aunque también usa otras lenguas en sus poemas: inglés, español y francés. Mi contacto con la poesía concreta surgió a partir de mi interés por la poesía brasileña y por el trabajo de traducción del portugués, lengua que en palabras de Olavo Bilac es la "última flor do Lácio", es decir, la lengua romance más reciente. La proximidad del portugués con el español y los vasos comunicantes que mantienen, siempre despertó mi curiosidad. A este interés se sumó otro, las vanguardias artísticas y literarias: futurismo, dadaísmo, surrealismo, etc. En esa línea, justamente en lo que se conoce como la neovanguardia (la nueva oleada de vanguardias que floreció en las décadas de 1950 y 1960), surgió el concretismo. Esto me llevó a estudiar la relación que establecieron Haroldo de Campos y Octavio Paz, y la correspondencia que intercambiaron alrededor de *Transblanco*, la traducción al portugués que hizo Haroldo del poema *Blanco* de Paz. Fue así que me familiaricé con el movimiento brasileño de la poesía concreta, evento clave para entender el ejercicio de la poesía moderna como actividad creativa y crítica a la vez.

Haroldo de Campos señalaba que los poetas concretos se afiliaron al linaje de la modernidad mallarmeana, preocupada por

el sentido “constructivista”, estructural y metalingüístico del poema, y no a la rimbaldiana, comprometida con la alquimia del verbo, de la cual resultó el surrealismo. Consideraron a la palabra como objeto lingüístico de tres dimensiones: gráfico-espacial, acústico-oral, y de contenido. Explotar conscientemente y al máximo las posibilidades poéticas de esta calidad “verbivocovisual” permitiría alcanzar la “metacomunicación”, o sea, la simultaneidad de la comunicación verbal y la no-verbal. Esto implicaba romper la discursividad del lenguaje y promover la interacción de la palabra con otros sistemas semióticos, como la música y las artes gráficas. Por ello, una de las definiciones del poema concreto es “tensión de palabras-cosas en el espacio-tiempo”. Otra que recuerdo muy vivamente es la del símil del poema concreto con un “ideograma”, pues “presentificaba” el objeto y lograba su objetivo de comunicación de manera rápida y efectiva, tal como lo hacen los medios masivos de comunicación, cuya importancia social, en ese entonces, estaba en notorio ascenso. La sofisticada teorización llevada a cabo por el movimiento de la Poesía Concreta brasileña articuló reflexiones específicas de los estudios literarios con otras provenientes de la teoría de la comunicación, la cibernética, la lingüística y la semiótica, en especial la poética de Roman Jakobson y la estética de Max Bense.

Tuve conocimiento del poema “Silencio” (“Schweigen”), porque los poetas concretos brasileños mencionan el trabajo que ellos realizaban en São Paulo, mientras Gomringer se desarrollaba en una línea similar en Ulm, Alemania. Así, en 1953, Augusto de Campos publicó su serie “Poetamenos” y Gomringer sus “Konstellationen”, y, en 1955, Décio Pignatari viajó a Ale-

mania para encontrarse con Gomringer. Desde luego, hay diferencias entre ambos concretismos, el brasileño y el alemán, que se mantuvieron, pero eso ya es materia para otra conversación.

El poema "Silencio" me llamó especialmente la atención por su calidad ideográfica, por la simplicidad con que mostraba la equivalencia contenido = forma. Sin embargo, más tarde, en un libro de Marjorie Perloff, *Radical Artifice*, encontré "Silencio" como un ejemplo de "falacia icónica", pues lo que se encuentra en su centro no es el *silencio* que pretende objetivar, sino un *vacío*. Para mí, éste es uno de los grandes atractivos del poema que acabó reflejándose tanto en el título de mi poema-homenaje, como en parte de su desarrollo.

En cuanto al lado creativo, tienes toda la razón. *Parajes y paralajes* (1998) tiene algunos recursos concretistas, e incluso su título es un juego paronomástico parecido a los que usaban los poetas concretos. Estaría más cerca de las poéticas de la impersonalidad, como nuestro amigo Carlos Fernández las calificó, que el último que se titula *Qué decir* (2011), donde precisamente trato de alejarme de ellas. Claro, como dice Pessoa, el poeta es un fingidor, y en eso la personalidad o impersonalidad de un poema es algo a debatir. Pensaría en *Temporal* (2008) como un libro de transición entre los otros dos, un libro que, por otra parte, apuesta a la brevedad. *Silencio vacío* es un retorno a la tradición del concretismo.

DC. ¿Qué es la palabra en el poema *Silencio vacío*? ¿Qué calidad o qué sentido adquiere? ¿Es imagen, tinta, huella, trazo, resto?

RM. En *Silencio vacío* la palabra tiene dos dimensiones, sonora y gráfica. En la dimensión sonora, es posible percibir los detalles de la inflexión de las voces presentes. Hay dos voces femeninas y una masculina. Las voces femeninas tienen diferentes timbres e incluso diferentes modos de pronunciar el español. En una de ellas se produce canto y en la otra se modulan alargamientos silábicos expresivos que gráficamente podrían aquí representarse como "sileeeeeeeennnnnnncio". Hay ruidos vocales como "shhh", interjección usada para pedir que se guarde silencio, y voces distorsionadas. Hay también otros ruidos incorporados, como el sonido de un viento fuerte. Menciono estos últimos, aunque ya no sean palabras, pues no dejan de ser raíces de interjecciones. ¿Cómo aparecería el ruido de un viento fuerte en las líneas de una novela?

En la dimensión gráfica lo que destaca es el movimiento de las palabras en el espacio virtual que abre la pantalla. No hay grandes cambios tipográficos, aunque sí algunos "crecimientos" de la tipografía usada o cambios de color ligeros, dependiendo de sus posibilidades de contraste con los fondos utilizados. En ese sentido, la palabra sigue siendo básicamente la misma palabra que puede aparecer en el papel. Mi intención constante a lo largo de toda la creación del poema fue subrayar su dimensión literaria. Evité la irrupción excesiva de imágenes, descarté la idea de "ilustración" y privilegié los juegos combinatorios de palabras, su reacomodo poético. Por ejemplo, en algún momento la frase "sutil sin luz lo nunca su secreto tenue ni sueño desliza" se transforma en "desliza lo nunca tenue sin luz ni sueño su secreto sutil". Hay cambios de sujeto, de adjetivación, etc., y mi idea es justamente llamar la atención del lector hacia

esos cambios. Lo mismo sucede en las trayectorias de lectura que se pueden trazar en las superficies del cuadro de palabras que el poema presenta constantemente.

En cuanto a su materialidad, podría decir, en concordancia con lo anterior, que la palabra en *Silencio vacío* es sonido e imagen en su superficie, pero por detrás no es tinta, sino píxeles, que son unidades de color activadas de diferentes formas, dependiendo del tipo de monitor que tenga la computadora: tubo de rayos catódicos, LCD, plasma, etc. En resumen, son impulsos eléctricos que inciden sobre materiales sensibles a ellos. En ese sentido, las imágenes y las palabras en ellos son fugaces, sus huellas desaparecen y eso permite el movimiento.

DC. Esto último que me dices me hace pensar que detrás de lo que nuestros sentidos perciben hay información de la que sólo percibimos su traducción, es decir, el resultado estético de una orden o una instrucción de un lenguaje a otro.

RM. Sí, exactamente. Lo maravilloso del mundo de la computación es que está basado en cadenas enormes de procesos de traducción. En el ámbito literario estamos acostumbrados a entender la traducción en un sentido muy delimitado: la traducción entre lenguas naturales. Sin embargo, si entendemos la palabra "lenguaje" de manera más amplia, incluimos a los lenguajes computacionales, que usan en su base el código binario (abierto y cerrado; sí y no, 0 y 1). Sobre él se van ramificando otros: octal, hexadecimal, etc. Estos permiten formar un sistema de instrucciones que trabajan con datos y que integran lo que se conoce como "lenguaje de máquina". Éste, a su vez, necesita de programas traductores, llamados "compiladores",

que lo transformen en lenguajes de programación. Los primeros lenguajes de programación, Fortran, Cobol, Basic, por ejemplo, pronto evolucionaron y se especializaron. Si en un principio las computadoras se usaron principalmente para cálculos matemáticos que involucraban manejos de grandes volúmenes de datos y operaciones repetitivas, pronto surgieron los procesadores de imagen y de texto. La manera en que se programaba, a base de líneas de instrucciones, también dio paso a los lenguajes gráficos que favorecen la “filosofía” WYSIWYG (*What You See Is What You Get*). Esta distancia es hoy muy clara en el lenguaje html, que hace que la instrucción de tipografía “ABCD” equivalga a “**ABCD**”. Resulta estorbo escribir todo ese “código fuente” y para evitarlo existen programas como el Dreamweaver. En fin, lo que quería subrayar es ese encadenamiento de procesos sucesivos de traducción. Entender la presencia de ese universo tras la pantalla me parece fascinante.

DC. Ante las permutaciones de versos, palabras y sílabas, a las que asistimos casi como si la escritura fuese una acción o una escenificación, y las distintas linealidades que el poema propone, ¿qué es el verso y qué lugar ocupa en él la palabra?

RM. Creo que *Silencio vacío* es un poema que tiene varias superficies. Es una estructura, y de ahí su parentesco con la poesía concreta, pues en la teoría desarrollada por los poetas concretos brasileños, la noción de estructura es central, como ya dije. Claro, con esto no quiero decir que la idea abstracta de *estructura* haya estado en todo momento presente durante la gestación del poema. Las palabras y sus posibles significados, siempre contextuales (su colindancia o secuencia con otras

palabras, y las posibilidades de mudanza de su función gramatical) y situacionales (su manera de manifestarse: entonación, timbre, tipografía, movimiento) fueron la guía fundamental durante el proceso de creación, guía omnipresente que transitaba por una estructura concreta, como por una obra negra, constantemente cuestionada y en transformación. Como en el concretismo, la unidad del verso y sus valores métrico, musical y sonoro dejaron de ser hegemónicos y compartieron su lugar de elementos configuradores con valores de relación espaciales, como los que se generan en las trayectorias de lectura posibles en un estado estático o en las trayectorias que surgen gracias al movimiento de las palabras en la pantalla. Es decir, en *Silencio vacío* las palabras están consideradas más dentro de sus posibilidades combinatorias con otras palabras que las rodean, que dentro de esquemas rígidos como los de los versos fijos en una página. Mallarmé decía que era un *syntaxier* y creo que todo poeta debe serlo, y que el lector aquí es invitado a tomar ese mismo lugar.

DC. La pantalla se convierte aquí en espacio literario, no se trata de un poema que es reproducible en una computadora, sino de un poema estrictamente digital. ¿Cuál es entonces la relación que podrías pensar entre la pantalla y la página como espacios literarios? Como la página, la pantalla es cuadrada, y es fácil traer aquí el título de Huidobro, *Horizon carré*, por lo que me pregunto si hay aquí una traslación de la página, a la que hemos estado habituados, a la pantalla. ¿Qué relación mantendría aquí el poema con su marco? ¿Cómo se relacionan? ¿Se trataría de una determinación mutua?

RM. La metáfora de Huidobro tiene una belleza enraizada en su idea del poeta como “pequeño dios”, creador de realidades insospechadas, de nuevas dimensiones. Tu observación la proyecta muy atinadamente sobre la página como horizonte de creatividad. Coincidentemente, esta metáfora conjuga a la página con la pantalla, con algunas diferencias. El espacio enmarcado por la pantalla y el espacio de la página de papel son escenarios. La diferencia principal entre ambos es que la página es un escenario estático, con una dimensión escritural y otra gráfica, mientras que la pantalla es un escenario dinámico, con dimensiones gráfica, verbal, sonora y escritural. Así, la relación entre poema y marco es muy diferente en la pantalla y en el papel. Por ejemplo, en el papel podemos imaginar que una palabra desapareció o cambió de lugar, mientras que en la pantalla *vemos* a la palabra salir o entrar por alguno de sus costados, o desvanecerse poco a poco en su interior, como si se tratara de un actor o del juego de luces y telones en el escenario. Otro ejemplo: una sucesión de páginas, en folios sueltos o fijas en un libro, puede dar como resultado una transformación, como sucede en las obras del movimiento brasileño llamado “poema-proceso”, que apareció un poco después del concretismo; transformación que puede seguir una ruta lineal o no-lineal, única o múltiple. En cambio, la pantalla ofrece una serie de estados sucesivos mucho más rica en posibilidades, pues se pueden, por ejemplo, operar cambios en zonas muy específicas de la pantalla, y no se está sujeto a una cantidad fija de páginas.

Por otra parte, también tenemos que considerar que la pantalla no es un objeto al cual el tacto tenga el mismo tipo de acceso que el que tiene en el caso del papel. No podemos “hojear” una

pantalla y, definitivamente, esto afecta el proceso de lectura. Es más, creo que el creador debe distanciarlos en la imaginación del lector. No me parece conveniente que la pantalla simule ser un papel, porque simplemente no lo es. Las ediciones digitales que llevan a cabo estas imitaciones fallan. Es como si al subir a un avión, en vez del ruido de las turbinas escucháramos una grabación del paso de los rieles bajo las ruedas de metal de un tren. Y lo digo no porque el tren sea anticuado sino porque simplemente ni los rieles ni las ruedas están ahí. No hay papel en una pantalla.

DC. ¿Crees que tu poema se puede traducir a otras lenguas? ¿Qué dificultades plantearía?

RM. Para responder a esta pregunta me acercaría a la idea de transcreación de Haroldo de Campos, en la que la traducción no es una entidad subalterna del original. Creo que *Silencio vacío*, desde el punto de vista meramente lingüístico, presenta dificultades de traducción idénticas a las que se enfrenta al traducir poemas escritos en papel. Hay sonoridades, juegos anagramáticos, palabras compuestas a partir de su fusión con otras, etc. Por ejemplo, pienso que sería complicado traducir palabras que se encuentran en mi poema, como “marbarro”, “perenítimo” y “fluyeceleste” las cuales se transforman en “barroceleste”, “maríntimo”, “perennefluye”.

Desde el punto de vista del carácter multimediático de *Silencio vacío*, creo que habría oportunidad de practicar la “traducción intersemiótica”, pues se estaría trabajando con diversos lenguajes. Es decir, si se presentan “pérdidas” en un lenguaje, se pueden compensar con enriquecimientos en otro. Creo que

toda traducción es una oportunidad para la creación, y el desafío del traductor es, como dice Haroldo de Campos, lograr que la traducción, por momentos, tome el lugar del original y transforme a éste en su traducción. Algo que se me ocurre y que sería muy interesante sería llevar *Silencio vacío* a una lengua no alfabética, pues entonces lo gráfico se transformaría en algo muy diferente.

DC. ¿Cuál es la relación entre poesía y técnica en *Silencio vacío*? ¿Es el poema el que te exige recurrir a una técnica determinada o es la técnica la que abre la posibilidad del poema?

RM. Es una pregunta ilustrativa de la relación bidireccional no jerarquizada que tiene lugar en estos casos en que la técnica tiene un papel muy importante. No hay un esquema causa-efecto claro. Por momentos se asemeja a la pregunta: ¿qué fue primero, el huevo o la gallina? En cambio, cuando nos preguntamos acerca de la gestación y escritura de un poema en papel, esta relación entre técnica y poesía no se percibe o no inquieta. La tecnología utilizada parece tener una repercusión pequeña en el resultado. Se antoja extraño hacer preguntas como: ¿Se escribió con lápiz, pluma fuente, estilográfica, máquina de escribir o computadora? ¿Se usó papel blanco, rayado, un cuaderno o una hoja suelta? ¿Cuántas veces se transcribió? ¿Es posible consultar los manuscritos? ¿En ellos se pueden identificar "errores" o "derivaciones creativas"?

Me parece que para componer un poema electrónico es fundamental conocer las posibilidades de la tecnología que se pretende usar. Si no se domina dicha tecnología como para poder operarla, al menos se debe tener una noción de sus alcances y

sus limitaciones para saber qué pedir a los expertos. El poeta puede entonces apuntar hacia cierta tecnología para realizar la idea que tiene en mente. De cualquier manera, operar la tecnología revela oportunidades creativas que pueden permanecer ocultas para quien decide dejar su manejo en manos de expertos. Es ahí donde podría afirmar que la técnica abre la posibilidad del poema. La brecha que existe entre el dominio poético y el dominio técnico es un asunto complicado. No es raro encontrar obras electrónicas que técnicamente son muy logradas, pero que han perdido lo literario o incluso hasta lo poético, en el sentido amplio. Suele suceder también que una idea literaria excelente se pierde en una mala realización técnica: mal diseño editorial (falta de sentido de las proporciones en la pantalla), desconocimiento de la fotografía y la imagen digital (imágenes pixeleadas o demasiado pesadas), falta de noción de los tiempos necesarios para la lectura, etc. También se da el caso de que lo que no se alcanza poéticamente se pretende remendar recurriendo a la sorpresa de la técnica; se genera entonces un *gadget*.

DC. En tu “Nota del autor”, que acompaña al prólogo de Rocío Cerón a *Silencio vacío*, hablas de las posibilidades ulteriores de desarrollo del poema. ¿Cuáles son? ¿Serían permutables con ésta?

RM. Estructuralmente, *Silencio vacío* es una matriz de catorce celdas, cada una con una serie de palabras de diferente extensión. La selección de estas palabras fue muy cuidadosa para propiciar las lecturas en la superficie visible del poema. En determinados momentos —generalmente cuando la serie de una celda se agota—, se produce una animación que concluye y retorna a la

superficie del poema (la matriz en curso de cambio). Las nuevas posibilidades de transformación, a partir de la matriz, son muy amplias. Se pueden agregar sonidos o vocalizaciones en cualquier punto; es factible alterar los comportamientos recurrentes del poema; es posible solicitar que el lector introduzca palabras; la formación en rectángulo de la matriz se puede alterar; se pueden incluir más imágenes fotográficas, etc. Una posibilidad muy específica es agregar el sonido de una explosión en cierto momento del desarrollo del poema, cuya ubicación por ahora me reservo para que el lector lo busque. Otra idea que no alcancé a realizar, porque tendría que presentarla como conjunto complejo y elaborado, es agregar la pronunciación de la palabra "silencio" en otras lenguas. En fin, la idea es que el poema conserve su capacidad de generar sorpresa en el lector-operador, y que esta sorpresa no lo empuje a acelerar la experiencia por el mero hecho de saciar una curiosidad que prescinda de la atención a los valores poéticos del lenguaje.

DC. ¿Pensarías el poema como un laboratorio o un espacio de investigación? Retomando lo que has dicho, ¿consideras que hay una experimentación dramática o escénica en él? Aprovechando las posibilidades técnicas de la escritura electrónica, ¿señalaría este poema el espacio literario como un espacio abierto al acontecimiento? Pues, considero que aquí el espacio poético que se crea da lugar a otras materializaciones o escenificaciones de una posible discontinuidad en la linealidad de la escritura y en su iterabilidad.

RM. Sí, definitivamente hay una experimentación constante. Por ello es posible desarrollarlo para producir un *Silencio vacío*

2.º, siguiendo la retórica de los títulos de programas computacionales. Ya mencioné que la pantalla es un escenario. Habría que subrayar que los poemas escritos en papel también pueden ser concebidos como lugares aptos para recibir un lenguaje dramático. Diálogo, silencio y narración son elementos que participan en su conformación. Podrían también tener nuevas modalidades en el ambiente multimedial del poema electrónico. Repito que existe el peligro del *gadget*, así como el de una simplificación de lo que se entiende como interactividad, posibilidad que sólo debe ser abordada cuando es pertinente desde el punto de vista poético, cuando agrega algo más y no sólo es un ropaje de sofisticación técnica.

Concuerdo contigo en que una de las ideas tras *Silencio vacío* es, como dices, abrir el espacio literario a otros acontecimientos generados por otros lenguajes. Definitivamente, esto provoca una mayor discontinuidad en la linealidad del suceder poético y en su iterabilidad. Es decir, la posibilidad de que las lecturas potenciales de un poema sean teóricamente más numerosas es real porque hay un mayor número de variables.

DC. ¿Cuál es tu relación con la poesía permutacional?

RM. Mi relación con la poesía permutacional proviene de varios lugares. En primer lugar, como ingeniero, estudié algo de teoría de probabilidad y estadística, donde se trabaja con permutaciones, combinaciones, distribuciones probabilísticas, variables aleatorias, medias, varianzas, etc. También me tocó vivir la aplicación de métodos computacionales para la resolución de problemas matemáticos y para la simulación de procesos aleatorios que manejaban los conceptos probabilísticos

que mencioné. Ya en el terreno de la poesía, recuerdo haber leído con gran interés el ensayo *La máquina de cantar* (1967), de Gabriel Zaid, donde por primera vez tuve conocimiento de programas computacionales que escribían sonetos, y cómo la combinatoria que seguían daba por resultado muy frecuentemente una serie de incoherencias. Las fantasías y los ensayos reales en torno a la composición poética auxiliada por medio de computadoras o técnicas combinatorias van desde la comicidad de “El electrobardo de Trurl”, cuento de Stanislav Lem, del libro *Ciberiada* (1965), que narra los problemas que trae un robot que es capaz de escribir todos los poemas imaginables, hasta el libro objeto *Cent mille milliards de poèmes* (1961) de Raymond Queneau, que contiene un juego de diez sonetos cuyos versos están impresos en páginas-tiras de papel, que permiten su combinación. Especial interés, en mi caso, tienen los poemarios del ciclo *Bronwyn* (1967-1971), de Juan Eduardo Cirlot, por la habilidad que muestra el poeta para hacer de la combinatoria algo no abrumador como el apabullante número que maneja Queneau, sino un verdadero manantial creativo del que se selecciona lo estéticamente valioso y se descarta lo farragoso.

DC. Para concluir, trayendo y llevando las preguntas y respuestas surgidas, y tras haber conocido el poema desde versiones anteriores, ¿podrías imaginar futuras versiones o versiones pasadas en permutación con la que aquí se presenta? Estoy pensando en la posible relación entre poema y obra, y en la idea del poema como versión, primera y última.

RM. Sí, es posible imaginar esos cambios. Ya anteriormente hablé de posibilidades futuras de desarrollo del poema, di varios

ejemplos -incluso algunos que parten de lo que no alcancé a hacer en esta versión- y mencioné que podría usar un título como *Silencio vacío 2.0*, que sigue la retórica de los títulos de programas computacionales. Creo que tu pregunta va enfocada a las ideas de impermanencia y evolución y que sugiere que la obra es algo terminado mientras el poema es algo en constante transformación. En el ámbito computacional, una versión 2.0 difiere de manera distinta de una versión 2.1 que de una 3.0, y la numeración creciente sigue un camino evolutivo de mejoras y perfeccionamiento en las tareas que desempeña. No podemos hablar de algo semejante en poesía. Las versiones no pueden ser pensadas siempre como mejoras sino como derivaciones, mutaciones, cambios que no siguen trayectorias a través de estratos jerarquizados. Son como las versiones de las traducciones a otras lenguas que funcionan más en calidad de caminos paralelos y no como tramos sucesivos de una autopista. Siguiendo la imagen de Deleuze y Guattari, sería un movimiento rizomático, en vez de uno arborescente y progresivo. Así, podría retomar algunas posibilidades que abandoné en la elaboración de la versión actual de *Silencio vacío* –y que llegué a comentar contigo en su momento, ya que conociste varias de sus etapas– para construir una nueva versión. No sería el mismo poema. ¿Sería la misma obra? Tal vez, si se mantiene la estructura central que pienso que es, en este caso, la matriz de las catorce celdas. Esa estructura sería la que podría articular todas las versiones.

En fin, como podemos apreciar, las posibilidades han aparecido en nuestra conversación. Habrá que tomar algunas para darle cuerpo digital a otras versiones de *Silencio vacío* o a otros poemas electrónicos cuyas estructuras surjan del diálogo con él.

Tuiteratura: Una nueva opción tecnológica para contar historias



Cecilia Colón H.

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Resumen

La tuiteratura es una nueva forma de escribir historias muy breves a partir de una nueva tecnología que ha influido en las personas que tienen acceso a una computadora o cualquier dispositivo móvil. Su formato de sólo 140 caracteres lo distingue y es un reto para quienes usan el tuit como una manera de comunicación. En este artículo se define lo que es la tuiteratura y se toma como un ejemplo de esta nueva forma de escritura al escritor José Luis Zárate, quien no sólo publica sus tuits en su tuit y blog, también lo hace en papel y esto lleva a una reflexión sobre el acto de la lectura desde dos ámbitos: el papel y la computadora.

Palabras clave

Tuiteratura, José Luis Zárate, escritura tecnológica, microhistorias.

Abstract

Twitterature has become a new way of writing very brief stories by using a new technology that stems from personal devices such as computers and mobiles. The writer can only use 140 characters, which distinguishes this form of writing; it also makes it challenging for those who attempt to create with it. In this article it will be defined what twitterature is through the example of José Luis Zárate. He is not only a writer on Twitter, but he also publishes in blogs and in paper-form, therefore, his opinion is based on both media: electronic and paper publishing.

Key words

Twitterature, José Luis Zárate, technological writing, micro-stories.

La imaginación humana es inacabable, los caminos que elige para salir y demostrarle al propio ser humano de lo que es capaz son diversos y sorprendidos, a veces toma rutas científicas, a veces en el arte y la literatura donde es más obvia su participación. Este último campo de manifestaciones artísticas e imaginativas ha sido de lo más prolífico para inventar, experimentar e idear nuevas maneras de contar una historia, desde el clásico "Había una vez un castillo...", pasando por "En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme...", hasta el conocidísimo: "Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo...". Muchas formas de iniciar una historia que nos atrapa, algunas más largas que otras, pero lo importante es que sean interesantes, diversas, amenas, profundas, sencillas, nostálgicas, emotivas.

Con base en la continua experimentación que ha habido en la literatura para lograr la atención del lector, ahora se suma a esta intención el vehículo de la tecnología más importante de los últimos años: la computadora. Además, una de las nuevas maneras de socializar: las redes sociales. ¿A qué me refiero? A la llamada tuititeratura,¹ cuyo nombre se debe a la fusión de dos

¹ He preferido tomar la opción de castellanizar el término, a pesar de que la Real Academia de la Lengua aún no lo incluye en su diccionario por ser todavía muy nuevo; sin embargo, respeto la manera en que está escrito en los diferentes artículos que consulté.

palabras: tuitos y literatura. Un nuevo género que nace con la limitante de contar con sólo 140 caracteres para relatar una historia lógica, bien escrita y con los elementos mínimos necesarios para que sea una narración memorable.

¿A quién se le ocurrió este experimento?

Desde que el ser humano desarrolló la capacidad de comunicarse con los demás, lo hizo a través de todos los medios que tuvo a su alcance: dibujos, sonidos, palabras, gestos, tablillas de arcilla, papiros, papel, tintas, plumas, bolígrafos, lápices, en fin, la lista es amplia, pero poco a poco fue refinando esa comunicación y lo que tal vez comenzó siendo sólo un recuento de lo sucedido en el día, pronto se volvió más profundo, pues comenzó a hilar historias más complicadas, con más elementos; historias que intentaban responder a cuestionamientos sobre cómo se hizo la luna, el sol, las estrellas, la lluvia, el propio ser humano. Los hombres y las mujeres empezaron a dejar que la fantasía y la imaginación llenaran sus cabezas para hallar respuestas a sus crecientes inquietudes. De esta forma, fueron creando un universo de ficción que transmitieron a los demás gracias a la palabra, ya sea escrita o hablada. Al paso de los siglos, esta imaginación se ha ido transformando y nos ha legado creaciones literarias maravillosas; algunas incluso se han adelantado a su tiempo en la tecnología, como, por ejemplo, las novelas de Julio Verne. Sin embargo, ni él imaginó que esta fantasía alimentada por la ciencia daría como fruto una nueva manera de expresarse y de contar las historias.

Al parecer, “El primer ejemplo registrado del término tuitera-
tura está en el libro *Twitterature: The World’s Greatest Books in
Twenty Tweets or Less*, de Alexander Aciman y Emmet Rensin,
publicado a fines de 2009”.² Nos informa el escritor Alberto
Chimal en un artículo de internet.

Sin embargo, Enrique Sánchez Hernani da otra versión del
inicio de la tuitera:

Parece ser que la delantera la tuvo el estadounidense
Matt Stewart cuando decidió, en julio del 2009, publicar en
Twitter un libro suyo, *La revolución francesa*, que no conse-
guía editor. Stewart, con buena visión, inició la publicación
diaria de sus cerca de 3.700 tuits hasta poner online los casi
480 mil caracteres que tenía su libro. Como nunca estuvo
seguro si sus seguidores iban a leer todos sus mensajes,
luego ofreció su novela por Scribd y Amazon.³

Aunque ambos artículos difieren en el comienzo, en lo que sí
coinciden tanto Chimal como Sánchez Hernani es que la tuite-
ratura pronto se convirtió en una expresión de moda que tiene
que ver mucho con los jóvenes y con la tecnología que se ha
fomentado y desarrollado a través de las redes sociales y, según
lo dicho por ellos, la tuitera no se limita a un pequeño texto
de sólo 140 caracteres, sino que puede llegar a ser una novela
cuyos capítulos cubrirán esta extensión y, quizá, volver a la vieja
fórmula del “continuará...” Aunque ahora el reto es mayor, pues
implica iniciar, desarrollar y dejar “picado” al lector y con ganas
de conocer el desenlace de la situación en 140 caracteres.

2

3

Alberto Chimal, “De tuitera”.
Enrique Sánchez Hernani, “El ‘boom’ de la tuitera o la literatura en 140
caracteres”.

A pesar de que la tuitera no está todavía definida como un género o una moda –todavía le falta un buen tiempo de maduración para que el debate tome realmente fuerza–, el hecho es que ya hubo un festival en el 2014: “El festival *Twitter Fiction*, en su segunda edición, desglosa las posibilidades literarias de la red social y combina el concurso entre 25 autores emergentes...”⁴ Este festival prueba lo mucho que ha llamado la atención esta nueva expresión escrita a los usuarios de las redes sociales. Quienes utilizan este medio para comunicarse y expresar lo que sienten o lo que ven o lo que quieren narrar, han encontrado el espacio idóneo para hacerlo de una manera breve y concisa, aunque también es cierto que no todos los que acuden a esta forma de escritura pueden asumirse como escritores profesionales.

Es curioso ver que la literatura y la tecnología se unen para crear un medio de expresión mucho más espontáneo y que, sin mediar ninguna editorial, ningún desplazamiento que implique ir a una librería a comprar un libro, se pueda tener acceso a ella. Esto cambiaría de manera drástica el hábito de la lectura, la costumbre de comprar libros y hasta la manera de leer. ¿Cómo se podrían transformar en tuitera novelas del grosor de *Don Quijote de la Mancha*, *La guerra y la paz* o *Los hermanos Karamazov*, por mencionar unos cuantos ejemplos? Si a veces se complica adaptar estas novelas al lenguaje cinematográfico que cuenta con palabras, música e imágenes, ¿cómo hacerlo utilizando sólo 140 caracteres? Además se debe tomar en cuenta que no puede tener un número indefinido de capítulos, también ellos tienen una limitante, según Carlos Lara, los textos más

largos tienen 20 capítulos,⁵ muestra de que esta nueva forma de expresión tiene una acotación muy clara que es el espacio escrito. Cabe agregar que no es el único que lo tiene, la ahora llamada novela gráfica, el cómic o, más mexicanamente, la historieta, también presenta esta limitante, pues hay que darle su lugar y espacio a las ilustraciones, por lo que los textos, tanto los descriptivos como los diálogos, deben ser muy precisos, concisos y directos, sin rebasar los dos renglones escritos, de lo contrario, el texto se “come” la ilustración.

Ahora bien, la brevedad en la literatura ya ha sido manejada bajo distintos nombres: aforismos, haikús, greguerías.⁶ Hay algunas que tienen fines determinados, pues no siempre nos hablan de una historia, a veces es sólo una imagen poética muy específica, como es el caso del haikú. Aquí podrían quedar también los refranes que no hablan de una historia, pero sí de una enseñanza popular y cabría agregar que, en muchos casos, los dos renglones que los forman riman entre sí.⁷ En este rubro también entrarían los proverbios o máximas que son pensamientos morales y filosóficos muy breves.

La minificción sería el caso que más se asemeja a la tuitera; su texto contemporáneo más famoso quizá sea el cuento de Augusto Monterroso llamado “El dinosaurio”: “Cuando

5 Carlos Lara, “La tuitera. ¿Género literario?”. Cabe hacer notar que esto contradice el ejemplo que da Sánchez Hernani en el artículo ya citado; lo que da una idea de que el debate de las características de la tuitera apenas inicia.

6 Aun cuando se podría pensar también en el refrán, los proverbios o las máximas como expresiones muy breves literarias, morales, científicas o populares, no manejan necesariamente una historia como tal, a diferencia de la tuitera que conlleva esta característica.

7 Hay muchos refranes que ejemplifican esta rima y algunos de ellos serían los siguientes: Entre santa y santo, pared de calicanto; Agua que no has de beber, déjala correr; A Dios rogando y con el mazo dando.

despertó, el dinosaurio todavía estaba allí". Apenas siete palabras que son suficientes para darnos todos los detalles que un relato debe tener, incluyendo el suspenso.

Un caso específico: José Luis Zárate⁸

José Luis Zárate (Puebla, 1966) es un importante y conocido escritor de ciencia ficción⁹ que se ha servido también de la tuitografía para expresar lo que le interesa y, al respecto, comentar sobre los últimos acontecimientos. Para muestra, vayan varios botones:

Les ordenan, con un arma en la garganta, que le sonrían todos al Tirano, que se siente feliz. Los pequeños gestos son los que importan.

La revolución no será televisada. No sin contratos de exclusividad, merchandising, una bella mujer que algún patrocinador impuso.

Es la lluvia, dicen, pero nosotros escuchamos los pasos de agua de quienes nos dicen ya no existen, llegando felices y a salvo.

Cuando despertó, cuando todos despertaron al fin, al unísono, dispuestos a todo, ¿qué importaba que el dinosaurio estuviera ahí?

8 Debo a la generosidad de José Luis Zárate el poder leer los tres libros de su autoría que menciono en este artículo. Tampoco puedo dejar de agradecer a Roberto Coria por haberme puesto en contacto con él.

9 José Luis Zárate es autor, entre otras, de una novela titulada *La ruta del hielo y la sal* (1998), actualmente inconseguible; en ella narra con detalle el capítulo que Bram Stoker sólo esbozó en su famosa novela *Drácula*, se refiere al pasaje en donde el Conde Drácula hace el viaje de Transilvania a Inglaterra en barco. Este libro le significó el Premio Internacional de Novela MECyF en 1998. También escribió *Xanto, novelucha libre* (1994); *Hyperia* (cuento, 1999); *Del cielo oscuro y del abismo* (2001); *Ventana 654, ¿cuánto falta para el futuro?* (2004); *En el principio fue la sangre* (ensayo, 2004), etc.

Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba ahí, y Raquel Welch con una lanza y un bikini de piel.

Cuando despertó, el dinosaurio seguía allí.

- Sólo a ti se te ocurre dormir mientras nos persiguen.

Vine a Comala porque aquí están todos mis muertos, para escucharlos una vez más, para que sus susurros me salven del olvido.¹⁰

Como se puede ver, las referencias a la literatura –sobre todo al famoso cuento de Monterroso– son ingeniosas e interesantes, es como dar una opción diferente al final y contarlo de otra manera, como decía Rubén Bonifaz Nuño: “De otro modo lo mismo”.

En el año 2010-2011, José Luis Zárate publicó un libro llamado *Caperucita Roja* y Francia fue el país al que llamó la atención la escritura del texto y lo publicó.¹¹ Todos los textos que forman este libro, escritos como tuitera, hablan de un discurso que, aunque retoma el cuento de la “Caperucita Roja” —en la versión de Charles Perrault—, hace referencia a otros cuentos de hadas, dialoga con éstos y, por supuesto, transforma al personaje de la dulce abuela, la inocente y dulce Caperucita Roja y el malvado y terrible lobo. ¿Será que deja aflorar la verdadera psicología de ellos sin intentar reducirlos a la enseñanza que conlleva el cuento de hadas?

10 Estos pequeños textos fueron tomados del blog de José Luis Zárate y pueden leerse en su tuitera.

11 Este texto dio pie a un artículo escrito en francés por Cristina Álvares (Universidade do Minho) de título: “La microfiction comme métamorphose du conte. Éclatement narratif et transfictionnalité dans *Petits Chaperons* de José Luis Zárate”.

A Caperucita le ha dado por aullar en luna llena.

A Caperucita no la aceptan en la manada y al lobo no lo dejan sentarse en la mesa familiar.

Se decía que eran celos injustificados pero Caperucita Roja no podía dejar de ver con odio a los tres cochinitos.

La enfermedad es un invierno lento y cruel. Por eso la abuela recibió con tanta alegría al lobo, le invitó un té, lo dejó almorzar a gusto.

A veces encontraban a los jóvenes lobos leyendo, a escondidas, a Perrault.¹²

Es muy interesante el tono lúdico e irónico que el autor utiliza para hablar de todos los rasgos que caracterizan el cuento original y, por supuesto, la transgresión literaria que implica recontar una historia clásica para poder aprovechar esta nueva forma literaria-tecnológica y dar una nueva perspectiva de un texto tan conocido como *Caperucita Roja*, al que ahora él le da un giro para adaptarlo a una mentalidad más adulta que infantil. Así, nos presenta a una Caperucita más atrevida y menos inocente, a una abuela menos dulce y con más tintes de maldad y a un lobo menos malo y más inteligente, también más enamorado, amén de otros personajes que toman forma en esta nueva versión.

Al año siguiente, en el 2012, Zárate publicó otro libro con las características de la tuitera: *El fin del mundo. Manual de uso*, un texto divertido que, aprovechando la coyuntura de las profecías mayas del fin del mundo, logra hacer una reflexión y también un discurso irónico acerca de lo que puede ocurrir en ese final

tan esperado, tan ¿anhelado?, pero al cabo tan divertido, que el autor consigue hacer un “manual de uso” para cuando llegue el momento, pues a fin de cuentas, todos tendremos nuestro fin del mundo individual, y será único porque no se va a repetir:

Advertencia previa

Sin importar la premura de los hechos, recuerde: sólo se puede atender a un apocalipsis por vez.

Futuro laboral

En cuanto se confirmó que habría un apocalipsis, los Profetas del fin del Mundo, se dieron cuenta que acababan de quedarse sin empleo.

Polvo

Dado que los Mayas podían verlo todo por adelantado no advirtieron del apocalipsis, según su punto de vista todos eran ya polvo.

911

Los Poderosos ocultan la profecía completa para su beneficio, los mayas dejaron un número para llamar en caso de emergencia.¹³

Al igual que anteriormente, Zárate juega con las escenas apocalípticas que acompañaron el imaginario colectivo de estas “catastróficas” profecías; a pesar de la tragedia supuestamente revelada, ¿por qué no jugar un poco con un final tan anunciado y esperado? Después de todo, las tragedias griegas ya nos han mostrado que el destino se cumplirá con o sin la anuencia del ser humano.

En 2013, José Luis Zárate publicó un tercer libro llamado: ¿Cómo terminó la humanidad?, ilustrado por el Colectivo Amable, grupo formado por varios artistas visuales de diferentes estados de

13

José Luis Zárate, *El fin del mundo. Manual de uso.*

México, además de una artista argentina.¹⁴ El libro fue editado por el Instituto Tlaxcalteca de la Cultura y, en él, Zárate dejó desbordar su imaginación a través de las microficciones que no superan los 140 caracteres. El proyecto fue bastante ingenioso; el libro se divide en dos partes: en la primera Zárate tenía que escribir sobre los dibujos del colectivo, y en la segunda era al revés, el colectivo ilustraba los tuiters del escritor. El libro fue muy diferente de los dos anteriores, aunque no por ello menos interesante, sobre todo para aquellos que gustan de las ilustraciones y el texto mezclados en un todo único.

Por otro lado, aun cuando José Luis Zárate no es el único escritor que practica la tuitertura, sí es uno de los más importantes y quien ha publicado más libros tomando esta escritura literaria-tecnológica como una nueva manera de expresión en México.

Otro ejemplo es Alberto Chimal, a quien en una entrevista se le preguntó acerca de si consideraba a la tuitertura como un género. Esto fue lo que contestó:

Yo creo que no, es nada más un nombre sensacional, que se da a un montón de maneras distintas de escribir. No hay un género como tal, no puede ser. [...].

Decir que algo es esencialmente distinto porque se escribe en Twitter y no en Facebook o en papel, es absurdo. Es lenguaje

¹⁴ Los integrantes del Colectivo Amable son los siguientes: Emerson Balderas, de Guaymas, Sonora, se dedica a la pintura; Emmanuel Eduardo, de Oaxaca, se especializa en animación; Yanina Pelle, de Argentina, se dedica a la escultura; Víctor Lucero, del Distrito Federal, quien realiza dibujo y pintura, y Olivia Teroba, de Tlaxcala, es escritora.

que utiliza un canal. Cada uno es distinto al otro, pero su elemento fundamental es el mismo. El Twitter tiene la restricción de no poder ir más [allá] de los 140 caracteres, obliga a muchísima concisión, muchísima brevedad, pero en el fondo no es distinto, fundamentalmente, a lo que hace a un escritor de sonetos que nada más tiene sus 14 versos y sus 11 sílabas o un escritor de haikús que tiene sus 17 sílabas y ya.¹⁵

La respuesta concisa y directa no deja lugar a dudas en cuanto a que los caminos que utiliza la escritura para expresarse son diversos y sus formas lo son aún más, de aquí la gran variedad de maneras para poder decir algo supeditando, precisamente, lo que se quiera decir, cómo se quiera decir y a quién se quiera decir, de esto depende mucho el camino que cada quien elija para expresar lo que desea.

¿Cómo leer estos nuevos textos?

Buena pregunta antes de concluir. ¿Qué implica esta escritura y, en consecuencia, la lectura de estas microficciones de sólo 140 caracteres que aparecen cotidianamente en un blog?

El debate acerca de si el libro va a desaparecer o no está en la mesa de los especialistas; hay quienes defienden el libro con sus hojas de papel y letras impresas, y hay quienes ya lo están velando con el argumento de que la tecnología lo va a enterrar. Recordemos algunos datos interesantes: cuando surgió la televisión, allá a finales de la década de 1940, mucho se habló de que

15

Kennia Velázquez Carranza, "Las estructuras de publicación y difusión de la literatura no están pensadas en llegar a los lectores: Alberto Chimal".

el cine llegaría pronto a su fin... situación que no ocurrió. Cuando surgieron los primeros centros en donde, por una módica renta, se prestaban las películas en forma de *cassettes*,¹⁶ surgió la misma inquietud y había quien aseguraba contundentemente que el cine estaba en plena agonía... tampoco sucedió así. Los cines se modernizaron, dejaron de ser esas enormes salas¹⁷ que albergaban a cientos de espectadores para convertirse en plazas cuya principal atracción es tener varios cines que exhiben muchas películas a la vez.

El acto de la lectura y el libro también están sufriendo transformaciones. La lectura de los libros de José Luis Zárate en papel es muy diferente a la lectura de sus innumerables tuits en su blog. Tuve la oportunidad de leer *Caperucita Roja* y es interesante la emoción que sentía al leer sólo ese trazo de minificción, de apenas dos o tres renglones, que ocupaban una hoja de papel completa, el vacío en el resto de la página llenaba la expectación que como lector uno se va formando al pasar a la siguiente hoja para conocer el siguiente texto. El papel en blanco con pocos renglones centrados daba un gran descanso visual e intelectual y una intimidad más acogedora entre el lector y el libro, en cambio, la lectura dentro del blog fue muy distinta: hay mensajes, está el característico patito amarillo que Zárate

16 Me refiero a los Videocentros que surgieron en la década de 1980. Posteriormente vino su decadencia y llegaron los Blockbuster, en donde no sólo se rentan películas, también series y música, amén de que también se encuentran a la venta.

17 Aquellos mayores de 50 años recordarán que en el D.F. había salas gigantescas que resultaban insuficientes en los estrenos de las películas de moda: El Roble, Diana, Polanco, Manacar, El Palacio Chino, Real Cinema, por mencionar sólo algunos. Muchos de ellos ya fueron derribados, pero otros corrieron con mejor suerte, pues siguieron siendo cines, con la diferencia de que ahora albergan varias salas pequeñas en donde antes sólo existía una. También, y sólo como un dato curioso, cabe recordar que las películas duraban varios meses en cartelera, a veces más de 6.

exhibe como su sello personal, los comentarios de sus múltiples seguidores, fotografías de personajes,¹⁸ de paisajes, de eventos diversos, etc. En fin, hay muchos distractores visuales que no dejan ese espacio en la mente y en la historia para la emoción del lector; la intimidad se rompe y, además, hay que compartir la lectura con muchos otros lectores que uno no conoce.

El contexto que rodea a los textos es importante para poder analizarlos y entenderlos bien y quizá sea indispensable leer la tuitertura dentro de su propio marco, es decir, en los blogs a los que se puede acceder por medio de una computadora, dentro de un ambiente de difusión que no tiene fronteras de ninguna especie, un ambiente cargado de muchos distractores visuales y cerebrales; no obstante, hay que recordar que uno de sus rasgos más característicos es el ser espontáneo y efímero, pues los tuiters se pueden almacenar y después borrar sin dejar huella.

En este siglo XXI se pueden leer y revisar los incunables del siglo XII o un libro del XVIII, ¿cómo se manejará la tuitertura dentro de 50 o 100 años, si es que existe todavía en el ciberespacio? ¿Podrá rescatarse un blog de alguien determinado o se perderá sin poder evitarlo? El papel ha demostrado su perdurabilidad a través de los siglos, ¿pasará lo mismo con los blogs actuales?

La tecnología ha cambiado mucho en pocos años, ¿dentro de 100 todavía existirán computadoras que lean y nos hagan accesibles las tecnologías de este siglo XXI que apenas está en

¹⁸ El tuitter que habla del dinosaurio y Raquel Welch está acompañado por una icónica fotografía en la que la sexy rubia en bikini lucía sus onduladas curvas en la película *One Million Years, B.C.* en 1966.

sus primeras décadas? Los libros de hace siglos se pueden leer por medio de un paleógrafo que ayude a descifrar ciertas letras y abreviaturas, ojalá que dentro de unos siglos también haya paleógrafos tecnológicos que nos permitan leer lo que ahora se escribe en las redes sociales y su ambiente natural que es el ciberespacio dentro de una realidad virtual.

A manera de conclusión

Es un hecho innegable que gracias a estas redes sociales, la gente, sobre todo la más joven, que es la que más usa estos medios de expresión, trata de escribir más; si es con calidad o no, eso será motivo de otro debate, de otras reflexiones y de un análisis de lo escrito. El punto importante es que existe un interés mayor por la escritura, por expresar opiniones e ideas sobre lo que sucede en el día a día de la ciudad, en el país o, simplemente, en la propia cotidianidad. Prueba de esto son los muchos casos los que un gran número de personas se pone de acuerdo para llevar a cabo una acción, ya sea de juego, de complicidad, de denuncia de algún hecho, de solidaridad ante cuestiones de injusticia social, etc., y el medio por el cual comunican todo esto es por las redes sociales.

Si la tuitertura es una moda pasajera o no, sólo el tiempo permitirá saberlo, aún faltan varios años para poder observarlo a la distancia y hacer un análisis objetivo del fenómeno; lo que sí es evidente es que esta manera de escritura se ha convertido en el medio de expresión espontáneo para muchos que pensaban que escribir no era para ellos, pues lo que decían tal vez no era

importante y, en consecuencia, sería difícil encontrar un editor y pasar por todos los procesos que implica una publicación. El tuitter ha venido a sustituir el cuaderno íntimo o el diario que algunos poseen y donde escriben mucho de lo que les ocurre, lo que ven o sienten. ¿Será más fácil hacerlo por este medio electrónico que presupone la espontaneidad como una de sus características principales, aunque a veces esto implique no seguir las reglas ortográficas? Porque este es otro punto del debate que conlleva la propia escritura en estos medios electrónicos, pues por la espontaneidad de lo escrito se sacrifica una escritura correcta, coherente y sin abreviaturas, como corresponde a nuestro idioma; también habrá que esperar para ver lo que pasa con este asunto al paso del tiempo.

Finalmente, tampoco hay que olvidar que esta forma de escritura sólo está al alcance de aquellos que tienen acceso a una computadora en general y al tuitter en particular; esto implica, por supuesto, el acceso a la tecnología de punta de este tiempo.

Hay mucha experimentación tecnológica en el campo literario, estamos asistiendo a ensayos diferentes, que no nuevos, de comunicación. La manera en que ha influido la ciencia para la expresión literaria es interesante, pero como ya dije líneas arriba, habrá que ver cuál es el resultado final de todo esto y hasta dónde nos llevará esta evolución en la escritura tanto formal como informal y más espontánea. Muchas preguntas se quedan en esta reflexión, las respuestas todavía no existen, pero el tiempo y la experiencia serán quienes se encarguen de darlas, pues la tecnología aún tiene muchas sorpresas para nosotros.

Bibliografía

Chimal, Alberto. "De tuitertura", *Las historias*. 28 de marzo del 2014, www.lashistorias.com.mx/index.php/archivo/etiquetas/tuitertura/ (consulta 08.06.2014).

"Festival Twitter Fiction, oportunidad para la tuitertura", *El Universal*. 15 de marzo del 2014, www.eluniversal.com.mx/.../twitter-fiction-opportunidad-literatura--995401 (consulta 08.06.2014).

González, Carla. "Colectivo Amable, cinco mentes, cinco talentos", *Subterráneos. Red de difusión, cultura rock y otras alternativas*. 29 de enero del 2014, <http://www.subterranos.com.mx/wp/archives/18534> (consulta 25.11.2014).

Lara, Carlos. "La tuitertura. ¿Género literario?", en *Variopinto. Revista que trata de esto, aquello y lo otro*. 27 de noviembre del 2014, www.revistavariopinto.com/nota.php?id=277#.VHfxUjhozIU (consulta 27.11.2014).

Sánchez Hernari, Enrique. "El 'boom' de la tuitertura o la literatura en 140 caracteres", *El Comercio*, 19 de mayo del 2013, elcomercio.pe/.../boom-tuitertura-literatura-140-caracteres-noticia-157848 (consulta 08.06.2014).

Velázquez Carranza, Kennia. " 'Las estructuras de publicación y difusión de la literatura no están pensadas en llegar a los lectores': Alberto Chimal", *Zona Franca*. 6 de mayo del 2013, zonafranca.mx/alberto-chimal/ (consulta 30.11.2014).

Zárate, José Luis. *Caperucita Roja*. Francia, 2010-2011.

___ *El fin del mundo. Manual de uso*, www.lashistorias.com.mx/index.php/archivo/el-fin-del-mundo-manual-de-uso/ (consulta 18.12.2014).

___ ¿Cómo terminó la humanidad? Ejercicios de ilustración y de ficción, Dibujos del Colectivo Amable, Tlaxcala, Instituto Tlaxcalteca de la Cultura, 2012.

___ twitter.com/joseluiszarate (consulta 20.11.2014)

Epístolas, ensayos y blogs: la tradición literaria de un género electrónico



Uriel Iglesias Colón
Universidad Iberoamericana

Resumen

Los blogs se han constituido como un medio básico de información, comunicación y producción literaria en internet. Su número ha crecido exponencialmente, por lo que se ha convertido en un importante objeto de estudio para la literatura digital. En el presente artículo propongo que éstos revitalizan dos géneros anteriores: la epístola y el ensayo.

Palabras clave

Blogs, ensayo, epístola, internet, tradición.

Abstract

Blogging has constituted itself as one of the most important ways of communication on the Internet. Their numbers have increased exponentially and blogs have found a place in literature. In the present essay, I propose that blogs bring back to life two previous genres: the epistle and the essay.

Key words

Blogs, essay, epistle, Internet, tradition.

Introducción

Internet se ha afianzado como un medio medular para gran parte de las labores cotidianas, y se ha incrustado, rauda, en todos los estratos de la población. En conjunto con el ascenso de redes sociales, esto es, las plataformas de producción inmediata (y, a menudo, efímera) de mensajes, se ha producido otra clase de géneros que aparentan ser novedosos o, al menos, inexplicables fuera de este ámbito. La masificación de los medios ha dificultado percibir qué tanto estos nuevos géneros innovan, revolucionan o modifican géneros discursivos¹ anteriores y qué tanto se afianzan a un pasado que se ha modificado con las nuevas plataformas.

En el presente artículo, propondré que el uso de la informática y, en particular, la escritura de los blogs han adaptado y revitalizado algunos géneros ya existentes con sus correspondientes adecuaciones a las plataformas electrónicas. Me enfocaré en un tipo muy específico de éstos: aquellos que se asemejan a los antiguos géneros prosísticos más personales y de interés intelectual: la epístola y el ensayo.

Por la naturaleza escurridiza de los blogs y de internet, y la masiva e inabarcable cantidad de blogs que existen, he elegido

1 El concepto de *género* es problemático en muchos aspectos debido a sus amplios márgenes de significación que lo hacen un tanto vacío; sin embargo, para este texto, comparto el acercamiento a éstos que propone Daniel Cassany: "El concepto más útil para aproximarnos a esta diversidad es el de 'género discursivo' porque permite considerar tanto lo gramatical (estilo, sintaxis, léxico) como lo discursivo (estructura, registro); lo pragmático (interlocutores, propósito, contexto) o lo sociocultural (historia, organización social, poder)." Daniel Cassany, *Taller de textos*, p. 21. Debo hacer notar que existen otras alternativas de nomenclatura, otras problemáticas y otras posturas teóricas que ampliarían un debate con otras vertientes que no trataré aquí.

una lista muy selecta que fácilmente se podría perder en las inmensidades de la red, por ello algunas conclusiones se muestran generales, reducidas a los resultados a partir de la selectísima lista propuesta; sin embargo, espero cumpla su cometido inicial: problematizar sobre los blogs a partir de algunos representantes. Debo aclarar que, aunque el término *blog* también abarca videos (llamados *video log*, o *vlogs*), éstos superan los alcances del presente texto y, por lo tanto, no están incluidos aquí.

¿Qué es un blog?

Los orígenes de los blogs parecen perderse en las postrimerías del mundo de la red. La palabra blog es un calco del inglés *blog*, el cual, a su vez, proviene de la palabra *log*, es decir, registro, bitácora; un primer intento de escritura en la red retomó la estructura básica de una bitácora, por lo que, en su versión electrónica, se constituyó el término *web-log*. Debido a la facilidad del inglés para cortar palabras, fue reducido al monosílabo *blog*, y de ahí su fama se dispersó a todos los confines del orbe, con la subsecuente aparición de términos relacionados.

Comenta Rebecca Blood² que, en los inicios de los blogs, mantener uno era complicado, puesto que requería conocimientos de informática, además, claro está, de tener algo que decir. A partir de la popularización de internet, muchos sitios comenzaron a ofrecer plantillas y diseños prediseñados con el

2 Rebecca Blood, "Weblogs: a History and Perspectives". El blog de Blood, llamado *Rebecca's Pocket*, data de 1998, lo que lo convierte en un vestigio importante en continua operación dentro del breve y, a menudo, efímero mundo de internet.

fin de que el bloguero pudiera escribir incluso si carecía de bases de informática. Sitios como *Blogger* o *Wordpress*, por mencionar dos de los más famosos, fueron adoptados rápidamente por miles de internautas. Cualquiera que quisiera decir algo, podía tener un blog.

En sus primeros instantes, el blog era una bitácora personal con información variada. La mayoría de las plantillas impone los siguientes requisitos: orden cronológico o temático, aunque, en última instancia, prevalece el cronológico, puesto que la temática se ordena de nuevo a partir de la fecha de publicación. Además, es preciso actualizarlo frecuentemente con textos de temática libre y de extensión variada; ésta última, sin embargo, responde a un tácito acuerdo de brevedad. No significa que exista un límite preciso de palabras o líneas, pero la lectura en línea tiende a ser más bien gráfica y por párrafos cortos y bien delimitados. El presentar un texto largo equivale a reducir la cantidad de potenciales lectores, o, en el peor de los casos, ahuyentarlos, de forma que se privilegia la brevedad y, de ser posible, una narrativa lineal sin tantos sobresaltos.

Ahora bien, si el único requisito es la brevedad y el orden temporal, una serie de plataformas electrónicas bien podrían pasar por blogs, por lo que la problemática de definirlo aumenta: ¿acaso no es *Twitter* una secuencia cronológica de textos breves?, ¿qué tal las enciclopedias masivas, escritas por todos y pertenecientes a nadie, cuya más famosa representante es *Wikipedia*?, ¿los foros de internet no representarían una especie peculiar de blog, inclusive? Un blog conserva el sentido de la bitácora, de comentar algo de forma personal, de continuar un

registro casi confesional de las actividades, no necesariamente exponer información (como las enciclopedias) u organizar discusiones (como los foros), aunque más de uno las incite.

Así pues, podría delimitar un blog a una publicación breve, electrónica, que sigue un orden temporal o temático. Blogs hay de muchas temáticas, sirven para publicidad, ayudan a compañías, resuelven problemas técnicos, critican obras literarias y originan también reclamos sociales, y se han convertido en un gran medio para la producción literaria fuera de los requerimientos de los editores.

Hipervínculo y diálogo inmediato: dos aportaciones

Existen dos grandes aportaciones de la plataforma electrónica con respecto a medios impresos: el hipervínculo y el comentario a una entrada.

Sobre el hipervínculo conviene anotar diferencias con respecto a una referencia, que sería su equivalente en la imprenta. Éste funge como base por medio de la cual se soporta un argumento: es, al fin y al cabo, la cita que amplía una discusión o rememora argumentos pasados, el aparato crítico; en su versión impresa, fundamenta e inclusive reedita fragmentos o recuenta historias que no encuentran lugar en el texto, y el lector sólo debe bajar la vista a las notas. El hipervínculo, por su parte, con sólo ser accedido en la computadora lleva inmediatamente al lugar preciso, mientras que en el papel se deben anotar las

referencias precisas para ser consultadas posteriormente por el lector (y esperar que éste consiga los textos ahí citados). Resulta una substitución funcional, pues consiste sólo en cambiar una biblioteca física por una digital; sin embargo, representa una mejora ya que el sistema propio del hipervínculo permite una lectura cíclica del texto, esto es, la posibilidad de leer el texto en su conjunto y en relación con otros, inclusive palabra por palabra.

Esta situación recuerda a los comentarios, glosas o escolios, paratextos marginales que sirven para explicar o llamar la atención sobre algún punto del texto original y amplifican la información de cierto pasaje. Estos textos se construyen al lado del texto principal, aunque entorpecen la lectura continua por la cantidad de datos que manejan, a veces demasiados para un lector ocasional. Esta forma de exposición encuentra un límite: la interrelación de los conceptos, el gran problema de muchos diccionarios y enciclopedias que condenan al lector a un círculo infinito de *confróntese* y *véase*, y que limitan los alcances de un comentario, sobre todo a una obra muy extensa, sin llegar a ser muy repetitivos. El hipervínculo parece haber resuelto este problema, ya que permite conservar el orden cíclico de algunos diccionarios y enciclopedias y las tradiciones del comentario y el escolio, sin convertirse en algo intrusivo, ya que el lector puede elegir viajar exclusivamente por aquellos que sean de su interés. Ha sido utilizado en especial por páginas dedicadas a la enseñanza de una lengua o de literatura, pues han encontrado en él las herramientas necesarias para que el estudiante neófito consulte *verbatim* los símbolos que le parezcan aberrantes en su

momento y hasta que éste consiga afianzarlos a su mente.³ Los blogs, herederos de la tradición electrónica, utilizan el hipervínculo, no en un afán cíclico, habida cuenta de que no buscan ser enciclopedias, sino porque permite transferir el interés a notas previas o a un contexto preciso que también afianza una determinada cantidad de fuentes para el efímero espacio electrónico; además, por ser de fácil acceso para el lector que quiera conocer las fuentes y los antecedentes, en caso de tratarse de una discusión larga.

Asimismo, la respuesta inmediata de comentarios también se afianza como un aporte único a la plataforma electrónica. Recibir una respuesta inmediata construye un debate, línea a línea, con diversas consecuencias sobre la recepción inmediata del texto. Por supuesto, se deben tomar en cuenta las implicaciones de tantos potenciales lectores como pueden llegar a existir, y la a veces caótica organización en las páginas, ya que los alcances de un diálogo y sus participantes se multiplican exponencialmente en los medios electrónicos.

A pesar de esta inmediatez, la efímera atención a las notas de internet puede llegar a dificultar la lectura del compendio de notas: a veces una publicación influye inmediatamente, otras, tardará en hacer eco dentro de sus lectores. Sin embargo, el poder hilar una conversación inmediata y atraer numerosas respuestas que eventualmente escalan hacia el debate, es acaso

3 Entre otros, el sistema de Perseus permite, en algunos textos, consultar palabra por palabra. Asimismo, la Universidad de Texas desarrolló un proyecto para la épica latina argéntea llamado Silver Muse. Existe también el proyecto de Mary Rambaran-Olm para un poema en inglés antiguo llamado *The Dream of the Rood*. Todos estos proyectos son especialmente útiles para el aprendizaje de idiomas y textos antiguos que requieren ayuda gramatical.

una muy grande posibilidad de un blog. La velocidad de respuesta nos otorga mucho, ya que en una publicación impresa difícilmente conoceremos una opinión más generalizada sobre su recepción, lo que, por lo demás, requerirá un trabajo y método de investigación propios.

Ésas son las características formales y estructurales de un blog que se han adaptado a partir de los medios electrónicos.

Una resurrección en línea: epístolas y ensayos

La epistolografía proviene de una tradición añeja que poco a poco fue tomando tintes literarios, de donde se estableció una ambigua relación entre lo literario y lo espontáneo.⁴ Sus orígenes pertenecen a la comunicación elemental entre una persona y un ausente, pero pronto encontró vertientes hacia un género más cuidado que permitía dirigirse hacia un público más amplio.

Ejemplos notables son el famoso epistolario de Cicerón (106 a. C.-43 a. C.), que revela la variedad temática y da un vistazo a la vida romana, y el de Horacio (65 a. C.-8 a. C.), que representa la epístola literaria. Otros más, como el de Sénec (1 a. C.-62 d. C.), son representativos de la epístola filosófica (con amplias raigam-

4 Cfr. Michael von Albrecht, *Geschichte der römischen Literatur*, p. 411. Como se aprecia en el texto de von Albrecht, la distinción entre una epístola personal y otra más 'artificial' (o *espontánea y literaria*) no se aplica a rajatabla y es un tema a cuestionar, sobre todo en epistolarios famosos por ser literarios, es decir, que muestran un cuidado mayor a la simple espontaneidad, que tienen fines más trascendentales que la simple comunicación, o que son dirigidos a un público más extenso, en el caso de las cartas abiertas. Sin embargo, para los epistolarios publicados, es claro que conservan algo de ambas. Baste decir que desde la Antigüedad existe cierta teoría, si bien no del todo desarrollada, con respecto a la escritura de epístolas.

bres griegas). Las cartas paulinas, abiertas y dirigidas para toda la comunidad, son muestra del alcance que puede llegar a tener este género discursivo, inclusive al tratar temas complejos. Otro ejemplo es Plinio el joven (61-ca. 133), acaso el autor epistolario más famoso del mundo romano, quien revela un cuidado profundo y un estilo particular que le ha ganado admiración desde la Antigüedad, si bien no toda su obra es literaria, puesto que conserva algunas cartas con un sentido doméstico.⁵

La epístola también sirvió para un uso oficial y político que desencadenó en el siglo VIII en la creación de una técnica para escribir cartas: el *ars dictaminis*.⁶ Abundan epistolarios famosos durante la Edad Media y la Edad Moderna.

Asimismo, existe literatura contada por medio de epístolas, cuyos casos quizá más célebres sean *Las cuitas del joven Werther* de Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), y *Drácula* de Bram Stoker (1847-1912), por mencionar dos ejemplos clásicos de la literatura romántica.

Las cartas nos proporcionan elementos para conocer la vida particular, si leemos las personales; aunque también las literarias otorgan elementos que difícilmente pasarían a obras históricas o filosóficas, y el trato que se lee en ellas permite incluso ensayar ideas u ofrecer opiniones directas que encontraríamos

5 Existen ejemplos de un sentido muy personal: Plin., Ep., l.xi.1: "Hace tiempo que no me escribes cartas. Me dices 'no hay nada que escribir'. Escribe, pues, esto mismo: que no hay nada que me escribas, o bien, sólo aquello por donde nuestros antepasados solían comenzar: 'si estás bien, qué mejor, yo me encuentro bien'."

6 Cfr. James Murphy, *La retórica en la Edad Media*, p. 202. "El *ars dictaminis* [i.e. la escritura de epístolas] es un invento auténticamente medieval que constituye una ruptura radical con la práctica retórica antigua". Éste navegaba entre un arte puramente técnico y uno con motivos literarios.

matizadas y mucho más desarrolladas de aparecer en otro tipo de obras. De igual manera, por el nombre de los destinatarios se pueden reconocer las redes de influencia y la transmisión y elaboración de ideas que forja la comunicación. Por muy cuidadas que se encuentren, todas las epístolas conservan algo de espontáneo. Son objetos propios de ella la despedida y el saludo, el desarrollo de un sólo tema y, por último, la brevedad. El género discursivo presenta bastante más libertad que un tratado formal, por ejemplo, y sus alcances son frecuentemente (con excepción de textos como las cartas paulinas) cortos, casi confesionales y personales: carecen, pues, de la búsqueda más inquisitiva y sistemática de otros géneros discursivos.

La epistolografía conjunta desarrolla breves de un tema, a veces a petición del receptor, con pequeños textos, incluso experimentales, a veces anecdóticos, o en forma de resolución de alguna pregunta concreta a la cual el autor suele dedicar un poco más que una respuesta simple. Este género discursivo que se arraiga en la epístola y el ensayo propone una producción más bien marginal que parte de una introspección y es producida, muchas veces, por destacados personajes, académicos, filósofos y demás que muestran en éstas libertades que obras mayores o con alcance más amplio no podrían mostrar. ¿Qué muestran típicamente las epístolas? Por mencionar algunos ejemplos, en el epistolario de Lupo Servato (ca. 805-862) encontramos dudas de un monje para comprender la cultura romana,⁷

7 Lupus Servatus, *Epistulae*, XV, col. 463b. "Se me escapaba [decir] que el *pater patratius* (sacerdote fecial) es un nombre muy importante: él es venerado por los ciudadanos; es importante decirte que llega a ser el *pater* de éstos. A través de él se hacían las cosas que lees en Servio: que los enemigos a quienes intentaban superar por la fuerza, temieran antes por la religión".

o bien, en el de Plinio leemos ejemplos de votos anulados, un tema que suena muy contemporáneo;⁸ estos datos nos ayudan a comprender, uno, el interés y la forma de estudiar la cultura antigua en la época de Carlomagno, el otro, el desencanto e indolencia hacia la política.

Esto no significa que las epístolas carezcan de profundidad ni de una reflexión completa en sí mismas. Por el contrario, estos textos fungen como intermedios, ya que aceptan una serie de detalles que difícilmente encontrarían su lugar en las obras mayores o más extensas, y, a la vez, proporcionan una mirada íntima al espíritu del autor.

Por su parte, el ensayo, como género discursivo, ha tenido cambios considerables hasta influir en un complejo género que ha sido cultivado por gran variedad de autores. Por esta razón me interesa destacar un sólo tipo de ensayos: los que se asimilan a los de autoría de Michel de Montaigne (1533-1592). Los *Ensayos* discurren entre reflexiones, cargadas con citas de autores clásicos, con múltiples referencias a su mundo e interpretación personal, y con un gran despliegue del autor mismo y de sus pensamientos íntimos.

8 Plinio, *Epistulae*, IV.xxv.1-5. "En los pasados comicios, se encontraron en algunas tablillas muchos chistes y también majaderías; incluso se encontraron los nombres de los votantes en vez de los nombres de los candidatos a ser votados. Se encendió el senado y con gran clamor invocó al enfuriado emperador a quien hubiera escrito eso, quien, sin duda, mintió y se escondió, acaso estuvo entre los indignados mismos. ¿Qué haría en su casa (pensamos), éste que, en un asunto tan importante, en un momento tan serio, juega escurridizamente? ¿Quién, finalmente, sería tan hablador y atrevido y peleonero, descarado abiertamente ante el senado? Su confianza añade tanta permisividad a sus pobres ingenios; [él escribió en su voto]: '¿Quién sabe?' Pidió las tablillas, tomó el cálamo, bajó la cabeza, a nadie temió, se condenó. De aquí esos jueguitos, dignos del teatro y del púlpito. ¿A dónde voltear, qué remedios buscar? En última instancia, los vicios son más fuertes que los remedios."

Cada ensayo es relativamente breve y maneja una temática central de la cual se suele apartar con frecuencia, otorgándole un tono un tanto informal y personal, cual si fuesen obras espontáneas y simples, amén de ser textos privados.⁹ A pesar de esta aclaración, los *Ensayos* no representan obras de manufactura simple, ya que su estilo y el estudio que está detrás de éstos demuestran una educación previa de gran nivel y un conocimiento profundo y reflexionado de los temas que trata; sin duda son escritos casuales pero reflexionados: casi se puede imaginar a Montaigne tanteando con sus palabras su tema y con la limitante de reflexión que esto tiene, no en balde su nombre se ha consagrado en un lugar privilegiado entre las letras francesas.¹⁰ Comparte varias características con las epístolas, ya que Montaigne escribe textos más bien breves, aunque gusta distanciarse de un tema e incluye varios dentro de su desarrollo narrativo, y su interlocutor ausente siempre se presenta de forma íntima, sin tanto cuidado.

Al realizar una comparación entre los textos que mencioné, se puede apreciar que las epístolas y los *Ensayos* de Montaigne comparten elementos muy similares que responden a cues-

9 Esto es advertido en el prólogo: "Es éste un libro de buena fe, lector. De entrada te advierte que con él no me he propuesto otro fin que el doméstico y privado. En él no he tenido en cuenta ni el servicio a ti, ni mi gloria. No son capaces mis fuerzas de tales designios. Lo he dedicado al particular solaz de parientes y amigos: a fin de que, una vez me hayan perdido (lo que muy pronto les sucederá), puedan hallar en él algunos rasgos de mi condición y humor, y así alimenten, más completo y vivo, el conocimiento que han tenido de mi persona." Michel de Montaigne, *Ensayos*, vol. 1, p. 39.

10 Montaigne, *Ensayos*, vol. 1, L (p. 368): "Es el juicio instrumento para todos los temas y en todo se mete. Por este motivo, en los ensayos que de él hago aquí, aprovecho toda ocasión. Si es tema del que nada entiendo, por ello mismo lo pruebo, midiendo el vado desde muy lejos; y después, hallándolo demasiado profundo para mi talla, quedome en la orilla; y este reconocer la imposibilidad de atravesarlo, es una muestra de su efectividad, y una incluso de las que más se jacta."

tiones breves utilizando una lógica y, a veces, apoyo crítico, lo cual no impide tratar temas complejos y a veces a manera de petición. Ambos géneros discursivos conservan elementos en común: son textos personales que no aspiran a lograr un cambio. Son textos más modestos en sus fines e incluso en su circulación.

Ahora bien, las características antes enunciadas son compartidas también por los blogs: textos breves, personales, con una problemática particular y, aunque se presenten arreglados y bien presentados, dejan algo de espontáneo. Las implicaciones de esta asimilación que propongo son varias: en primer lugar permite reconocer una tradición previa, con lo cual se pueden realizar paralelismos y reconocer su pasado para comprender su presente y posiblemente algunas tendencias, ya que se puede partir de un método de estudio particular e inclusive de un estilo y estructura más o menos definidos.

En segundo lugar, lo variado y aparentemente inabarcable que resultan las opciones de publicar en internet refleja que, lo que se encuentra en él, responde a reflejos o proyecciones de géneros anteriores, es decir, siempre se origina de una tradición a la cual sigue, emula y modifica y con la cual discute, tácita o abiertamente. Nada parte de cosas completamente novedosas. El camino es claro: los ensayos y las epístolas funcionan como antecedentes de los blogs, pues de éstos adquieren el esquema cronológico, la variedad e intimidad o aparente superfluidad de los temas a tratar, la sencillez y la búsqueda no masiva de lectores, amén de pertenecer a un ámbito fuera de las instituciones (universidades, editoriales y demás).

Narrativas breves y ensayos

Una muestra interesante de un blog con temática literaria es *Horroris causa* de Roberto Coria,¹¹ cuyo motivo de escritura va más allá de estos límites y se concentra en una temática: el horror. Coria habla sobre todo lo relacionado con éste: literatura, teatro, cine, televisión, plástica, todo cuanto esté relacionado con el horror en sus múltiples facetas. Además de mencionar producciones foráneas, el autor también incluye algunas creaciones propias; en suma: un gran recorrido por la opinión de alguien que conoce profundamente al horror, ya no sólo desde la literatura o las artes, sino en la conjunción total que nos provoca la coyuntura del concepto, lo cual supera las barreras de una u otra disciplina y sin el menor desacato se adentra a los temas que rodean el gran propósito. En cada entrada teje componentes espontáneos de alguna película o serie con tema de horror que surja y que amerite un comentario, y es muchas veces esperado por sus lectores, quienes suelen interactuar con él y pedir opiniones. ¿Acaso no se asemeja a una forma epistolar?

Coria, así, produce uno de los blogs que aprovechan al máximo la presencia electrónica; debido al acervo visual que tienen muchas de sus publicaciones, nos suele presentar imágenes de aquellos temas que trata, las cuales se verían restringidas en medios tradicionales a causa del elevado precio de imprimirlas. Todo esto realizado por un estudioso del tema desde su perspectiva literaria en su más amplia significación. No es, pues, un improvisado, alguien que escribe sólo por el gusto de escribir;

11

Roberto Coria, *Horroris causa*.

su opinión es la de un experto basado en investigaciones serias, por lo que da testimonio de blogs con un mayor sentido que el simple escribir por escribir. Así como se cuestionaba a Plinio y a otros grandes autores de epistolario por opiniones, así también Coria deriva respuestas a partir de su experiencia y conocimiento, que responden cual si fuesen interrogantes epistolares.

Blogs académicos

Me interesa ahora destacar otro tipo de literatura digital: los blogs académicos, cuyos modos se asemejan más a la tradición completa de curiosidad intelectual que he expuesto. Éstos ofrecen guiarnos con un pie dentro de ese conocimiento del pasado, y otro en la sencillez propia de estos géneros discursivos, ajenos como son a las discusiones académicas, y más bien se apropian de una conversación.

Si bien este tipo de blog es producido por académicos, éstos escriben desde fuera de la academia. Ejemplos hay varios, pero destacaré a un muy particular grupo: quienes tratan historia pre-moderna. La razón de esto es doble en su esencia: por una parte, debido a que inquietan con la misma curiosidad de Lupo Servato; por otra parte, en un mundo de blogs que es dominado por notas inmediatas, desafían sus barreras y escriben acerca de muy diversos temas relacionados con el Medievo o la Antigüedad, y se enfrentan a la difícil tarea de exponer el pasado, el lugar faltante, ante un presente que se muestra diferente e incluso, a veces, contrario al contenido. La plataforma electrónica sirve para remarcar más estas diferencias temporales. En

particular destaco a blogs como los de Hannah Skoda¹² o el blog *Clerk of Oxford*¹³ para la Edad Media, o *A Don's Blog*¹⁴ de Mary Beard, una clasicista de Cambridge, quien escribe para el *Times News* de Inglaterra, por mencionar académicos importantes del mundo angloparlante. Comparten con sus lectores algunos de sus hallazgos en bibliotecas o incluso opiniones personales, lo que se torna en un oasis frente a la gran cantidad de blogs dedicados al análisis político o económico, los que tratan sobre electrónica, o hasta aquellos de naturaleza más privada.

En el ámbito mexicano, algunos historiadores se han animado a inaugurar blogs a los cuales suelen atraer varias temáticas contemporáneas (pues ninguno de los que he consultado llega más allá del siglo diecinueve, lo cual, si bien representa un reto ante un país que suele ser olvidadizo de su historia, no ostenta la misma dificultad que el hablar acerca de tiempos más antiguos).¹⁵ La razón por la que no serán tratados aquí es porque la mayoría de ellos se enfasca hacia aspectos meramente académicos y deja de lado lo espontáneo de las epístolas; es decir, difícilmente se separan del contenido de una clase y, por lo tanto, rompen con el esquema de tradición que propongo. En estos blogs no queda del todo clara la distinción entre escribir, siendo académico, y escribir desde la academia.

12 Hannah Skoda, *Now and Then*. Trata de muy diversos temas, muchos de ellos medievales, también sobre algunos descubrimientos en las bibliotecas oxonienses y lecturas variadas.

13 Cfr. "The Clerk", en *The Clerk of Oxford*. Un blog interesante con noticias del mundo anglosajón y escandinavo.

14 Mary Beard, *A Don's Blog*. Acaso el blog más conocido de una clasicista, que nos narra los procesos variados de la vida académica en Cambridge.

15 Cfr. Felipe Castro Gutiérrez, "La blogosfera de historia mexicana: comentarios sobre una revisión analítica". El blog de Castro Gutiérrez, *Clíotropos*, reúne muy variada información de los blogs históricos mexicanos y es una gran fuente seria del paso del aula al internet.

Si bien Skoda y Beard pertenecen a afamadas instituciones, ninguna de ellas escribe desde la cátedra. Exponen opiniones libres de la ríspida academia, fuera del cobijo y necesidades que una publicación de esta índole precisa. Se dirigen hacia su público casi confesionalmente, con lo cual adquieren la característica de las epístolas y ensayos: se dedican a una persona en específico o bien, a sí mismas, en un asunto confidencial, no pensando en cambiar el mundo ni en rebatir con argumentos propios de tratados, sino de una forma mucho más modesta: proporcionando una opinión particular sobre un tema muy específico y de un modo personalísimo.

Así pues, es lógico que los dos blogs mencionados representen, en cierta forma, una continuidad con los epistolarios, pues recuperan la tradición de la epístola y la amoldan a la gran producción editorial de la época en que este texto fue escrito: internet, el blog. Sus lectores y el punto de partida de éstos no son las bases científicas y académicas, sino la lectura y escritura ligera; estos lectores prefieren un estilo muy personal, confesional, íntimo, que no quiera referir otro tipo de textos, un estilo en el que abundan primeras personas y exposiciones de opinión, y sin ninguna otra dedicatoria que aquella hecha a un lector implícito.

La tradición continúa en formas nuevas pero respetando su esencia y aprovechando los contextos propios de su historicidad: la plataforma electrónica apoya con notas, imágenes y otras tantas herramientas que auxilian al lector.

Un caso curioso: la resurrección de Chaucer

Finalmente, me gustaría recuperar un blog por su carácter único: se trata de *Geoffrey Chaucer Hath a Blog*. Emanado de las más recónditas deferencias, entre el humor, la seriedad y el conocimiento, Geoffrey Chaucer (ca. 1343-1400), el célebre poeta inglés, resucita ahora para escribir periódicamente un blog, encontrándose con una computadora enfrente y resolviendo una serie de problemas que el autor de *Los cuentos de Canterbury* no alcanzó a ver en vida. No es éste el único caso de medievalistas o especialistas en el mundo antiguo que resucitan el interés en esta época, como puede constatarse con los blogs anteriormente mencionados, pero resulta una novedad importante y una unión clara entre el interés académico y la divulgación. El primer paso es adaptarse a internet y asegurar que conozcamos abreviaturas, al lenguaje popular del medio, aunque con un cambio interesante:

Oh newfanglennesse! Y have learned the privitees of the manye abbreviacionis ywritten on the internette. OMG: "oh mine ++DOMINUS++". ROFL: "rollinge on the floore laughinge". IRL: "in reale lyfe." WTF: "whatte the swyve?"
Beinge somethinge of an innovator myselfe, Y presente to yow, churles and gentils alle, the followynge abbreviacionis. May they serven yow welle in your internette communicacioun.¹⁶

¡Bienvenidos! He aprendido las ventajas de muchas abreviaciones que se utilizan en internet: OMG [=Oh My God!]: "¡Oh Dios mío!". ROFL [=Rolling On Floor Laughing]: "muerto de risa". IRL [=In Real Life] "en la vida real". WTF: "¿Qué demonios?"

Siendo yo un innovador, les presento a todos, piadosos y gentiles, las siguientes abreviaturas. Ojalá les sirvan para su comunicación por internet.

Una lectura al texto inglés atestiguará que éste presenta complicaciones. ¿Cómo se presenta un autor de hace más de seiscientos años ante la esfera digital de blogs? Ése es el reto, por lo que adapta las famosas abreviaturas de internet con un toque humorístico propio, por ejemplo:

AOMSHJDOTBD: another of myne servautes hath just dyede of the blacke death.

ODMSADMACDLPN: Otro de mis siervos acaba de morir a causa de la peste negra.

El humor, como puede verse, resalta ante la burla a una abreviatura moderna, que usualmente debe tener muy pocas letras, y la que nos presenta a un Chaucer socarrón. Asimismo, en el blog aprendemos muchos de sus gustos, sus búsquedas y encuentros en internet o su sección *Aske Chaucer*, donde las personas envían preguntas que son resueltas con su sabiduría. El blog publica muy diversos temas desde 2006 y, a partir del 2011, también cuenta con *Twitter*; dentro de sus publicaciones también leemos algunas ideas para escribir acerca de peregrinos que recopilan detalles de la vida de Chaucer. Este experimento recupera a un autor complicado para los lectores modernos por causa de su lengua, además de tener una temática que expone con humor muchos problemas cotidianos. La recepción fue muy positiva y cuando se forja un diálogo en los comentarios, la mayoría de los participantes utilizan la misma lengua y no las versiones modernas del inglés, mas cuando alguien escribe en inglés moderno, recibe un comentario como el siguiente:

Certes, yowre spellynge and worde ordere ben al of the newe jet - veye fashionable.

Cierto, vuestra ortografía y orden de palabras parecen muy novedosas y muy modernas.

La recepción y compromiso del público en el blog es cuantiosa: aquél que imita a Chaucer se mezcla con aquél otro que cambia su estilo de escribir. El fenómeno representa una curiosa forma de didáctica académica por medio de la cual se invita al lector a enfrentarse a la época, apropiándose. Acaso sea éste uno de los blogs que reúnan la didáctica, la biografía, la actualidad, acompañadas del hipervínculo y los comentarios inmediatos, utilizando las herramientas que proporciona la plataforma electrónica. Más aún, trae a un autor antiguo a la red mundial, y ha rescatado un registro de lengua que no se veía en varios siglos. Así, avanza hacia una relectura más profunda y erudita dentro de los blogs: una propuesta literaria y una finalidad didáctica, filosófica y académica, abierta para todo aquél que tenga una computadora y las herramientas lingüísticas necesarias; una propuesta que, además, ha encontrado una excepcional recepción, si se toma en cuenta la dificultad que presenta leer el blog y comentarlo.

Blog. ¿una revolución o una tradición adaptada?

Los blogs parten de una tradición a la cual se adhieren y siguen, aunque con sus debidas modificaciones. Me parece exagerado hablar de internet como una total revolución, sobre todo en lo que se refiere a los blogs, ya que si bien las versiones electrónicas permiten opciones que son multiplicadas hasta un

inabarcable universo que dificulta su estudio, lo cierto es que parten de elementos ya establecidos por la historia y que ahora son sólo adaptados a su lugar de enunciación. Por tanto, no considero que los blogs hayan incitado un cambio substancial a la literatura previa, puesto que los géneros ya existían, pero sí ayudaron a potencializarlos y a revitalizar algunos que se mostraban salvos en los libros pero abandonados en la práctica. Los ensayos han cambiado muchísimo desde la postura de Montaigne y los epistolarios se han abandonado paulatinamente frente a los medios de comunicación actuales.

Me parece que esta recuperación se muestra no sólo pertinente, sino destacable, a pesar de contar con bemoles. Hasta el momento, el gran defecto que tiene el hablar sobre los blogs es su inabarcable mensura: se multiplican opciones, muchas destacables, muchas menos admirables, y otras demasiado privadas como para categorizarlas en alguna de estas dos opciones. De hecho, un nicho importante para los blogueros es el de los blogs con temática familiar. Así pues, los intereses inmediatos, más que aquellos fines de trascendencia, son lo que verdaderamente se ha propagado por medio de los blogs.

El otro gran problema de los blogs es su esparcimiento y su variedad. Google realizó un buscador de blogs, aunque si alguien escribe un término más o menos vago estará condenado a revisar miles o millones de resultados. La literatura de internet y los blogs se centran en novedades, y su permanencia, más que ser efímera en sí, es de atención efímera. Varios blogs comienzan publicando de forma cotidiana para que, al final de cuentas, queden olvidados; algunos de ellos resucitan con

cierta fuerza, otros han quedado grabados en lápidas que muestran la memoria electrónica: vivos en cuanto a su posibilidad, muertos en su esencia. A esto habría que añadir la dificultad de realizar selecciones: aunque existen páginas que elaboran listas con blogs, muchas de ellas quedan al arbitrio de quien escribe: a pesar del esfuerzo, no deja de ser muy subjetivo y, al fin y al cabo, se suele elegir por criterio de popularidad, pero lo que recuperan es muy importante y pertinente en nuestro contexto.

Mucho he recuperado de blogs ingleses, puesto que me queda claro que en nuestra lengua todavía no muchos blogs han tenido el impulso que sí tienen en el mundo angloparlante: aún no he encontrado un blog que se equipare a *Geoffrey Chaucer hath a Blog*, o al impulso de los medievalistas, pero confío en que surjan pronto. Muchos blogs académicos hispánicos son más expositivos, se adhieren a una ampliación o sustitución de las clases, y pocos a la discusión que nos proporciona la epístola. Por supuesto, esto no implica que nuestra lengua encuentre frágil salud en internet, pero creo que los blogs anglosajones nos llevan todavía mucha ventaja en variedad y cantidad. Aún es tierra incógnita la existencia de blogs que traten la socaronería de los grandes autores hispanos, como sucede también en Chaucer, pues entre los hábitos de solemnidad, solemos olvidar los alcances de muchos de nuestros autores. Creo, por tanto, que el reconocimiento de esta tradición podría ayudar a una mayor difusión de los blogs y a aceptar ese camino por el cual se deben apuntar otros escritores.

Bibliografía

A Clerk of Oxford, aclerkoxford.blogspot.ca/ (consulta 05.12.2014).

Albrecht, Michael von. *Geschichte der römischen Literatur*. München, Deutscher Taschenbuch Verlag, 2009. 2 Tomos.

Beard, Mary. *A Don's Life*, timesonline.typepad.com/dons_life/ (consulta 05.12.2014)

Blood, Rebecca. "Weblogs: a History and Perspectives", *Rebecca's Pocket*, www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html (consulta 12.07.2014)

Castro Gutiérrez, Felipe. *Clíotropos*, cliotropos.wordpress.com/2014/10/23/la-blogosfera-de-historia-mexicana-comentarios/ (consulta 07.12.2014)

Cassany, Daniel. *Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula*. Barcelona, Editorial Paidós, 2006.

Coria, Roberto. *Horroris causa*, horroris-causa.blogspot.mx/ (consulta 05.07.2014).

Geoffrey Chaucer Hath a Blog, houseoffame.blogspot.mx/ (consulta 16.07.2014).

Crane, Gregory (ed.). *Perseus Digital Library*, www.perseus.tufts.edu/hopper/ (consulta 30.03.2014).

Montaigne, Michel de. *Ensayos*. María Dolores Picazo (ed.) y Almudena Montojo (trad.), Barcelona, Cátedra, 2003. Vol. 1.

Murphy, James J. *La retórica en la Edad Media. Historia de la teoría de la retórica desde san Agustín hasta el Renacimiento*. Guillermo Hirata Vaquera (trad.), México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

Plinius Caecilius Secundus, Gaius. *Epistularum Libri Decem*. Recognovit brevique adnotatione critica instruxit R. A. B. Mynors, Oxford, Oxford University Press, 1963.

Reflexiones sobre los alcances de los modelos computacionales para la generación de narrativas



Rafael Pérez y Pérez
Universidad Autónoma Metropolitana, Cuajimalpa

Resumen

La generación automática de narrativas es un campo apasionante y complejo. Existen sistemas que desarrollan reportes sobre el clima, escriben cuentos y poesía, entre otras funciones. En este artículo analizo una de sus principales características, el uso de estructuras narrativas predefinidas, la cual empleo para clasificar los programas existentes en dos grandes grupos, compararlos, y discutir los alcances que cada uno de ellos tiene. Concluyo exponiendo las razones por las cuales los estudiosos de las humanidades digitales deben participar intensamente en este campo de estudio.

Palabras clave

Generación de narrativas, modelos computacionales, creatividad computacional, humanidades digitales.

Abstract

The automatic generation of narratives is a fascinating and complex field. There are systems that give reports on climate, write short stories and poetry, among other functions. This article analyzes one of their principal features: the use of preset narrative structures, which I use to classify existing programs in two large groups in order to compare them and discuss their limits. By means of conclusion, I will discuss the reasons why scholars in the humanities should participate actively in this field of study.

Key words

Generation of narratives, computational models, computational creativity, digital humanities.

Introducción

No cabe duda de que ya no se escriben las historias como antes.¹ La generación automática de narrativas es una realidad que, a pasos enormes, se va instaurando como cotidiana. La cantidad de textos producidos por una máquina que llega a nuestros teléfonos inteligentes es mucho mayor de lo que muchos imaginan. Ya existen programas que escriben cuentos y poesía, entre otros géneros literarios. En este artículo describo y comparo algunas características de dichos programas, las cuales empleo como marco para discutir los alcances de los sistemas antes mencionados, así como la importancia de que los estudiosos de las humanidades digitales se involucren plenamente en este tipo de investigaciones y desarrollos.

Existen consideraciones que deseo exponer al lector antes de continuar. El estudio sobre los modelos computacionales para la generación de narrativas es un área apasionante aunque intrínseca. Está fuera del alcance de este artículo el llevar a cabo un análisis meticuloso de los mismos; por el contrario, simplifico al máximo su descripción.² Todo ello con el afán de evitar caer en detalles técnicos que no ayudan al debate. La clasificación que hago de dichos modelos no debe ser interpretada como rígida. La utilidad de esta categorización consiste en proveerme de elementos que me permitan exponer y comparar algunas peculiaridades de estos programas y así poder exponer al lector mi punto

1 R. Pérez y Pérez y V. Castellanos, "Relaciones interdisciplinarias entre las ciencias de la comunicación y las ciencias de la computación. Caso de un sistema computacional creativo", pp. 61-77; "Ya no se cuentan las historias como antes: transformación de las narrativas en la era digital". pp. 66-75.

2 Para un análisis más amplio: R. Pérez y Pérez y M. Sharples, "Three Computer-Based Models of Storytelling: BRUTUS, MINSTREL and MEXICA", pp. 15-29.

de vista. Por otro lado, el uso que doy a la expresión *generación de narrativas* es amplio. En ella incluyo cualquier programa de cómputo que produzca reportes deportivos, poemas, cuentos, etc. Me refiero a la forma de presentar dichos productos al usuario como textos, aunque algunos de estos sistemas tienen diversas opciones para hacerlo, por ejemplo, a través de animaciones. Finalmente, en este artículo hablo sobre programas de cómputo; también me refiero a ellos como agentes computacionales, aplicaciones o sistemas.

Existen diferentes tipos de aplicaciones para la generación automática de narrativas, cada uno de los cuales tienen sus propias metodologías, alcances y objetivos. Por un lado, encontramos los sistemas comerciales que analizan cantidades enormes de datos y, a través de diversos y, en ocasiones, complejos procesos, obtienen información relevante que se presenta a un usuario final en forma de un reporte sobre diversos temas, por ejemplo financieros o deportivos. Este tipo de aplicaciones —cuyo objetivo primordial es generar textos que puedan ser vendidos— son muy útiles en un mundo rebotante de datos disponibles.

Por otro lado tenemos las investigaciones, llamémoslas académicas, principalmente llevadas a cabo en las universidades. Propongo que éstas se dividan en dos grandes grupos.

Primero, aquellas cuyo interés principal es investigar cómo se pueden producir relatos robustos, bien organizados, usando para ello cualquier medio a su alcance. Es decir, está fuera de sus intereses aportar a la comprensión del proceso creativo. Me refiero a ellas como desarrollos tecnológicos (algunos las deno-

minan investigaciones aplicadas). Estos trabajos se emplean, por ejemplo, en juegos para computadora. Por supuesto, también hay compañías privadas que invierten millones en este tipo de desarrollo. Los llamados sistemas interactivos para la generación de historias son muy útiles en la educación y capacitación, o en proyectos científicos donde la generación de peripecias es tan sólo una herramienta, un medio para alcanzar metas de otro tipo.

Finalmente, tenemos aquellas investigaciones cuya principal motivación es contribuir al entendimiento del proceso creativo, así como a todos los procesos cognitivos relacionados con ellas; es decir, la investigación básica. Por ello centran su atención tanto en estudiar los pasos involucrados en la generación de cuentos como en el producto en sí.

En las siguientes líneas me concentro en detallar lo que al día de hoy considero la característica primordial de los sistemas narradores, la que los diferencia a unos de otros: el uso de estructuras narrativas fijas, definidas por los diseñadores del sistema, para la producción de texto.

Generación automática de narrativas

Probablemente, el mayor reto de los modelos computacionales es la generación de ideas que expresen continuidad. El saber cómo lograr un relato, de manera coherente, interesante y novedosa, es una tarea compleja. El contestar la pregunta ¿qué sigue ahora? requiere de muchos tipos de conocimiento,

así como de sentido común, el cual, por cierto, es difícil de representar computacionalmente. La solución que muchos investigadores han dado a este problema es el empleo de estructuras diseñadas por ellos mismos, a través de las cuales aseguran la adecuada fluidez y pertinencia de la historia. Me refiero a ellas como *estructuras narrativas predefinidas* o, simplemente, estructuras predefinidas. Una de las más conocidas es la plantilla. A continuación propongo un ejemplo para ilustrar su uso. Para ello empleo unas líneas del cuento “El guardagujas” de Juan José Arreola: “El forastero llegó sin aliento a la estación desierta. Su gran valija, que nadie quiso cargar, le había fatigado en extremo...”

Las actuales técnicas de procesamiento de lenguaje natural permiten detectar en forma automática los diferentes componentes de una oración: sustantivos, verbos, adjetivos, artículos, etcétera. Supongamos que, empleando dichas técnicas, dividimos nuestro texto en elementos variables y fijos. Los elementos variables pueden ser sustituidos por otros con las mismas características, mientras que los elementos fijos nunca se modifican. Para este ejemplo, supongamos que las partes cambiantes son el personaje, la característica que describe la forma en que llegó a la estación, así como la descripción de su valija.

El forastero llegó sin aliento a la estación desierta. Su gran valija, que nadie quiso cargar, le había fatigado en extremo...

Por supuesto, esta asignación no tiene que ser automatizada: una persona puede analizar las frases y decidir cuáles son las

partes variables y las fijas. Ahora bien, es necesario encontrar alternativas para sustituir los elementos variables. Para ello es aceptable que se definan todas las posibilidades en una base de datos *ad hoc* para la tarea en curso, o que se busque en la *Web* miles o millones de opciones. En el caso de nuestro ejercicio, podemos suponer que para el papel del personaje tenemos las siguientes alternativas: La dama, El niño o James Bond. Una vez definidos los personajes, se requiere encontrar las otras partes variables, las cuales deben concordar entre sí, como se muestra en la tabla 1.

Variable 1	Variable 2	Variable 3
La dama	después de un largo caminar	adornada con flores amarillas
El niño	con su paleta de dulce	que su madre la había preparado
James Bond	en paracaídas	con todo su armamento

Tabla 1. Posible valores de los elementos variables.

Con esta infraestructura, podemos desarrollar un modelo computacional que produzca contenidos. A continuación, presento un par de ejemplos que usan nuestra hipotética base de conocimientos:

La dama llegó después de un largo caminar a la estación desierta. Su gran valija, adornada con flores amarillas, le había fatigado en extremo...

El niño llegó con su paleta de dulce a la estación desierta. Su gran valija, que su madre le había preparado, le había fatigado en extremo...

Como se puede observar, estos cambios permiten conservar la coherencia de la descripción, pero modifican, a veces profundamente, la situación que refieren. También es posible mezclar los elementos para crear sucesos chuscos o sorprendivos:

James Bond llegó con su paleta de dulce a la estación desierta. Su gran valija, adornada con flores amarillas, le había fatigado en extremo...

El niño llegó en paracaídas a la estación desierta. Su gran valija, con todo su armamento, le había fatigado en extremo...

Para este ejemplo he utilizado un plantilla simple; sin embargo, las nuevas técnicas computacionales permiten emplear opciones múltiples y complejas. Mientras más rígida sea la estructura predefinida, los pasajes producidos gozarán de una mayor solidez pero serán mucho más fáciles de anti cipar. A ello me refiero como *predictibilidad de la historia*.³ De esta manera, desde un punto de vista computacional, mientras más predecible sea una historia, menos creativa será.

Vale la pena aclarar que las estructuras narrativas son muy importantes; los seres humanos las usamos todo el tiempo. Incluso algunas expresiones artísticas, como el Haiku, emplean reglas de construcción sumamente estrictas. Pero en un modelo computacional es posible que todo el contenido sea definido con anterioridad por los investigadores, en vez de ser generado por la computadora. Es decir, la máquina sólo ensambla algo previamente establecido.

Por otro lado tenemos la investigación básica. Los primeros trabajos sobre la generación automática de textos se llevaron a cabo en los años sesenta.⁴ En la década de los setenta surgieron opciones como las llamadas gramáticas computacionales o *story grammars*,⁵ y a partir de los ochenta se generalizaron técnicas como la planeación y solución de problemas.⁶ Todas ellas comparten la característica de resolver el problema de la coherencia y la continuidad a través de reglas o estructuras predefinidas, lo cual lleva a producir episodios, en ocasiones, muy rígidos. Como debe ocurrir con la ciencia, parte de ese conocimiento se explota en los actuales desarrollos tecnológicos y aplicaciones comerciales sobre las cuales hablé líneas atrás.

Con base en los logros de los pioneros, los investigadores de hoy trabajamos para ir más allá; estamos interesados en comprender el proceso creativo. Y así surge la creatividad computacional, la cual defino como el estudio del proceso creativo que emplea la computadora como principal herramienta para la reflexión y la generación de nuevo conocimiento.⁷ Por supuesto, una de sus ramas es la producción de relatos. De esta manera, uno de los propósitos fundamentales de la creatividad computacional es comprender cómo hilar los acontecimientos que conforman una historia, mecanismo esencial del proceso creativo y de muchos otros procesos cognitivos; por ello, en

4 S. Klein, "Automatic Paraphrasing in Essay Format", pp. 68-83; S. Klein, "Control of Style with a Generative Grammar", pp. 619-631; S. Klein y S. & R. F. Simmons, "Syntactic Dependence and the Computer Generation of Coherent Discourse", pp. 50-61.

5 G.P. Lakoff, "Structural complexity in fairy tales", pp. 1128-1190; J.M. Mandler y N.S. Johnson, "Remembrance of things parsed: N.S. story structure and recall", pp. 111-151.

6 Por ejemplo ver J. Meehan, "TALE-SPIN", pp. 197-226.

7 R. Pérez y Pérez, "A Computer-based Model for Collaborative Narrative Generation" (en prensa).

este tipo de investigaciones se debe evitar el uso de una organización narrativa predefinida. Aunque también considero válido que un agente computacional creativo construya y transforme sus propias estructuras para, entonces sí, explotarlas.

Probablemente algún lector me argumentará que hoy en día cualquier modelo computacional emplea elementos definidos por el diseñador. Es imposible no hacerlo. La gran diferencia está en la predictibilidad que estos imponen a la narración y de las aportaciones al entendimiento del proceso creativo que dicho modelo ofrece.

En las siguientes líneas voy a emplear MEXICA, nuestro agente computacional generador de cuentos, para ilustrar cómo funciona este tipo de investigación.⁸ Está fuera del propósito de este trabajo el presentar un análisis detallado del mismo; sólo explicaré aquellas características indispensables para poder desarrollar mi argumento.⁹

Nuestro sistema está diseñado para funcionar como una herramienta computacional para efectuar investigación acerca del proceso creativo; cualquier persona interesada en él como usuario puede utilizarlo. En MEXICA una narrativa está constituida por una secuencia de acciones, por ejemplo: "la princesa fue al bosque; el enemigo raptó a la princesa; el caballero

8 Aquellos lectores interesados en otros modelos computacionales pueden consultar R. Pérez y Pérez y M. Sharples, "Three Computer-Based Models of Storytelling: BRUTUS, MINSTREL and MEXICA", pp. 15-29; P. Gervás, "Computational Approaches to Storytelling and Creativity", pp. 49-62.

9 Aquellos lectores interesados en los detalles de MEXICA pueden consultar R. Pérez y Pérez, "Employing Emotions to Drive Plot Generation in a Computer-Based Storyteller", pp. 89-109. R. Pérez y Pérez, "MEXICA: a computer model of creativity in writing"; R. Pérez y Pérez y M. Sharples, "MEXICA: a computer model of a cognitive account of creative writing", pp. 119-139.

ocelote fue en busca de ella...” El programa no trabaja con lenguaje natural, es decir, el tipo de expresiones que usamos los seres humanos. Así, más que producir cuentos, el sistema genera argumentos. Cada vez que un personaje lleva a cabo una acción, se actualiza el contexto de la historia. Nuestro sistema tiene dos procesos básicos: la creación de una base de conocimientos, la cual representa la experiencia y los saberes del agente, y la generación de narrativas.

Base de conocimientos

MEXICA tiene una base de conocimientos que emplea para generar nuevas historias. Dichos conocimientos están representados dentro del sistema en términos de relaciones afectivas entre los personajes, y acciones lógicas que pueden ocurrir ante determinadas circunstancias. Por ejemplo, imaginemos que dos personajes están enamorados (en los siguientes ejemplos, las letras mayúsculas representan variables que pueden ser sustituidas por cualquier personaje):

Situación 1: El personaje A está enamorado del personaje B

Posibles acciones → El personaje A le compra flores al personaje B

De esta manera, el agente sabe que cuando dos personajes están enamorados, una acción coherente con la que se puede continuar la narrativa es comprar flores. Me refiero a este tipo de conocimiento como *Estructuras Contextuales*. Estas

Estructuras pueden tener asociadas muchas acciones a ejecutar.
Por ejemplo:

Estructuras Contextual 1

Situación: El personaje A está enamorado del personaje B

Posibles acciones → El personaje A le compra flores al personaje B

→ El personaje A le lleva serenata al personaje B

→ El personaje A quiere conocer a los padres del personaje B

De la misma manera, la situación que representan puede incluir varios tipos de relaciones entre los personajes:

Estructuras Contextual 2

Situación: Los personajes A y B están enamorados.

Posibles acciones → El personaje A se casa con el personaje B

→ El personaje A le construye una casa al personaje B

→ El personaje C quiere seducir al personaje B

Estructuras Contextual 3

Situación: El personaje A está enamorado del personaje B. Sin embargo, el personaje B está enamorado de un tercer personaje, C.

Posibles acciones → El personaje A se pone celoso del personaje C

→ El personaje A le reprocha al personaje B su indiferencia

→ El personaje A rapta al personaje B

Estructuras Contextual 4

Situación: El personaje A está enamorado del personaje C. El personaje B también está enamorado del personaje C. Por ello, A y B se odian.

Posibles acciones → El personaje A reta a duelo al personaje B

→ El personaje A rapta al personaje C

Como se puede observar, las Estructuras Contextuales incluyen aspectos culturales. Todas ellas se crean a partir de una serie de *historias ejemplo* que el usuario le proporciona al programa. Estos ejemplos representan la experiencia y conocimiento del agente a partir del cual se crean nuevos contenidos.

Generación de narrativas

El objetivo del agente computacional es generar una secuencia de acciones que representa una narrativa. Cuando el agente está desarrollando un cuento, cada vez que se ejecuta una acción se analizan sus consecuencias y se actualiza lo que llamo el *Contexto* de la historia. Dicho Contexto es muy parecido a una Estructura Contextual: representa una situación en términos de relaciones afectivas entre personajes. La única diferencia es que no incluye un grupo de posibles acciones. Por ejemplo, si tenemos un cuento donde el caballero ocelote tiene un accidente y la princesa lo cura, el Contexto se ve así:

Contexto: El Caballero Ocelote está muy agradecido con la princesa por haberlo curado.

El agente utiliza el Contexto para buscar en su base de conocimiento situaciones iguales o similares y así saber cómo continuar la narración. El proceso lo podemos resumir de la siguiente manera:

1. El usuario da al sistema una primera acción, junto con los personajes involucrados en ella, para iniciar el proceso.
2. El sistema ejecuta la acción y actualiza el Contexto.
3. Luego, utiliza el Contexto para buscar en su base de conocimientos una Estructura Contextual que contenga una situación igual o similar; una vez que la encuentra recupera las acciones asociadas.
4. El sistema selecciona una de las posibles acciones como el siguiente evento en la narrativa.
5. El Contexto se actualiza y el ciclo se repite.

Por ejemplo, imaginemos que el sistema está creando una nueva historia donde han ocurrido los siguientes eventos: “el caballero ocelote tiene un accidente y la princesa lo cura; ambos se enamoran”. El Contexto es este momento es:

Contexto: La princesa y el caballero ocelote están enamorados.

El sistema toma el Contexto y busca una situación similar. En este caso encuentra la Estructura Contextual 2. Supongamos que escoge la primera acción asociada para continuar la historia. Entonces, tendríamos que a continuación el caballero y la princesa se casan. Ahora bien, con el fin de crear cuentos novedosos,

el sistema algunas veces busca una Estructura Contextual que sólo sea parecida al Contexto. Para este ejemplo, digamos que encuentra la número tres, la cual es similar en un 50% (coinciden en que un personaje está enamorado del otro). Y pensemos que el sistema escoge como siguiente acción la número dos, es decir, el reclamo. Ahora obtendríamos: "el caballero ocelote tiene un accidente y la princesa lo cura; ambos se enamoran. Sin embargo, el caballero ocelote le reprocha a la princesa su indiferencia". El programa ha sido capaz de crear una situación novedosa que no está presente en su base de conocimientos. Pero ahora necesita encontrar una manera de justificar la razón del reproche. Para ello tiene una serie de heurísticas que le ayudan a llevar a cabo dicha tarea. Para este ejemplo imaginemos que el agente decide incluir en la narrativa un problema de carácter social: "el caballero ocelote tiene un accidente y la princesa lo cura; ambos se enamoran. Sin embargo, debido a la diferencia en clases sociales, ella decide no volverlo a ver. El caballero ocelote le reprocha a la princesa su indiferencia". Lo importante de este ejemplo es mostrar cómo nuestro agente tiene el potencial de producir cuentos coherentes y novedosos sin el uso de estructuras predefinidas.

Como creador del sistema, debo mencionar que no puedo predecir cuál será el escrito que generará MEXICA. Claro, dentro de ciertos límites. Al final de cuentas, el agente es un programa de cómputo; la cantidad y calidad de los relatos que produce dependen del contenido de su base de datos (note el lector que ello ocurre de forma análoga en los seres humanos, donde la experiencia juega un papel fundamental). Dado que

nuestro agente es un programa basado en un modelo cognitivo, podemos estudiar diversos fenómenos. Por ejemplo, nuestro sistema ofrece un modelo de cómo asociamos secuencias de eventos; estas ideas están siendo evaluadas en seres humanos y se han producido buenos resultados.¹⁰ También tenemos un proyecto llamado MEXICA-impro,¹¹ en el cual dos agentes computacionales, con bases de conocimientos y representaciones de normas sociales diferentes, se ponen a improvisar para construir en equipo una historia. Ello nos permite estudiar computacionalmente la narrativa como un fenómeno social. Por otro lado, nuestro programa representa a un narrador “adulto”; por ello es necesario proveerlo de conocimiento para que pueda trabajar. Sin embargo, no es lo mismo usar conocimiento del tipo que muestro en los ejemplos dados unas líneas atrás, a emplear una estructura que previamente define toda la organización de los sucesos. Pero también estamos trabajando en el otro frente. Hemos desarrollado a un agente que representa a un “recién nacido” y el cual, a través de su interacción con el ambiente, va creando su propio conocimiento.¹²

Discusión

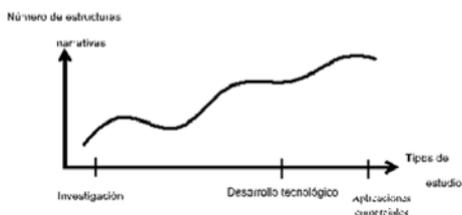
Si imaginamos un continuo con las diferentes maneras que propongo en que podemos estudiar el fenómeno de la produc-

10 R. Pérez y Pérez, E Peñalosa y L. Ramírez, “Can MEXICA Inform how Plot Generation Works in Humans?”.

11 R. Pérez y Pérez et. al., “Mexico-impro: ideas para desarrollar un modelo computacional de improvisación”, pp. 35-42; R. Pérez y Pérez, “A Computer-based Model for Collaborative Narrative Generation”.

12 R. Pérez y Pérez, “From MEXICA to MEXICA-Impro: The Evolution of a Computer Model for Plot Generation”, pp. 267-284.

ción de narrativas, en un extremo tenemos a la investigación básica, la cual, como ya se dijo, idealmente evita el uso de estructuras predefinidas; en el otro extremo están las aplicaciones comerciales, cuyo objetivo es producir automáticamente los mejores textos posibles (generalmente empleando elementos predefinidos). La figura 2 ilustra esta situación.



Características de los programas generadores de narrativas.

Quiero iniciar la discusión situándome a la derecha del eje de las equis (tipos de estudio) de la figura 2. Las características de una computadora le permiten procesar millones de datos, combinarlos de miles de maneras diferentes, encontrar patrones escondidos en ellos. Éstas son habilidades que los seres humanos no poseemos. Las estructuras predefinidas proveen un marco ideal para explotar dichas peculiaridades al máximo. De aquí surge la pregunta: ¿qué tipos de nuevos contenidos podemos producir empleando las máquinas?, ¿qué nos pueden aportar? Existen un sinnúmero de posibilidades cuyos alcances todavía debemos comprender. Ya mencioné el caso del Haiku; me pregunto, ¿es posible desarrollar sistemas que, usando la Web como fuente de datos, generen resultados que impresionen a los amantes de este tipo de poesía? ¿Es posible producir nuevos géneros literarios que saquen el máximo

provecho de los mecanismos propios de las computadoras? Me es fácil imaginar concursos donde se entregan a los participantes una serie de plantillas y una computadora, para que luego un jurado evalúe quién fue capaz de producir los escritos más interesantes. Una versión más avanzada puede incluir la elaboración automática, total o parcial, de plantillas. Éstas pueden ser generadas utilizando los temas que están actualmente de moda, las noticias del momento. Una computadora puede analizar cientos de periódicos, detectar aquellos patrones que se repiten en los artículos que hablan sobre un tema determinado, y a partir de estos patrones producir una nueva plantilla, la cual posteriormente puede ser utilizada para crear expresiones originales.

Las fuentes de información para este tipo de sistemas pueden hallarse en documentos escritos por humanos: novelas, ensayos, críticas, blogs, entre otros; o pueden surgir, por ejemplo, del procesamiento automático de cuestionarios —todos los datos capturados después de un censo de población y vivienda en una comunidad dada pueden ser analizados para generar descripciones de los mismos, por ejemplo—; incluso se pueden combinar y mezclar con otros recursos. Es necesario estudiar la influencia del empleo de diversas fuentes en la producción automática de manuscritos.

Todos estos desarrollos tecnológicos invitan a pensar en posibles aplicaciones. Por siglos, la escritura ha sido un medio para que individuos expresen, para sí mismos y para otros, sus temores, alegrías, tristezas... Me pregunto si una herramienta del tipo que he descrito aquí podría ayudar a sujetos con problemas de comunicación a mejorar sus habilidades sociales.

También surgen nuevos cuestionamientos. Por ejemplo, si un agente computacional produce una plantilla analizando los blogs de un escritor determinado, ¿cuánto crédito sobre los párrafos producidos le corresponde al escritor y cuánto al agente?

Ahora movámonos hacia el otro extremo del eje de las equis de la figura 2. La principal motivación de la investigación básica es la comprensión del proceso creativo al producir narrativas. Cuando logremos entenderlo podremos explotar al máximo esta característica esencial del ser humano. Sin embargo, al día de hoy, estamos lejos de alcanzar esa meta. Una de las mayores dificultades que enfrentamos es que estamos tratando de formalizar un proceso que conocemos poco, y que está repleto de mecanismos que ocurren a nivel inconsciente. De ahí la importancia de emplear para su estudio todas las herramientas disponibles. Algunas de las preguntas de investigación que los científicos en creatividad computacional estamos interesados en responder son: ¿qué tipo de conocimientos se requiere para escribir un argumento?, ¿cuáles son los procesos que intervienen en la generación de un escrito?, ¿cómo se relacionan dichos procesos entre sí?, ¿cómo se nos ocurren las ideas para continuar un texto?, ¿cómo lo estructuramos?, ¿cómo sabemos si una historia nos gusta?, ¿qué características la hacen interesante?, entre muchas otras.

Una de las principales aportaciones de los modelos computacionales es que nos permiten cuestionar nuestras ideas, algunas de ellas muy enraizadas, acerca de cómo desarrollamos narraciones. Sin duda es motivo de conflicto el observar que un programa de cómputo tiene la capacidad de llevar a cabo

tareas que anteriormente sólo se las atribuíamos al hombre. Sin embargo, ello nos debe llevar a un proceso de reflexión y cuestionamientos que, eventualmente, nos permita experimentar la generación de narrativas con una nueva actitud. Por ejemplo, el poder, literalmente, observar paso a paso cómo se entrelazan los diferentes procesos que dan origen a un nuevo relato, oportunidad que surge a través de los modelos computacionales, puede contribuir a mejorar nuestra capacidad de compartir experiencias. Espero probar esta hipótesis en el corto o mediano plazo. Bajo este contexto también surge la posibilidad de que un agente computacional creativo interactúe con un escritor humano para desarrollar conjuntamente, como equipo, por ejemplo, una improvisación. Actualmente estamos trabajando en un prototipo que va en esta dirección. Las opciones que se abren son incontables.

Existe interés entre algunos estudiosos de la creatividad computacional en impulsar la idea de desarrollar sistemas que produzcan artefactos propios de autómatas. Es decir, productos que, por nuestras propias limitaciones, los seres humanos nunca seremos capaces de crear, pero que las máquinas sí son capaces de producir de forma “natural”. Esto dejaría a las personas la construcción de obras que involucran características que son extremadamente complejas de representar computacionalmente. Pensando en ilustrar este punto con el tema que nos atañe, se me ocurre ya no aspirar a que una computadora escriba con la gracia y pasión que lo hace un escritor, sino buscar mecanismos alternativos de expresión que sean fácilmente procesables por un artefacto digital; quizá párrafos simples mezclados con cientos de imágenes extraídas de la red. De esta

manera, para este grupo de investigadores, desaparece aquella meta que parecía intocable y que fue inspirada por la famosa prueba de Turing: crear sistemas cuyos productos (por ejemplo, relatos) deben parecer contruidos por el hombre ante un observador imparcial. No sólo ya no se deben invertir esfuerzos en ello, sino que, incluso, algunos sugieren, se debe hacer énfasis en la autoría de una computadora, cuando así sea el caso. Sintetizo esta idea con la siguiente frase: que los humanos narren como humanos y que las máquinas narren como máquinas. Ello conlleva, entre otras cosas, el desarrollar criterios que permitan juzgar un escrito computacional. Quizá incluso debamos desarrollar el gusto por ellos. Esta posición, además, ayuda a que muchos individuos dejen de encontrar amenazantes los avances de la creatividad computacional.

La perspectiva que ofrezco aquí requiere de una forma de entender y relacionarse con el texto diferente a la tradicional. El punto de partida es tener claro que el ser humano ha dejado de ser la única entidad capaz de elaborar relatos. ¿Cómo vamos a aprovecharlo en beneficio de la sociedad? Resulta ineludible la necesidad de apropiarnos de todos estos nuevos saberes para así poder estudiar sus alcances y limitaciones. La dimensión digital se ha convertido en parte de nuestro ambiente. Nos abre posibilidades que no existían hace unos años. Las humanidades digitales deben ser el catalizador de los conocimientos de campos como el estudio de las narrativas, la cognición y la computación, entre otros; un catalizador que permita un análisis crítico e informado sobre esta nueva realidad, para así explotar en nuestro beneficio los desarrollos que van surgiendo. Por ejemplo, ¿cómo vamos a denunciar la manipulación y censura

de la información si no comprendemos a cabalidad cómo trabajan los generadores automáticos de textos? Pero ello no es suficiente. Me parece fundamental que expertos en las humanidades digitales participen en el análisis, decisiones de diseño y de desarrollo de este tipo de programas. Debemos cuidar que aquellos temas que nos interesen sean cubiertos por los trabajos en este campo del conocimiento. Ojalá este trabajo inspire a muchos investigadores de diversas disciplinas a adentrarse en este fascinante mundo.

Bibliografía

Aguilar, W. y R. Pérez y Pérez. "Dev E-R: A computational model of early cognitive development as a creative process", *Cognitive Systems Research* 33, 2015, pp. 17-41.

Gervás, P. "Computational Approaches to Storytelling and Creativity", *AI Magazine* 30, 2009, pp. 49-62.

Klein, S. "Automatic Paraphrasing in Essay Format", *Mechanical Translation and Computational Linguistics* 8, 1965, pp. 68-83.

___ "Control of Style with a Generative Grammar", *Language* 41, 1965, pp. 619-631.

Klein, S. y R. F. Simmons. "Syntactic Dependence and the Computer Generation of Coherent Discourse", *Mechanical Translation and Computational Linguistics* 7, 1963, pp. 50-61

Lakoff, G. P. "Structural complexity in fairy tales", *The study of man*. 1972, pp. 1128-1190.

Mandler, J. M. y N. S. Johnson. "Remembrance of things parsed: N.S.story structure and recall", *Cognitive Psychology* 9, 1977, pp. 111-151.

Meehan, J. "TALE-SPIN", R. C. Shank y C. K. Riesbeck (Eds.), *Inside Computer Understanding: Five Programs plus Miniatures*. Hillsdale, Erlbaum, 1981, pp. 197-226.

Pérez y Pérez, R. "From MEXICA to MEXICA-Impro: The Evolution of a Computer Model for Plot Generation", T.R. Besold, M. Schorlemmer y A. Smaill (Eds.), *Computational Creativity Research: Towards Creative Machines*. Amsterdam-Paris-Pekín, Atlantis Press, 2015, pp. 267-284.

___ "Employing Emotions to Drive Plot Generation in a Computer-Based Storyteller", *Cognitive Systems Research* 8, 2, 2007, pp. 89-109.

___ *MEXICA: a computer model of creativity in writing*, Sussex, University of Sussex, Doctoral Dissertation, 1999.

___ "A Computer-based Model for Collaborative Narrative Generation", *Cognitive Systems Research* (en prensa).

Pérez y Pérez, R. y V. Castellanos. "Ya no se cuentan las historias como antes: transformación de las narrativas en la era digital", *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación* 10, 19, 2013, pp. 66-75.

___ "Relaciones interdisciplinarias entre las ciencias de la comunicación y las ciencias de la computación. Caso de un sistema computacional creativo", *Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento* 10, 3, 2013, pp. 61-77.

Pérez y Pérez, R., V. Castellanos, R. Ávila, E. Peñalosa y S. Negrete. "Mexica-impro: ideas para desarrollar un modelo computacional de improvisación", *CIENCIA ergo sum* 18, 1, 2011, pp. 35-42.

Pérez y Pérez, R., E. Peñalosa y L. Ramírez. "Can MEXICA Inform how Plot Generation Works in Humans?" (en revisión).

Pérez y Pérez, R. y M. Sharples. "Three Computer-Based Models of Storytelling: BRUTUS, MINSTREL and MEXICA", *Knowledge Based Systems Journal* 17, 1, 2004, pp. 15-29.

___ "MEXICA: a computer model of a cognitive account of creative writing", *Journal of Experimental and Theoretical Artificial Intelligence* 13, 2, 2001, pp. 119-139.

La traducción y las nuevas tecnologías: un estudio de *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez



Anna Wendorff
Universidad de Łódź

Resumen

Este artículo reflexiona sobre el proceso de traducción de un texto literario generado en el ámbito de las nuevas tecnologías. El estudio parte de la obra *Gabriella Infinita* compuesta en tres versiones: la primera impresa, y las dos siguientes en su versión digital: una hipertextual y otra hipermedial. Todas pertenecen al autor colombiano Jaime Alejandro Rodríguez. A partir de ellas, analizamos las formas posibles de traducción a la lengua polaca. Para llevar a cabo este análisis, es necesario demostrar cuáles pueden ser los métodos de traducción aplicables a los elementos textuales y no textuales (imagen, sonido) de la obra. Como consideramos a esta literatura un “producto” interactivo y digital, necesitamos explicar cómo se efectuó y, de ahí, cómo se procedió en la traducción literaria propiamente dicha, la cual está entrelazada (en su versión digital) directamente con la traducción audiovisual. Desde esta perspectiva, se trabajó con el proceso de GILT (Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción) que, a su vez, se relacionó con los elementos de “jugabilidad” y “usabilidad”, ambos empleados por Rodríguez en su cibertexto.

Palabras claves

Traducción, nuevas tecnologías, hipertexto, localización

Abstract

The present article ponders the process of translating a literary text generated in the field of new technologies. It studies the work entitled *Gabriella Infinita*, which was created in three versions: the first one in

print, and the other two in digital versions, as hypertext and hypermedia. All of them belong to the Colombian author Jaime Alejandro Rodríguez and are analyzed in regards to their possible translation to Polish. In order to build this analysis, it is necessary to show what might be the translation methods that apply to textual and non-textual elements (image, sound) of the work. As we consider this literature an interactive digital “product,” we feel the need to explain how the literary translation was carried out, and to look into the process itself, which is (in its digital form) directly intertwined with the audiovisual translation. From this perspective, the GILT (Globalization, Internationalization, Localization and Translation) method was used and, afterwards, related to the elements of “playability” and “usability” used by Rodríguez in his cyber-text.

Key words

Translation, new technologies, hypertext, localization

El punto de partida de este ensayo es la traducción de la novela *Gabriella Infinita*, del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez, profesor en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia. Rodríguez es un ferviente aficionado de las nuevas tecnologías, mismas que usa en el campo de la creación artística. Entre sus ciberobras podemos enumerar *Gabriella Infinita* que se publicó tanto en versión hipertextual, como hipermedial. Además de ésta, encontramos el hipermedia interactivo titulado *Golpe de Gracia* y el proyecto de narrativa digital colectiva *Narratopedia*, el cual, según palabras de Laura García Vitoria: "Es el primer taller literario de Internet, una plataforma que al mismo tiempo hace las veces de wiki, blog y *Second Life*". Es necesario subrayar que *Gabriella Infinita* se imprimió por primera vez en el año 1995, y tiempo después en sus dos formatos digitales, a saber: el hipertextual, entre los años 1998 y 1999, y el hipermedial en 2005.

Un hipertexto se puede definir como un texto digital "lleno" de enlaces, a través de los cuales el lector puede decidir cuál será su propio "sendero" de lectura a seguir. Además, el hipertexto se presenta como coautor de los textos expuestos en el monitor del ordenador, añadiendo sus propios fragmentos. Tal como nos explica Carlos Roberto Torres, creador del diseño visual e interactivo de *Gabriella Infinita*: "Se distinguen los conceptos de hipertexto e hipermedia, al considerar a este último como la evolución del primero. Simplificando en extremo al *hipermedia*, se le puede definir como multimedia interactivo, una forma de expresión donde convergen medios audiovisuales de diversos tipos articulados en una interfaz que permite

la interacción con el usuario".¹ Debido a que *Gabriella Infinita* es una obra polimodal, cada una de las formas en que se presenta genera una problemática distinta de traducción: el texto tradicional impreso y otros dos más que se mueven en el medio digital.

Ahora bien, si nos abocamos a la clasificación tradicional de los textos, podemos distinguir entre textos literarios y no literarios; *Gabriella Infinita*, a pesar del formato electrónico de la segunda y tercera versión, sigue constituyéndose como un texto literario, y, por esta razón, se somete a las convenciones literarias y artísticas que actúan junto a las tecnológicas. En virtud del tipo de traducción (una literaria) que intentamos hacer, enfatizamos el valor estético del texto y los elementos culturales que están presentes en la obra. También nos hemos propuesto la tarea de reflejar convenientemente los sentimientos, las percepciones y los deseos de los protagonistas.

La traducción de hipertextos e hipermedias se inscribe, a su vez, en el contexto de *transrelación* entre diferentes códigos que están presentes. En consecuencia, durante el proceso traductológico tendremos que considerar no solamente las palabras, sino también los elementos que se insertan en ellas, tales como la imagen o la música seleccionadas para cada una. De este modo, no será solamente una traducción interlingual (de una lengua a otra), sino que se traducirá la interacción entre diversos sistemas significativos, lo que permitirá a todos los componentes del texto digital establecer un diálogo entre sí. Dicho de

1 Carlos Roberto Torres, "Hipermedia como narrativa web. Posibilidades desde la periferia", p. 152.

otra forma, el texto literario se convertirá en un sistema complejo que usará varios códigos semióticos a la vez. Un ejemplo claro de este tipo de textualidad aparece frecuentemente en la literatura del cómic, en el cine o en la música. De tal manera, nuestra propuesta intentará una traducción de un conglomerado de “textos” que se caracterizan fundamentalmente por ser polisemióticos. Sobre esta categoría, es necesario destacar que la definición se la debemos al investigador polaco Tadeusz Szczerbowski, quien acuñó el concepto de “traducción polisemiótica” (*przekład polisemiotyczny*).² Según su planteamiento, durante la traducción del texto digital se deberá tomar en cuenta el carácter dinámico del texto, la estructura poliédrica, la fragmentación, la dispersión y la heterogeneidad.

Inicialmente se tradujo el texto tradicional de *Gabriella Infinita*; no obstante, en el artículo intentamos reflexionar sobre las posibles traducciones de las dos versiones digitales restantes, relacionadas con los cambios dentro de la esfera de la comunicación multimedial y globalizada. Como nos explica Javier Ortiz García:

El hipertexto puede organizar y reorganizar el texto electrónicamente, ya que el entorno del ordenador permite insertar fragmentos de ese mismo texto o de otros, conectar o (desconectar) unos con otros, incluir imágenes y extractos; la manera de escribir leer y traducir cambia y estos cambios nos conducen a la intertextualidad por definición. Mientras que las convenciones tradicionales de la escritura, la edición y la imprenta de un libro parten de una única y sencilla lectura del texto, el hipertexto actúa dentro de unas circunstancias que facilitan la visibilidad de la historia de la producción de ese texto, lo que ayuda, sin

2 Tadeusz Szczerbowski, “Reklama jako przekład polisemiotyczny”, pp. 123-131.

duda, a presentar versiones diferentes simultáneamente. Es evidente que los estudios textuales tradicionales chocan frontalmente con estos cambios propugnados por la teoría posmoderna e impuestos por el impacto tecnológico computacional. Pero ¿es posible mantener la traducción literaria al margen de los cambios tecnológicos? [...] Al presentar al lector un texto con diferentes versiones en la pantalla, el hipertexto muestra la imposibilidad de una traducción definitiva, es decir, la imposibilidad de la clausura del original; y si vamos también más allá, el hipertexto también implica la imposibilidad de firmar un texto con el nombre de un sólo autor. La presencia virtual de todos los autores, ya sea el del texto en lengua extranjera o los traductores, debilita considerablemente el concepto de autoría unívoca. En este sentido, la traducción en los tiempos de la tecnología virtual se convierte en un proceso que va de un único y establecido modelo a muchas e indeterminadas versiones; la presencia virtual de todos los “versionadores” del texto en el entorno del hipertexto y todas las versiones “babelizan” la escritura (traducción).³

Cuando se inició el trabajo de traducción de *Gabriella Infinita*, surgió una serie de dificultades. La mayoría de ellas en relación con los procedimientos usados tradicionalmente, y con aquéllos que operan en el marco de la estructura, misma que podríamos clasificar de posmoderna, vista en el contexto de la segunda y tercera versión digital. El hecho de que podamos afirmar que *Gabriella Infinita* es una novela posmoderna y, además, una cibernovela, añade al contexto del proceso y trabajo de traducción algunas implicaciones que hacen más difícil y complejo el camino, mucho más si nos atenemos a la idea de traducción que nos da Gideon Toury,⁴ la cual se define como un hecho cultural. Al contrario de lo que se piensa, lo cultural se presenta como

3 Javier Ortiz García, “Traducción y posmodernidad: una relación necesaria”, p. 9.
4 Gideon Toury, *Los estudios descriptivos de traducción y más allá*, pp. 63-77.

uno más de los factores implicados en ella. En este sentido, las estrategias de traducción que se usaron para *Gabriella Infinita* tuvieron que cambiarse debido a los múltiples niveles de cualquier texto literario, cuanto más en el caso de esta obra que cuenta con más de una versión. Es claro que *Gabriella Infinita* combina elementos de la estructura narrativa, novelística y, a la vez, de soportes electrónicos. Ésta se construye con múltiples voces narrativas, usando una estructura caótica y fragmentaria, de *collage*, que ofrece constantes saltos espaciales y temporales, o bien, se presenta con estructuras de cajas chinas. A partir de allí, para ejecutar correctamente los procedimientos traductológicos, tenemos que hacer frente a un obstáculo cuádruple:

- 1.- La materia literaria en sí misma que se refleja autorreflexivamente en el texto.
- 2.- La multiplicidad de voces usadas. La estructura de la obra se ordena como un rompecabezas, y el traductor se ve obligado a ordenar los elementos propios de ella, no sólo desde la estructura temporal, sino también a través de los recursos literarios empleados por el autor.
- 3.- El lenguaje usado en la novela que, en muchas ocasiones, se relaciona con un argot específico (en este caso, el dialecto llamado paisa o antioqueño).
- 4.- Los elementos relacionados con la tecnología propiamente dicha (la localización relacionada con los conceptos de "jugabilidad" y "usabilidad").

A partir de allí, el plantearnos la traducción de una novela como *Gabriella Infinita* nos obliga a formularnos diversas interrogantes, entre otras: ¿Cuáles son las implicaciones de la traducción en una novela posmoderna y electrónica? ¿Los procedimientos comunes usados en la traducción literaria se

ajustan también a cierto tipo de cibernarrativa? Nuestro objetivo es definir y describir las estrategias de traducción de un texto literario enmarcado en el contexto de la posmodernidad, de una estructura literaria que está, además, en el contexto del mundo virtual. Para desarrollar un correcto análisis debemos partir de algunos comentarios en torno al argumento de la novela. Jaime Alejandro Rodríguez nos explica:

Gabriella Infinita: la historia

Federico y Gabriella, jóvenes bogotanos de la década de los setenta, se encuentran separados por extrañas circunstancias. Gabriella es una mujer de 22 años. Entra a una habitación. Ha llegado hasta allí para recoger las cosas que su amante ha abandonado. Apenas unos días antes, -a la par con el recrudecimiento de la guerra en la ciudad- y tras una larga pesquisa, Gabriella Ángel (es su nombre) se ha enterado del paradero actual de Federico Soler (su amante). Los últimos seis meses han sido para ella tiempo de angustia y desconcierto: espera un hijo y su estado no sólo le impide moverse con ligereza, sino que le ha deformado el sentido de realidad. Ha padecido la ausencia prolongada e inexplicable de su amante y esa marginalidad con que la sociedad suele desentenderse de una mujer abandonada. Además, unos instantes antes de su arribo, ha tenido que recorrer una ciudad semidestruida, una ciudad que nada tiene que ver con las imágenes de su vida anterior. En síntesis, su vida personal, como la de la ciudad ahora, como debió ser la de Federico en estos días (por lo que puede deducirse ante el terrible desorden de su habitación) es un caos. En su labor de mudanza, va develando el enigma de la ausencia de Federico. Cuando al fin descubre lo que ha sucedido, queda atrapada en el hospedaje, reducida a un estrecho espacio y en un total desequilibrio mental y emocional. Después de un par de días, acosada por el hambre, la desesperación y la locura, es descubierta finalmente por el grupo de personajes del edificio adyacente al hospedaje, quienes también, y casi simultáneamente, han quedado atrapados. Poco después, estos 'atrapados' entienden que ellos mismos no

son más que personajes de la ficción de Federico, quien ha realizado una escaleta para una obra cinematográfica que jamás verá la luz pública.

Existen tres perspectivas posibles de la historia. La perspectiva de Gabriella (su recorrido desde la búsqueda de Federico hasta el descubrimiento de su condición); la perspectiva de los atrapados, quienes, preocupados por escapar del edificio donde han quedado reclusos, no descubren su condición sino hacia el final; y por último, los escritos de Federico que incluyen la historia de Gabriella y la de los atrapados.

Paralelamente se desarrollan otras historias: Mujeres (historia sentimental de Federico), el Guerrero (historia de un esquizofrénico), Dominoes (historia de los años sesenta), Voces (historia de personajes de la época) y semblanza (autobiografía paródica de Federico).⁵

La obra empieza con el recorrido de la protagonista, Gabriella, desde su casa hasta el lugar donde vive Federico. Su travesía sucede en una ciudad que está totalmente despoblada y bombardeada. Después de esta parte ocurre, en el hipertexto, lo que podríamos denominar como una "fisura narrativa", a partir de la cual el receptor-traductor encuentra los siguientes textos: "CATÁSTROFE, 1" y "ATRAPADOS, UNO". Aquí se usa la palabra "encontrar" a propósito, ya que nos hace parecer como si estuviéramos hallando fragmentos de otra obra, los cuales podrían ser leídos independientemente de la primera parte, es decir, como si estuviéramos ante un *collage*, ante recortes de varios textos. Estos fragmentos textuales independientes se entrecruzan con "el sendero" narrativo principal de la obra (es decir, la mudanza, los recuerdos y las revelaciones de Gabriella), y sirven a manera de "presagio" a los descubrimientos que la

5

Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*.

protagonista hallará en el lugar donde vive Federico. De esta manera, debemos esclarecer que el libro está compuesto de 12 “fragmentos” intitulados sucesivamente: “CATÁSTROFE, 1”, “CATÁSTROFE, 2”, y así hasta llegar a “CATÁSTROFE 12”. En cambio, las partes intituladas “ATRAPADOS” llegan hasta un total de 14. Posteriormente a su publicación en papel, Rodríguez decidió transformar su obra en una versión hipertextual. Él mismo nos explica de qué manera se ejecutó este proceso de transición, entre su primera versión (edición libro) y su siguiente versión (edición digital):

La idea de producir un hipertexto se genera con el conocimiento que obtengo del término y su práctica, a finales del año 1997. Me encuentro con el término en una conferencia sobre ‘novela y posmodernidad’, en la que se denuncia el supuesto riesgo cultural y ontológico que implica la extensión de una escritura electrónica. Me intereso en el tema y empiezo a investigar, y así compruebo que, efectivamente, *Gabriella Infinita* tenía una nueva oportunidad (!!). [...] Durante los años 1998 y 1999 continuó mi investigación sobre hipertexto e hiperficción, me matriculo en cuanto curso había para aprender a diseñar páginas WEB y finalmente, con la ayuda de un ‘editor digital’, produzco la versión hipertextual de *Gabriella* que incluye un tímido planteamiento de ilustración y una sencilla propuesta estructural.⁶

Si nos fijamos en la versión hipertextual, podremos observar que incluye todo el texto de la obra impresa. No obstante, la inserción y la mezcla a las que nos referimos permite al lector acceder a la obra leyendo fragmentos de la historia principal, o distintas partes de la trama secundaria. Es decir, el lector no tendrá necesariamente que leer la obra completa (de principio

a fin) o en el orden que exige la lectura en un formato no digital, sino que podrá hacerlos como le plazca o le sugiera el azar de su propia coordinación. De todas maneras, y a pesar de las posibilidades que nos ofrece la estructura hipertextual, en el caso de *Gabriella Infinita* el texto se encuentra limitado formalmente, dado que dentro de cada historia estamos destinados como lectores a realizar una lectura que aún se halla marcada por cierta linealidad.

En otro orden de ideas, hay que afirmar también que la novela se enriquece con la implementación de un significativo proyecto gráfico, el cual es mostrado a través de los cambios de colores (de oscuros a claros), y con la aparición de ventanillas que dan al lector la posibilidad de internarse en ellas y “perdersé”, o bien, de cerrarlas, y así abandonar su lectura. Por ejemplo, en la primera pantalla se muestra la imagen de una mujer (podemos suponer que es Gabriella) y un fragmento de la obra. En el mismo marco, en la parte inferior, encontramos también un cuerpo de flechas (← izquierda - derecha →), a través de las cuales podremos adelantar o retroceder las pantallas o “escenarios” virtuales.



(Imagen de *Gabriella Infinita*, versión hipertextual)

Como vemos, predomina la oscuridad, el color negro, que, en algunas partes de los recuerdos de la protagonista principal, se entretrejará con blancos u otros colores claros. En las siguientes pantallas podremos acceder, a través de enlaces activos, a otras historias paralelas, tales como: "Catástrofe", "Atrapados", "Guerrero", "Mujeres", "Voces", "Federico" y "Dominoes". De alguna manera, el hipertexto, que funciona a la vez como una especie de epílogo, acaba con el monólogo final de Gabriella, pero no existe una parte final, en el sentido clásico de la palabra, dentro de la forma hipertextual de la obra: aquélla no aparece, ya que cada lector puede darle varios finales al "escribir" su propia y particular versión de los hechos.

A pesar del progreso significativo que había obtenido, Rodríguez todavía no se sentía plenamente satisfecho con el resultado "hipertextual" de su obra, y creía que su novela no presentaba sus reflexiones en torno a la literatura de forma precisa. Finalmente, para hacer frente a todas estas exigencias, el autor modificó *Gabriella Infinita* con el objetivo de crear una versión hipermedial:

La versión hipermedia de *Gabriella* es el intento por generar un texto que contuviera la mejor solución de algunos de sus potenciales hipertextuales y audiovisuales. Esto significa que esta versión exigió: una nueva organización de los fragmentos; la reconfiguración del texto; el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil; una mejor solución a las sugerencias audiovisuales; una interfaz más interactiva; y el ensamblaje de los distintos elementos, de modo que, por su integración, se pudieran superar los problemas de las versiones novela e hipertexto. [...] Un asunto interesante para mencionar es que esta versión implicó ampliar el equipo de trabajo. De un lado, se requirió de un estudio gráfico y de imágenes

específico. De otro, fue necesario todo un proceso técnico de digitalización de imágenes, texto, sonido, voces y movimiento. Pero tal vez lo más importante fue la importancia que adquirió la función del diseño audiovisual; tanto, que la persona que coordinó y desarrolló todo lo relativo a la estructura y soluciones audiovisuales, se convirtió en un auténtico co-autor de la obra. Fue ese diálogo entre escritor y creativo audiovisual el que permitió obtener la solución actual. [...] En cuanto al texto, es importante anotar que sufrió dos restricciones. Por un lado, hubo, por razones técnicas, que sintetizar aquellos textos que se convirtieron en voz. Esto implica una "pérdida" de información en relación con el texto original. De otro lado, la organización del texto escrito obligó a la redacción nueva de algunos fragmentos, de modo que pudieran leerse sin conectores narrativos. Esto ocurre en función de la consolidación de una estructura no-lineal. El recorrido narrativo se redujo a la historia de Gabriella y esto también obligó a estructurar la narrativa de una manera específica. Quizá se pierda por eso en esta versión el carácter descentrado de las tres historias originales. [...] En cuanto a la interacción del lector, ésta se potenció de la siguiente manera: Primero consolidando la no linealidad del texto. La obra presenta ahora tres segmentos narrativos cuya secuencialidad apenas se insinúa, pero en ningún caso se condiciona. El lector podrá entonces, desde sólo visitar las imágenes, hasta agotar todo el texto y el audiovisual. Segundo: se ofrece la posibilidad de ir grabando distintos recorridos, de modo que el lector pueda volverlos a repasar o entrar de nuevo por otro camino diferente. Obviamente la posibilidad de imprimir los textos también se ofrece. Es otra manera de facilitar el ensamblaje personalizado del lector. Finalmente, se ofrece la posibilidad de que el lector escriba, ampliando, corrigiendo o simplemente colaborando con la escritura de la historia misma.⁷

Subrayamos que, en este formato, el lector tiene a su disposición un mapa de navegación que le propicia una mejor orientación dentro del texto. En una primera pantalla observamos

la silueta abstracta de una mujer embarazada, esta mujer es Gabriella, en una Bogotá que ha sido bombardeada. En el final de este escenario, se oye de fondo una música instrumental que insinúa tiempos de guerra. Por otra parte, encontramos en la pantalla principal tres puertas que son los siguientes enlaces: “Ruinas”, “Mudanza” y “Revelaciones”:

“Ruinas” comprende el fragmento que abarca el recorrido de Gabriella desde su casa hasta llegar a la de Federico, mientras que en “Mudanza” aparece la habitación de Federico repleta de distintos objetos (fotografías, hojas sueltas de papel, el abrigo, etc.) y la situación se plantea en un plano totalmente diferente a la primera. Algunos de estos objetos se reportan en la pantalla como *links*, los cuales debemos descubrir para poder entender y darle continuidad a la obra. A su vez, cada uno de estos objetos hiperenlazados a otros fragmentos o textos de la novela cuentan su propia historia. La parte intitulada “Revelaciones” es la continuación de “Mudanza”, y los objetos que aparecen allí nos describen los recuerdos vinculados con la relación de amor entre Gabriella y Federico. Lo que destaca aquí son elementos de carácter audiovisual, que se superponen al texto. De igual manera, ese extracto de la obra lleva de fondo una música sutil, así como también un grupo de voces en *off* que nos permite escuchar las voces de “otros”. Esta combinación de elementos permite descubrir otro marco de situaciones. Será sólo a partir de “Revelaciones” que se podrá pasar al “Epílogo”, y escuchar finalmente la voz de Gabriella. El fin de la obra ocurre frente a los ojos del receptor cuando éste escucha las últimas palabras de Gabriella; aunque, en realidad, el único final se da cuando el lector da clic y sale completamente de la obra.

A continuación analizaremos algunos aspectos lingüísticos vinculados con la terminología referente a la traducción y los lenguajes virtuales. Indagaremos sobre los aspectos culturales y extralingüísticos que nos enfocarán más concretamente en el campo de lo audiovisual. Finalmente, veremos aspectos técnicos relacionados con el concepto de localización.

Tenemos que subrayar varios aspectos importantes relativos a las dificultades en la traducción de *Gabriella Infinita*: 1) traducción de títulos, 2) nombres propios, 3) uso de un lenguaje poético que aparece lleno de tropos, frases largas y rebuscadas, 4) numerosos fraseologismos, 5) el uso persistente de un lenguaje coloquial, así como la implementación de diferencias entre el español peninsular y el de Colombia. Nos referimos específicamente al dialecto de la región de Antioquia, llamado paisa. Durante el proceso de traducción, también se observaron los siguientes problemas: las convenciones de la narración cambiantes durante la lectura, el caos en el que se ve sumida la obra, la fragmentariedad de los textos, la impresión de *collage*, la falta de cronología, y los elementos relacionados con la realidad cultural colombiana. Expondré ahora las cuestiones antes enunciadas:

El título de la obra, *Gabriella Infinita*, pasaría literalmente al polaco como *Niekończąca się Gabriela*. Éste sonaría bastante estrambótico y se asociaría a un libro fantástico antes que a una novela de ficción digital con visos de realismo, por lo que se optó por usar la perífrasis para resolver el problema; de esta manera, quedó: *Una historia incesante sobre Gabriella (Nieustająca opowieść o Gabrieli)*. Con este pequeño cambio se consiguió

otorgar a la traducción un carácter poético del cual está impregnado todo el texto, al tiempo que se acentuó la intención formal de que estamos en presencia de una obra no lineal, es decir, que no tiene principio ni fin definitivos, y que se puede leer de varias maneras. En este contexto, Rodríguez rinde homenaje a los textos protohipertextuales como *Rayuela*, de Julio Cortázar; “El jardín de los senderos que se bifurcan”, *El libro de arena* y “Aleph”, de Jorge Luis Borges; o la primera novela multimedia en lengua española, *Ley de amor*, de Laura Esquivel, etc.

Algunas dificultades más se encontraron también al traducir nombres propios. Aquí, un par de ejemplos de la traducción que se hizo a algunos topónimos: Calle Diecinueve - *Ulica* Diecinueve; El Bar de los Tangos - *Bar*Tango. En cuanto a los antropónimos, excepto por rebautizar a Gabriella, la protagonista principal, al nombre polonizado, la mayoría de los nombres como Diana, Federico, y Lucas se dejaron en su forma original, para hacer la traducción más exótica y no domesticar el texto meta. Es necesario reconocer que, debido a esta elección, se perdió el significado de los nombres como Infinita, Ángel, Maga, o Jota, que llevan una información implícita. El único nombre que se tradujo literalmente fue “Guerrero”, en polaco, *Wojownik*, que posee un valor semántico similar.

De la misma manera, podemos hablar de la dificultad de traducir los títulos de las obras literarias citadas dentro del texto principal, porque se debía encontrar un equivalente en el marco de la cultura polaca. Nos pueden servir los siguientes títulos en español como ejemplo: *La casa encantada* de John Barth, los

Cuentos de Borges, una edición especial de *Casa tomada* de Julio Cortázar, *El nombre de la Rosa* de Eco y sus respectivas traducciones en polaco: *Zagubiony w labiryncie śmiechu* Johna Bartha, *Opowiadania* Borgesa, specjalne wydanie *Zajętego domu* Julio Cortázara, *Imię róży* Umberta Eco.

Asimismo, fue un reto traducir aquellos elementos lingüísticos que estaban cargados de estructuras metafóricas. Las metáforas lexicalizadas usadas dentro del texto no presentaron ningún problema desde la perspectiva de la traducción, ya que resultó bastante sencillo encontrar los equivalentes en la lengua meta, e incluso, en algunos casos, se hizo de manera casi literal, dado que existen similares en ambas lenguas. En general, podemos afirmar que las “metáforas muertas”, también llamadas lexicalizadas, no fueron un problema durante el proceso de traducción, excepto en las situaciones en que hay una carga de intencionalidad asociada; sin embargo, no se encontraron en el texto estudiado. Por otra parte, la traducción de las metáforas vivas, o no lexicalizadas, sí constituyó un problema, tanto en el caso de las que resultaban novedosas, como en el de aquéllas más tradicionales. Una de las más difíciles se encontró en el siguiente fragmento de la novela: “El otro extremo del péndulo, el hazlo”;⁸ traducido al polaco como: “*Skrajnie przeciwną potrzebę zrobienia czegoś, owe zrób to*”. En dicha traducción se transfirió el significado, pero se perdió la carga que conlleva el lenguaje poético.

La traducción se vuelve más compleja cuando se trata de la versión hipertextual de la novela, como comenta el propio Rodríguez: “Aplicado al hipertexto, el concepto de metáfora permite

evidenciar que un determinado fragmento se presta a varias lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe”.⁹ Otra dificultad la ocasionaron las largas y rebuscadas frases que aparecen constantemente en la obra. En primer lugar, dichas frases fueron obstáculo en la comprensión del texto origen, sobre todo cuando el autor se sirve de frases entrelazadas, lo que produce un efecto de encadenamiento infinito. En las versiones hipertextual e hipermedial de la obra, el problema se amplía aún más, como nos comenta el autor de *Gabriella Infinita*:

La otra figura propia de los sistemas hipertextuales es el asíndeton, esto es, la ausencia de conexiones [...] La deconstrucción del discurso que provoca que el hipertexto tiene como primera consecuencia una baja utilización de palabras de conexión (conjunciones, adverbios, etc.) y de figuras oratorias que encadenan las partes del discurso tradicional. Cada fragmento del hipertexto ‘flota’ en la pantalla.¹⁰

Cabe aclarar que, según la teoría de la traductología, el traductor debe procurar evitar las frases subordinadas múltiples, porque, entre más se extiende el comunicado, más difícil e incomprensible se hace el texto meta. Por ese motivo, se intentó mantener de la manera más fiel posible el contenido lingüístico y el carácter del texto de salida para preservar la intención del original. Así sucedió en frases como ésta:

Aunque el recuerdo de Gabriella (la mujer que los cuatro amamos y deseamos con tanto ardor en nuestros años infecundos) permanece vivo y fresco, su imagen ha debido constreñirse hasta quedar reducida a esta motita que vuela

casi sin materia por la habitación donde hoy me dispongo a reescribir la historia.¹¹

Steven Holtzman¹² enumera las siguientes características de la estética digital, que podríamos aplicar a las versiones digitales de *Gabriella Infinita*: discontinuidad, interactividad, dinamismo y vitalidad, mundos etéreos y mundos efímeros. Por lo tanto, podríamos preguntarnos ¿cómo traducir si nos encontramos ante la falta de la información contextual si podemos considerar la traducción como el arte de saber guardar y saber rechazar? Volviendo a Rodríguez, leemos lo siguiente:

En todo hipertexto nos encontramos con una sinécdoque 'creciente', en la que la parte (el fragmento, el recorrido) se toma por el todo (el hipertexto en su totalidad). Lo que caracteriza al hipertexto es la preeminencia de lo local sobre lo global. Si bien la mayor parte de sistemas hipertextuales ofrecen una vista global de su estructura (como en nuestro caso), esa vista no es la del texto, sino la del paratexto. Por tanto, para el lector, el hipertexto será siempre aquella parte que ha leído, es decir una parte de

un conjunto extraída según su recorrido de lectura, la actualización parcial de un texto virtual que difícilmente conocerá en su totalidad. Pero en el hipertexto, la sinécdoque es una figura dinámica: a partir de un fragmento, el lector intenta imaginar el todo; a su vez, cada nuevo fragmento o cada nuevo recorrido lo obligan a reconfigurar su visión de conjunto de una totalidad que jamás se manifestará completa. Es muy posible por eso que el lector de esta obra no agote nunca la totalidad de las lexías que se le ofrecen... y tampoco será necesario.¹³

11

Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*.

12

Steven Holtzman, *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*.

13

Jaime Alejandro Rodríguez, *El relato digital hacia un nuevo arte narrativo*, pp.

23-24.

En ese caos de la heteroglosia y polifonía, el traductor se pierde, sin saber cuál de los personajes habla a quién ni a qué se refiere. Además, la novela no cuenta con un orden cronológico establecido: el autor usa las técnicas de analepsis y prolepsis, y los fragmentos aparecen completamente desordenados ante el traductor. Se cambian frecuentemente las convenciones de la narración, como ocurre en el capítulo "Atrapados, Cuatro". A todo eso tenemos que añadir el carácter interactivo que hace que haya diversos caminos de lectura.

Nuestro primer contacto con el texto fue, como en el caso de otros tipos textuales, de carácter lingüístico. Dos rasgos principales distinguen el lenguaje de Rodríguez: por un lado, la poeticidad, por otro lado, la coloquialidad. El lenguaje coloquial se manifiesta en el uso de fraseologismos y vulgarismos, por ejemplo: "Se había ido a la basura".¹⁴ Dentro de los vulgarismos que aparecen en la obra encontramos: "qué carajo"¹⁵ traducido a "do licha!", y dos veces la palabra "mierda". Aunque somos conscientes de que los vulgarismos en la lengua española son un elemento usado con alguna frecuencia, al contrario de sus equivalentes polacos, se decidió mantener los vulgarismos del texto de origen en el texto meta sin aplicar a ellos ningún tipo de eufemismos, porque consideramos que, a través del contenido verbal, el autor quería expresar y reproducir el lenguaje contemporáneo de los jóvenes. En el proceso de traducción nos fijamos en las palabras típicas del país. Por ejemplo, la palabra "arrozudo" de la expresión "la piel arrozuda",¹⁶ que significa: ponerse

14

15

16

Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*, p. 10.

Ibid., p. 3.

Ibid., p. 8.

con la “piel erizada”, “tener los pelos de punta”, o “sentir pavor”. La traducción de léxico dialectal siempre es un reto para el traductor, puesto que para reconocerlo e interpretarlo correctamente hay que decidir entre guardarlo en la lengua meta o no, en caso de que afecte al texto meta.

En la traducción de videojuegos y otros productos multimedia, normalmente se tiende a la nivelación del lenguaje; sin embargo, a veces hay que guardar otro tipo de idiolecto para caracterizar a un personaje, aunque en algunos casos se prohíbe usarlo, ya que el uso de una lengua no estándar puede despertar polémicas. Lucila María Pérez Fernández, en su tesis doctoral, discute un interesante caso del videojuego *Super Mario Galaxy* traducido al francés de Quebec, el cual levantó muchas polémicas al considerarse que la versión no era adecuada para los jóvenes franceses en cuanto a muestra lingüística.¹⁷

Hay que mencionar las traducciones culturales relacionadas con el contexto y la realidad del texto de origen. Para introducir dichos elementos en la traducción, podríamos servirnos de los siguientes procedimientos: nota a pie de página, el comentario o bien la nota del traductor. Dentro de las estrategias utilizadas para la traducción de *Gabriella Infinita*, se encontraron las dos primeras técnicas mencionadas. Así, “Los Kogi”¹⁸ se tradujo a través del uso de perífrasis, entonces se decidió añadir más información, porque, para un lector sin conocimiento de la realidad colombiana, este fragmento podría resultar totalmente incomprensible. En el caso de la expresión “se hace camino al andar...”,

17 Lucila María Pérez Fernández, *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*, p. 188.
18 Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*, p. 23.

se decidió servirse de una amplificación doble, se añadió una información que no estaba en el texto de origen: “las palabras de Machado”; también se incluyó la nota a pie de página en la que la cita se encuentra en un contexto más largo: “Caminante, no hay camino, se hace camino al andar”. En cuanto al personaje de Pancho Villa, se usó la nota a pie de página: “Pancho Villa (1878-1923) - jefe de la guerrilla campesina mexicana durante la Revolución Mexicana”, ya que una persona sin conocimiento de la historia de México podría tener problemas con la comprensión.

A veces en el texto de origen aparecen palabras extranjeras: los anglicismos “*do it*”¹⁹ o “*yippie* ahora *yuppie*”.²⁰ Estas expresiones se dejaron en inglés para obtener un efecto idéntico al del texto origen.

Acerca de los elementos propiamente relacionados con las versiones digitales, debemos advertir que, en el hipertexto y en el hipermedia, se conjugan elementos audiovisuales propios del cine, con edición de imágenes y creaciones de lugares ficticios; *Gabriella Infinita* muestra, incluso, indicios de lo que pudiera ser una película de terror, particularmente en la etapa que corresponde al epílogo. La traducción de los hipertextos e hipermedias se debe realizar en conjunto con lo audiovisual, ya que tenemos una confluencia de al menos dos códigos: el lingüístico, referido tanto al texto oral como escrito, y el visual, que puede ser verbal o icónico y, por este motivo, sus textos aparecen bajo dos canales de comunicación, por lo menos.²¹ Asimismo, hay

19

20

21

Ibid., p. 5.

Ibid., p. 23.

Amparo Hurtado Albir, *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes*, pp. 182-183.

que acentuar que los aspectos extralingüísticos cumplen un papel clave en la traducción y no son menos importantes que los elementos verbales. En el caso de *Gabriella Infinita*, el código visual lo dejaríamos tal vez sin cambios, ya que sería comprensible para el lector polaco, pues no contiene colores, u otro tipo de elementos de composición, que pudieran ser interpretados de forma diferente que en el original. Además, hay que advertir que rara vez se altera el diseño visual en ese tipo de traducción. Más problemática parece ser la traducción de la banda sonora (canciones, voces, música de acompañamiento, de ambiente y de tensión, etc.). En este caso, se podrían usar las siguientes modalidades: el doblaje o la subtitulación. Las canciones en inglés se mantuvieron en la lengua original y sin cambios, mientras que en el caso de la voz de Gabriella y otros protagonistas, se usó el doblaje para evitar las restricciones del espacio a que nos exponen los subtítulos. Hay que subrayar que esto podría requerir que los actores tuvieran características especiales relacionadas con el acento, entonación, etc. La música instrumental y en inglés debemos dejarlas en su lengua de salida.

Ahora nos referiremos a la localización que se desarrolla en el contexto de la globalización y el desarrollo de las llamadas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Ésta la vamos a definir, siguiendo a Jiménez Crespo, de la siguiente forma:

Una modalidad de traducción que comprende un complejo proceso textual, comunicativo, cognitivo y tecnológico por el que un texto en formato digital y en un entorno interactivo se modifica para su uso en una lengua y contexto sociocultural de recepción distinto a los originales, siempre según las expectativas de la audiencia a la que se

dirija y las especificaciones o grado de localización que encargue el iniciador.²²

Además, hay que añadir que diferenciamos tres tipos de localización: técnica, nacional y cultural. La localización nos llevará a un concepto más complejo llamado GILT,²³ que se refiere al conjunto de procedimientos necesarios para ejecutar una operación de “localizar”. María Isabel Diéguez Morales y Rosa María Lazo Rodríguez lo describen atinadamente:

Hacia fines de la década de los 90 surge el sector GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción), principalmente como resultado del desarrollo de la localización de software. Las cuatro actividades que implica este ámbito de negocios contribuyen en forma sinérgica a la inserción de los productos y servicios en contextos culturales y lingüísticos diferentes a aquellos en los que fueron creados originalmente.²⁴

Desde esta perspectiva, *Gabriella Infinita* debería pasar primero por un proceso de “localización”, para después adecuarse a su fase de “internacionalización”, y finalmente acabar en la “globalización”. También debería caracterizarse por un alto nivel de *usability*, en el entendido de que se define como “una forma de garantizar la funcionalidad de un producto”, lo cual “permite que cuando el usuario se enfrente con el objeto proyectado no tenga ningún inconveniente para conseguir realizar sin problemas las tareas requeridas”²⁵, y de que jugabilidad se

22 Miguel A. Jiménez Crespo, *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo*, p. 45.

23 Pierre Cadieux y Bert Esselink, *GILT: “Globalization, Internationalization, Localization, Translation”*.

24 María Isabel Diéguez Morales y Rosa María Lazo Rodríguez “El español en Internet: aciertos y errores en sitios web localizados del inglés”, pp. 300-301.

25 Carlos Roberto Torres, *Hipermedia como narrativa web. Posibilidades desde la periferia*, p. 152.

define como propiedad que provoca la satisfacción y el placer durante la recepción del texto. En *Gabriella Infinita* se presentan elementos característicos de los videojuegos, el los que uno debe pasar ciertas etapas antes de poder llegar al final; éstas deben caracterizarse por la implementación de elementos de usabilidad y jugabilidad. De todos modos, es necesario señalar que en esta obra no encontramos la implementación de lo que clasificamos como videojuego propiamente dicho. En cambio, esto ocurre en el hipermedia interactivo del mismo autor *Golpe de Gracia*²⁶ (2006), donde sí podemos hablar del uso del videojuego como una de las manifestaciones hipermediales principales de la obra, y de la implementación de la forma, en ese caso, más interactiva que en *Gabriella Infinita*. Como subraya Lucila María Pérez Fernández:

A lo largo de la historia se ha producido una evidente evolución, tanto en la actividad de la traducción como en los enfoques que se han venido desarrollando para dar cuenta de su estudio. El siglo XX trajo consigo importantes avances tecnológicos que han dado lugar a nuevas formas de comunicación y de entretenimiento. Estos avances y la consecuente creación de nuevos productos también han repercutido en otras áreas, entre ellas la de la traducción, disciplina que ha visto expandidos sus límites, con el surgimiento de nuevas ramas de estudio, que, a su vez, han dado lugar al nacimiento de un nuevo perfil de la traducción: el localizador.²⁷

Finalmente, una de las posibles traducciones de *Gabriella Infinita* podrá ser considerada también, según los consejos de Nina Melero, como una de las ramificaciones del texto digital creado

26

27

Jaime Alejandro Rodríguez, *Golpe de Gracia*.
Lucila María Pérez Fernández, *La localización de videojuegos (inglés-español):
Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*, p. 17.

como una reinterpretación libre y creativa, y situándose de esta forma al mismo nivel que el texto de salida. La autora argumenta su opinión aduciendo que: “de la misma forma como el lector manipula el texto, el traductor también lo debería hacer”.²⁸

La traducción en el siglo XXI está involucrada en el uso de los nuevos soportes de las tecnologías. Del mismo modo, se relaciona íntimamente con las teorías de deconstrucción, postestructuralismo, indeterminismo y escepticismo epistemológico. Todo esto exige del traductor un alto nivel de creatividad y originalidad, lo cual representa un gran reto. Por ello, debemos reflexionar profundamente sobre la teoría de la traducción y el “taller del traductor” de los textos digitales. Desde esta perspectiva, nos quedan un cúmulo de interrogantes: ¿Cómo traducir un texto que no tiene una fuente o estructura estable? ¿Cómo traducir un texto sin contexto bien demarcado, sin una red de relaciones cognitivas que formen parte de un fragmento de fragmentos? ¿Podemos, en el caso de esas traducciones, servirnos de la teoría de la traducción tradicional o, como los autores de esos textos que socavan las bases de la literatura tradicional, deberíamos revolucionar el área de la traducción? Sin duda, estas interrogantes nos darán para continuar con nuestro trabajo de investigación y llegar a conclusiones menos parciales. Por ahora, este análisis nos permite fijarnos en la profundidad de la traducción que conlleva la literatura digital, y en el caso específico de Jaime Alejandro Rodríguez.

Bibliografía

Cadieux, Pierre y Esselink, Bert. "GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation", www.translationdirectory.com/article127.html (consulta: 11.01.2015).

Diéguez Morales, María Isabel y Rosa María Lazo Rodríguez. "El español en Internet: aciertos y errores en sitios *web* localizados del inglés", *Onomázein* 24, 2, 2011, pp. 299-326.

García Vitoria, Laura. laura-garcia-vitoria.blogspot.com/2008/03/narratopedia.html, (consulta: 14.12.2014).

Holtzman, Steven. *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. Nueva York, Simon & Schuster, 1997.

Hurtado Albí, Amparo. *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes*. Madrid, Edelsa, 1999.

Jiménez Crespo, Miguel A. *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo*. Granada, Universidad de Granada-Departamento de Traducción e Interpretación, Tesis Doctoral, 2008.

Melero, Nina. "De libros y monstruos: La traducción de literatura hipertextual", *Espéculo. Revista de estudios literarios*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2008, www.ucm.es/info/especulo/numero37/libmonst.html, (consulta: 10.01.2014).

Ortiz García, Javier. "Traducción y posmodernidad: una relación necesaria", *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación* 4, 2002, pp. 1-11.

Pérez Fernández, Lucila María. *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Málaga, Universidad de Málaga-Departamento de Traducción e Interpretación, Tesis Doctoral, 2010.

Rodríguez, Jaime Alejandro. *El relato digital hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá, Libros de Arena, 2002-2006.

___ *Gabriella Infinita*, www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (consulta: 14.10.2014).

___ *Golpe de Gracia*, www.javeriana.edu.co/golpedegracia/ (consulta: 14.11.2014).

Szczerbowski, Tadeusz. "Reklama jako przekład polisemiologiczny", M. Filipowicz-Rudek, J. Konieczna-Twardzikowa, U. Kropiwek (eds.). *Między oryginałem a przekładem*, t. 10: *Między tekstem a obrazem. Przekład a telewizja, reklama, teatr, film, komiks, Internet*. Kraków, Księgarnia Akademicka, 2005, pp. 123-131.

Torres Carlos, Roberto. "Hipermedia como narrativa web. Posibilidades desde la periferia", *Signo y Pensamiento* 50, XXVI, enero-junio 2007, pp. 148-159.

Toury, Gideon. *Los estudios descriptivos de traducción y más allá*. Cátedra, Madrid, 2004.

Wendorff, Anna. "Hiperteksty i hipermedia literackie a problema tłumaczenia. Wokół *Gabrielli Infinita* Jaimego Alejandra Rodrígueza", M. Górską-Olesińska (ed.), *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*. Opole, Uniwersytet Opolski, 2012, pp. 187-201.

El libro transfigurado



Fernando Cruz Quintana
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

El presente artículo reflexiona sobre el objeto libro, en torno a su materialidad, su funcionalidad y sus distintas transfiguraciones históricas. En una primera parte rastrea qué condiciones previas se necesitan para poder escribir, leer y crear libros. Posteriormente, realiza un breve repaso sobre la transición del libro manuscrito hacia el impreso, al tiempo que reflexiona sobre su materialidad y utilidad. Finalmente, explora cuál es el lugar y la forma de los libros en la llamada era digital y cuáles son las implicaciones de la coexistencia entre los libros impresos y los electrónicos.

Palabras clave

Libro, escritura, lectura, libro electrónico, digitalización.

Abstract

This article discusses the book as an object considering its materiality, its functionality and its different historical transfigurations. The first part of this essay traces the preconditions needed to write, read, and create books. Subsequently, we will do a brief review of the transition from manuscript to printed book, while reflecting on their materiality and utility. Finally, we will explore the places and forms of books in the so-called digital era and which are the implications of the coexistence between print and electronic books.

Key words

Book, writing, reading, e-book, digitalization.

Introducción

El libro es acaso el mayor símbolo de la civilización: cónclave del trabajo intelectual y material, define como pocas cosas la esencia de la humanidad. Lo sentimos tan próximo, tan cotidiano y a la vez tan ajeno; es el mejor recurso para dar cuenta de nuestro paso efímero —pero ya prolongado— por la existencia. Su tamaño, pequeño en comparación con la de muchos de los productos del hombre, nos abre las puertas a mundos insospechados o nos regresa la mirada sobre lo mismo que nosotros constituimos.

Dependiendo de la óptica con la que se mire, el libro puede parecernos algo inofensivo, un elemento revolucionario e intelectual, o una de las armas más peligrosas que el hombre pudiera desarrollar nunca. Ernesto de la Torre Villar apunta:

El libro, medio y forma más precisa y perfecta por los cuales el pensamiento humano a través de la escritura se conserva y transmite entre los hombres, es a la vez defensa y amenaza. Defensa de la inteligencia, del espíritu, de la capacidad de los seres racionales para expresar su pensamiento, sus ideas preñadas de emociones, de intelecciones explicativas del propio hombre y de su mundo circundante, de juicios en torno de la conducta propia y ajena, y del pensar particular y de los demás, todo lo cual contiene. Amenaza para quien trata de limitar el pensamiento y su expresión, para quien teme el enjuiciamiento de una conducta reprochable o la condenación de bastardos intereses. Defensa del hombre en su calidad esencial y amenaza contra quien o quienes por cualquier razón se oponen al desarrollo completo e integral de las cualidades humanas.¹

1

Ernesto de la Torre Villar, *Elogio y defensa del libro*, p. 13.

Reflejo nuestro, pues, por la asombrosa capacidad para explicar al hombre y a su existencia por medio de la escritura, el libro ha mostrado una insospechada capacidad para transfigurarse que le ha permitido transitar de las primeras palabras escritas del último mono —¿o el primer hombre?— hasta el tiempo de la sociedad de la información, en donde las tecnologías electrónicas lo han acogido y vuelto a transformar.

¿Cuáles han sido los derroteros de este objeto tan peculiar y qué puertas ha abierto en el tema del desarrollo de la humanidad? ¿Qué condiciones nos exige el libro para ser utilizado? ¿Cuál será su tránsito en adelante? Las respuestas a estas cuestiones tratarán de ser abordadas en reflexiones del manuscrito, la impresión y la digitalización de los contenidos que tienen que ver con la palabra escrita.

De la oralidad a la escritura

Los estudiosos del pasado de la humanidad señalan que el inicio de la historia coincide con la invención de la escritura; el periodo previo a la representación gráfica de los idiomas se conoce como prehistoria y se puede acceder a él sólo por medio de un testimonio material, que son los vestigios naturales de nuestro planeta. Dada nuestra condición humana de estar condenados a vivir siempre en el presente, estamos incapacitados para viajar en el tiempo hacia atrás o hacia delante. No obstante esta imposibilidad, la memoria nos permite acceder a aquello que ha dejado de ser, así como la imaginación nos revela los posibles escenarios de lo que habrá de venir.

Si una de las tantas funciones de nuestro cerebro nos da la posibilidad de recuperar nuestras vivencias a manera de evocaciones, no es gracias a éste órgano que podemos compartir con alguien más lo vivido desde nuestra individualidad —“nadie experimenta en cabeza ajena” dice un famoso dicho popular—. Para lo anterior es necesario que se dé la comunicación oral a través de la creación y utilización de una lengua.

¿Qué implica la invención de un idioma? Partamos del hecho de aceptar que toda lengua es resultado de una convención social que permite asociar —de manera arbitraria como señalara Ferdinand de Saussure— dos elementos que no tienen nada en común: sonidos con conceptos o ideas. Gracias a posibilidad de poder nombrar la existencia y a todos los elementos que contiene, se suscita la comprensión entre iguales y la vida del hombre puede dar el salto cualitativo de la individualidad hacia la comunidad. En un ejercicio poético y metalingüístico, Octavio Paz nos revela la importancia que la palabra tiene para la humanidad:

La palabra es el hombre mismo. Estamos hechos de palabras. Ellas son nuestra única realidad o, al menos, el único testimonio de nuestra realidad. No hay pensamiento sin lenguaje, ni tampoco objeto de conocimiento: lo primero que hace el hombre frente a una realidad desconocida es nombrarla, bautizarla. Lo que ignoramos es lo innombrado. Todo aprendizaje principia como enseñanza de los verdaderos nombres de las cosas y termina con la revelación de la palabra-llave que nos abrirá las puertas del saber. O con la confesión de la ignorancia: el silencio.²

Ahora bien, reconocemos entonces dos vías para regresar sobre lo ya concluido: de manera individual por su memoria —y entonces sólo se comprende el pasado que nos ha tocado vivir—, y de manera colectiva por el relato oral, que nos permite conocer la experiencia de vida de alguien más.

Parecería entonces que la oralidad debiera ser la única condición para hablar de la historia, pero quienes practican esta disciplina de estudio —la Historia— hablan de la escritura como el verdadero requisito a cumplir. La razón es simple: la tradición oral es imprecisa y es más susceptible a perderse en el olvido y en la desmemoria; la redacción, en cambio, ofrece la fijación de las palabras y permite que éstas —junto con aquello que tienen que decir— perduren durante el tiempo.

No es pretensión de este artículo hablar con certeza sobre el momento preciso y sobre todas las culturas que desarrollaron una escritura, ejemplos de cómo el hombre dio cuenta escrita o gráfica de su existencia hay muchos; más conveniente resulta hablar de las implicaciones que esta práctica trae consigo.

Reconozcamos en la escritura a uno de los índices del avance de una civilización: quienes pueden realizar esta práctica es porque han podido acordar la manera en cómo nombrarán al mundo y además han inventado grafías que pueden hacer corresponder con su expresión. No está por demás decir que esta maravilla de los idiomas permite hacer referencia tanto a cosas materiales —como cuando se le dice “perro” a un perro—, como a las inmateriales —cuando se habla de la idea del “amor” o el concepto de “libertad”—. ¡Qué grado de complejidad debe

de presentar aquel idioma que regresa sobre sí mismo y crea la palabra que designa al concepto de “palabra”!

Dejando de lado el asombro y más allá de los indicios de desarrollo que una lengua nos permite ver en las culturas que pueden redactar su propia historia, hablemos ahora de la función de la escritura —y su correlativa lectura— por medio de un ejercicio práctico. Léase el siguiente relato.

Según Platón (en *Fedro*) cuando Hermes, el inventor de la escritura, presentó su invención al Faraón Tamus, éste le alabó su nueva técnica que se suponía que iba a permitir a los seres humanos recordar lo que de otro modo olvidarían. Pero el Faraón no estaba satisfecho. “Mi hábil Theut, dijo, la memoria es un gran don que se debe mantener vivo entrenándolo continuamente. Con tu invención la gente ya no se preocupará por entrenar la memoria. Se acordarán de las cosas no por un esfuerzo interno, sino por la simple virtud de un mecanismo externo”. Podemos entender la preocupación del Faraón. La escritura, como cualquier otro mecanismo tecnológico, habría debilitado la facultad humana a la que substituyó y reforzó —de la misma manera que los coches nos hacen menos capaces de caminar—. La escritura era peligrosa porque disminuía los poderes de la mente ofreciéndoles a los seres humanos un alma petrificada, una caricatura de la mente, una memoria mineral.³

¿Quién le habla a usted, lector, en el texto anterior? ¿Soy yo quien redactó este artículo? ¿Es Umberto Eco, de quien tomo la cita? ¿Es Platón, en *Fedro*, de donde a su vez Eco recoge la anécdota? ¿O es el Faraón, quién expresa a Hermes su temor ante el peligro que traía consigo la escritura? Dijimos que haríamos un ejercicio práctico; es éste. Nótese el poder que tiene la palabra escrita: ha atravesado distintos periodos históricos y ha sobre-

vivido a, por lo menos, dos procesos de traducción, no obstante aún carga consigo los significados que capturaba desde la primera vez que fueron emitidos por el Faraón.

Lejos de atrofiar la capacidad de la memoria, la escritura ha permitido que la acumulación del conocimiento pueda multiplicarse y resguardarse de manera silenciosa en las páginas de los soportes que las contienen. Si bien es cierto que existen obras que no contienen ninguna palabra y que no por eso dejamos de considerarlos como libros, reconozcamos que el contenido predilecto de este tipo de objetos sí se expresa a manera de vocablos.

El objeto libro

En un artículo (importante decir que aparece en un libro publicado) donde habla sobre la concepción de aquello que es un libro, Jaime Labastida, director de la Academia Mexicana de la Lengua, comienza preguntándose y reflexionando: “¿Qué es un libro? La respuesta, obvia, parece resplandecer por sí sola. Un libro es, no cabe duda, *esto, lo que tengo aquí en las manos*. Sin embargo, tampoco cabe duda de que tal respuesta se levanta apenas sobre el primer sistema de señales, el que nos muestra, con el índice, el objeto por el que se pregunta: *esto*.”⁴

Es cierto: difícilmente alguien tendría complicaciones en poder reconocer un libro y en saber para qué se utiliza. No obstante, tratar de explicar por medio de palabras, y con la mayor

4

Jaime Labastida, *El universo del español, el español del universo*, p. 45.

claridad posible, qué es este objeto/tecnología es una tarea más compleja que sencilla. En el ejercicio de definición ¿qué factor es más importante a la hora especificar su esencia? ¿Su función? ¿Su cualidad material? ¿Ambas?

Probablemente, el sentido común nos llevaría a muchos de nosotros a hablar del libro a partir de su condición de objeto elaborado de páginas de papel, en las que tiene palabras impresas o manuscritas. Esta noción cotidiana, no obstante, es imprecisa y limitante.

Son famosas, por imprecisas o ambiguas, las explicaciones que nuestra Real Academia Española de la lengua (RAE) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (Unesco) dan, cada una, sobre qué es un libro. Para la máxima autoridad de nuestro idioma, “libro”, además de ser la conjugación en primera persona y en presente indicativo del verbo “librar”, es:

1.- Conjunto de hojas de papel manuscritas o impresas que, cosidas o encuadernadas, forman un volumen.

2.- Obra científica o literaria de bastante extensión para formar un volumen:

libro de matemáticas.

3.- Cada una de las partes en que suelen dividirse las obras científicas o literarias y los códigos o leyes de gran extensión.

Parece ser el papel y el volumen —impreciso— que éste puede generar cuando se presenta en cantidades superiores a uno, lo que precisa al objeto que intentamos definir. Esta explicación es tan práctica como decir que un coche es un conjunto de fierros

que, ensamblados, forman volumen. La Unesco, con arrojo y en un intento por superar la indeterminación, recurre a la más extraña arbitrariedad: “Una publicación impresa no periódica que consta como mínimo de 49 páginas, sin contar las de la cubierta”.⁵ El propio autor de quien tomamos esta explicación aclara que el número de 49 páginas tenía sólo un propósito de “normalización estadística”. Más interesante resulta la idea de distinguirlos por la no periodicidad que distingue a estos objetos de las revistas o de los diarios. Un libro, entonces, es un evento de presencia imprevisible en el tiempo.⁶

La revisión etimológica de las palabras asociadas a libro refiere también el aspecto material del objeto libro. El vocablo latín *liber* designaba a la entretela que se halla entre el tronco y la corteza, con lo que se hacía lo que ahora llamamos papel.⁷ Por otra parte, *Biblos* es el nombre de una ciudad Libanesa donde se encuentra el “papiro”, que es una planta acuática de la que se obtiene un material homónimo, donde posteriormente se puede escribir. No obstante conocer la raíz etimológica de la palabra, insistimos en que hablar de un libro sólo con base en sus características físicas muestra poco o nada de su grandeza.

Así como reconocimos la amplia predilección de la palabra escrita como expresión principal del libro, reconozcamos entonces a la página de papel como el soporte favorito en que se suelen contener sus mensaje a transmitir. Hablamos de elecciones antes que imposiciones: un libro podrá no estar elaborado

5 Emile Delavenay, *La Unesco y su programa por el libro*, p. 9.

6 Para una revisión de distintas definiciones del libro, véase: Ana Elisa Ribero, “Definiciones del libro qué (no) es un libro”.

7 Jaime Labastida, *El universo del español, el español del universo*, p. 45.

a partir de hojas, como sucede con los electrónicos, y podrá no contener símbolos gráficos, como pudiera ser uno de dibujos para niños.

Si retomamos el relato histórico que detuvimos en el primer apartado de este artículo cuando hablamos de la escritura, diremos ahora que el primer paso para la creación de los libros fue la técnica de escritura manuscrita, que permitía plasmar ideas complejas y articuladas que necesitaban más de sólo una hoja para ser redactadas. Pero ¿quiénes sabían escribir y leer, y quiénes lo hacían con regularidad?

En la historia de Occidente, corresponde a la tradición monástica el lugar donde mayormente se practicaba la escritura y la lectura, aunque sólo por medio de unas cuantas personas. Los escribas cumplían con distintas labores administrativas y además con la práctica de transcribir a mano los textos de las enseñanzas religiosas o de relatos de vida. Pero, más allá de contar una historia completa y detallada de este proceso,⁸ destáquense dos cuestiones que distanciaban a los libros de la gente: primero, la escritura y la lectura de libros solicitaba de un proceso de alfabetización mucho más complejo que el de la simple imitación de sonidos que hacemos cuando aprendemos a hablar; y segundo, y las temáticas principales contenidas en estos objetos era de corte religioso.

Los sacerdotes que tenían acceso a la lectura de las obras religiosas eran los encargados de extraer el contenido de las obras

8

Para una revisión minuciosa y detallada de los procesos históricos que conformaron la concepción actual del libro, véase la obra: Lucien Febvre y Henri Jean Martin, *La aparición del libro*.

para poder acercarlas a los feligreses, a la gente que no las podía leer puesto que no sabía hacerlo ni tenía tampoco acceso a los libros. Umberto Eco⁹ observa una similitud de este proceso de mediación con lo que sucede hoy día entre los medios de comunicación y las personas. No es lo mismo acceder a la expresión directa de los individuos —Dios y sus palabras incluidas—, que ser testigos de la interpretación de lo dicho.

Visto lo anterior, comprendemos que no es casualidad que a los sacerdotes —quienes leían y poseían muchos libros— se les conciba comúnmente como personas con mucha sapiencia, de la misma manera que tanto la escritura como la lectura se asocian como cualidades propias de personas eruditas. Si mucho leemos, provocamos el eco de alguien más en nuestra mente, y corremos el hermoso riesgo de aprender algo más respecto del mundo.

La reproductibilidad técnica del libro

Gutenberg y su imprenta permitieron la masificación del libro al facilitar la manera en que éste se reproducía. En términos bejaminianos, diríamos que es él quien permite su reproductibilidad técnica en un mundo dominado por el manuscrito y la distribución poco democrática de las obras de la humanidad. Para continuar con la analogía con la Escuela de Frankfurt, diremos que la pérdida del “aura” de las obras hechas a mano en la impresión de los libros significa sólo el quebranto de la forma y no del contenido. Quizá la literatura sea la única de las artes

9

Umberto Eco, “De Gutenberg a internet”, pp. 49-64.

de las que esto se puede decir; pocos son los libros, y los hay, en los que su forma es tanto o más importante que aquellos significados que resguardan.

Regresemos con la idea de masificación de las obras. Para los académicos australianos Bill Cope y Mary Kalantzis, la revolución que en su momento supuso la imprenta se extiende más allá de los beneficios de multiplicación de los libros:

En realidad, la cosa que marcó al mundo del trabajo que hizo Gutenberg no fue inventar el libro en su forma moderna, tanto como inventar dos aspectos fundamentales de la manufactura moderna (y, por tanto, de otra manera tal vez más importante, pero menos inmediatamente reconocible, el moderno mundo). El primero fue la idea de que se podía hacer frente a la complejidad por medio de la modularización. En lugar de tener que hacer las cosas enteras a mano —un bloque de madera tallado a mano para imprimir, por ejemplo, o la página de un libro hecho por un escriba— fue posible masificar la manufactura y ensamblar las piezas que la componen. [...] La segunda gran idea de manufactura de Gutenberg fue la producción en masa.¹⁰

Signo inequívoco de la transición hacia la modernidad fue el hecho de que el primer libro en ser impreso haya sido la Biblia. Si bien es cierto que el perfeccionamiento del proceso de impresión (y el ejemplo de modularización que imitaran otros pro-

10 Bill Cope y Mary Kalantzis, "New Technologies, globalization and the future of book", pp. 191-192. "Actually, the world-defining thing that Gutenberg did was not to invent the book in its modern form, so much as to invent two fundamental aspects of modern manufacturing (and thus, in another perhaps more important but less immediately recognizable way, the modern world). The first was the idea that you could tackle complexity by modularization. Rather than having to make whole things by hand —a hand carved wood-block to be printed, for instance, or the page of a scribed book— it was possible to mass manufacture and assemble the component parts.[...] Gutenberg's second great manufacturing idea was mass production." La traducción es mía.

cesos industriales) no fue un hecho inmediato, a medio paso entre la tradición y el futuro, este trabajo habría de solucionar la demanda de libros cada vez más creciente en la comunidad europea. Todo buen lector sabe que leer no colma, sino hace desear más lectura.

La imprenta no sólo fue importante para los libros, sino también para cualquier actividad que implicara la lectura como forma de consumo. Las revistas, los diarios, los folletos, etc. son hijos del trabajo de esta invención, pero guardan una distancia temporal con respecto del objeto protagonista de este artículo: la periodicidad.

A diferencia de la cotidiana aparición de los periódicos, que nos hablan de nuestro día a día, o de las revistas que con un ritmo más pausado (semanas, quincenas, meses, trimestres, etc.) se ofrecen para ser leídas, los libros —nunca calendarizados— esperan el momento justo de su conclusión. Si refiriéramos el negocio de los libros hoy día, habría que mencionar que previamente a la labor mecánica de la impresión, los textos transitan por un proceso editorial y otro de diseño, que invariablemente perfecciona la forma de las obras escritas.¹¹

Por todo lo anterior, una de las transfiguraciones más fuertes que el libro ha experimentado a lo largo de su historia es ésta introducida por la imprenta: de ser una actividad manual, casi artesanal, a convertirse en un procedimiento que poco a poco habría de ser industrial; el libro se masificó y se convirtió, bajo una óptica capitalista de análisis, en una mercancía más.

11

Angus Phillips, "Where is the value in publishing?", pp. 18-19.

El libro-mercancía es el resultado de la labor de un industria –en este caso la industria librera o editorial–, pero es un tipo de producción especial que hemos convenido en llamar, gracias a Adorno y Horkheimer, “producto cultural”. La asignación de su valor parece ser la más arbitraria de sus actividades si se mira el procedimiento que, *grosso modo*, implica el trabajo del autor, el editor y el diseñador, además del almacenaje y la distribución del mismo. Fáciles de determinar son los costes de almacén, pero cómo se mide el valor económico del trabajo de un autor, aquello que Marx llamaba el “tiempo de trabajo socialmente necesario”, ¿por las horas exactas que le llevó escribirlo? ¿Por el tiempo que tardó en idearlo? ¿Por la originalidad de su contenido?

Las preguntas anteriores nos permiten retomar la reflexión sobre aquello que es un libro. Ya hemos visto que puede ser comprendido como un soporte de contenido, regularmente escrito; también como las ideas que están inmersas en ese contenedor que, normalmente, es de papel; ahora también debemos aceptar que un libro es además una mercancía que se vende y se “consume”,¹² y que ello no anula la función del objeto de transportar las ideas de alguien más hasta la persona que lee.

Si bien el libro tuvo algunas otras transfiguraciones posteriores a la imprenta, éstas significaron sólo un ajuste en la concepción del libro-mercancía,¹³ como puede ser el caso de

12 Y hablamos de “consumo” entre comillas, pues este consumo no es tal y el libro no se agota o se extingue como pudiera indicar la palabra. Afortunadamente, la experiencia de extraer el contenido de la escritura no concluye al objeto.

13 Reconocemos la existencia de libros que en ningún momento pretenden ser mercancía, tal es el caso de los trabajos artísticos en donde el proceso de manufactura se aleja de los estándares industriales; o los ejercicios de

la adición del color, la incorporación de las imágenes, la utilización de partes desprendibles, o muchos ejemplos más. Ninguna de estas características supone un cambio tan fuerte como el que se daría con la incorporación de una labor digital en la producción de un libro.

El libro en la era digital

Sin pretender adoptar una postura maniquea en torno al impacto que la digitalización ha tenido en la vida del hombre, reconozcamos su presencia múltiple en distintos ámbitos de la cotidianidad. Por citar sólo algunos ejemplos, desde la comunicación oral que se realiza por medio de un teléfono celular, pasando por la visualización de televisión o filmes, o incluso en las transacciones bancarias y el resguardo de nuestros bienes económicos, todo está mediado de una u otra manera por la intervención de un procesador de instrucciones de computadora que utiliza un sistema binario de codificación. Los libros y la producción de éstos no son la excepción que valida la regla de “todo esta permeado por la digitalización”.

Cuando se tratan cuestiones de digitalización ligadas a temas editoriales, se comete el error de pensar inmediatamente en los libros electrónicos como la única implicación: el trabajo editorial opera en un ambiente digital desde hace décadas.

investigación académica que, esos sí, invariablemente se imprimen en los mismos formatos que un libro estándar.

Experta en los temas de digitalización y su vínculo con el mundo editorial, Franía Hall reconoce al menos cuatro procesos que han permitido avanzar en la edición digital: la composición tipográfica, los procesadores de texto, la publicación de escritorio (DTP, por sus siglas en inglés) y el avance en las bases de datos.¹⁴ Todas estas cuestiones incluyen la incorporación de un procesador computacional que permite ya sea ordenar los tipos, trabajar el texto para verlo y editarlo en la pantalla de un ordenador, montar y editar la página que después será impresa, y finalmente almacenar el producto de toda la labor previa.

Para darnos una idea de la importancia de la digitalización en el rubro de la escritura, haga el ejercicio de pensar en mecanografiar por completo el libro más extenso que tenga en su casa. ¡¿Imagina la labor que le pudo costar a alguien tal tarea?! Hoy en día, y para comodidad de los escritores, los originales se entregan a las editoriales o imprentas en archivos digitales para su trabajo posterior. Esta nueva era de influencia computacional se ha caracterizado por inmaterializar gran parte de la labor editorial.

Aunados a la inclusión de la digitalización en el trabajo de impresión de los libros, existe otra vertiente de trasfiguración que ha trasladado el contenido de las obras hacia nuevos tipos de soporte nunca antes utilizados: los libros digitales.

Si tratamos de adecuar las definiciones de libro de la RAE o la Unesco, caemos en divertidas complicaciones: desde luego no podemos hablar de volumen de páginas en algo que no lo tiene.

Los libros electrónicos tienen la ilusión de páginas que avanzan en una pantalla, pero éstas son inmateriales (o sea, no son, no existen); la única materialidad es la del soporte que los reproduce. Rosalba Cruz y Carmen Frangano, apuntan en el sentido anterior:

El libro digital adopta como nuevo soporte una pantalla con luz, ya sea de computadora, tableta o celular; sin embargo, todavía no encuentra el formato que habrá de tomar, pues aún trata de emular el formato del libro impreso. Y si bien se han incorporado recursos propios del medio digital, tales como hiperenlaces y multimedia, seguimos encontrando en mayor medida la emulación del libro en papel.¹⁵

Los libros digitales implican la conversión del texto a un tipo de archivo digital que puede ser reproducido por algún dispositivo electrónico. Es importante aclarar que existen muchos tipos de formatos digitales que son susceptibles de mostrar texto en pantallas de dispositivos electrónicos, pero podemos reconocer, al menos con una óptica comercial, que los principales son el PDF, el Epub y las llamadas “apps” o “aplicaciones” que permiten una pluralidad de usos multimedia.

La urgencia con la que esta nueva transfiguración del libro intenta asemejarse a la previa forma impresa (ilusión de páginas, inclusión de textos escritos, lectura lineal, etc.) nos recuerda la experiencia del primer cine de ficción, que tuvo en el teatro y en su puesta en escena su inspiración para contar historias: todo sucedía en un plano, sin movimientos de cámara. Por fortuna, la

15

Rosalba Cruz y Carmen Frangano, “La nueva era del libro: cambios y permanencias”.

cinematografía se daría cuenta de su auto restricción y comenzaría a distanciarse y a explotar lo que de suyo le era propio: la posibilidad de una múltiple perspectiva gracias a la movilidad de la cámara, entre muchas otras cosas. ¿No será éste el caso del libro electrónico? ¿No será ocioso el ejercicio de querer ser algo pasado en el presente?

Del PDF a los Epubs y las aplicaciones, el libro electrónico se ha distanciado poco a poco, y ligeramente ha comenzado a explorar terrenos que anteriormente se consideraban como propios de otros medios expresivos, ¿pero es tal esta transfiguración que implicará una nueva funcionalidad para el libro? No olvidemos la utilidad de transportar las ideas de alguien más hacia nuestro pensamiento; eso parece seguir estando intacto e, incluso, mejorado. Ernesto de la Torre Villar, sin estar al tanto de la actualidad de los libros electrónicos en 2014, reflexionaba en torno al significado del libro, independientemente del tipo de soporte del que estemos hablando:

Los nuevos inventos no serán otra cosa sino medios diversos de transmitir el pensamiento de uno a muchos, pero no será el medio de expresión el que valga, pese a sus perfecciones técnicas y alcances como medios difusores, sino el pensamiento humano, antiguo o reciente, que contenga. Será el contenido espiritual el que siga valiendo y las ideas de Platón, Séneca, de Marx, de Cristo o de Confucio, valdrán por sí mismas, y no porque se contengan en milímetros de una cinta que puede proyectarse y ser escuchada por millones de seres a la vez. Los nuevos medios de difusión masiva, más perfeccionados, seguirán llevando a todos los hombres las ideas elaboradas por otros hombres, las cuales portan en sí mismas su propia validez. Un pensamiento surgido y expresado, una idea expuesta en circulación lleva en sí tal peso que puede transformar a la sociedad entera, y su paternidad en muchas ocasiones no es aplicable a un

ente particular y concreto, sino a una colectividad completa, a una cultura.¹⁶

Si bien es cierto que la transfiguración del libro que se lleva a cabo en estos días nos invita a pensar en el objeto como algo maleable en busca de su nueva forma, también es un error pensar que no hay grandes consensos sobre cómo comprender estos productos y cómo comercializarlos. “Hoy la noción de libro electrónico se observa cada vez más estable y sustentada en bases reales. Cada vez se piensa más en ese texto análogo al libro impreso, que se despliega en forma digital a través de un dispositivo de lectura.”¹⁷

A modo de conclusión conviene recordar las condiciones necesarias para la lectura, de las que se habló al principio de este artículo, y compararlas con las nuevas necesidades que los libros digitales acarrearán. Si antes se habló de la alfabetización como condición necesaria para poder leer, aceptemos que actualmente necesitamos de una doble alfabetización: la que nos permite comprender un texto escrito y la que nos abre las puertas de la tecnología y nos permite apropiarnos de ella por medio del uso.

Es importante también hacer notar que, al menos hoy día (2014), en la gran mayoría de los países del orbe, el acceso a la tecnología supone, de entrada, una barrera económica que puede excluir a grandes sectores de la población mundial de la experiencia de lectura digital, tal y como en la edad media se

16
17

Ernesto de la Torre Villar, *Elogio y defensa del libro*, p. 25
Georgina Araceli Torres Vargas, *La biblioteca digital*. p. 8

imposibilitaba a los individuos de acceder a los libros resguardados por iglesias y monasterios. Creemos que “el modelo del libro impreso sirve como base para estructurar el electrónico, por lo que su distinción radica más en su soporte físico y menos en la estructura intelectual que presenta, aunque este último aspecto no se ha descartado por completo”.¹⁸

El umbral hacia una nueva transfiguración del libro se ha pasado, y estamos a la expectativa de saber en qué cosas más devendrá y cuáles serán las implicaciones de ello en el desarrollo de la humanidad.

¹⁸

Idem.

Bibliografía

Cope, Bill y Mary Kalantzis. "New text technologies, globalization and the future of the book", Bill Cope y Angus Phillips (ed.). *The future of the book in the digital*. Gran Bretaña, Chandos publishing, 2006, pp. 191-209.

Cruz, Rosalba y Carmen Frangano. "La nueva era del libro: cambios y permanencias", Marina Garone Gravier, Isabel Galina Russell y Laurette Godinas (coord.). *Memorias del congreso internacional Las edades del libro*, México. UNAM, Coordinación de humanidades-Instituto de Investigaciones Bibliográficas-Fondo de Cultura Económica, 2012.

De la Torre Villar, Ernesto. *Breve historia del libro en México*. México, UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 1999.

_____. *Elogio y defensa del libro*. México, UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 1999.

De Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. Argentina: Losada, 2007.

Delavenay, Émilie. *La Unesco y su programa por el libro*. París, Unesco, 1974.

Eco, Umberto. "De Gutenberg a internet", Miquel De Moragas (ed.). *La comunicación: De los orígenes a internet*. Barcelona, España, Gedisa, 2012, pp. 49-64.

Hall, Franía. *El negocio de la edición digital*. México, Fondo de Cultura Económica, 2014.

Labastida, Jaime. *El universo del español, el español del universo*. México, Academia Mexicana de la Lengua, 2014.

Panyella, Imma. "El papiro egipcio: el primer libro de la historia", *TK 17*, España, Asociación Navarra de Bibliotecarios, 2005, pp. 17-23, asnabi.datamina.net/revista-tk/revista-tk-17/34panyella.pdf (consulta 11.11.2014).

Paz, Octavio. *El arco y la lira*. México, Fondo de Cultura Económica, 2006.

Phillips, Angus. "Where is the value in publishing?", Bill Cope y Angus Phillips (ed.). *The future of the book in the digital*. Gran Bretaña, Chandos publishing, 2006, pp. 47-55.

Ribero, Ana Elisa. "Definiciones del libro: ¿qué (no) es un libro?", en Marina Garone Gravier, Isabel Galina Russell y Laurette Godinas (coord.). *Memorias del congreso internacional Las edades del libro*. México, UNAM-Coordinación de humanidades-Instituto de Investigaciones Bibliográficas-Fondo de Cultura Económica, 2012.

Torres Vargas, Georgina Araceli. *La biblioteca digital*. México, UNAM-Instituto de Investigaciones Bibliográficas, 2005.

Leíamos ayer, leemos hoy



María Itzel Sainz González

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Resumen

A no dudarlo, los formatos y soportes del libro han cambiado mucho con el advenimiento de su edición electrónica, sin embargo, la actividad para la que se produce sigue siendo la misma: la lectura. ¿Acaso las nuevas tecnologías han modificado de manera sustancial las prácticas asociadas a ella? ¿O aquellas que se realizan tanto en soportes impresos como electrónicos tienen muchas más cosas en común de lo que parecen reconocerle algunos apasionados de ayer y de hoy? Viejos y nuevos formatos, diferentes tiempos dedicados a la lectura, proveen, más bien, nuevas oportunidades para cerrar distancias, para propiciar nuevos acercamientos entre los autores, sus obras y sus lectores.

Palabras clave

Lectura, prácticas de lectura, libro electrónico, edición

Abstract

Surely, book formats and media have changed dramatically with the advent of electronic publishing, however, the activity for which books are produced remains the same: reading. Have the new technologies substantially amended the practices associated with it? Or those performed through both print and electronic media have much more in common than some passionate fans of yesterday and today seem to recognize? Old and new formats and different times devoted to reading provide rather new opportunities to close distances, to promote new approaches among authors, their works and their readers.

Key words

Reading, reading practices, e-book, publishing

El muchacho tal vez no sabe que en la antigua Mesopotamia se escribía sobre tabletas de arcilla y que el libro que tiene entre las manos es una modificación contemporánea de aquellas tabletas, porque tanto el papel como la arcilla cumplen la idéntica función de soportar el pensamiento atormentado e insaciable de los humanos, sus eternos temores y sus dichas fugaces, su afán de comprender y de ser comprendidos.¹

Argüelles² y otros defensores del libro impreso citan al canadiense Marshall McLuhan y su obra *La galaxia Gutenberg* como el primer agorero de la desaparición de ese soporte y, sin embargo, las ediciones en papel siguen siendo las preferidas por muchos lectores. A no dudarlo, sea que se tome la fecha del texto de McLuhan o la publicación de quien lo recupera, los avances tecnológicos de entonces a la fecha son casi inimaginables. Los formatos y soportes del libro electrónico, o los medios de comunicación que podían avizorarse, no tienen nada que ver con los que ahora pueden encontrarse, sin embargo, la actividad para la que se produce el libro sigue siendo la misma: la lectura.

Una palabra: lectura. El diccionario de la Real Academia Española la define como:

1. f. Acción de leer.
2. f. Obra o cosa leída. *Las malas lecturas pervierten el corazón y el gusto.*
3. f. Interpretación del sentido de un texto.

Pregunta: ¿eso es la lectura para un lector? ¿O la “acción de leer” se parece más a lo que dice Miguel de Unamuno?:³

1 Felipe Benítez, *Los libros errantes*, p. 16.

2 Marshall McLuhan, *La galaxia Gutenberg*, citado en Juan Domingo Argüelles, ¿Qué leen los que no leen?, p. 139.

3 Miguel de Unamuno, “Leer, leer, vivir la vida”. Publicado póstumamente en 1953.

Leer, leer, vivir la vida
que otros soñaron.
Leer, leer, leer, el alma olvida
las cosas que pasaron.
Se quedan las que quedan, las ficciones,
las flores de la pluma,
las olas, las humanas creaciones,
el poso de la espuma.
Leer, leer, leer; ¿seré lectura
mañana también yo?
¿Seré mi creador, mi criatura,
seré lo que pasó?

En realidad, tanto la primera cita de este artículo como el poema dejan ver que, para un lector, la lectura trasciende lo mecánico; “la interpretación del sentido de un texto” va mucho más allá de lo que la simple frase parece reflejar. Michelle Petit ha titulado una de sus obras *Lecturas: del espacio íntimo al espacio público*, y en ella analiza cómo la lectura personal y la social se dan por momentos, se trascienden y se entretajan. ¿Acaso las nuevas tecnologías han modificado de manera sustancial estas prácticas? ¿O será que las que se realizan tanto en soportes impresos como en electrónicos tienen muchas más cosas en común que lo que parecen reconocerle algunos apasionados de ayer y de hoy?

Del libro de la antigüedad al libro de la modernidad, ¿y de regreso?

Si bien suele establecerse a la imprenta de tipos móviles de Gutenberg como el hito más importante en la historia de la cultura escrita, es también frecuente el pasar por alto un importante avance en la estructura del libro: la transición del rollo al códice. Este cambio facilitó la lectura en varios sentidos: el primer formato requería una superficie amplia, la linealidad era mucho más marcada, la ubicación de pasajes en el texto más difícil. Chartier⁴ ubica el surgimiento del segundo, el códice, en los siglos II, III y IV de la era cristiana, y lo declara como el “libro de la modernidad”; conforme se perfeccionó hizo posible la simplificación de su uso, la diversidad de sus tamaños, su manejo, el hojear sus páginas, la localización de fragmentos, la personalización de prácticas de lectura —hay quienes prefieren comenzar con un vistazo general y ágil, aquellos que gustan de leer primero el final de la novela, lectores que regresan a pasajes previos para recordar detalles o aclarar nodos de desarrollo en la narración de un libro...—.

4

Roger Chartier, *Cultura escrita, literatura e historia*, p. 39.



Libro en rollo. Fuente: bit.ly/1CqDd3i



Libro en código. Fuente: bit.ly/1GgypmC

¿Qué referentes de ambos se pueden encontrar en el libro electrónico? Existen varios formatos de almacenamiento e intercambio de archivos que se utilizan para su lectura, algunos de ellos enlazados al fabricante que los produce, utilizados en algunos dispositivos de lectura específicos. Uno de los más

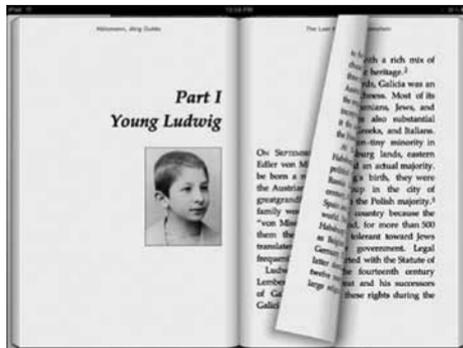
comunes es el *Portable Document Format* (PDF), creado por Adobe Systems, que actualmente es de uso abierto y para el cual existen muchos visores; el más popular es el original de Adobe Reader cuya visualización es equivalente a un rollo que se despliega, como en la antigüedad, de manera lineal. La incomodidad histórica que se superó con el cambio de estructura pretende compensarse mediante recursos como los índices con hipervínculos y algunas herramientas de búsqueda que, cuando menos, ayudan a llegar al capítulo o texto deseado. Por otro lado, los dispositivos que utilizan el formato ePub⁵—también de código abierto y generado específicamente para las ediciones digitales— intentan reproducir el códice en una emulación clara del soporte impreso, inclusive con referentes sonoros del papel al pasar la página. Así, las ventajas de este tipo de estructura intentan recuperarse ya no sólo mediante los hipervínculos. Dependiendo del visor, tanto PDF como ePub proveen también la posibilidad de subrayar e insertar marcas y notas al margen del texto, entre otras herramientas.

5 Tanto éste como el PDF no son los únicos formatos de almacenamiento, html y mobi son otros de los más comunes.



Libro-e en PDF, con lectura "en rollo".

Fuente: Elaboración propia



Libro-e en ePUB con lectura "tipo código".

Fuente: bit.ly/1xQtQv4

El final de la era de Gutenberg

La impresión mediante tipos móviles de Gutenberg se reconoce como una transformación esencial en la técnica de reproducción de los textos. La irrupción del libro electrónico suele contraponerse con ésta, como una revolución que la destruirá después de más de quinientos años de supremacía. Sin embargo, ninguna de estas afirmaciones resiste un análisis un poco más profundo. "Si bien la imprenta nació hace más de medio milenio, su tecnología se ha ido actualizando constantemente hasta el punto que poco tiene que ver, si algo, con el procedimiento inventado por Gutenberg, a no ser en el resultado, que se mantiene igual";⁶ de hecho, la primera referencia a los tipos móviles señala hacia el chino Pi Sheng en los alrededores del año 1034 d.C. Para 1814 el London Times comenzó a imprimir mil cien copias por hora mediante una máquina de vapor con prensa cilíndrica inventada por Friedrich König y Andreas Friedrich Bauer de Alemania, alejándose diametralmente de los tipos móviles.⁷ Hoy en día, máquinas de offset imprimen la placa directamente del archivo electrónico, sin pasar por negativos, con velocidades de hasta 16 000 pliegos por hora.⁸

Lectura o ingeniería

Los avances mencionados demuestran que la práctica lectora se ha popularizado gracias a progresos de otras disciplinas;

6 Juan B. Olachea, *El libro en el ecosistema de la comunicación cultural*, p. 214.

7 Jan Van White, *Graphic Design for the Electronic Age*, p. 194.

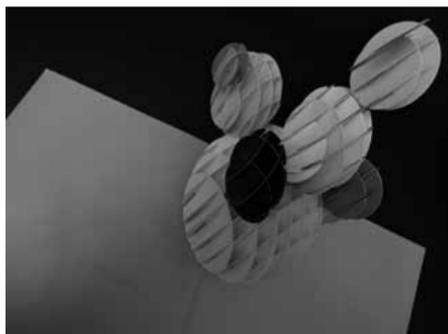
8 Köening & Bauer, "KBA Rapida 105".

siendo la ingeniería una de las fundamentales, y a la que actualmente se suma la computación. Las innovaciones se siguen sucediendo con propuestas que antes quizá nadie imaginaba, como la realidad aumentada que ha despertado gran interés por su potencial de aplicación en diferentes aspectos de la vida cotidiana. ¿De qué modo se ha incorporado al libro electrónico? En *Zapatos, zapatitos y zapatones*,⁹ los niños pueden experimentar con ella: al combinar la lectura del libro impreso con su dispositivo móvil, aparecen en la pantalla de éste nuevos elementos con un efecto de tercera dimensión, acompañados por algunos sonidos relacionados con la historia que se narra; el resultado es un producto híbrido entre ambos soportes.

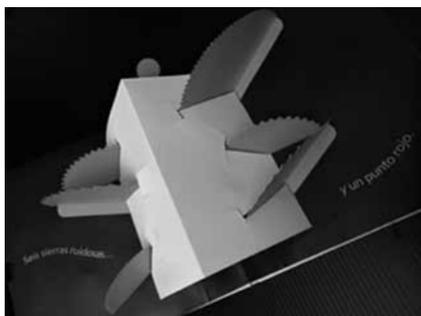
¿Es el viaje a través de las dimensiones privativo de las nuevas tecnologías? No, la ingeniería del papel puede maravillar al igual que la ingeniería en computación. En *Un punto rojo*,¹⁰ por ejemplo, el experto en *pop-up* David Carter sorprende a niños y adultos con juegos de volúmenes que en cada doble página desafían las barreras entre las dos y tres dimensiones: aparecen cubos, esferas, figuras danzarinas... los lectores son invitados a buscar el punto rojo que se esconde entre los elementos que surgen de manera casi mágica.

9

10 David Carter, *Un punto rojo*, pp. 13-14. Puede verse un video de sus tres libros más famosos en Panini Ragazzi, bit.ly/1zXMUPJ



“Ocho pompas de papel y un punto rojo”. David Carter. Un punto rojo.
Fotografía de la autora.



“Seis sierras ruidosas y un punto rojo”. Ibid. Fotografía de la autora.

Lectura multisensorial

“A partir de la publicación de *La Galaxia de Gutenberg* por McLuhan en 1962, se achacó a la palabra impresa que, como medio lineal y unisensorial de comunicación, provocaba una cultura de oídos cerrados.”¹¹ Muchos lectores refutarían esta

11

Juan B. Olaechea, *El libro del ecosistema de la comunicación cultural*, p. 59.

idea de un tajo, pues la lectura siempre ha sido multisensorial. El manejo de un volumen impreso involucra una percepción háptica, entendida así cuando “ambos componentes, el táctil y el kinestésico, se combinan para proporcionar al perceptor información válida acerca de los objetos del mundo”.¹²

El tamaño de un libro, su peso, las características del papel que se ha utilizado en sus interiores y en las cubiertas, el tipo de barniz que las cubre, y hasta el olor de los materiales, influyen en la experiencia y el disfrute de la lectura. El sonido que, como se mencionó puede ser un aspecto característico, logra a veces ser un recurso intencional. De nuevo, *Un punto rojo* es un ejemplo claro de esto; al abrirse las páginas correspondientes a “Seis sierras ruidosas... y un punto rojo”,¹³ se despliegan formas que generan un sonido muy similar al que los objetos referidos producen en la madera. Después de la sorpresa inicial, este efecto auditivo invita a cerrar y abrir de nueva cuenta, a analizar la estructura que lo produce.

A estas sensaciones hay que sumar las evocaciones de una lectura. En el caso de niños pequeños, el mediador que lee el libro para ellos es crucial; el ritmo auditivo del texto es un atractivo, las onomatopeyas aparecen frecuentemente e, inclusive, pueden invitar al movimiento. Es el caso de *Vamos a cazar un oso*¹⁴ y sus juegos verbales:

12 Soledad Ballesteros, “Percepción háptica de objetos y patrones realizados: una revisión”, p. 313. De hecho, algunos investigadores han encontrado que, en ocasiones, la resistencia al uso de libros-e con propósitos recreativos se debe a “la disonancia háptica”, una sensación de que algo falta con respecto a lo esperado, y lo preferido, de la experiencia durante la lectura” Åse Kristine Tveit y Anne Mangen, *A Joker in the class: Teenage reader's attitudes and preferences to reading on different devices*, p. 2.

13 David Carter, *Un punto rojo*, pp. 9-10.
14 Michel Rosen y Helen Oxenbury, *Vamos a cazar un oso*, pp. 2-8.

Vamos a cazar un oso,
un oso grande y peligroso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.
¡Un campo!
Un campo de largos pastos verdes.
Por encima no podemos pasar,
por abajo no podemos pasar.
Ni modo...
lo tendremos que atravesar.
Suish, suash,
Suish, suash,
Suish, suash.

Vamos a cazar un oso,
un oso peludo y furioso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.
¡Un río!
Un río profundo y frío.
Por encima no podemos pasar,
por abajo no podemos pasar.
Ni modo...
lo tendremos que atravesar.
Glo, glo, gloriglogó,
Glo, glo, gloriglogó,
Glo, glo, gloriglogó.

El efecto multisensorial no cesa conforme el lector crece y se independiza, por el contrario, las evocaciones pueden ser más profundas y sutiles, aun en la lectura silenciosa.

En la época que nos ocupa reinaba en las ciudades un hedor apenas concebible para el hombre moderno. Las calles apeataban a estiércol, los patios interiores apeataban a orina, los huecos de las escaleras apeataban a madera

podrida y excrementos de rata; las cocinas, a col podrida y grasa de carnero; los aposentos sin ventilación apestaban a polvo enmohecido; los dormitorios, a sábanas grasientas, a edredones húmedos y al penetrante olor dulzón de los orinales.¹⁵

Por supuesto que las experiencias multisensoriales también pueden suceder con el libro electrónico. De hecho, una de las principales características que se le asigna, y con razón, es su lenguaje multimedia.

Sin la limitación que impone la impresión y la encuadración, los libros electrónicos ofrecen enlaces de hipertexto, ejecutan búsqueda de palabras claves, proporcionan notas marginales y amplían la noción del conocimiento y el aprendizaje de muchas otras maneras. Estos libros aumentan enormemente las posibilidades del texto al integrar en éste presentaciones multimediáticas: video, fotografía, sonido, animación y gráficos.¹⁶

Hasta este momento, los recursos multisensoriales de los libros electrónicos son básicamente auditivos y visuales, aunque algunos experimentos intentan llegar más allá. En la propuesta *Sensory Fiction*, que incluye el volumen y un chaleco, “La portada del libro refleja la atmósfera cambiante del libro, mientras que ciertos pasajes desencadenan patrones de vibración”.¹⁷ ¿Puede una propuesta como la mencionada orientar en exceso la interpretación de la lectura? “Los aportes de Umberto Eco, como los de la teoría de la recepción estética, son de fundamental importancia para la interpretación de un texto literario. Ambos enfoques parten de que la obra se abre a múltiples posibili-

15

16

17

Patrick Süskind, *El perfume*, p. 7.

Norelkys Espinoza y Oscar A. Morales, *El texto electrónico: ¿la desaparición de lo impreso o la aparición de una nueva fuente de lectura?*, p. 6.

Felix Heibec, Alexis Hope y Julie Legault, *Sensory Fiction*.

dades de interpretación, en la cual ocupa un papel importante el receptor.”¹⁸ Las vibraciones del chaleco referido, que intentan reproducir las sensaciones corporales que diversas emociones despiertan, así como los colores de la portada que pretenden recrear una atmósfera determinada, podrían interferir con la libertad de los lectores. Es curioso que, al revisar los comentarios que usuarios de Internet han vertido en los espacios de difusión del proyecto, las opiniones se dividen claramente en dos vertientes: los lectores lo rechazan, los apasionados de la tecnología lo aplauden.

Tiempo disponible

Una sociedad llena de ciudadanos hiperconectados —a decir de Igarza¹⁹, potencialmente conectados todo el tiempo— favorece el florecimiento de formatos textuales ya existentes, como las minificciones que en Latinoamérica prosperan ya desde hace años, o las categorías de habla inglesa “55” o “69er”, definidas así por el número de palabras que contienen. Este tipo de narraciones ahora pueden encontrarse ubicadas en géneros aparentemente nóveles como la “twitteratura”, ficción alojada en la red social Twitter y que se sujeta al máximo de 140 caracteres que ésta marca como límite para un mensaje. En ese portal de *microblogging* se alojan asimismo otros casos, como Quillpill de Japón, donde a partir de entradas de esa misma longitud

¹⁸ Areli Soni Soto, “La convergencia entre obra abierta y teoría de la recepción”, p. 25.

¹⁹

Roberto Igarza, *Burbujas de ocio*, p. 21

se va formando una obra de escritura colectiva, en desarrollo permanente.

Los microformatos son ideales para aprovechar los tiempos que los habitantes de las grandes ciudades pasan en tránsito; son excelentes también para nuevas formas, prácticas y espacios de lectura y de escritura, pues facilitan la interacción. Los usuarios mismos ahora pueden escribir y publicar.

Medium es un nuevo sitio en Internet donde las personas comparten ideas e historias que tienen más de 140 caracteres y no son sólo para los amigos. Está diseñado para pequeñas historias que hacen que tu día sea mejor y para manifiestos que cambian el mundo. Es usado por todos, desde los periodistas profesionales a los cocineros aficionados. Es muy sencillo, hermoso, colaborativo y te ayuda a encontrar el público adecuado para lo que tienes que decir.²⁰

Las lecturas en este portal están clasificadas por temas y, como uno de los parámetros principales, se anota el tiempo estimado de lectura en minutos. Los lectores pueden recomendar los escritos y suscribirse para recibir notificaciones de las nuevas publicaciones de aquellos autores que prefieren.

Como productos de un sistema cultural, los géneros son aceptados en menor o mayor manera en diferentes contextos sociales. Las novelas de telefonía móvil (*keitai shosetsu*) han florecido en Japón desde hace varios años, incluso existe el premio otorgado por el periódico Mainichi Shimbun y Starts Publishing. La autora Rin, de 21 años, escribió *Si tú (Moshimo Kimiga)* a lo largo de seis meses utilizando su celular y cualquier momento disponible. Curiosamente, a pesar de haber sido producida en

formato digital, se convirtió en un libro impreso de tapa dura de 142 páginas en 2007; se vendieron 400 000 copias y se convirtió en *bestseller* en ese año.²¹

Viejos y nuevos formatos, nuevas oportunidades

Las posibilidades que los dispositivos móviles brindan a la lectura han sido estudiados por la UNESCO;²² organismo que recupera, entre otros datos, las tasas de población por biblioteca en varios países. Quizá como era de esperarse, a mayor analfabetismo, menos espacios: en Japón, donde hay una biblioteca por cada 47 000 personas, el 99% de sus habitantes sabe leer y escribir; en contraste, ¡Nigeria cuenta con solamente una por cada 1 350 000 personas! En México, el censo realizado por el INEGI en 2010 arrojó una población de poco más de 112 millones de individuos²³ para quienes hay 7388 bibliotecas a lo largo del país, lo que arroja un promedio de 15 200 habitantes por cada recinto; a nivel geográfico, existen este tipo de espacios en 93.2% de los municipios de la nación. Empero, el Conaculta reporta solamente 30 millones de usuarios atendidos. La diferencia de más de 80 millones de mexicanos revela la necesidad de promover la lectura en la mayor parte de la población. Se han realizado esfuerzos por mejorar los servicios, como las Bibliotecas Modelo "...ofrece acervo más amplio y actualizado, [...] se crean nuevas áreas y servicios como multimedia, juvenil, ludoteca, de lectura informal, de usos múltiples, para

21

Yoko Hani, "Cellphone bards hit bestseller lists".

22

Mark West y Han Chew, *Reading in the Mobile Era: A Study of Mobile Reading in Developing Countries*, p. 86.

23

INEGI, México en Cifras.

personas con discapacidad y una estación virtual de la Fonoteca Nacional”, la mala noticia es que sólo existen 21 de este tipo en toda la República.²⁴

Sorprendentemente, el estudio encontró que las cuestiones de costo y tecnología no son tan importantes como el contenido o alcance para determinar si alguien va a participar en la lectura móvil. Sin embargo, esto no quiere decir que el costo y la facilidad de conectividad no sean un problema. En primer lugar, y lo más obvio, el acceso a un teléfono móvil es un requisito previo para la lectura móvil.²⁵

¿Qué resulta más sencillo y económico: instalar y equipar bibliotecas de ejemplares impresos o facilitar el acceso a publicaciones electrónicas mediante dispositivos móviles? En la República Mexicana, “La base [de teléfonos celulares] suma 103.6 millones de suscripciones y representa una penetración de 87 suscripciones por cada cien habitantes”.²⁶ Las tabletas del programa MiCompu.mx del gobierno federal incluyen el “Catálogo electrónico de la colección Libros del Rincón (2004-2012)”²⁷ y catorce títulos sobre “Familia, lectura en el hogar, alfabetización para adultos”; se tiene ya la Biblioteca Digital disponible en línea.²⁸ Pero, como ya se hace evidente en las estadísticas nacionales, el que los contenidos estén ahí no garantiza que se consulten, es necesario acompañar la entrega y el uso de los equipos con la puesta en práctica de programas de fomento a

24 Conaculta, “Red Nacional de Bibliotecas Públicas”.

25 Mark West y Han Chew, *Reading in the mobile era: A study of mobile reading in developing countries*, p. 80

26 Instituto Federal de Telecomunicaciones, “Creció 3.4 por ciento el sector telecomunicaciones durante el cuarto trimestre de 2013”.

27 En el documento de origen se menciona este catálogo de manera general, sin especificar ni el número ni los títulos de los libros en cuestión.

28 Conaculta, “Biblioteca CONACULTA”.

la lectura exitosos; se requieren formatos electrónicos con despliegue de texto simple, opción imprescindible para dispositivos económicos. Los lectores potenciales están ahí, al igual que pueden estarlo en muchos otros países en donde el avance en el uso de este tipo de tecnologías también ha sido vertiginoso.

La razón de presentar los ejemplos recuperados en este trabajo es invitar a una reflexión acerca de cómo a veces las afirmaciones terminantes que se esgrimen a favor o en contra del libro impreso o el electrónico pueden ser sólo prejuicios. Leer en silencio, leer en voz alta, leer en soledad, leer en un grupo, leer para un grupo... cada experiencia es única y difícil de controlar. En muchas ocasiones los límites son mentales, son paradigmas rígidos que utilizan el soporte o el medio como un pretexto para defender una postura hacia uno u otro extremo. No puede soslayarse que actualmente las tecnologías de la información y la comunicación en muchos casos acompañan a las personas de manera permanente, sobre todo en entornos urbanos.

Es imprescindible dejar de lado las dudas acerca de si tiene futuro el libro para implicarnos en la búsqueda de respuestas a la pregunta ¿qué libro tiene futuro? Implica aceptar que los espacios perdidos otrora por falta de adaptación del soporte y del contenido pueden ser recuperados aprovechando que, como nunca antes, el soporte material (los dispositivos móviles) puede alinearse con las exigencias de la cotidianidad.²⁹

Se hace necesario integrar los diferentes soportes y medios que pueden fortalecer todas las fases del proceso cultural en

el que está inmerso el libro. Los ejemplos y reflexiones que se han compartido en este trabajo confirman la percepción de que las diferencias entre el libro impreso y el electrónico no son extremas y que muchas de las resistencias hacia uno u otro tipo de producción son ideológicas.

En cinco mil años de azarosa vivencia son muchas las cosas que han cambiado en el libro. Ha cambiado la materia del soporte: el barro cocido, la madera, la seda, el papiro, el pergamino y el papel. Ha cambiado la escritura: cuneiforme, jeroglífica, ideográfica, alfabética. Ha cambiado el instrumento de escritura: el punzón, el pincel, la pluma natural, la plumilla, la plancha en relieve, el tipo móvil, la matriz de offset, la fotocomposición. Ha cambiado la forma de libro: las tabletas de barro o maderas cosidas, el rollo, el códice, el libro de gran formato, el de bolsillo, en miniatura. Ha cambiado el contenido, o mejor, lo ha ampliado y corregido a medida que la ciencia y el espíritu creativo del hombre se ha abierto en horizonte.³⁰

La experiencia de lectura física —visual, auditiva, táctil, kines-tésica...—, la experiencia intelectual —el encuentro con los len-guajes, con sus formas— y la experiencia emocional —la his-toria que se lee, la historia personal, mezcladas en un laberinto impredecible—, se conjugan, si bien de manera distinta en cada ocasión, también compartiendo espacios y efectos. Lo impor-tante es el encuentro entre el libro y el lector; el libro como puente entre el creador y el perceptor, quien a su vez contribuirá con su interpretación a moldear la obra de manera única.

Bibliografía

Argüelles, Juan Domingo. *¿Qué leen los que no leen?* México, Paidós, 2004.

Benítez, Felipe. *Los libros errantes*. Madrid, Anaya, 2002.

Carter, David. *Un punto rojo*. Barcelona, Combel, 2004.

Chartier, Roger. *Cultura escrita, literatura e historia*. México, Fondo de Cultura Económica, 2000.

Igarza, Roberto. *Burbujas de ocio*. Buenos Aires, La Crujía, 2009.

Olaechea, Juan B. *El libro en el ecosistema de la comunicación cultural*. Salamanca, Fundación Germán Sánchez Ruipérez-Pirámide, 1986.

Palet, Jordi y Ester Llorens. *Zapatos, zapatitos y zapatones*. Barcelona, Parramón, 2014.

Rosen, Michel y Helen Oxenbury. *Vamos a cazar un oso*. Caracas, Ekaré, 1989.

Süskind, Patrick. *El perfume*. Barcelona, Seix Barral, 1985.

White, Jan V. *Graphic Design for the Electronic Age*. New York, Watson-Guption Publications, 1988.

Recursos electrónicos

Ballesteros, Soledad. "Percepción haptica de objetos y patrones realzados: una revisión", *Psicothema* 5, 1993, pp. 311-321, redalyc.org/resumen.oa?id=72705209 (consulta 15.12.2014).

Bauer & Koenig. "KBA: Rapida 105", *KBA Koenig and Bauer Group*, bit.ly/1JJoyXo (consulta 14.12.2014).

CONACULTA. "Biblioteca CONACULTA", *Dirección General de Bibliotecas*, bidi.libri.mx/indexNew.php (consulta 07.01.2015).

___ "Red Nacional de Bibliotecas Públicas", *Dirección General de Bibliotecas*, dgb.conaculta.gob.mx/info_detalle.php?id=6 (consulta 07.01.2015).

Espinoza, Norelkys y Oscar Alberto Morales. "El texto electrónico: ¿la desaparición de lo impreso o la aparición de una nueva fuente de lectura?", *Actas del Congreso EuroIberoamericano. Alfabetización mediática y culturas digitales*, 2010, www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a23n4/23_04_Espinoza.pdf

Hani, Yoko. "Cellphone bards hit bestseller lists", *The Japan Times*. 23 de septiembre de 2007, bit.ly/1BQnhcW (consulta 16.12.2014).

Heibec, Felix, Alexis Hope y Julie Legault. "Sensory Fiction", *MAS S65: Science Fiction to Science Fabrication*, 2014, scifi2scifab.media.mit.edu/2013/12/19/sensory-fiction/ (consulta 06. 11.2014).

INEGI, "México en Cifras", *INEGI. Censo de Población y Vivienda 2010*, www3.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx?src=487 (consulta 07.01.2015).

Instituto Federal de Telecomunicaciones, "Creció 3.4 por ciento el sector telecomunicaciones durante el cuarto trimestre de 2013", en *Comunicado de Prensa No. 10/2014*, p. 23, www.ift.org.mx/iftweb/wp-content/uploads/2014/02/COMUNICADO-ITEL-280214.pdf (consulta 07.01. 2015).

Panini Ragazzi (ed.). *Carter's Pop-up Books*. Italia, editoriaragazzi.com, 2010, www.youtube.com/watch?v=RF1o536IZZY (consulta 06.01.2015).

SEP, *MiCompu.mx*, www.basica.primariatic.sep.gob.mx/descargas/TIC_DOTACION_BAJA.pdf (consulta 07.01.2015).

Soni Soto, Areli. "La convergencia entre obra abierta y teoría de la recepción", en *Anuario de Educación y Comunicación*. México, UAM-Xochimilco, 2000, pp. 25-42, 148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/18-394bet.pdf

Unamuno, Miguel de. "Un poema cada día: Leer, leer, vivir la vida", en *Cancionero*, 1953, poemacadadia.blogspot.mx/2008/11/leer-leer-vivir-la-vida.html (consulta 07.12.2014).

West, Mark, y Han Ei Chew. *Reading in the mobile era: A study of mobile reading in developing countries*. Paris, UNESCO, 2014, unesdoc.unesco.org/images/0022/002274/227436E.pdf (consulta 02.10.2014).

Williams, Ev. "About Medium", en *Medium*, medium.com/about/welcome-to-medium-9e53ca408c48

Imágenes

Carter, David. *Un punto rojo*. Barcelona, Combel, 2004, pp. 9-10, 13-14.

Libro en rollo. Fuente: "Isaías 53" *Cosas Judaicas*. bit.ly/1CqDd3i (consulta 30.03.2015)

Libro en código, "Jesus changing face, myth vs a historicized life of Jesus, and a new spirituality, Gnosticism" en *Kone, Krusos, Kronos*, bit.ly/1GgypcC (consulta 30.03.2015).

Libro-e en ePub con lectura "tipo código", bit.ly/1xQtQv4 (consulta 30.03.2015).

Manual de flora fantástica de Eduardo Lizalde: la fragilidad de las taxonomías



Ana María Benítez Aguilar

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo demostrar que el *Manual de flora fantástica*, obra literaria dedicada al reino vegetal, de Eduardo Lizalde, posee un sistema de heterogeneidad, multiplicidad y conexiones que se oponen al clásico modelo jerárquico a través de la creación de textos y seres híbridos, cuyo existir lleva implícita la transgresión de las taxonomías con la finalidad de modificar y ampliar la percepción de la realidad y la manera de ordenar el mundo. Se pretende analizar en la obra su intertextualidad, sus diferentes manifestaciones híbridas y su escritura rizomática. Estos tres principales elementos estarán estrechamente relacionados con la fragilidad de las taxonomías, la cual considero el hilo conductor en la intersección e importancia que tienen dichos aspectos dentro del libro.

Palabras claves

Intertextualidad, hibridación, rizoma, taxonomía.

Abstract

This essay aims to demonstrate that the *Manual de flora fantástica*, literary work dedicated to the vegetable kingdom, by Eduardo Lizalde, has a system of heterogeneity, multiplicity and connections that oppose the classical hierarchical model through the creation of texts and hybrid beings whose existence implies the transgression of taxonomies in order to modify and expand the perception of reality and the way of ordering the world. It aims to analyze the work its intertextuality, its different manifestations hybrid and rhizomatic writing. These

three key elements are closely related to the fragility of the taxonomies, which consider the thread at the intersection and importance of these aspects within the book.

Key words

Intertextuality, hybridization, rhizome, taxonomy

Escrito en 1997, el *Manual de flora fantástica*, de Eduardo Lizalde, está formado por veinticinco textos cortos de difícil clasificación genérica, en los cuales se confunden la poesía, la narrativa, el ensayo y las referencias científicas. En sus páginas el lector se enfrentará a seres vegetales monstruosos, sensibles, muchas veces superiores a los humanos. La pasividad de las plantas se convertirá aquí en una vida fantástica, abrumadora y capaz de despertar en el hombre el temor de no ser el monarca de la creación. El libro de Lizalde se pretende sencillo en la brevedad de sus textos, en la manifestación de ser un humilde “manual” donde el autor se considera como “un profano en el templo del sobrecogedor universo de la flora”. Sin embargo, esta obra, que invita a descubrir la vida misteriosa de las plantas, es en realidad un intrincado tejido de conexiones con múltiples mundos. Su aparente sencillez encierra un grandioso objetivo: dar cuenta de un universo inagotable.

Las criaturas que habitan el *Manual de flora fantástica* son seres que transgreden su lugar en la clasificación de lo seres vivos, híbridos amenazadores que burlan las taxonomías biológicas al fusionarse con otros reinos. Su descubrimiento alterará el orden de nuestro pensamiento para abrirlo hacia otras posibilidades mucho más flexibles.

El *Manual de flora fantástica* posee un sistema de heterogeneidad, multiplicidad y conexiones que se opone al clásico modelo jerárquico a través de la creación de textos y seres híbridos, cuyo existir lleva implícita la transgresión de las taxonomías con la finalidad de modificar y ampliar la percepción de la realidad y la manera de ordenar el mundo.

En este ensayo se pretende analizar en la obra su intertextualidad, sus diferentes manifestaciones híbridas y su escritura rizomática. Estos tres principales elementos estarán estrechamente relacionados con la fragilidad de las taxonomías, la cual considero el hilo conductor en la intersección e importancia que tienen dichos aspectos dentro del libro.

El título del *Manual de flora fantástica* remite necesariamente a dos aspectos fundamentales: a su relación con la tradición del bestiario, pues rinde homenaje al *Manual de zoología fantástica* de Borges, y a su caracterización como un “manual” inacabado. Ambos rasgos tienen un vínculo importante con el tema de las taxonomías. Los bestiarios y herbarios medievales tienen sus orígenes en la *Historia Animalium* de Aristóteles y en la *Historia naturalis* de Plinio, tratados que se consideran los antecedentes de la ciencia sistemática de los seres vivos. En cierta forma, los bestiarios intentan una taxonomía particular, cuyas características dependen de la intención de cada autor. En el caso del *Manual de flora fantástica* el recuento se presenta sin otro orden más que el de la reunión en un compendio de seres vegetales monstruosos.

Por otro lado, resulta muy significativo que Lizalde titule su libro, imitando al de Borges, como “manual” y no como “bestiario” o “herbario”. La palabra “manual” se refiere, en el ámbito textual, a un escrito que resume lo básico o esencial de una materia. Lo anterior hace que ambos libros, primero el de Borges, luego el de Lizalde, muestren su intención de caracterizarse como sencillos recuentos incompletos, pues si son manuales, entonces sólo darán cuenta de una parte del universo

que pretenden mostrar. En el *Manual*, el autor considera su obra como “primera versión” y además revela su estado ambiguo como escritor al no poder abarcar todo lo que quisiera: “Me excitan y deprimen a la vez las descomunales e inagotables vertientes del tema y se me quedan en el tintero...”¹ Asimismo lo caracteriza como incompleto: “...este libro por naturaleza inconcluso (como toda selva)...”,² y de tema infinito: “Introducción o prólogo, para un tema infinito, sería más bien todo este libro.”³ Y aún más: Lizalde llama a su libro “incipiente *Manual*.” La actitud de considerar una obra como el inicio de algo que se podría concluir quizá en el futuro por el mismo autor o por otros, además de expresar la imposibilidad del escritor de contener en un libro un tema inagotable, lleva implícita una invitación abierta a seguir transformando la tradición, a seguir imaginando seres de los más variados aspectos y combinaciones, a que su continuadores jueguen “...con las formas cambiantes que revela un calidoscopio.” Con esta estrategia Lizalde reconoce sus límites como autor, como catalogador, al intentar acceder a un tema inagotable y abierto.

Intertextos. La existencia amenazadora de las plantas

Eduardo Lizalde inaugura *Manual de flora fantástica* con un breve prólogo en el que alude a algunas “pistas bibliográficas” de las que su obra es deudora. Se trata en verdad de un listado

1
2
3

Eduardo Lizalde, *Manual de flora fantástica*, p. 168.
Ibid., p. 165.
Ibid., p. 165.

muy resumido, pues en el resto del libro comprobaremos que son muchos más los nombres y obras a las que se hace referencia. En “Delirio de la mandrágora” el autor otorga a su libro el carácter de una puerta entreabierta para que el lector pueda deambular libremente por dos mundos: “Criatura y texto son, en este caso, la entornada puerta entre dos reinos y dos libros.”⁴ Inmiscuirse en el universo del *Manual de flora fantástica* es equivalente a traspasar una y otra vez el umbral de esa puerta que Lizalde dejó entornada, enlazando una obra con otra para crear una serie infinita de correspondencias, quedarse vacilando en la frontera entre el reino animal y el vegetal.

Se sabe de sobra que cualquier texto literario encierra dentro de sí intertextualidades que saldrán a la luz a través de su análisis, pero el rasgo distintivo en el *Manual* es usar la intertextualidad para experimentar con ella, para transgredirla a través de la ficción. Las referencias estudiadas a continuación —las cuales se eligieron para ilustrar el aspecto intimidante de las plantas que interesa al autor— corresponden sólo a algunas de las menciones más directas o que ocupan un espacio considerable dentro de las páginas del libro, pero hay numerosas obras aludidas escuetamente.

En la obra figuran plantas devoradoras de niños, vampiras, diabólicas, memoriosas, lunáticas, neuróticas e invisibles. Todas ellas cualidades no atribuibles a su reino en el plano de la razón. Si el mundo vegetal ha estado presente desde siempre en la literatura, en el libro de Lizalde destaca como un conjunto de seres

fantásticos con características humanas y mágicas, agobiantes y atemorizadoras.

Por supuesto, como el mismo autor lo declara, existen antecedentes de esa forma de mirar a las plantas que manifiesta el *Manual de flora fantástica*. En el libro hay suficientes referencias a textos que dan cuenta de seres monstruosos y mágicos, o que relatan leyendas inquietantes sobre los vegetales, así como alusiones a obras literarias que han abordado el tema de las plantas y cuyo peculiar tratamiento coincide con la visión de Lizalde. Tal es el caso de los versos pertenecientes a *Muerte sin fin* en donde se habla de este reino. A través de imágenes sumamente provocadoras, Gorostiza atribuye a las plantas características que no poseen en realidad. Sus metáforas convierten a los vegetales en criaturas capaces de sentir la efusión de la adolescencia, la espantosa angustia, la vergüenza. Lo mismo sucede con las líneas de *Piedra de sol*, de Octavio Paz. Árboles danzantes o heroicos, de cristal o de agua, plantas impúberas que habitan los versos citados. Es comprensible que estas figuras desataran la imaginación creadora de Lizalde. Pero si en los poemas de Paz y Gorostiza las plantas adquieren estas cualidades, existen otras obras en las que, además de transmutarse, los vegetales se convierten en una amenaza para los humanos. Lizalde cita versos de tres poetas que utilizan en alguno de sus poemas este aspecto intimidante de las plantas: González Martínez, Díaz Mirón y López Velarde.

La imagen de las plantas como seres amenazadores también es antigua, así lo demuestran las referencias en el *Manual* que dan fe de esto. Uno de los primeros nombres que se encuentran

es el de Randall Schwartz y su libro *Carnivorous Plants*, en donde Lizalde pudo leer los relatos del doctor Carle Liche, de Mariano da Silva y del capitán Arkright sobre plantas carnívoras capaces de devorar monos y hombres. Es fácil identificar la influencia de estas lecturas en el *Manual*, pues son constantes los textos donde se habla de este tipo de plantas: “Carnívoras rosadas”, “*Supremum vultur*”, “Droserácea democrática”, “Cuidado con las rosas” e “Invisibles”.

Otra criatura que goza de constantes alusiones dentro del *Manual* es la mandrágora. Las variadas y perturbadoras historias en torno a esta planta son producto del extraño aspecto de la raíz, pues su rizoma posee forma humana, lo cual la convierte, al menos en la imaginación antigua, en una especie de híbrido. De hecho, al describir una de sus criaturas en su *Manual de zoología fantástica*, Borges comenta: “En otros monstruos se combinan especies o géneros animales; en el borametz, el reino vegetal y el reino animal. Recordemos a este propósito, la mandrágora, que grita como un hombre cuando la arrancan...”⁵

La mandrágora es el ser con el que Lizalde inicia su primer texto: “Delirio de la mandrágora”. Primero habla de Borges y su mención de la raíz en su *Manual de zoología fantástica*, después de Shakespeare al recordar la leyenda de la mandrágora en *Romeo y Julieta*. En “El parterre del Diablo” vuelve a mencionarla y la relaciona con el toloache mexicano, nombrando ambos como “hierbas del diablo”. Pero el texto que sin duda alguna explota mejor el tema es el de “Cosecha de los demonios”. Son Pierre Mabile y su *Le miroir du merveilleux* quienes

figuran al inicio como fuente de inspiración en este relato. Su relectura proporciona a Lizalde el recuerdo de semidemonios y semihombres que "...no pueden ser sometidos a la voluntad de sus captores sin la intermediación precisamente, de también poderosas criaturas mitad vegetales y mitad humanas, como las de la estirpe de la mandrágora o el ginseng..."⁶

Las referencias de Lizalde no se ocupan sólo de documentos literarios, sus fuentes abarcan también los terrenos de la ciencia. Para describir plantas como la circea, acude a la *Historia Natural de Cayo Plinio Segundo*, y por medio de esta obra aclara también un supuesto error en el *Manual de zoología fantástica*: la circea y la mandrágora no son la misma, tal como lo había afirmado Borges basándose en testimonios del médico Pedanius Dioscórides.⁷ En el texto precisamente titulado "La circea", Lizalde, más que narrar una historia, se dedica a aclarar las diferencias entre las dos plantas y a señalar que la mandrágora no es la sustancia con la que Circe somete a Odiseo. La mandrágora se relaciona, más bien, con "...ciertas solanáceas malignas del mundo mexicano, por ejemplo el toloatzin o toloache."⁸ Es de notar cómo en este breve texto se enlazan referencias de muy variadas índoles: las científicas de Plinio Segundo y Dioscórides, las literarias de Borges y Homero, y las alusiones a las leyendas de las plantas mexicanas. Este intrincado tejido de correspondencias, esta mezcla entre aspectos diversos se extiende hacia

6 Eduardo Lizalde, "Manual de flora fantástica", p. 203.

7 Tratándose de Borges, es muy probable que la referencia atribuida a Dioscórides sea sólo ficticia, y Lizalde no parece ignorar este tipo de estrategia, pues hace uso de la misma en alguno de sus cuentos de *La cámara*. Es por este motivo que me he dedicado a rastrear la existencia verídica de cada una de las fuentes citadas en el *Manual de flora fantástica* que se estudian en este apartado.

8 Eduardo Lizalde, *Ibid.*, p. 173.

todo el *Manual*. “La circea” es un buen ejemplo de la capacidad que tiene el autor de unir, en un reducido espacio, referencias eruditas que se corresponden en un mismo objeto.

Las plantas mexicanas no sólo figuran en el texto anteriormente referido, sino que serán el tema principal de “El parterre del Diablo”, donde Lizalde hará uso del *Códice Florentino* para citar a Sahagún; seguirá luego con Antonin Artaud, y finalizará con Carlos Zolla y su libro *Plantas tóxicas*.

Estas conexiones intertextuales permiten considerar la creación del *Manual* como un proceso colectivo, y establecen un vínculo entre el interior y el exterior de la obra; además, se recupera lo establecido y a la vez se metamorfosea, lo cual hace zozobrar la univocidad del lenguaje, de los textos y de la tradición, desautomatizándolos con el fin de alterar cualquier orden o estabilidad implícito en ellos. Asimismo, la integración de obras ajenas y la reescritura de las mismas para dar origen a una nueva creación, producto de ese collage, expone el carácter híbrido del libro, puesto que se está gestando el nacimiento de un elemento distinto a partir de otros que pudieran parecer muy ajenos entre sí (textos científicos, literarios, históricos, diversos autores, diversos géneros).

La peculiaridad de la obra de Lizalde reside en la ampliación y la explotación del horizonte que le brinda estas correspondencias y lo incorporan en un todo que permite la interrelación de los textos, lo que le da vida a un mundo en el que imperan los seres producidos por los ensueños del poeta. Estos seres, deudores de una larga y antigua tradición, cobran una nueva existencia que revela la importancia de volver nuestras miradas a

un reino que forma parte de la armonía universal, un reino que puede tornarse —aunque sea sólo en la fantasía— amenazador para intentar despertar el asombro dormido del ser humano.

Criatura y texto

El término “híbrido” ha tenido un papel importante en los últimos años en los debates interdisciplinarios en que se tratan temas como postmodernidad, identidad y las diversas expresiones culturales de nuestra época. Lo híbrido lleva implícito el concepto de “oposición”, pues se compone de elementos distintos entre sí; es lo opuesto a la mezcla. Lo anterior confiere al término “híbrido” un carácter peyorativo que ha sido superado en los últimos años para entender la hibridez como algo positivo. Asimismo, lo híbrido extiende su presencia a los campos antropológicos, como es el caso de los estudios sobre aculturación y transculturación.

En cuanto a la relación de lo híbrido con la literatura, se pueden establecer, sintéticamente, algunos de los principales aspectos en los que la hibridez puede hacerse presente en una obra. En primer lugar, en la intertextualidad: la integración de obras ajenas y la reescritura de las mismas, lo que produce una nueva obra. En los personajes: vistos como la expresión de la hibridez en su existencia heterogénea. En los géneros literarios: la mezcla de prosa, poesía, ensayo, teatro, novela y la reunión de estas formas con cualquier otra manifestación extraliteraria. Las obras que hacen uso de estos recursos son conocidas como híbridos genéricos

Los géneros híbridos o híbridos genéricos son considerados como misceláneas en las que figura un deseo de experimentación; se niegan abiertamente a pertenecer a los géneros clásicos y mezclan dentro de sus páginas elementos discursivos pertenecientes a diversas categorías textuales. Con respecto a la intertextualidad, los híbridos genéricos están nutridos de numerosas lecturas y sus autores pretender evidenciarlo a toda costa, lo que demuestra la humildad y sencillez de su obra; huyen de la arrogancia, actitud que también se verá reflejada en la brevedad y el tono irónico, aunque sus alcances y pretensiones sean en verdad ambiciosos; reúnen, en su miscelánea, todo un caudal de erudición; concilian lo contrario y trasgreden lo establecido. La intertextualidad es también una forma de hibridación, pues reúne en un sólo espacio textos de diversas procedencias.

Cuando Eduardo Lizalde dice en “Delirio de la mandrágora”: “criatura y texto son, en este caso, la entornada puerta entre dos reinos y dos libros”,⁹ deja clara la disolución de fronteras entre el reino vegetal y el animal, entre los libros que en la obra confluyen. Criatura y texto también remiten necesariamente al contenido y la forma del *Manual de flora fantástica*. Por un lado, existen extrañas mezclas entre humanos, vegetales y animales; por otro, los géneros literarios y las referencias bibliográficas aparecen incorporados a pesar de poseer naturalezas diversas. El *Manual* pone en juego su misma inclusión dentro de los géneros literarios tradicionales al ser una obra de difícil clasificación genérica que conjuga en sí la poesía, la narración y el ensayo.

Algunos de los relatos que lo forman están compuestos a la manera de los del *Manual de zoología fantástica* de Borges, es decir, se mezcla la descripción de la criatura fantástica con la información erudita, pero la anécdota narrativa es mínima o nula, tienden más a lo poético; sin embargo, muchos de los textos sí cuentan una historia. Su lectura es compleja porque el lector se encontrará constantemente con las múltiples referencias, además, tropezará con el asombro de no saber a ciencia cierta a qué se está enfrentando: si se trata de un ensayo, un texto histórico o científico, un poema o un cuento:

La raza de las lunáticas es la de los locos mansos, y sus reacciones vespertinas o nocturnas se producen a veces con violencia, bajo el influjo del astro muerto que circunda la Tierra y arrastra los inmensos mantos de los mares y océanos, con matemática regularidad. Las corolas de sus flores, la textura de sus frutos y el cuerpo de sus follajes se contraen, palidecen o se agitan, pero son sólo expresiones de respuesta lírica o coreográfica, inofensivas y poéticas como lentos fuegos de arteificio cromáticos o pictóricos.¹⁰

Es evidente que Lizalde ha tomado prestada la estructura de otras expresiones extraliterarias para decir lo literario. Pareciera ser que leemos un texto referencial y objetivo por su equilibrada perfección prosaica, pareciera ser que carece de esas fugas hacia lo delirante, lo poético, lo irracional, pero no. No se queda en una estructura cerrada como la de esas descripciones en los libros de ciencias, sino que se abre, discretamente, hacia lo lírico, o viceversa: es el texto literario el que permite la intromisión de otras formas para expresarse libremente.

10

Ibid., p. 201.

Debido a estas características, el libro de Lizalde puede muy bien incluirse dentro de los híbridos genéricos. Su mezcla de diferentes formas de expresión, su erudición y su carácter fragmentario lo identifican con esta tendencia. La hibridez manifiesta constantemente en el *Manual* expone una libertad creadora, misma que Eduardo Ramos-Izquierdo señala en su análisis sobre lo híbrido:

Lo híbrido exige la transgresión de la mismidad; en la literatura, implica la mezcla de géneros y de todos sus parámetros textuales. Si hay una violencia en esta infracción a la norma, también se puede dar gracias al ejercicio de la libertad. Libertad en la producción y reproducción que no se restringe a una rígida normativa y que permite la riqueza creativa de la nueva mezcla. Vivimos en un mundo y en una época en donde la hibridez es omnipresente en la naturaleza y en la cultura.¹¹

La hibridez es una de las principales características del *Manual de flora fantástica*, no sólo a nivel estructural sino en todo su conjunto. El término "híbrido" se usa para designar tanto un fenómeno biológico, como para denominar cualquier elemento que conjugue en sí una mezcla de distinta naturaleza, por ejemplo, una combinación a nivel textual. Ambas acepciones se manifiestan en el *Manual* de Lizalde. El autor describe en su libro la existencia de seres híbridos, combinaciones entre los tres reinos; estructura su obra incorporando diversos géneros literarios y combinando referencias de materias diversas.

Respecto a la hibridación genérica en la literatura, Ramos-Izquierdo comenta: "Lo híbrido implica pues una afirmación

11 Eduardo Ramos-Izquierdo, "De lo híbrido y de su presencia en la novela mexicana actual", p. 367.

anti-retórica que provoca la abolición de las fronteras marcadas por los cánones genéricos”.¹² Y al hablar de la “operatividad” de este concepto señala: “El concepto de “híbrido” puede ser postulado como *concepto operativo central* de una lectura y/o investigación literaria. Esto implica releer, pensar, analizar la literatura a partir de este concepto”.¹³

De acuerdo con lo anterior, el *Manual de flora fantástica* posee la hibridez como “concepto operativo central”, tanto a nivel de contenido, como en el plano estructural, lo cual es muy significativo, pues al reconocer lo híbrido como el eje operativo del libro, se descubre una posible forma de lectura. Es a través de la transgresión de los parámetros textuales que se evidencia artísticamente la idea central que da unidad a toda la obra. Si hay libertad en la creación, la hay también en el pensamiento, el cual presencia el existir de criaturas híbridas siempre dispuestas a burlar las leyes de la ciencia, de la razón, de Dios.

Al exponer la hibridez del hombre como un ser compuesto por elementos diversos en la naturaleza, se demuestra que no es un ser superior en el mundo —ni siquiera el mismo mundo donde habita es importante—. El hombre es sólo una parte de ese entretejido magnífico y confuso de toda la creación, y, como tal, debe sentir temor y respeto por cada uno de los seres que lo acompañan en su existencia.

Para lograr la zozobra en el lector y despertar su asombro, Lizalde opta por brindar a sus criaturas vegetales una existencia perversa, la cual se presume muchas veces como soberana. Su

12
13

Ibid., p. 377.
Ibid., p. 377. El subrayado es nuestro.

superioridad se remonta hasta los orígenes: puesto que existieron antes que las especies zoológicas, las plantas deben poseer supremacía al conocer los antecedentes de la creación del reino animal. Escondidas bajo un bello y encantador aspecto, son capaces de engañar y seducir a los hombres. Sus oscuras raíces esconden una amenaza mortal que le revela al ser humano su inferioridad o, al menos, su igualdad con la flora, pues sólo hay algo que dividió ambos reinos: el ojo. Por el ojo el animal aprendió a mirarse, por el ojo se diferenciaron las criaturas del paraíso original:

Así, en las lindes primigenias entre los arraigados, paralíticos seres vegetales, que sólo se movían falsamente animados por las corrientes del bajo océano, y los primeros liberados de la raza de Anteo, que se agitaban, desarrollaban pseudópodos y que cambiaban antiparménidamente de lugar, casi gateando al ritmo de las aguas, no había aún diferencia, no había guerra ni intriga.¹⁴

Se pretende crear una armoniosa unidad que hable de la fragilidad clasificatoria, no sólo en el nivel temático, sino también en el plano formal, lo que le otorga uniformidad al *Manual*. Esto puede resultar contradictorio e incluso constituir la negación de su propia existencia, dada la naturaleza caótica y expresamente híbrida del libro. El *Manual de flora fantástica* reúne en sí una serie de elementos en apariencia contrarios, que lo abarcan desde su concepción temática hasta su propia condición de existencia. Posee, sí, una unidad, pero es una unidad flexible o, mejor dicho, formada de lo múltiple, por paradójico que parezca.¹⁵ En

14

Eduardo Lizalde, "Manual de flora fantástica", p. 225.

15

En su libro *Lógica del sentido*, Deleuze también analiza de qué forma la paradoja puede minar el concepto de "sentido común", entendido éste como una red que normatiza el mundo estableciendo sólo lo posible o lógico: "La paradoja es primeramente lo que destruye al buen sentido como sentido único, pero luego

su misma negación encontrará también otra forma de unir los contrarios.

El Manual como texto rizomático

El rizoma es un sistema que conecta cualquier punto con otro punto cualquiera de distinta naturaleza, no está formado por una unidad sino por dimensiones o direcciones cambiantes, crece desmedidamente por un punto medio y no posee ni principio ni fin. Gilles Deleuze y Félix Guattari asignan al rizoma un principio de conexión y de heterogeneidad en el que cabe toda una serie de eslabones de cualquier naturaleza: biológicos, económicos, políticos. Dicho enlace cuestiona los estatutos de estados de las cosas. La multiplicidad es uno de los conceptos importantes para estos autores, quienes piensan que no es suficiente lanzar un grito en favor de lo múltiple: hay que hacer lo múltiple de la manera más sencilla y sobria.

La imagen y forma del rizoma de las plantas es adoptada por Deleuze y Guattari para caracterizar un modelo de pensamiento que se opone a la clásica imagen del árbol taxonómico. El rizoma, a diferencia de la estructura arbórea en la cual una base da origen a diversas ramas, funciona como un modelo anti-jerárquico en el que cualquier elemento puede coincidir con otro sin importar su posición recíproca, pues el rizoma no posee centro; su estructura es igual a la de algunas plantas cuyo rizoma se extiende, ramifica y da brotes desde cualquier punto.

es lo que destruye al sentido común como asignación de identidades fijas" (Gilles Deleuze, *Lógica del sentido*, p. 27).

Así, en este modelo epistemológico no hay afirmaciones más importantes que otras y que estén basadas en un centro rígido, pues el rizoma está formado de multiplicidades.

La realidad y el pensamiento occidental han sido dominados por la imagen del árbol. Lo dicotómico, lo binario, lo Uno que deviene dos son considerados en la teoría rizomática como fórmulas razonables y clásicas, pero caducas y manoseadas.

En cuanto a su relación con la literatura, Deleuze y Guattari piensan que un libro no tiene ni un sujeto ni un objeto fijo, está formado de elementos diversos que lo conectan constantemente con el exterior. En un libro existen líneas estables, estratos y territorialidades, pero también hay líneas de fuga que fragilizan y desestabilizan esos estratos y territorialidades, ocasionando fenómenos de ruptura. La literatura está formada por "agenciamientos", por lo cual un libro resulta "inatribuible", un libro es una multiplicidad. Para estos autores, lo importante en un libro no es "lo que quiere decir", sino con qué otras exterioridades funciona, con qué se conecta para lograr sus intensidades, de qué manera se multiplica y se fusiona con otros cuerpos para metamorfosarse el suyo.

La idea del libro como imagen del mundo se presenta como convencional, no basta con hacer un calco de la realidad, se hace lo múltiple a través de la escritura, no sólo por medio de habilidades léxicas o sintácticas, sino disponiendo de las dimensiones de que se dispone, sustrayendo lo Uno de la multiplicidad ($n-1$). Así, lo Uno formará parte de lo múltiple y ya no se encontrará en un nivel superior o en una base. No habrá una unidad que gobierne y dirija jerárquicamente el flujo del cauce; cualquier

punto puede hacer contacto con otro, modificándolo, alterándolo, complementándolo. El libro no tendrá puntos culminantes o de terminación, sino que estará compuesto de “mesetas” que se relacionan unas con otras por medio de “microfisuras”, tal como funciona el cerebro.

Y ¿por qué elegir el rizoma de las plantas para nombrar este modelo de pensamiento, por qué elegir la naturaleza? Deleuze y Guattari creen encontrar en el rizoma y en la hierba un símbolo de desbordamiento que proporciona una “lección de moral” para los hombres. La hierba se extiende, llena los vacíos, en su existir sencillo y cotidiano crece sin medida entre los espacios no cultivados, en medio de otras cosas. “De todas las existencias imaginarias que prestamos a las plantas, a los animales y a las estrellas, quizá sea la mala hierba la que lleva una vida más sabia”.¹⁶

Eduardo Lizalde ha elegido también a las plantas para escribir el *Manual de flora fantástica*, claro ejemplo de escritura rizomática dada su carencia de centro; su intención es crear existencias que rompan con diversos modelos taxonómicos que pudieran gobernar jerárquicamente su cauce. No se basa en ninguna forma específica de escritura convencional. No es puramente narrativa, ni poesía, ni ensayo, no se apega a ningún orden que lo haga identificarse con los géneros tradicionales, es más bien un ir y venir entre ellos, un abrir constantemente sus páginas a otras formas “no literarias” que se integran sin ningún problema en su universo. Los intertextos se combinan unos con otros, sin importar su procedencia, materia, tiempo, cultura o lugar, y se

16

Henry Miller, citado por Gilles Deleuze y Félix Guattari, “Rizoma”, p. 23.

metamorfosean para crear una nueva existencia. De igual forma, los seres que viven en el libro burlan las barreras de los reinos y su lugar en las categorías clasificatorias de la ciencia. El lenguaje y los conceptos se recrean, se desautomatizan, "...un método del tipo rizoma sólo puede analizar el lenguaje descentrándolo sobre otras dimensiones y otros registros. Una lengua sólo se encierra en sí misma en una función de impotencia."¹⁷ El *Manual* está formado por múltiples mesetas que se conectan unas con otras dentro del libro y fuera de él, su lectura logra trastornar los rígidos razonamientos de nuestra mente, enseña a aprender de la vida misteriosa, silenciosa y sabia de las plantas, pues "el espíritu está retrasado respecto a la naturaleza."¹⁸

Conexión, heterogeneidad, multiplicidad, son las características más sobresalientes del rizoma, lo son también del *Manual* de Lizalde. Lo múltiple y lo heterogéneo hacen acto de presencia en varios de sus textos, tanto a nivel estructural como interno, este último se ejemplifica en la descripción que hace el autor de Aurora, la protagonista de "Acuttissima vox". Aurora es un ser múltiple por su no pertenencia a centro alguno: sin acento, sin lengua fija, sin origen racial y geográfico. La diva posee, además, un extraño lazo de simbiosis con una planta cantora, lo cual aumenta su heterogeneidad al fusionarse con el reino vegetal. Los "irresponsables delirios florales" del autor, presentes en el *Manual* y que le otorgan su carácter ficcional, son aludidos en diversas ocasiones por Lizalde. La creación de los monstruos en el libro bien puede relacionarse con la manera en que Deleuze

17
18

Deleuze y Guattari, "Introducción: Rizoma", p. 13.
Ibid., p.11.

y Guattari explican una de las formas de cuestionar la hegemonía del significante:

Un rasgo intensivo que se pone a actuar por su cuenta, una percepción alucinatoria, una sinestesia, una mutación perversa, un juego de imágenes se liberan, y la hegemonía del significante queda puesta en entredicho.¹⁹

Las mutaciones perversas y alucinantes de Lizalde ponen en entredicho la percepción de la existencia de los seres en la naturaleza. En "Carnívoras rosadas" se describe un tipo de plantas al que el autor llama "lobos vegetales" y que "Tiene hojas transparentes —y rosáceas—, que llaman al beso y a la caricia sobre todo a los niños muy pequeños".²⁰ Si la ciencia taxonómica se esfuerza en organizar la diversidad biológica asignándole a cada reino características definidas, nombrando y clasificando, el *Manual* disolverá, en sus criaturas, los límites de dicha organización, lo que la abre a una posible infinidad de combinaciones y correspondencias. Lo mismo sucede cuando Lizalde mezcla en su libro el ensayo, la narrativa, la poesía, la historia, los textos científicos, musicales, políticos. La erudición volcada en el libro lo caracteriza como una enciclopedia en miniatura, pues esta estructura se repetirá constantemente en el *Manual*; el autor no tendrá ningún reparo en reunir en sus páginas el *Códice florentino*, las obras de Shakespeare, los dibujos de Don Martin, las teorías de Darwin, las partituras de Olivier Messiaen y la figura de Kasparov, genio del ajedrez.

19
20

Ibid., p. 20.
Eduardo Lizalde, "Manual de flora fantástica", p. 177.

Por otro lado, en un rizoma no hay semejanza ni imitación, sino surgimiento, a partir de dos conceptos heterogéneos, de una línea de fuga compuesta de un sistema común que ya no puede ser sometido a su anterior significado. Los seres monstruosos del *Manual*, junto con su desordenada estructura, han surgido de esa línea de fuga que su autor supo reconocer; tienen entonces una vida nueva y múltiple que no imita ni asemeja ninguno de los modelos de los que parte. Es la creación de un universo en el que las correspondencias intertextuales van enlazadas y a la vez son libres en el momento en que encuentran algún escape en el delirio creativo del escritor.

El *Manual* ofrece en su lectura la necesidad de trastocar el razonamiento para despojarlo de su costumbre de mirar sólo lo externo e ignorar lo oculto, cuando en realidad hay toda una serie de conexiones internas que se extienden sin límites ni medidas. Uno de los mayores aciertos de Lizalde al elegir a las plantas como protagonistas de su libro es el de explotar la carga simbólica que ofrecen los vegetales al conectar el exterior con el interior en su misma cualidad física: "Sabiduría de las plantas: incluso cuando tienen raíces, siempre hay un afuera en que hacen rizoma con algo: con el viento, con un animal, con el hombre."²¹

Con la invención de sus criaturas, Lizalde está enlazando diferentes estratos que se complementan e interrelacionan en su diversidad, la referencia a *Las mil y una noches* sobre "El pájaro que habla, el árbol que canta y el agua de oro" es un claro indicador de cómo se fusionan los reinos en los seres del *Manual*.

A esta conexión Deleuze y Guattari la nombrarán como “movimientos de desterritorialización” y “procesos de reterritorialización” los cuales son relativos. Para explicar esto, los autores exponen el ejemplo de la orquídea (*ophrys tenthredinifera*) que es capaz de imitar a la hembra de una especie de avispa para ser polinizada por medio de una seudocopulación de los machos, los cuales son atraídos por la forma de la flor. Maravillosa fusión natural del reino animal y vegetal. La hegemonía del significante de un ser se verá desestabilizada al entrar en conexión con otro que es diferente. La orquídea imita a la avispa en su organización animal, no sólo en el nivel de significante sino que se trata de la captura de un código, la aprehensión de un más allá de su condición vegetal, un “verdadero devenir, devenir avispa de la orquídea, devenir orquídea de la avispa”,²² logrando así la desterritorialización y la reterritorialización de ambas. En el *Manual de flora fantástica* el hombre deviene planta en “Adúltera consorte”, la planta deviene ave en “Alguien canta al fondo del bosque”, la planta deviene oro en “El huerto de Baaras”. Salida del territorio convencional, conocido, para proyectarse al otro reino y reconocerse en ese otro espacio, conexión con el exterior, “Evolución paralela de dos seres que no tienen absolutamente nada que ver el uno con el otro.”²³

Finalmente, Deleuze y Guattari reconocen que su teoría puede encerrarse a sí misma dentro de lo que critica, pero esto no parece importarles demasiado, pues el rizoma es un modelo que nunca termina de construirse, desaparecer, extenderse, interrumpirse y comenzar otra vez. Asimismo, el *Manual de flora*

22
23

Ibid., p. 16.
Remy Chauvin, citado por Deleuze y Guattari, “Introducción: Rizoma”, p. 16.

fantástica pretender abrir la mirada a través de la transgresión de las normas, de la creación de textos y seres híbridos que se escapan a toda lógica convencional, no importa que en su existir pueda contradecirse a sí mismo. Lizalde flexibiliza las clasificaciones con la finalidad de abrir el pensamiento hacia otras posibilidades. En este sentido, este tipo de obras apuestan sobre el cambio significativo a una visión integradora que cuestione las taxonomías, no sólo entendidas como una catalogación rigurosamente científica, sino como el símbolo del cada vez más sistemático pensamiento humano, que, encerrado en sus lindes clasificatorias, discrimina todo aquello que le parece diferente, ajeno, irreal.

La fragilidad de las taxonomías

La escritura rizomática de la obra, su carácter de híbrido biológico y textual, y su intertextualidad, llevan implícita la condición de la transgresión a las taxonomías. El hecho de que cuestione las clasificaciones al mezclar géneros de todo tipo ubica su existencia en un espacio medio entre el pensamiento codificado y el pensamiento reflexivo, tal como considera Michael Foucault en *Las palabras y las cosas*, obra en la que también analiza el temor al caos señalando que los códigos fundamentales de cada cultura establecen generalidades empíricas para cada individuo, un orden preestablecido para que pueda reconocer y comprender la realidad. Las teorías científicas y el pensamiento filosófico tratan de dar explicación a esta inquietud por el orden, por qué existe, por qué se elige un determinado orden y no otro. Sin embargo, para Foucault hay un punto intermedio

entre estas dos formas de pensamiento, un dominio que es más confuso, oscuro y difícil de analizar. Es entonces en esta región donde una cultura puede librarse de los órdenes empíricos que le dictan aquellos códigos primigenios, y tomar distancia de ellos, los despoja de su cualidad transparente, se rebela contra su dominio para enterarse de que

...estos órdenes no son los únicos posibles ni los mejores, de tal suerte que se encuentra ante el hecho en bruto de que hay, por debajo de sus órdenes espontáneos, cosas que en sí mismas son ordenables, que pertenecen a cierto orden mudo, en suma, que hay un orden. Es como si la cultura, librándose por una parte de sus rejas lingüísticas, perceptivas, prácticas, les aplicara una segunda reja que las neutraliza, que, al duplicarlas, las hace aparecer a la vez que las excluye, encontrándose así ante el ser en bruto del orden.²⁴

Gracias a este orden descubierto se pueden mirar críticamente los códigos de la percepción, del lenguaje y la interpretación. Existe un lugar medio entre “la mirada ya codificada y el conocimiento reflexivo”, una región donde el orden se percibe como continuo y discontinuo, compuesto de semejanzas u organizado por diferencias. Es un orden anterior a toda percepción, situado justo entre los códigos ordenadores y las reflexiones sobre esas taxonomías.

Para Foucault el espacio de empiricidad de la época clásica fue un “proyecto de una ciencia general del orden, teoría de los signos que analiza la representación, disposición en cuadros ordenados de las identidades y de las diferencias.”²⁵ Este espacio no había existido hasta finales del Renacimiento y estaría en

24 Michel Foucault, *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*, pp. 5-6.

25

Ibid., p. 77.

crisis para inicios del siglo XIX. Resulta un esfuerzo inútil el querer reconstruir o conservar ese mismo sistema antiguo en nuestros días. Recuperar las anteriores “ciencias de la vida” equivaldría a olvidar que “ni el hombre, ni la vida, ni la naturaleza son dominios que se ofrezcan espontánea y pasivamente a la curiosidad del saber.”²⁶

La reflexión sobre el orden y su alteración está presente en el *Manual de flora fantástica*. En “Epifitas voladoras” encontramos el impulso de la transgresión de los códigos y las leyes

Y entre las leyes de obligada obediencia para el reino vegetal figura aquella de que “todas las plantas vivirán privadas del don de la locomoción y tendrán raíces”. Pero la divinidad no logró nunca hacer cumplir cabalmente la mencionada ley [...] Muchas plantas hallaron la manera de burlar el principio inflexible...²⁷

En este mismo relato, la transgresión de las plantas se da en forma gradual, primero son las acuáticas, luego las que se dejan llevar por el viento, después las parásitas y “cuatro mil años después, es decir, al día siguiente” ya se ven en el cielo:

...robles alados de peso completo, junglas enteras, continentes vegetales que se confunden aún con las nubes cuando amenazan cielos oscuros, y multitudes de flores y vainas o láminas verdes que planean por la atmósfera confundidas con pájaros y mariposas.²⁸

El anterior párrafo posee una belleza asombrosa y visionaria. Es como si esta imagen revelara el deseo de ver, algún día, cuatro mil años después, que los estatutos que ataban las

26
27
28

Ibid., p. 78.
Eduardo Lizalde, “Manual de flora fantástica”, p. 185.
Ibid., p. 186.

plantas a la tierra se rompieron para liberarlas, que sólo en ellas está ese impulso para reconocer sus devenires y entregarse sin temor a ellos, pues “Dado el primer paso, ya están dados todos los demás. El tiempo no existe después del primer paso”.²⁹ Es por esto que cuatro mil años son igual a un día. Si los vegetales supieron emanciparse de las leyes que los regían, la mente puede hacerlo de la misma manera.

El libro de Lizalde posee un interés por el tema de las taxonomías, que no es la negación de las mismas. Su recuento de seres fantásticos en un manual es una forma de inventario, una forma de dar fe de una serie que se escapa de la razón, pero al fin una serie. Su interés apunta hacia otro asunto mucho más profundo.

No se trata de invalidar la función de las taxonomías, sino de modificar y ampliar la percepción de la realidad, tal como lo dice Foucault cuando apunta que las clasificaciones antiguas pueden, en cierta forma, seguir gozando de validez, pero su continuidad será sólo superficial y funcional, pues “...el modo de ser de las cosas y el orden que, al repartirlas, las ofrece al saber se ha alterado profundamente.”³⁰ Las divisiones son humanas, sólo el hombre clasifica, así lo deja ver Lizalde en su *Manual*:

No fueron los anillos del reptante ni el tentáculo ni la pierna ni el brazo, los que dividieron a todas las criaturas del paraíso original en estos dos furiosamente criminales, antípodos y enfebrecidos reinos combatientes. Fue el ojo,

29
30

Ibid.
Michael Foucault, *Las palabras y las cosas*, pp. 7-8.

sin el cual no hubiera sido nunca el hombre, que aprendió a saber lo que veía, y a verse con el ojo.³¹

El hombre se engrandece al verse y quiere nombrar lo que ve. Sin embargo, en el *Manual de flora fantástica* el ser humano pierde el centro, ya no es el protagonista del mundo, ni de la pirámide taxonómica. Los vegetales, con su existencia amenazadora, siempre, desde los tiempos más remotos, incluso antes de la creación del hombre, han sido los soberanos. Así se puede observar en "La guerra del principio del mundo" donde Lizalde compara la aparición de "los monstruos sin raíces", es decir la fauna, con la llegada de las "incultas y bravas legiones de castellanos" en tierras de árabes y judíos. La "nobleza floral" tuvo que ingeniárselas para evitar la depredación causada por los recién aparecidos mutantes, e hizo uso de las grandes reservas de sustancias tóxicas que corrían por sus raíces subterráneas. Las plantas se autoenvenenaron para poder acabar con sus enemigos zoológicos. De esta manera, Lizalde atribuye a la flora antigua la desaparición de los dinosaurios, sólo el *Homo erectus* pudo sobrevivir gracias a que logró someter a las plantas venenosas. Pero podemos ver en "Vesánicas y lunáticas" que aún después de ser domesticadas por los hombres, las plantas continúan siendo las soberanas: "...las neuróticas del reino superior, que es el de las criaturas vegetales, por naturaleza y antigüedad...";³² dejando así evidenciada la nimiedad del hombre y su mundo, desacreditando su auto-asignada superioridad sobre los demás.

31

32

Eduardo Lizalde, "Manual de flora fantástica". p. 226.
Ibid., p. 200.

En otro texto, "Delirio de la mandrágora", Lizalde atribuye las razones del envenenamiento vegetal a la ruptura de un lazo que existió en el momento de la creación. Todos los seres estaban formados por "sal, mercurio y sulfato", pero estos elementos místicos se desunieron en el hombre y rompieron la armonía, lo que produjo también que los vegetales se alteraran, se enloquecieran y enfermaran, pues descubrieron, en el fondo de la tierra, yacimientos de alcaloides deletéreos, sustancias tóxicas, hipnóticas y mortales. De esta forma Lizalde descubre las razones por las cuales los vegetales cobran una existencia monstruosa en su *Manual*, esta característica también lleva implícita la transgresión a los estatutos.

José Miguel G. Cortés menciona que "El monstruo anuncia la fragilidad del orden en que vivimos, un orden que se puede quebrar en cualquier momento; profetizan el avance del caos."³³ Cortés piensa que las leyes impuestas fueron hechas para imponerse generalmente, y para lograrlo se debe eliminar a todos aquellos que no encajen en sus cuadraturas. Si alguien se atreviese a cuestionar las pautas de comportamiento, entonces sufrirá marginación y rechazo. "El malvado siempre es el *Otro*";³⁴ es una amenaza al querer destruir lo que hasta ese momento parecía inquebrantable, al intentar transgredir "los límites establecidos, aquel que nos devuelve una imagen inquietante de nuestro cuerpo que no se corresponde con las viejas ideas, aquel a quien su *diferencia* relega a la frontera externa de la *realidad*."³⁵

33 José Miguel G. Cortés, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el*

arte, p. 22.

34

Ibid., p. 14.

35

Ibid.

Cortés considera que el monstruo es el resultado de “una actividad combinatoria”, y, por lo mismo, es un ser sin misterio, totalmente transparente a la mente que lo analiza. Si se le describe, se le desarma, pues se descompone en las diversas partes que lo conforman, se sitúa cada una de ellas, se relacionan unas con otras. “Esta manera de analizarlo permite el establecimiento de diccionario de monstruos, de manuales de zoología fantástica, donde se les describe de una manera rigurosa. Es una clasificación de las formas tal y como las percibimos.”³⁶

De esta manera podemos ver que, al describir sus criaturas en su *Manual*, Lizalde está llevando a cabo una clasificación, pero esta forma de dar cuenta de los seres fantásticos no se ciñe a las formas tradicionales de hacerlo, pues su libro se ofrece como algo inabarcable y abierto, de ahí su caracterización como “manual”.

En cuanto a la taxonomía textual, también ya se ha mencionado la manera en que el *Manual de flora fantástica* se libera de cualquier clasificación convencional. Resultaría muy difícil encaillar esta obra dentro de una de las taxonomías tradicionales. Lo anterior hace pensar que libros como el *Manual* se inclinan por un cambio en el discurso que tiene como finalidad mostrar realidades nuevas por medio de lenguajes nuevos: “Los discursos se agotan y traspasan sus propios límites. El agotamiento lleva a una necesaria vuelta de tuerca, una respuesta discursiva que se realiza mediante el cuestionamiento de lo convencional...”³⁷

36

37 *Ibid.*, p. 23.
Piedad Fernández Toledo, *Discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI*, pp. 10-11.

Si la realidad y la manera de percibirla han cambiado, la manera de expresarla no tiene por qué seguir siendo la misma.

En su tesis de Master, José Ignacio Donoso intenta una "taxonomía de las transformaciones". Es decir, trata de clasificar todas las cosas que por el hecho de ser diferentes pueden ser incluidas en una nueva taxonomía. Aunque, al igual que un cuidadoso catalogador, reconoce su proyecto como inabarcable, pero que persigue un fin muy claro: hacer trizas la rigidez de las identidades y los estereotipos. Donoso estudia las transformaciones del sujeto en su relación con los demás seres vivos y su entorno: el sujeto que deviene objeto, animal, roca, vegetal o molecular:

En vez de hablar de quiénes somos, hablar de nuestra capacidad de cambio o de nuestra multiplicidad. Creo que sabemos mucho de alguien si éste nos cuenta que antes de ser mariposa fue una larva, o que se metamorfosea en Hyde cuando éste no es Jekyll, o que deviene negro porque toca en una banda de Jazz, o que se mimetiza en una mujer cuando sale por las noches.³⁸

Se trata entonces de romper ese miedo al caos, de debilitar ese apego enfermizo al orden por medio de nuevas formas de discurso, de la creación de seres monstruosos que puedan recordar al ser humano su capacidad de múltiples devenires, sin temor a "... uno de los mayores problemas de nuestro tiempo: el pavor a la mezcolanza y confusión entre las razas, entre hombre y mujer, lo humano y lo animal".³⁹

38 José Ignacio Donoso Bailón, *Arte e "identidad": Taxonomía de las transformaciones*, pp. 10-11.

39 José Miguel G. Cortés, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, p. 35.

Aunque textos como el *Manual de flora fantástica* rechacen los conceptos canónicos de clasificación, al mismo tiempo pueden pertenecer, quizá involuntariamente, a una nueva categoría genérica. Lo anterior pone de manifiesto que no se trata de negar la pertinencia de las taxonomías, ni en las ciencias naturales ni en los géneros literarios. Ambos ordenamientos siempre serán útiles si se quiere comprender sistemática y científicamente universos tan vastos como lo son la literatura y la naturaleza. Se pretende, más bien, demostrar la fragilidad de las taxonomías como lo que son: una ciencia creada por los hombres, y que por lo mismo, su rigidez es cuestionable, vulnerable, abierta a la constante transformación, a no cerrarse en sí misma, a recrearse siempre en una nueva identidad, infinita.

Bibliografía

- Bajtín, Mijail. *Estética de la creación verbal*. México, Siglo XXI, 1985.
- Borges, Jorge Luis y Margarita Guerrero, *Manual de zoología fantástica*. México, Fondo de Cultura Económica, 1983.
- Cortés, José Miguel G. *Orden y caos, Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997.
- Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona, Paidós, 1989.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. "Introducción: Rizoma", *Mil mesetas*. Valencia, España, Pre-textos, 1997.
- Donoso Bailón, José Ignacio. *Arte e "identidad": Taxonomía de las transformaciones*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Trabajo fin de Master, 2001.
- Fernández Toledo, Piedad. *Discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI*. Sevilla, Comunicación Social, 2009.
- Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Argentina, Siglo XXI, 1968.
- Kristeva, Julia. *Semiótica*. Madrid, Fundamentos, 1981.
- Lizalde, Eduardo. "Manual de flora fantástica", *Almanaque de cuentos y ficciones*. México, Era, 2005.
- López Parada, Esperanza. *Bestiarios americanos: la tradición animalística en el cuento hispanoamericano contemporáneo*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Tesis doctoral, 1993.
- Mayos, Gonçal. *Hegel. Vida, pensamiento y obra*. Barcelona, Planeta DeAgostini, 2007.
- Noguerol, Francisca. "Híbridos genéricos: la desintegración del libro en la literatura hispanoamericana del siglo XX", *Rilce* 15, 1, 1999, pp. 239-50.

— "Borges y Arreola: bestiario, biblioteca y vida", *Variaciones Borges* 33, 2012, pp. 127-148.

Ramos-Izquierdo, Eduardo. "De lo híbrido y de su presencia en la novela mexicana actual", *Lo híbrido*. París, Índigo, 2005.

Entender y comprender



Carlos Gómez Carro

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Resumen

Comprender es un rayo de luz que atraviesa la penumbra del mero entendimiento. Entendemos algo cuando conseguimos establecer la relación causal, lógica, de un enunciado con los que lo siguen y lo preceden dentro de un sintagma, pero sólo lo comprendemos cuando advertimos los paradigmas que lo atraviesan. El presente ensayo discute en qué consisten ambos conceptos, a partir de su contraste con diversas dicotomías —sujeto-predicado, verso-prosa, análisis-síntesis, juicios analíticos-juicios sintéticos, sintagma-paradigma y saber-conocer, fundamentalmente— que permiten discernir acerca de los mecanismos del pensamiento mismo y cómo procede éste bajo el horizonte del lenguaje.

Palabras clave

Entender y comprender, saber y conocer, dicotomías fundamentales, pensamiento y lenguaje.

Abstract

Comprehension is a ray of light piercing through the shadows of mere understanding. We understand something when can establish a causal relation, a logical relation, of a statement with those that follow or precede it within a syntagm. But we only comprehend it when we pay attention to the paradigms that run through it. This essay addresses the composition of both concepts in contrast with several dichotomies: subject/predicate; verse/prose; analysis/synthesis; analytical/synthetic judgments; syntagm/paradigm; and knowledge

by acquaintance versus knowledge by description. Such an approach allows us to articulate the very mechanisms of thought, and how it operates within the matrix of language.

Key words

Understand and comprehend, knowledge by acquaintance versus knowledge by description, analytic and synthetic judgments, fundamental dichotomies, thought and language.

Más allá de que el propósito de la teoría literaria sea el estudio de la especificidad literaria, en cuanto que ésta se caracteriza por una singularidad verbal que la distingue de cualquier otro tipo de discurso —tal y como lo pensaron en su momento los teóricos del formalismo ruso, con su idea acerca del “extrañamiento literario”, como una peculiar afectación del lenguaje de la que carece el habla coloquial o el discurso científico—, lo cierto es que la evolución de este pensamiento, desarrollado en los más diversos frentes desde el siglo XX, ha ayudado a clarificar el sentido de la lengua misma y su relación con el pensamiento, y nos ha llevado a la convicción de que el lenguaje no es sólo el instrumento del pensamiento —literario o no—, sino que el pensamiento es lenguaje, su horizonte fundamental.¹

La deriva de este enfoque ha adquirido diversas etiquetas, aparte de las meramente literarias: deconstructivismo, hermenéutica, filosofía del lenguaje, estructuralismo y postestructuralismo, las cuales se encadenan, en varios sentidos, dentro de esta perplejidad. De manera que el conocimiento pareciera encontrarse delimitado, antes que en cualquier otra consideración, bajo las reglas del lenguaje: la estructura del lenguaje

¹ Gerardo Cordero, “Aspectos de la necesidad en el *Tractatus* de Wittgenstein”, p. 78. “Simplificando, se puede decir: si la naturaleza esencial del lenguaje (desvelado en la proposición elemental) es así, se sigue que la realidad es así y esto último como lo primero con el adjetivo de necesariamente verdadero”.

correspondería con la estructuración lógica desde la que concebimos y definimos el mundo.

Sabemos, por otra parte, que el pensamiento fluye, sobre todo, en las instancias dialécticas que lo transparentan. Es decir, a partir de las oposiciones significativas que se generan en su seno, el pensamiento se muestra a plenitud. Y si así se muestra es, quizás, porque el funcionamiento mismo del lenguaje procede de tal modo: a partir de dicotomías que, en su contraste, iluminan los conceptos. El sujeto frente a su predicado, digamos de entrada; estructura básica a partir de la cual se vertebra todo discurso: lo que se dice (el predicado) y de quién se dice (el sujeto). Tal fundamento dicotómico, presente en todo discurso, hacía que Roland Barthes señalara que en cualquier frase se encierra un pequeño relato y todo relato es como una gran frase.² El funcionamiento de la frase es semejante al del discurso mismo, entonces. Nos ha faltado, en este sentido, describir la gramática que nos muestre el múltiple encadenamiento que va de la pequeña frase al texto, pues hasta ahora sólo se ha sugerido: el que todo texto funciona como una oración. De momento, si bien no contamos aún con las reglas generales de tal encadenamiento, sí podemos postular algunas propuestas teóricas.

2 Roland Barthes, *Análisis estructural del relato*, p. 11. "Como es sabido, la lingüística se detiene en la frase: es la última unidad de que **cre** tener derecho a ocuparse; si, en efecto, la frase, al ser un orden y no una serie, no puede reducirse a la suma de las palabras que la componen y constituye por ello mismo una unidad original, un enunciado, por el contrario, no es más que la sucesión de las frases que lo componen: desde el punto de vista de la lingüística, el discurso no tiene nada que no encontremos en la frase...".

En este sentido, la oposición sujeto-predicado no es la única que nos revela cómo se piensa el pensamiento (o cómo funciona la lengua, si se quiere). Si pensamos, por ejemplo, en la antinomia verso-prosa, observamos que cada una de estas formas de expresión facilita y propicia un tipo de pensamiento y no otro. Digamos que el verso ha sido concebido, sobre todo, para ser escuchado, mientras que la prosa se lee mejor en silencio (el silencio de la biblioteca, diríase). Pero no sólo es esto: la prosa —la buena prosa, al menos— busca cercar el lenguaje para obligarlo a referir un sólo sentido y no otro, a despropósito de la naturaleza polisémica del lenguaje, que se desenvuelve mejor en el verso, y en la poesía misma.

También es cierto que la prosa es el vehículo privilegiado de la ficción. No es que en el verso no se puedan contar historias (toda la poesía épica tradicional lo hizo; algunos poetas aún lo hacen), pero sucede que lo que cuenta el verso lo leemos como poesía, más que como ficción. Es raro el narrador que duda entre el empleo de la prosa o del verso como instrumento de su creación. También porque la prosa facilita el tono experimental que ejercen los autores de ficción sobre su obra y sus personajes: emplean al lenguaje como un instrumento —lo mismo que hace el científico—, más que como un fin. En la ficción, el narrador experimenta con las situaciones de sus personajes que si bien se ve, en los mejores casos, tienden a contrastarse. Es decir, el autor tiende a jugar con una oposición dialéctica de valores sobre los que el lector está alerta y toma alguna postura: Caín y Abel, Dios y la serpiente (o Dios y el Demonio), Sancho y El Quijote, Erik Lönnrot y Red Scharlach, Juan Preciado y Pedro

Páramo. Contraste bajo el cual opera la gramática del texto de ficción.

Mientras que el científico experimenta con los alcances de sus ideas —gestadas, del mismo modo, bajo su contraste dicotómico—, el poeta lo hace, antes que con contenidos —como el científico o el narrador—, con su materia de trabajo, esto es, con las palabras mismas; fija su atención y la del lector en ellas: en lo que se dicen y nos dicen con la alteridad de sus sonidos y cómo éstos gestan sentidos diversos, muchas veces inesperados y en ocasiones felices. Mientras tanto, el narrador experimenta con lo que sus personajes representan socialmente, dentro de la obra y fuera de ella. En los tres casos, ciencia, narrativa y poesía, la gramática del contraste es distinta —ideas, en el primer caso; la relación entre las palabras, en la poesía; y los valores existenciales, en el de la narrativa—, sin que esto excluya el coqueteo entre estas tres maneras de pensar el mundo: cuentos que parecen ensayos, postulados de la ciencia que resultan poéticos, o poemas que nos relatan historias.

Y si la prosa, en suma, permite al escritor concentrarse en el sentido utilitario del lenguaje (más allá de que el buen escritor jamás se olvida de su naturaleza estética), resulta indispensable, en este examen de dicotomías fundamentales, diseccionar acerca de la distinción entre *doxa* y *episteme*: opinión y ciencia como dos instancias en las que la ciencia se propone a sí misma como la expresión específica de las ideas (la razón desnuda en su propia disertación), en tanto que la opinión diserta acerca del conocimiento empírico; la razón y lo sensible, en cada caso. Dicotomía que es posible asociar a la distinción kantiana entre

juicios analíticos y sintéticos. En los primeros, como sabemos, lo que se predica del sujeto ya se encuentra implícito en el sujeto mismo. El trabajo del científico y de la ciencia, en este caso, consiste en descubrir lo que ya está en su objeto de estudio y explicitarlo. Mientras que en los sintéticos, no: lo que se predica del sujeto es nuevo, algo que no sabíamos acerca de él ni estaba implícito en él. Tal distinción le permitía a Luis Villoro resaltar las diferencias y similitudes entre saber y conocer. Un sutil entrecruzamiento de conceptos: el sabio es quien conoce y el científico quien sabe. Yo conozco algo cuando tengo una experiencia empírica acerca de algo o alguien; sé de algo o alguien cuando lo he estudiado. Conozco la Ciudad de México, digamos, pues vivo en ella; pero sé de ella por los relatos que de la ciudad se han hecho, tanto como alguien que jamás ha vivido en ella. Conozco el sabor de una manzana hasta que la he probado, aunque no sepa nada de ella. Quiero decir, aunque no sepa nada acerca de sus cualidades alimenticias o de sus orígenes. Y al revés, puedo haber estudiado la fruta, saber de ella, sin haberla probado nunca. En suma, lo empírico y lo teórico, como expresiones de dos tipos de conocimiento: saber y conocer.

Se trata de parejas conceptuales que se entrecruzan y, de algún modo, se desdoblán en las otras. Es decir, en algún grado, los juicios analíticos pertenecen al mundo epistemológico y los sintéticos al de la opinión. Lo que nos llevaría a preguntarnos si el sabio es quien engarza juicios sintéticos, derivados de su experiencia existencial; mientras que el científico lo hace a partir de juicios analíticos, sobre los que pareciera no necesitar de alguna experiencia directa.

De modo tal que, pareciera, el modelo del sabio es el artista y, con mayor precisión, el poeta; en tanto que el del teórico es el científico. Sin embargo, sabemos que no se trata de conceptos excluyentes, sino que en algún punto confluyen. Si pensamos, para ello, que uno de los fundamentos del método científico es la dicotomía análisis-síntesis. Lo primero que hace el científico con su objeto de estudio es desmenuzarlo en sus partes esenciales, analizarlo (del griego ἀνάλυσις, descomposición) —ir de lo complejo a lo simple y de lo casual a lo necesario: distinguir lo esencial de lo accidental—, para después reintegrar esas partes necesarias en una nueva relación superior a la que llama síntesis (del griego σύνθεσις, unión, composición). Sintetizar, dentro del discurso científico, es la consecuencia directa del análisis.

Sin embargo, es posible ver que el proceso real —más allá del discurso—, bajo el cual los científicos desarrollan sus hipótesis, suele ser exactamente el proceso inverso. El científico adivina, primero, un todo distinto —una síntesis nueva acerca del tema—, es decir, una nueva manera de ver su objeto de estudio, para después intentar organizar sus partes esenciales bajo nuevos paradigmas. Su nuevo análisis está dirigido por su presunción. Pues, ¿cómo podría distinguir lo esencial de lo accesorio, sino es bajo una nueva hipótesis de organización de su tema de estudio? Dicho de otra manera: primero sintetiza y luego analiza. En el científico, primero ocurre el deslumbramiento de un nuevo modo de ver el mundo, la síntesis (que el poeta llama epifanía), para después intentar explicarlo bajo una ordenación lógica de elementos a lo que llama análisis: de éste partirá, del análisis, para desarrollar su explicación pública de la

nueva teoría, aunque no haya sido éste el orden seguido para su invención.

De modo que, se puede concluir, no existe una identidad entre *episteme* y juicios analíticos, pues para la ciencia es absolutamente necesaria la síntesis en el sentido aludido: el análisis científico, antes que ser el punto de partida, suele ser la consecuencia de una percepción sintética. Sin embargo, para la *doxa*, sí se podría hablar de opinión pura, es decir, de juicios sintéticos basados en la sola experiencia. Veamos.

Si la ciencia, entonces, se funda en el proceso dialéctico entre análisis y síntesis —en tanto que parte de una intuición sintética que lo guía en su nueva reflexión—, lo que hace, entonces, es descubrirnos algo que estaba ahí en su objeto de estudio, pero oculto. Lo que modifica su objeto de estudio es el modo de verlo. Esa manera de ver distinta es lo que propicia su análisis desde otra perspectiva.

Tal intuición sintética, si bien se ve, es compartida por el artista. Por ejemplo, podemos examinar el razonamiento empleado por el personaje central de la que es, posiblemente, la novela más ambiciosa de Juan García Ponce, *Crónica de la intervención*, aplicable a toda concepción estética. Se trata de un fotógrafo que está convencido de que su tarea como fotógrafo consiste en “mostrar lo inexistente”, que para el caso significa descubrir lo invisible, lo oculto a la mirada inmediata. Lo que, en efecto, consiguen los grandes fotógrafos: revelar lo extraordinario en una imagen aparentemente convencional. Por extensión, mostrar lo oculto-invisible-inexistente es la tarea esencial del artista, ya sea fotógrafo, poeta o músico.

El artista llega a su síntesis, de igual modo, por intuición. Una intuición de la que el primer asombrado es él mismo. Indaga en las palabras, en los sonidos o en los colores y de ellos extrae el asombro, el encuentro con lo maravilloso; experiencia trascendente que el poeta y el científico comparten y que los une en una dimensión, quizás, superior.

Un conocimiento, el del artista, en el que se produce la condensación intuida de un juicio sintético, en el que desaparece cualquier relación lógica y se apoya no sólo en la experiencia, sino también en la intuición. Lo que aparece es un sin por qué. Algo que tiene valor en sí mismo. Una reintegración momentánea con la totalidad, la cual (también por intuición) se nos muestra como su finalidad, la finalidad de todo conocimiento.

Digamos, entonces, que el científico llega a su verdad mediante el encadenamiento de razonamientos lógicos, consecuentes, que confirman su hipótesis; mientras que el sabio-poeta lo hace mediante la sola intuición: sabe que está bien lo que está bien. Lo sabe, no sólo en su sentido estético, sino también ético. Escribe el poeta Miguel Hernández:

Llegó con tres heridas:

La del amor,
La de la muerte,
la de la vida.

Con tres heridas viene:

La de la vida,
la del amor,
la de la muerte.

Con tres heridas yo:
la de la vida,
la de la muerte,
la del amor.³

En su saber, tan cierto como indemostrable, se restablece la antigua liga entre ética y estética, de la que el verdadero sabio nunca se separa. De ahí que, en efecto, el poeta proceda por síntesis, más que por análisis; en tanto que el científico sólo se fía de lo sintético como consecuencia del análisis previo. Aunque sabe el propio científico que lo analítico y lo sintético son complementarios necesarios, más que antagónicos.

No obstante, cuando hemos dicho “intuición”, hemos dicho poco. ¿Qué es la intuición? Tal vez podamos advertir, a partir de lo dicho, algo acerca de lo inefable.⁴

Cuando un científico expone una nueva teoría es porque ha intuido que algo puede explicarse mejor o de un modo distinto que la teoría vigente, pues piensa que su nueva explicación organiza de mejor manera el conglomerado de fenómenos en los que se sustenta su teoría en relación con la previa. Y para esto no pareciera haber un método, sino sólo un señalamiento de la evidencia: tiene una revelación.

“¿Qué tal si en vez de esto es aquéllo?”, el científico suele emplear una fórmula semejante, que, sin embargo, no es muy

3
4

Miguel Hernández, *Obra completa. Poesía I. T. 1*, p. 694.
Karl Popper, *La lógica de la investigación científica*, pp. 31-32. “...todo descubrimiento contiene ‘un elemento irracional’ o ‘una intuición creadora’ en el sentido de Bergson. Einstein habla de un modo parecido de la ‘búsqueda de aquellas leyes sumamente universales... a partir de las cuales puede obtenerse una imagen del mundo por pura deducción. No existe una senda lógica —dice— que encamine a estas... leyes. Sólo puede alcanzarse por la intuición, apoyada en algo así como una introyección (*Einführung*) de los objetos de la experiencia.”

distinta a la que emplearía un mecánico al momento de arreglar un automóvil: “¿qué tal si no se trata de un problema del motor, sino de la transmisión?”, se pregunta este último, en un proceso mental semejante al que, quizá, el físico James Clerk Maxwell, hacia la segunda mitad del siglo XIX, empleaba para relacionar la electricidad con el magnetismo, como parte de un mismo fenómeno, al que denominó campo electromagnético. Al ser la velocidad de las ondas electromagnéticas la misma que la de la luz, deducía que la luz era una variante de las ondas electromagnéticas, lo que definió una manera completamente distinta de ver la luz y que prelude los grandes desarrollos científicos del siguiente siglo. Entre otros, a Jules Poincaré le permitió teorizar de mejor modo acerca de la discrepancia entre los distintos husos horarios en Europa y vislumbraba la teoría de la relatividad especial que, finalmente, es propuesta por Einstein, en 1905. En tanto, en 1903, Olinto De Pretto divulgaría en una publicación italiana la ecuación más famosa del siglo XX: $E = mc^2$, fórmula semejante a la que, por su cuenta y con la ayuda de los conceptos aportados por Hendrik Lorentz, había llegado el citado Poincaré, ideas consecuencia de la propuesta inicial de Maxwell, de la que las demás son su consecuencia teórica. En todos los casos, se partió de una intuición extraordinaria, a la que siguió su demostración analítica.

Ahora bien, la fórmula $E=mc^2$ es una relación binaria del tipo sujeto-predicado: mc^2 es lo que se predica del sujeto E . Ahora bien, lo que se predica de E es de carácter sintético, pues el predicado mc^2 no se encuentra implícito en la definición de E (en ninguna definición previa de la luz, se presume la velocidad de

la luz al cuadrado). Sin embargo, al ser, después de descubierta, una relación necesaria y universal, la hace ser un *a priori*. Un juicio sintético *a priori*, entonces, semejante al que empleaba Kant para referirse a los juicios sintéticos *a priori*, al decir que “la recta es la distancia más corta entre dos puntos”.⁵

Más allá de tales disquisiciones, es posible afirmar que las hipótesis son algo que también acontece de manera rutinaria en el lenguaje coloquial y en situaciones comunes, y no sólo en las alturas del discurso científico y del poético, sólo que en estos casos se sublima, esa es la diferencia.

Cuando, digamos, una novia intuye que su amado la traiciona, es porque ha ligado hechos diversos que la llevan a esa suposición: el ligero retraso en una cita, algún tipo de ansiedad inexplicable, la respuesta errática a una duda convencional, el suspenso o distracción en una charla habitual. La asociación de fenómenos dispersos en un principio la lleva a una suposición no tan distinta a lo que el teórico llamaría una hipótesis.

Y es que la intuición aparece como una asociación convencional dentro del lenguaje que se nos presenta como una línea continua en el tiempo (una recta virtual, diríase), de dimensión variable (de la frase al libro, pongamos), de modo que tal discurso puede estar constituido por una palabra, una frase o un conjunto variable de frases; cualquiera de ellos es un sintagma,

5 Gerardo Cordero, “Aspectos de la necesidad en el *Tractatus* de Wittgenstein”, p. 73. “Los enunciados científicos no pueden ser analíticos porque éstos, lo sabemos, no dan información nueva alguna. Tampoco sintéticos puesto que la ciencia pretende que sus conclusiones sean universales y necesarias y no meramente particulares y contingentes. Kant resuelve esta dificultad primera afirmando que los juicios de la ciencia deben tener la virtud de ser *a priori* como los analíticos, y objetivos como los sintéticos, pues, éstos sí aportaban información nueva. A estos enunciados científicos Kant los llamó juicios sintéticos *a priori*.”

el cual podría, incluso, carecer de significado manifiesto, como la mayor parte de los libros que Borges incluye en su célebre relato “La biblioteca de Babel”. La asociación preferente que hacemos dentro del sintagma es por contigüidad, porque aparecen juntos los sujetos y predicados; las oraciones que se encadenan a otras oraciones y frases. Y así. La operación es de carácter metonímico, por contigüidad, hemos dicho. Podemos indicar que es un tipo de asociación analítica pues desciframos lo que se enuncia a partir de su lectura. Esto es, el significado que le atribuimos al sintagma fluye dentro del mismo discurso. En cambio, la asociación sintética —la que le ocurre especialmente al artista, al poeta, y al científico, como hemos visto— no se encuentra dentro del sintagma, sino fuera de él: es de carácter metafórico.

Ya en su *Análisis estructural del relato*, Roland Barthes concebía el funcionamiento del relato —el relato, decíamos, funciona del mismo modo que una oración— a partir de dos tipos de funciones: los indicios y las funciones propiamente dichas. Las segundas, las funciones, operan dentro de la línea del propio sintagma, por ello son metonímicas; mientras que los indicios son metafóricos, pues ocurren fuera del sintagma, es decir, fuera de la oración. Una asociación metonímica, por ejemplo, es cuando suena un teléfono y alguien, por cercanía, contesta (charla que en alguna otra parte del relato, quizás, tendrá sus consecuencias). En cambio, un indicio no ocurre dentro de la frase (ni siquiera dentro del relato), sino más allá de ella (por el tono de voz, alguien que escucha la conversación puede inferir la naturaleza de la charla, digamos). Si un investigador en la escena del crimen encuentra una flor al lado de la víctima, leerá

el detalle como un mensaje cifrado, un indicio que liga el suceso con otros asesinatos de características semejantes ocurridos en momentos distintos. De modo que los indicios operan fuera del relato, en un “metarrelato”, puede decirse.

Es lo que le ocurre a la novia cuando intuye la deslealtad de su prometido; al poeta, cuando reúne dos palabras de manera insólita (labios de rubí, digamos); al mecánico, cuando supone que no es el motor donde se halla el desperfecto, sino en la transmisión; o al científico, cuando se propone establecer una nueva relación entre el tiempo y el espacio. Todos ellos hacen asociaciones fuera de la frase, de carácter metafórico antes que metonímico.

En realidad, la asociación metafórica que llamamos intuición no ocurre como un enigma insondable, sino a partir de una operación típica dentro del lenguaje. El doble proceso sobre el que se funda toda verbalización: la construcción sintagmática y la paradigmática. Cuando el poeta escribe “labios de rubí”, por ejemplo, ha concebido no sólo un verso (un sintagma), sino que lo ha hecho bajo una selección paradigmática. Ha elegido decir “labios” para caracterizar un rasgo distintivo de la mujer amada (supongamos que se trata de la descripción de la mujer amada), que la hace diferente a otras. Unos labios que son rojos y que aluden, sin duda, a otros labios, y esto no deja de ser una asociación sintagmática. De un rojo tan intenso como el rubí —se advierte en este caso ya la asociación paradigmática— y, por ello, se infiere que tales labios son fríos y duros como la piedra, de lo que debe concluirse que son de un alto valor mercantil. Unos

“labios de rubí” son unos labios hermosos, pero caros, duros y fríos. No se trata, entonces, de un elogio (o es un reproche disfrazado de elogio), y esto sólo lo podemos comprender cuando atendemos a su sentido paradigmático.

Pensemos, ahora, esta clasificación del modo siguiente: el entendimiento procede por asociación metonímica, mientras que la comprensión se suma a la asociación paradigmática. Este doble engarce es, quizás, el mecanismo fundamental de la inteligencia humana. Un lector, digamos, entiende la secuencia argumentativa que le ofrece el texto —el sintagma—, pero no necesariamente lo comprende, pues para ello necesita situar su lectura en otro nivel, en el nivel paradigmático.⁶

Si lo pensamos bien, un animal inteligente entiende de manera certera un conjunto de instrucciones. Pongamos como ejemplo a nuestro perro, al que llevamos cotidianamente de paseo: cuando tomamos las llaves de la puerta de la casa, él salta con entusiasmo, más aún cuando agarramos la correa con la que lo llevamos y abrimos la puerta de entrada del domicilio. Para él son signos que identifica con la acción subsecuente, metonímica, de pasear. En su memoria se produce la asociación entre llaves, correa y abrir la puerta, con su paseo. Si la secuencia no se cumple, por ejemplo, sólo nos ve tomar las llaves pero no la correa, o abrimos la puerta sin su correa, intuye que el desenlace será otro, la oración tendrá un derrotero distinto y lo sabe por

6

Lo que en otro momento nos llevará a fundamentar y extendernos sobre el concepto de lectura paradigmática.

asociación metonímica. Tomar las llaves sin la correa implicará, probablemente, que el amo salga sin él.

Tenemos, entonces, una secuencia que podemos denominar entendimiento, y otra a la que llamamos comprensión. Comprender, en este caso, es salirse de la línea del sintagma y explorar una multiplicidad de distintas secuencias a las que se integrará lo antes entendido. Este “salirse” de la línea está regido por un funcionamiento análogo al que empleamos dentro de la lengua misma en las relaciones paradigmáticas y sintagmáticas.

En la secuencia en la que invitamos a nuestra mascota a salir de la casa, el perro identifica la serie de signos —la primera articulación—, pero no identifica los elementos distintivos —llaves, correa y puerta abierta— fuera de la secuencia que conoce. No comprende la dimensión independiente de cada uno de ellos, y menos que es posible descomponer cada uno en sonidos diferenciados. Para él, la correa en sí es el signo, no la palabra correa. Entiende la frase, pero no la comprende.

El sentido que el perro encuentra al hecho de salir es la perspectiva de reencontrarse con un ámbito del que ha sido excluido, nostalgia de una naturaleza perdida. Vive una reclusión que no comprende, pero tolera: su obediencia se queda en la aceptación de la frase. Y es que si comprendiera, es decir, si se saltara la línea y se percibiera en su real condición de sometido a su amo, su comportamiento, tal vez, sería distinto: podría rebelarse. Comprender implica una rebelión frente a la linealidad del sintagma. Conceptos como libertad y justicia se manifiestan, podría decirse, como una consecuencia del paso del entendimiento a la comprensión. Por supuesto, la fidelidad del animal responde

también a una relación de afecto hacia su amo, casi siempre, más fidedigna e intensa que la humana.

En la doble articulación tenemos la composición, dentro de la frase, de elementos significativos —las palabras—, y distintivos —los fonemas—. No obstante, palabras y frases funcionan, igualmente, como elementos distintivos: aluden, muchas veces de modo secreto, a otras palabras y a otras frases de manera paradigmática. Y es que toda palabra evoca el mundo cultural en el que se gesta y se dice, es ahí donde el lenguaje adquiere su verdadera profundidad. En una frase como “Caperucita visita a la abuela”, por ejemplo, está contenida una tradición, aunque la frase no lo diga explícitamente. Al leer “Caperucita”, al lector se le aparece irremediablemente el “lobo” (una ausencia presente), y al terminar la frase, toda la historia de sustituciones y amagos que conlleva el cuento dentro de la tradición a la que pertenece el relato. El registro opera como una asociación paradigmática, análoga a la articulación de elementos distintivos dentro de la frase. Y es que cuando en el mensaje aparece lo invisible —lo paradigmático—, lo que está ahí, oculto —en este caso el lobo, su entrevista con Caperucita, la metamorfosis del animal en la abuela y el desenlace conocido—, se comienza a comprender la frase. Y así ocurre con toda frase que al comprenderse rebasa las fronteras de la sola línea verbal. En el inicio de *El Quijote* —“En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme”—, Cervantes elige una frase que ya se encontraba en un romance de la época —es la quinta de una Ensaladilla anónima, divulgada en unas *Flores del Parnaso*, por Luis Medina, nos precisa Martín

de Riquer—,⁷ lo hace, por una parte, para oponerlo al indefinido “Había una vez” del cuento tradicional, pues al situar la acción de su novela en ese lugar específico, la Mancha, omite la lejanía tradicional que envolvía a las novelas de caballería (Bretaña, Persia, Guala o Constantinopla); pero, lo hace también porque se trata del engarce de un octosílabo, “En un lugar de la Mancha”, con un endecasílabo, “de cuyo nombre no quiero acordarme”, como lo han redescubierto los poetas lacónicos (Roberto López Moreno, entre ellos). De modo que tal inicio lleva implícita la alternancia que se da en la novela entre lo popular —el octosílabo— y lo culto —el endecasílabo—, como un aviso de sus pretensiones sintéticas. Operación paradigmática —una entre otras—, sin la cual la comprensión de ese inicio del texto cervantino quedaría, tal vez, incompleta.

El orden horizontal y el vertical que lo atraviesa; el arriba y el abajo que se sucede como el ir y venir de una relación doblemente articulada: el mundo que palabras y frases evocan y no sólo aquello que significan. La línea verbal desdoblada en un acontecer en el espacio-tiempo, en “una figura del mundo”, como describía Wittgenstein al lenguaje.

La comunión del cielo y de la tierra. El modo como en el Anáhuac se anunciaba la relación entre el numen y lo terrenal: la alegoría del arriba y el abajo que tejía todos los aspectos de la vida social e individual, pero que era santificada, por así decirlo, en el templo de los sacrificios. Al condenado —que a la vez participaba de la gracia, en tanto que su sacrificio estaba al

7 Martín de Riquer, “Introducción y notas”, en Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*, p. 33.

servicio de unos dioses de los que él formaría parte después de su muerte— se le extirpaba el corazón, el alimento divino, que junto con la sangre servía de donación al dios trabajador —como lo define Paul Westheim—al que se le ofrecía el sacrificio humano. Se hacía, entonces, rodar el cráneo del sacrificado por los peldaños de la pirámide. Al ser los peldaños representación de los días y de los años, el efecto buscado es que rodaba el cráneo en el tiempo de la eternidad; cráneos que después se colocarían, como ofrenda, en un *tzompantli*, a modo de calendario ritual. El acto reponía la comunicación entre el arriba y el abajo; entre el instante y lo eterno. La función simbólica del sacrificio, más allá de la honra divina, era fecundar el mundo: posibilitar que el dios trabajador consumara la realidad, y con ello, anidar el pensamiento en la tierra. Comprender consistía en integrar el destino y el tiempo humanos con el de los dioses y el de los dioses con el mundo terrenal.

En el mundo contemporáneo —el del capitalismo—, la relación entre el abajo y el arriba está comúnmente escindida del entendimiento y la comprensión. La producción material es, sobre todo, un proceso horizontal en el que el trabajo paradigmático y vertical (el diseño de conceptos y el proceso de creación en sus distintos niveles) está concentrado en unos pocos elegidos. Y rara vez ambos dominios se comunican (entre otros, el mundo de los empresarios y de sus obreros está absolutamente escindido). El horizonte es, precisamente, lo vertical: al alzar la mirada contemplamos el horizonte paradigmático. Cuando esto acontece, a veces ocurre la revuelta; otras, la rebelión; alguna otra, la revolución. La mirada se baja no sólo en el caso de la producción, sino también en el del consumo, y en el del orden

social. Rara vez sabemos por qué funcionan como funcionan los múltiples aparatos que empleamos en nuestra vida cotidiana y que movilizan el sistema productivo, desde el teléfono hasta la internet. Se nos aparece, entonces, el restablecimiento de la comunicación entre estos dos planos como la tarea humana más relevante; de hecho, es lo que en muchos casos se propone el poeta —y el revolucionario—, a veces de manera clara, en otras como una insinuación. El verdadero pensamiento, por ello, es cuando ambos planos fluyen, se interrelacionan y se alimentan con plenitud; cuando entre el pensamiento de la ciencia y el de la poesía, entre el quehacer estético y el ético, se crean ventanas de relación con lo mundano; cuando el pensamiento es realización y no sólo pensamiento.

Cuando alguien —un gran poeta, un científico, una persona que atraviesa la calle o sube la cuesta empinada de una colina— expresa: “Ahora comprendo”, a lo que se refiere es al clic de esta articulación entre el plano vertical y el horizontal, convertidos ambos en espacio y tiempo confluyentes que vienen a la mente como un pensamiento fulminante. Lo mismo ocurre cuando expresa: “Ahora lo sé”. Así proceden los actos de la creación y de la invención, como ejercicios en los que, cual rayo de luz que atraviesa la tiniebla, iluminan por un instante el escenario de lo existente; como un trueno de temporal que, a la vez, derrama la lluvia sobre la tierra labrantía, en un acto genésico.

José Ortega y Gasset condensaba la idea de un modo notable: “Comprender es, por lo pronto, simplificar, substituir la infinidad de los fenómenos por un repertorio finito de ideas. Cuanto

más reducido sea este repertorio, la comprensión es más enérgica. El ideal de la ciencia sería explicar con una sola idea todos los hechos del universo”.⁸ En efecto, el rayo de luz de la comprensión anuda en una sola imagen lo que parecía impreciso. Comprender es, pues, ese ejercicio de síntesis a partir del cual el científico vincula la secuencia oculta de un enigma; el poeta acopla la relación secuencial de sus versos (de un modo semejante al del científico sintetizando su idea); el narrador dirige el sentido contrapunteado de sus personajes dentro de una trama, y el músico se encuentra, en lo profundo de su espíritu, con el encadenamiento sonoro de su melodía.

Comprender anuncia el acto de fecundación en el que se reúne lo que en el Anáhuac se revelaba en el difrasismo “flor y canto” (*in xóchitl, in cuícatl*). La flor como plenitud del instante, pues eso es la rosa; en tanto que el canto es secuencia armónica desarrollada en el tiempo del sintagma fecundado por la plenitud del instante. Al comprender, encabalgamos al sintagma los paradigmas que lo revelan; deslindamos lo esencial sobre lo difuso bajo el numen de la creación. Es un acto que se prolonga en la memoria como expresión fidedigna de un saber advertido como tal, diáfano como un verso prodigioso o un teorema matemático. La rosa en el acaecer del verbo.

Ciudad de México
Septiembre de 2014

8 José Ortega y Gasset, *apud* Julio Ortega y Elena del Río Parra, “*El Aleph* de Jorge Luis Borges”, p. 11.

Bibliografía

Barthes, Roland. *Análisis estructural del relato*. 2a. ed. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972.

Borges, Jorge Luis. "La biblioteca de Babel", *Obras completas*. Buenos Aires, Emecé, 1972.

Bunge, Mario. *La ciencia, su método y su filosofía*. Buenos Aires, Siglo XXI, 1981.

Cervantes, Miguel de. *Don Quijote de la Mancha*. Edición, introducción y notas de Martín de Riquer, Barcelona, Planeta, 2004.

Cordero, Gerardo. "Aspectos de la necesidad en el *Tractatus* de Wittgenstein", www.una.ac.cr/bibliografia/_components/com_booklibrary/ebooks/aspectos_de_necesidad_GCordero.pdf (consulta 10.09.2014).

García Ponce, Juan. *Crónica de la intervención*. Barcelona, Bruguera, 1982.

Hernández, Miguel. *Obra completa. Poesía I*. Madrid, Espasa-Calpe, 1992 (Clásicos Castellanos).

Ortega y Gasset, José. "Abenjaldun nos revela el secreto (Pensamiento sobre África Menor)", Julio Ortega y Elena del Río Parra. "*El Aleph*" de Jorge Luis Borges. México, El Colegio de México, 2008.

Popper, Karl. *La lógica de la investigación científica*. Madrid, Tecnos, 1962.

Todorov, Tzvetan. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México, Siglo XXI, 1978.

Villoro, Luis. "Ciencia y sabiduría", *Revista de la Universidad de México* 2, junio de 1981, pp. 8-13.

___ *Creer, saber, conocer*. México, Siglo XXI, 1982.

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-philosophicus*. Madrid, Alianza Editorial, 1973.

Reseña: John Williams, *Stoner*

Christine Hüttinger
Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Williams, John. *Stoner*. New York, New York Review Books, 2006.

Más allá de toda crítica a la que está sometida, la novela sigue siendo un barómetro de la condición humana. A través de la narrativa y de la intimidad que crea el narrador con la introducción de su personaje, adquiero yo, lector, una nueva o diferente visión del mundo y me sumerjo, con empatía, en el personaje. A todos nos atañen los mismos problemas y estamos atados a idénticas coordenadas: vida y muerte, amor y odio, trabajo y ocio, relaciones familiares y de amistad. A partir de ellas, el lector encuentra un punto de arranque y de compenetración con las figuras artificiales de un libro.

Stoner es una novela biográfica. Escrita en 1964, abarca desde finales del siglo XIX con el nacimiento del protagonista en 1891, hasta mediados de los años cincuenta del siglo XX con la muerte de Stoner en 1956. Se desarrolla en el *midwest* de Estados Unidos, en el estado de Missouri. El personaje es originario del pueblo Booneville, situado a cuarenta kilómetros de

Columbia, donde se encuentra la universidad de Missouri, es hijo de granjeros pobres, curtidos por el pesado trabajo de la tierra. Entra a la universidad para estudiar agricultura, enviado por el padre, a quien obedece ciegamente, incluso por encima de su propia voluntad y deseo. Rasgos característicos de la novela son la sumisión y aceptación de las condiciones de vida impuestas ya sea por las circunstancias, las autoridades, los familiares o las amistades. Estudiante aplicado, Stoner se topa, de repente, en un curso de introducción a las letras inglesas, con la imposibilidad de comprender un soneto de Shakespeare. Esta situación lo impulsa a abandonar sus estudios de agricultura y dedicarse a la literatura inglesa. Seguirá este camino y emprenderá una carrera universitaria modesta a causa de las circunstancias adversas. Modesto y humilde es el personaje. Pareciera que durante toda su vida vemos los grumos de tierra pegados a sus toscos dedos.

La universidad constituye un refugio para él. Él, que es un romántico buscador de sentido, de un sentido que trasciende el *hic et nunc* y que le dará una dimensión noble y distinguida a nuestra cotidianeidad. En un análisis despiadado del ambiente universitario, su amigo Dave Masters lo caracteriza de la siguiente forma:

*A simple son of the soil, as you pretend to yourself? Oh, no. You, too, are among the infirm - you are the dreamer, the madman in a madder world, our own midwestern Don Quixote without his Sancho, gambling under the blue sky.*¹

1

Ibid., p. 31.

Pero también en este espacio protegido lo alcanzan la inclemencia del mundo, el ansia por el poder, las corruptelas, los sentimientos heridos de quien ha nacido contrahecho, aunque con un espíritu brillante, como es el caso del futuro jefe de departamento Hollis Lomax y de su alumno preferido Charles Walker. Ellos saben manejar la superficie del discurso y lo voltean, convirtiendo la mentira en verdad.

Afirmar que la historia de Stoner es la de un *looser*, un perdedor, la de un académico atrapado entre los molinos implacables de la institución, variante moderna y contemporánea de la historia bíblica de Job, significa resaltar sólo una vertiente del libro. Desde las primeras palabras, John Williams logra captar la atención y el interés del lector y lo hace de una forma anti-climática, ya que adelanta, en pocas líneas, el contenido del libro. El relato es sobrio y distante, con una mirada exterior al personaje que se presenta inexpresivo y sordo, entumecido.

La mayor parte de las veces, los personajes no muestran expresión alguna, sus rostros se asemejan a máscaras sobre las que, a veces, ponen polvos y maquillajes, como Edith, la esposa fría y sin cariño. Bajo el peso de las desgracias de un destino implacable, los personajes se vuelven ausentes, insensibles al dolor, flemáticos e indiferentes. A Grace, la hija a quien Stoner amaba y cuidaba en su primera infancia y a quien luego la madre logró alejar de él, le da lo mismo casarse o no casarse, quedarse en casa o irse a otra ciudad; ella adopta una actitud de total indiferencia hacia su vida, aparentemente. Lo que no puede expresar, lo ahoga en un consumo excesivo de alcohol. Los sentimientos de Stoner en la ceremonia de la boda de su hija se describen así:

... he was gripped by what he could think of only as a numbness, though he knew it was a feeling compounded of emotions so deep and intense that they could not be acknowledged because they could not be lived with.²

El relato se centra en el personaje de Stoner. La luz principal se vierte sobre el protagonista, su desarrollo y los recovecos de su vida. Cree estar suspendido en una esfera personal donde los acontecimientos del gran mundo no le atañen. *"But before William Stoner the future lay bright and certain and unchanging. He saw it, not as a flux of event and change and potentiality, but as a territory ahead that awaited his exploration."*³ Esos pensamientos y sentimientos cruzan su cabeza justo cuando se da a conocer la noticia del asesinato del sucesor al trono en Sarajevo, lo que provocará el estallido de la Gran Guerra.

Los demás personajes caen presos de la incertidumbre ante el porvenir y Stoner no se escapa. El gran mundo del que se sentía sustraído por su trabajo académico, en su pequeño mundo en la universidad y su rutina entre docencia y familia, se ve interrumpido y pide su ofrenda, exige el sacrificio de su amor clandestino por Katherine Driscoll. Al plantear la necesidad de la separación, el argumento más fuerte que esgrime Stoner es que con ello lograrán mantener su identidad, ser lo que habían sido y que lo que serán. *"And we have come out of this, at last, with ourselves. We know that we are - what we are."*⁴

Stoner, el apellido, recuerda la canción de los *Rolling Stones*, "A Heart Of Stone"; hace pensar en la pieza de Bob Dylan, "Like

a *Rolling Stone*". Todo alrededor de Stoner es rígido, pétreo, marmóreo. El mundo no es suave, el mundo no es flexible, el mundo sigue, implacable, su curso propio. Stoner, un granito de arena en el desierto de la vida. Lo muelen, lo trituran, lo vuelcan. Las emociones y los sentimientos quedan sepultados bajo una superficie dura, pero encuentran su expresión en explosiones repentinas e inesperadas, como la histeria de su mujer, el alcoholismo de su hija, las lágrimas de su maestro Archer Sloane. Al final de sus días, en su agonía, hace un recuento de su vida: desde la aceptación de su malograda existencia, pasando por la reinterpretación y resignación ante las circunstancias que le han tocado, hasta llegar a una inmersión en la belleza sensual del universo, donde no importa el fracaso. Le parece indigna la idea de pensar en su vida en esos términos: "*A sense of his own identity came upon him with a sudden force, and he felt the power of it. He was himself, and he knew what he had been.*"⁵ Postrado en un rincón de su casa, al final le queda la felicidad de contemplar el cielo y un árbol, nimiedades que contienen todo.

La verdad del mundo es la que cuenta William Stoner. Su verdad choca con la de los otros, se diferencia, pero en un momento dado se da cuenta de que lo que él considera mentira es la verdad para el otro (el amor de Edith por Grace, la cena que ofrece Lomax). Llegar a la propia verdad, ese es el reto y desafío de la vida.