



Hacia la democratización narrativa Del hipertexto a la creación colectiva

Este artículo retoma las voces más contemporáneas en torno al estudio de las narrativas digitales. Intenta dar por superada la pretendida oposición de techno-optimistas y techno-pesimistas y la etapa de demolición o de lucha de contrarios, para entrever, desde una mirada polisistémica que involucre los actores y campos de estudio interesados, los trayectos, fundamentos teóricos y reconfiguraciones de roles, así como los procesos de producción, las estéticas e interpretaciones que han dado lugar a una nueva *ecología* de medios e hipermedios que democratiza los modos de decir y de contar, hasta el punto de que hoy parece inminente la recuperación de la vieja utopía de numerosas culturas: la creación colectiva.

Palabras Clave: Hipertexto, creación colectiva, narrativas, medios, hipermedios.

Descriptor: Sistemas hipertexto. Roles (sociología). Medios de comunicación de masas.

Recibido: Abril 30 de 2010

Aceptado: Mayo 27 de 2010

Origen del artículo

Este artículo es producto de las reflexiones que forman parte de la tesis de maestría del autor, “El nuevo escenario de la narración digital colectiva”, dirigida por el profesor Jaime Alejandro Rodríguez, en desarrollo del proyecto Narratopedia, financiado por Colciencias, sustentada en agosto de 2009 en el Departamento de Literatura de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana.

Towards the Democratization of Narratives From Hypertexts to Collective Creations

This article takes up again the most contemporary voices on the study of digital narratives. It is an attempt to overcome once and for all the supposed opposition between techno-optimists and techno-pessimists and the stage of demolition or struggle among its opponents, in order to begin to see, from a poly-systemic outlook that comprises all the relevant actors and field studies as well as the processes of production, the different aesthetics, and interpretations which have created a new ecology of media and hypermedia that in fact democratizes the ways of speaking and narrating, up to such a point, that today the recovery of the old Utopia of numerous previous cultures seems imminent: collective creation.

Key words: hypertext, collective creation, narratives, media, hypermedia.

Search tags: Hypertext systems. Social role. Mass media.

Submission date: April 30th, 2010

Acceptance date: May 27th, 2010

Hacia la democratización narrativa

Del hipertexto a la creación colectiva



Introducción

La alarma aún no cesa. La llegada de nuevas tecnologías, el crecimiento de Internet y la saturación mediática acerca del impacto de los nuevos medios terminaron por sobrevenir lo que algunos llamaron la *revolución del siglo XXI*. La idea de que 'lo digital' había llegado para cambiarlo todo corrió tan velozmente como lo

.....
* **Mario Morales**. Colombiano. Comunicador Social con estudios en medios y opinión pública y maestría en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana. Periodista con 20 años de experiencia. Escritor y novelista. Docente investigador desde 1996. Actualmente dirige el Campo de Periodismo de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Universidad Javeriana, donde también coordina la especialización en Televisión, y es columnista de *El Espectador*. **Correo electrónico:** moralesm@javeriana.edu.co



permitieron las autopistas de la información, cada vez más remodeladas y repotenciadas.

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

El alud de conceptos, interpretaciones, adaptaciones y profecías contribuyó en mucho al maremágnum, más aún cuando se habló de desplazamiento de tecnologías y de las consecuentes prácticas culturales. Para los tecno-pesimistas era la profundización de la crisis y de la inestabilidad, de la esquizofrenia y el caos, una vez roto el principio de autoridad de la tradición y desbordados los diques de control.

Entre unos y otros cundió el temor por razones distintas: éstos porque consideraron llegado el fin de una era; aquéllos pensando en las competencias y en las habilidades para estar a tono con los nuevos desafíos. Fueron la encarnación de la profecía de los apocalípticos e integrados. En todos los ámbitos, pero especialmente en el de la narración, de ficción y de no ficción, los defensores y opositores de “lo nuevo” iniciaron una batalla textual que aún no termina.

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

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

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

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

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

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

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



rupturas, propuestas y complejidades, que se incrementan con la aparición de las multitudes inteligentes y de la narración colectiva.

Una de las propuestas en boga es poner a dialogar a estudiosos, de la literatura, el periodismo y otros campos del conocimiento, y, con base en esas conversaciones, proponer desde unos mínimos conceptuales, hasta unos paradigmas, pasando por algunas categorías, elementos necesarios todos para abrir, en vez de cerrar, las posibilidades de estudio, considerando la literatura y el periodismo como un polisistema que incluye debates desde las teorías tradicionales o de sus reconfiguraciones, de la hiperliteratura o la literatura electrónica, el ciberperiodismo o el periodismo en la red, la narración hipermedial o la narración digital y, muy especialmente, la muy poco analizada creación colectiva.

Se trata de una mirada desapasionada, sin dejarse llevar por el tecno-optimismo, pero sin entrar en el pánico de la escatología de las estructuras, en relación con la aparición de tecnologías que hacen posible las nuevas narrativas.

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

Estos acercamientos conceptuales están en construcción, en la medida que plantean desde el principio la necesidad de permitir que más adelante se configuren análisis más estructurados, que a su vez permitan mirar las nuevas narrativas, para contestar las preguntas que, aún sin respuesta, son acicate para el desarrollo del presente trabajo: ¿quién es finalmente el autor? ¿Dónde está la “obra”? ¿Cuáles son los criterios para establecer la calidad de una narrativa digital? ¿Es posible hablar de creación colectiva? ¿Tiene esa narración referentes para construir una crítica? Y todo ello, ¿para qué? ¿Significarán algo? ¿Qué es lo

realmente revolucionario? ¿Cuáles paradigmas cambian? ¿Son los relatos digitales obras literarias? ¿Cumplen los relatos ciberperiodísticos con los estándares necesarios del oficio? ¿De qué modo se narra colectivamente?

Qué ha cambiado

Hasta el 11 septiembre de 2009, por ejemplo, era impensable que un canal generalista de televisión internacional cediera en su carácter hegemónico y vertical a la hora de narrar. Esa noche pasará a la historia, porque, aunque haya habido múltiples intentos, History Channel presentó oficialmente ante el mundo el primer producto audiovisual formal de creación colectiva. Durante 120 minutos hizo posible que centenares de cámaras que espontáneamente registraron, hace ocho años, los dolorosos sucesos acaecidos en el Centro Mundial de Comercio se sintonizaran como un coro, para ofrecer de manera estética y mancomunada una nueva mirada del ataque a las torres gemelas. Ninguno de los ciudadanos que entonces grabó lo que estaba a su alcance y desde su punto de vista imaginó que ese trabajo iba a formar parte de un colectivo audiovisual, en el que ya no era importante la firma de un reportero, o el sello de un medio, para ofrecer una óptica distinta sobre un hecho al que todos dábamos por comprendido.

El resultado fue una polifonía en la que no se distinguieron voces ni rostros de autores, guiados por un productor, quien, como el canal, sirvió como punto de encuentro, enlace, acumulación, construcción y reputación de un producto a todas luces novedoso y enriquecedor.

Sin embargo, ese hito de narración colectiva no sería completo sin el referente de las narraciones tradicionales que todos conocimos, tanto por medios audiovisuales como escritos, en lo que va corrido del nuevo siglo.

Si bien es cierto que la literatura y el periodismo en sentido amplio, por lo menos los que se

está gestando en estos momentos, ya no serán los mismos en términos de producción o de consumo en virtud de los soportes que hacen posible uno y otro estadios, esa incidencia tecnológica, las posibilidades que brinda a lectores y autores para asumir nuevos roles, las alternativas de nuevas textualidades, incluida la creación colectiva, y la mirada crítica, todo ello no implica el desplazamiento ni la minusvaloración de la narrativa tradicional y, mucho menos, su desaparición.

No hay otro escenario en oposición, se trata de una nueva “interfaz” en el ecosistema literario, en el que las tecnologías no sólo facilitan procesos, sino que en entornos apropiados también cuentan, porque, como lo señala Nuria (2000, p. 132), en las formas de contar hay también una narración.

No obstante, es innegable la incertidumbre, entre otras causas, por la ausencia de un corpus conceptual de referencia, un constructo teórico consensuado que permita aterrizar los debates y avanzar en las discusiones acerca de las nuevas configuraciones, para comprender y luego apropiarse el fenómeno. Y no es que no haya habido aproximaciones o intentos; quizá haya suficientes, pero alineados en las especificidades del quehacer de sus autores o promotores, con lenguajes e intereses distintos y, por ende, con abordajes e interpretaciones diferenciados.

Partimos diciendo que tanto en literatura como en comunicación los intentos de teorización fueron anteriores o simultáneos a la aparición de los dispositivos tecnológicos. “La idea misma de intertextualidad parece haber tomado forma al mismo tiempo en que se desarrolló el postestructuralismo [...] ya que ambos surgen de una insatisfacción con los fenómenos asociados al libro impreso y al pensamiento jerárquico” (Landow, 1997, p. 17).

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

En relación con Internet misma y con el crecimiento de la red, suele citarse, siguiendo a Pierre Lévy, Nuria Vouollimaoz y Carlos Scolari, como fundacionales en la segunda mitad del siglo xx, los trabajos de Bush y Nelson, enfocados en el naciente hipertexto a la integración hombre-computador, fundamentados en la teoría de la información de Shannon y Weaver, inmersos todos ellos en el más amplio concepto de *cibercultura* que ha propuesto Pierre Lévy.

Según Scolari (2008), el desarrollo y consolidación de esa reflexión han tenido varias fases,



Este texto está libre que la tecnología imparte y
no es un elemento de la creación literaria y periodística, además, sus
modalidades, edición, distribución y lectura están cambiando de cara que las
formas de una narrativa, un saber el concepto de tierra narrativa, una como
narración afianzada en la tradición, lo que nos permite entrar en una nueva
fase que muestra una reconfiguración de esos roles, de sus procesos y de sus co-
ndiciones.

que pueden ser vistas desde la perspectiva cronológica, aunque ninguna de ellas se ha superado plenamente: primero, la cibercultura popular que da lugar al debate acerca de la posible muerte del libro; segundo, la reflexión cibercultural de tono didáctico y académico, con la aparición de las comunidades virtuales, identidad y juegos de rol en línea, con teóricos como Rheingold. Luego aparecen los estudios desde la sociología, la antropología, la psicología y el periodismo, hasta llegar a la teoría de la recepción y la incorporación de la figura rehabilitada del lector. Finalmente está la fase de las ciberculturas críticas, que no ven el ciberespacio como entidad por describir, sino como espacio enunciativo, en *términos de Scolari*.

Y ya en el nuevo siglo los estudios avanzan sobre el análisis del discurso, la arquitectura de la red, la escenografía, la retórica hipertextual y la poética hipertextual. Entre sus exponentes están Landow, Slatin y Moulthrop. Y así como se ha hablado de la generación de nativos digitales por el uso, ya se comienza a explorar la configuración de una red de investigadores nativos digitales desde varias disciplinas, como Lévy, Bolter, Moulthrop, Murray, Ryan, Landow. En el ámbito sociocultural, para cerrar con el periplo de Scolari, se investigan actualmente las comunidades virtuales, las identidades, la reconfiguración de las interfaces, la ficción interactiva (vista desde la *narratología*) o la inteligencia artificial.

Ha sido, pues, un entorno cambiante, innovador, que dificulta el establecimiento de parámetros de estudio y crítica, en la medida en que evoluciona vertiginosamente, incorpora objetos y miradas, como la realidad virtual o la inteligencia artificial, y plantea retos nuevos y desafíos sin límite, como el de la utopía del metaverso o mundo virtual.

De la **acumulación** a las **reconfiguraciones**

Es necesario decir que en la medida en que la conceptualización, con base en la experiencia y el enriquecimiento de los estudios, va adquiriendo profundidad, también va construyendo unas cate-

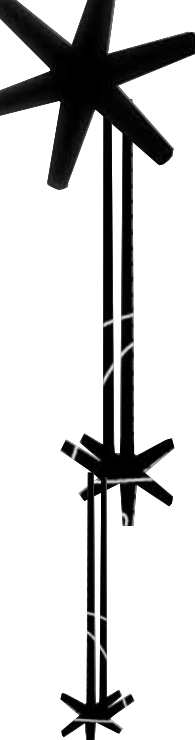
gorías que, aunque mantienen denominaciones parecidas, comprenden nuevos alcances y hacen posible la configuración de nuevos paradigmas o la reconfiguración de los ya existentes, en una dinámica dialógica sobre la base de la suma de esfuerzos; es decir, que crece sobre lo construido en vez de sustituirlo.

Puede resultar osado decir que el germen del hipertexto, de la hipermedia y de la crítica a la hiperliteratura ya aparece en obras impresas de reconocidos autores. Se trata, en el fondo, de afinicar el pie en la tierra firme del pasado reciente y en el presente, con el fin de encontrar en esas obras, en relación con la hiperficción, puntos en común puestos en perspectiva como impronta de una época y de un proceso con arreglo a fines. Como dice Todorov: “La literatura no nace en el vacío, sino en el sí de un conjunto de discursos vivos con los cuales comparte numerosas características; no es casualidad que, a lo largo de la historia, sus fronteras hayan sido cambiantes” (2007, p. 14).

Tomemos como hipótesis el planteamiento, entre otros muchos, de Pierre Lévy (2006), en el sentido de que las condiciones sociotécnicas han introducido modificaciones en las nuevas formas de crear y de narrar. Si partimos de la base de que *narrar* es una forma de representar en relación con los contextos socioculturales, podríamos sustentar como hipótesis que las condiciones sociotécnicas de las que habla Lévy han introducido modificaciones en las nuevas formas de crear y de narrar.

Esas modificaciones han configurado aspectos como la producción y edición de textos literarios y periodísticos, la lectura y apropiación de los textos, la enseñanza y la aparición de nuevos aportes críticos, lo cual genera, a su vez, reconfiguración de los roles, participación e interactividad, especialmente con la aparición de las comunidades virtuales, que con o sin intención se convierten en *prosumidores*.

Los teóricos de la hipertextualidad ya habían trabajado sobre categorías como la muerte del autor, la ruptura de la linealidad, la desmitificación del canon, la democratización del arte y la colectividad. Pero luego han aparecido nuevos sistemas narrativos, el hipertexto se ha potenciado,



se han incorporado los juegos, la hipermedia, la realidad virtual, la inteligencia artificial y la creación colaborativa, que han generado un nuevo contexto cultural, el cual pide a gritos categorías más amplias, al tiempo que conceptos más específicos.

En ese orden de ideas, asumamos metodológicamente la categoría de la acumulación que parte de los paradigmas precedentes, que llega hasta las actuales, los reconfigura e, incluso, plantea unos nuevos. Vale decir que esos conceptos no son estáticos, son permeables, y al tiempo que describen las nuevas narrativas sirven para estudiarlas, en la medida en que permiten de manera dialógica la construcción de las categorías de base, tanto desde la figura de autor o coautoría, el texto y las textualidades electrónicas, hasta la recepción, el consumo, el uso y la reproducción de las obras. Podemos citar como ejemplo el concepto de *desembrague*, que es, según Lévy, el mayor acontecimiento cultural en el ciberespacio, que disuelve la pragmática de comunicación:

Desde el invento de la escritura se había unido a lo universal y a la totalidad. Nos devuelve a la situación anterior a la escritura, pero a otra escala y en otra órbita, en la medida en que la interconexión del dinamismo en tiempo real de las memorias en línea hacen de nuevo compartir en el mismo contexto, el mismo inmenso hipertexto vivo, con los interlocutores de la comunicación. (2006, p. 91)

Los teóricos pioneros parten de cerrar la fase conceptual basada en referentes como centro, jerarquía, linealidad, para dar paso a otros, como vínculos, nodos, redes o multimedialidad. Uno de los estadios fundacionales ya superados en los estudios del ciberperiodismo y de las hiperficciones es el que se circunscribía al mapa básico de análisis, categorías como multimedialidad, interactividad, hipertextualidad y convergencia, y no porque esas premisas hayan dejado de tener vigencia, sino porque eran la parte más visible de otras características propias de las nuevas narrativas mucho más amplias, interdisciplinarias y profundas.

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

Con base en lo dicho, el término *hipertexto*, que Bolter había definido como una red de textos que puede ser leída de diferentes maneras (1998); que Landow denominaba como un texto compuesto de fragmentos de texto y de los nexos electrónicos que los conectan entre sí (1995); y que Lévy circunscribía a un conjunto de nudos ligados por conexiones (1992); ahora valdría, como lo predijo Aarseth, por dinamismo, indeterminabilidad, transitoriedad, maniobrabilidad y funcionalidad del texto, en relación con el usuario (2006).

Pero insistamos, no se trata de una ruptura, sino de una reconfiguración, acumulación, readaptación a un contexto cultural y a una cultura digital matizada por diversos esquemas de creación, producción, lectura y apropiación de la obra literaria.

Sobre la base de esos conceptos, en el rol de bisagra se ha ido construyendo identificación de *paradigmas*, entendidos como conjunto compartido de suposiciones tanto para explicar el mundo de la cultura digital como para predecir el futuro inmediato, en busca de una sistematización de

creencias y conceptos correspondientes al momento actual, para estructurar problemas o vislumbrar alternativas de solución.

El primer paradigma por supuesto que es el mismo Internet, que, como dice Castells: “Es el corazón de un nuevo paradigma socio-técnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos” (2001).

Lévy plantea que la clave de la *cibercultura* está en el concepto de lo universal sin totalidad, entendiendo como *universal* la presencia virtual de la humanidad por sí misma, su aquí y ahora; y como *totalidad*, la unidad estabilizada en el sentido de una diversidad, un cierre semántico englobante. La cibercultura corresponde a la mundialización concreta de las sociedades que mantiene la universalidad, disolviendo la totalidad. En ese sentido, no busca dislocar la tradición, sino que se inclina para sincronizarla con el espacio: “es un inmenso acto de inteligencia colectiva, asincrónico convergente del presente, relámpago silencioso, divergente, explotando como una cabellera de neuronas” (Lévy, 2006, p. 91).

Para ello se necesita un movimiento social y cultural masivo, no mediático, transversal e interactivo, y que no converge en torno a un solo contenido: la inteligencia colectiva como modo de realización de la humanidad merced a la red digital universal, independientemente de sus efectos.

Y la cultura 2.0 se lo hace posible, en la medida en que logra interacciones entre computadores, sistemas, lenguajes y seres humanos de forma natural, mediante entornos digitales como la hipermedia, donde los elementos de la tradición renuevan su intención retórica y ayudan en la construcción de nuevos significados o de significar la obra en todos sus procesos, o reconfigura en la estructura, el concepto y la forma, lo que quiere decir que en la hipermedia la forma significa; el uso, relación e intercambio de los enlaces hacen posible distintos contenidos acerca de los cuales

los usuarios construyen significados, en cuanto son ergódicos; es decir, requieren el aporte del lector para atravesar el texto como: “una experiencia interactiva e inmersiva generada por un computador”, que es como Pimentel y Teixeira (1993) definen la *realidad virtual*.

Con Marie-Laure Ryan, consideramos que la inmersión es la experiencia corpórea, la aceptación del juego “como si” para hacer posible la interacción, y la participación no entendida como un engaño, sino desde el punto de vista dinámico, que la convierte en un mapa, en un tiempo con dimensión narrativa.

Esa dinámica diluye la figura del autor en su perspectiva totalitaria en la construcción de sentido y admite la dimensión performativa del texto; el lenguaje actúa desde un sujeto que es el receptor en la perspectiva de obra-abierta, obra-en-movimiento, obra-por-acabar, en términos de Umberto Eco (1966), lo que rehabilita la función del lector, que no sólo puede significar los contenidos y las formas de muchas maneras, sino que, además, puede contribuir en el proceso de creación, una especie de “escri-lector”, que es integrado a las multitudes inteligentes, en cuanto participa abiertamente en la cibercultura, por medio de lo que Bolter llama *doble mirada*: una mirada al texto y otra mirada a través del texto, es decir, a su configuración estructural y a sus diferentes posibilidades de navegación (1998, p. 167). Es lo que Nuria llama: lectura como sistema de construcción.

El entorno digital, así, permite ver la obra como una entidad orgánica, en la que la forma deja de prestarse a un análisis puramente estilístico para ofrecer proyección significativa en ir más allá de la interfaz, que es el punto de encuentro y convergencia para reconstruir el significado del texto periodístico o literario.

Todo ello se ve dimensionado en la ficción interactiva, que es el encuentro de la memoria y la desmesura y que puede llegar a ser una metáfora de la forma como pensamos o reflexionamos, o puede llevarnos a la creación colectiva en un sistema de trabajo en colaboración con arreglo a roles.



Así, periodismo y literatura, mediados por tecnologías, pueden inscribirse en un contexto más amplio de un polisistema cultural, integrado por una serie de categorías que conforman la red de interrelaciones entre productores, consumidores, audiencias, instituciones como mercado y producto. Ello implica una metodología interdisciplinar que debe incluir otros campos del conocimiento en relaciones dialógicas, esto es, relaciones de sentido definidas por el diálogo que establecen diferentes discursos en cuanto percepción del mundo.

Para ello es necesario, como dice Bolter (1998), cerrar la brecha entre uso y teoría. En este sentido, hay dos enfoques: uno crítico, que considera la narración digital con una fase de la evolución de un ecosistema sobre la base de la continuidad, y otro acrítico, que considera que las tecnologías marcan una discontinuidad con el pasado y que se requieren nuevas aproximaciones teóricas.

También, parece haber acuerdo en la necesidad de una crítica activa, imaginativa y orientada hacia el futuro que acompañe al movimiento de la cibercultura, como lo plantea Lévy, y que hace uso de una suerte de adaptación, para ayudar en vez de desplazar la cultura del libro o del periódico impreso: “Aunque hemos perdido la tranquilidad de pertenecer a una tradición cultural coherente, hemos ganado la libertad de establecer nuestras propias tradiciones en miniatura. A diferencia de la televisión que promueve la uniformidad, el computador y la red permite realmente la supervivencia de alfabetizaciones especiales” (Bolter, 1998, p. 195).

¿Qué es lo nuevo?

El diagnóstico general es que todo ha cambiado: la ruptura de la linealidad, en sentido estricto y metafórico, y la puesta en tensión de los límites del libro impreso empujaron los modos de pensar de la literatura, que ahora están mirando hacia otras formas de textualidades, creación, autoría, géneros, recepción, enseñanza, lectura, distribución, y, por supuesto, la forma de abordar la crítica. En la medida en que logremos dimensionar esos cam-

bios, sus propiedades, dinámicas, implicaciones, no sólo podremos valorar sus cualidades estéticas y configurar su poética, sino que, también, lograremos diseñar nuevas rutas de aprendizaje y acceso a ese nuevo mundo.

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

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

Durante todo el siglo xx hubo aportes de diversa índole a las reflexiones sobre esta nueva forma de creación. Esos acercamientos teóricos nos permiten desechar la apresurada concepción de ruptura que generó tanto conflicto como incertidumbre en las décadas pasadas; podemos denominarlo de otras maneras: reconfiguración, acumulación, readaptación a un contexto cultural y a una cultura digital caracterizada por distintos, y quizá novedosos, esquemas de creación, producción, lectura y recepción de la obra literaria.

Al terminar el siglo pasado y comenzar el actual se dio un viraje en los estudios de las narrativas digitales, como ya lo hemos visto anteriormente. La reflexión teórica sobre la cibercultura, matizada por el desorden y los discursos no propiamente científicos, le cede el paso a los llamados ‘estudios de Internet’, que se han aproximado mediante tres vías a los contenidos que corren por la red: Schneider y Foot los protagonizaron en análisis discursivos o retóricos, centrados propiamente en el contenido; estudios estructurales, que miran la arquitectura y los enlaces, y las investigaciones socioculturales, y que trabajan la etnografía. A ellos se suman los teóricos de las redes que contribuyen con sus estudios

sobre regulaciones en la distribución de contenidos y navegación en la web, hasta encontrar los que podríamos denominar *teóricos nativos digitales*, como Bolter, Landow, Murray, Moulthrop, Aarseth, Casacuberta, etc., que han centrado sus estudios en el hipertexto, diseño y análisis de interfaces gráficas, la usabilidad, las teorías de la interacción, la realidad virtual, la inteligencia artificial y la creación colectiva, partiendo de presupuestos interdisciplinarios, como el del construccionismo, las ciencias cognitivas y la psicología, entre otras.

La narración digital

Ya son numerosos los autores que han mirado la narración digital desde diferentes enfoques. Los retos que afronta la tradición en torno a la narrativa ante la irrupción de nuevas formas de contar han sido estudiados, entre otros, por Janet Murray, en su libro *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999), en el que aborda las nociones de narrador y de autoría, así como el problema de la estética del medio, y constituye una de las referencias documentales más relevantes sobre el tema. Pero, también, Landow, Bolter y Laurel constituyen puntos de partida para una aproximación a los aspectos temáticos de la ficción interactiva.

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

Qué tanto empatan narratividad e interactividad depende mucho de la manera como definamos el término *narración*. Dice Ryan que *narración* puede ser un discurso que reproduce una historia, pero también la propia historia (2004, p. 213). Puede ser secuencial si es representación de

acontecimientos físicos o mentales que impliquen a unos participantes comunes relacionados, ordenados en una secuencia temporal; o puede ser causal si ofrece una interpretación de acontecimientos en los que esté presente la causalidad; o puede ser dramática si posee una estructura semántica que compare unos determinados requerimientos formales, como tener un tema reconocible, un objetivo, un desarrollo que conduzca del equilibrio a la crisis, y de la crisis a una nueva forma de equilibrio, y un aumento y caída de la tensión.

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

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

Así como está claro que la tecnología impacta todas los elementos de la creación literaria y textualidades, edición, distribución y miradas



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

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

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

La *ficción interactiva* es uno de los múltiples nombres que ha recibido (junto con hiperficción, narrativa del computador, narraciones digitales, narrativas multilineales, narrativa electrónica) la potenciación del hipertexto, hasta llegar a la hipermedia para contar historias, para narrar experiencias donde se conjuga lo lúdico y lo experimental, valiéndose de la narrativa tradicional en sus múltiples soportes. Obviamente, desde diversos ámbitos se ha iniciado el proceso de investigación y estudio de la ficción interactiva o narrativa digital, en un proceso de convergencia conceptual entre la teoría literaria o periodística y el hipertexto, pasando por la informática.

Las multitudes inteligentes

Ese modo de producción socialmente distribuido es el caldo de cultivo para la próxima revolución social, la de las *smart mobs*, o multitudes inteligentes, como las denomina Rheingold (2004); con base en la inteligencia colectiva que es el motor, al decir de Lévy, del desarrollo del ciberespacio, en un proceso de retroacción positiva, que acelera el nuevo ritmo del cambio tecnosocial, el cual, a su vez, hace más necesaria la participación activa en la cibercultura, a riesgo de quedar marginados.

La *inteligencia colectiva* es, por definición, participativa, abierta, socializante y emancipadora. Lévy la asocia con la palabra *pharmakon*, pues en cuanto favorece la cibercultura es, a la vez, veneno para aquellos que no participan y remedio para quienes se sumergen en ella como interfaz entre lo posible y lo factible (Lévy, 2004, p. 138). Esas tecnologías son, desde la perspectiva de Lévy, moleculares, pues dirigen los objetos y los procesos. Su antípoda son las tecnologías molares que se toman las cosas al por mayor, de manera entrópica.

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

Esa conexión construye el puente entre las formas de reflexionar, tanto en literatura, periodismo como en el campo audiovisual, por la inclusión de elementos de carácter sensorial. Esa integración de elementos narrativos a la cual accedemos naturalmente en la cotidianidad por supuesto que no es nueva, sino que adquiere una nueva dimensión

cuando se conectan, con base en herramientas y desarrollos, en una plataforma configurada con tal fin. Si a ello le añadimos las posibilidades intertextuales que brinda el hipertexto, mediante los enlaces, propiciando la navegación, no cabe duda de que estamos frente a una nueva retórica. A mejores elementos de usabilidad es dable esperar que surjan nuevos modelos narrativos no secuenciales desde la perspectiva del discurso y que integran elementos no textuales en la narración.

Estas apreciaciones confirman, según Nuria (2000, p. 132), la necesidad de:

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

Si acordamos que en este abordaje la forma “significa”, Nuria señala que la estructura jerarquizada de la narración y la disposición de los nodos:

Genera diferentes contenidos: si la literatura se puede considerar un acto performativo desde el momento que el lector crea significados a lo largo del proceso de lectura, la ficción interactiva suscita un acto doblemente performativo o realizativo, porque es el usuario el que materialmente construye significados al interactuar con el sistema de signos y generar una determinada combinación de lexias. El discurso adquiere así una proyección perlocutiva en dos sentidos: primero es una forma de construir —que se canaliza mediante la interacción de lector con el sistema— y luego una forma de ocurrir en la generación de significados que implica el propio acto de la lectura. (2000, p. 134)

Ese carácter performativo e interactivo, desde el punto de vista teórico, exige una nueva forma de asunción del discurso y una reconfiguración, como hemos dicho de la retórica hipermedial. Coincide Nuria con la percepción generalizada de que el entorno digital permite ver la obra como:

Una entidad orgánica, en la que la forma deja de prestarse a un análisis puramente estilístico para ofrecer una proyección significativa. Es la concepción del producto literario desde la complicitad que se establece entre el componente formal y componente conceptual, devolviéndonos una noción de literatura como sistema de construcción además de suscitador de múltiples significados. (2000, p. 123)

Si la obra existe como realización virtual de diferentes historias por medio de diferentes actos de lectura, este mecanismo conlleva la disolución de fronteras entre denotación y connotación en el marco de la obra literaria: lo que el discurso connota es su propia denotación, en un proceso en el que la configuración formal es el discurso mismo (Genette, 1989, p. 122).

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

Si se traduce a formato hipertextual, la narrativa de un autor no está únicamente adaptando los textos a otro entorno, sino que está recreando todo un universo literario en el que las obras dejan de ser lexias independientes para inscribirse en una red de interrelaciones en la cual se descubren nuevos significados. Por ejemplo, los productos literarios y periodísticos en formato electrónico conllevan una transformación en la relación obra-

receptor, que, siguiendo la terminología sistémica propuesta por Nuria, debe definirse según un doble enfoque: desde un punto de vista literario o periodístico, la retórica hipermedia impone unas determinadas estrategias de lectura y determina otra fenomenología de la lectura; desde un punto de vista culturológico, unos nuevos modelos culturales asociados con la narración electrónica atribuyen otro rol a la figura del lector.

Desde una perspectiva historiográfica, Jaus ve, en la experiencia del receptor, una doble relación texto-lector: el efecto —condicionado por el texto— y la recepción —condicionada por el lector—. Ambas partes deben ser analizadas teniendo en consideración dos horizontes: “el literario interno, implicado por la obra y el entorno, aportado por el lector de una sociedad determinada. La experiencia y las expectativas se entrelazan entre sí para producir un momento de nueva significación”. (1986, pg 39)

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

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

- No hay nada parecido a usos correctos o incorrectos de la tecnología. Las interpretaciones desviadas también se suelen presentar en las interacciones digitales.
- Puede haber un uso dominante, o de mayorías, un uso prescrito o recomendado por el fabricante, un uso instruccional brindado por la interfaz y un



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

Nuevos códigos de lectura

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

Pero esas sensaciones físicas, paulatinamente, dan paso en su transformación a esquemas cognoscitivos. Se trata, si se quiere, de un reaprendizaje espontáneo y quizá imperceptible, pero textual y visual. Los usuarios:

Pueden leer los signos alfabéticos de forma convencional, pero también deben analizar diagramas, ilustraciones, ventanas e iconos. Por lo tanto los lectores electrónicos se desplazan entre dos modos de lectura, o más bien aprenden a leer de una forma que combina la lectura verbal y la pictórica. Su lectura incluye la activación de signos teleando y moviendo el cursor y creando así un sentido simbólico de los movimientos que producen sus acciones. (Bolter, 1998, p. 71)

El periodismo y la literatura en la red, como sugiere Nuria, imponen que, a la par con el proceso mental de aprehensión de la obra, se desarrolle un protocolo de actuación que convierta al receptor

en parte activa del proceso. “Los lectores no tienen que enfrentarse con todas las posibilidades de la obra a la vez, sino que el orden en que examinan las diferentes posibilidades determina su experiencia del texto” (Bolter, 1998, p. 129). De modo que la actividad del receptor no se limita sólo a una aprehensión conceptual

La doble mirada

Es, entonces, cuando se presenta, como se mencionó antes, lo que Bolter (1998, p. 167) denomina como una doble mirada: una mirada al “texto, a lo que el texto relata o a las ideas que vehicula, en la que el lector olvida temporalmente la estructura hipertextual y escucha únicamente la voz del texto”; y otra mirada “a través” del texto, a su configuración estructural, a sus diferentes posibilidades de navegación, a través de la cual se presta especialmente atención al discurso como red de interrelaciones entre diferentes elementos. Para ese fenómeno, Bou (1997, p. 167) denomina una “nueva categoría”, la del “escri-lector”, en la que emisor y receptor se confunden.

Está claro que el lector no sólo decide su camino de lectura, sino que, además, tendría la capacidad, dependiendo de sus propias habilidades, de percibir la obra desde la perspectiva del autor potencial, que en un momento determinado puede escribir o recrear un texto. “La escritura electrónica enfatiza la inestabilidad e invariabilidad del texto, y tiende a reducir la distancia entre la autoría y el lector, convirtiendo al lector en autor [...] está cambiando la relación del autor con el texto y la relación del autor y del texto con el lector” (Bolter, 1998, p. 3).

La interactividad, tanto la connatural como la implícita de la narrativa digital, subvierte los códigos en la interacción social, que tiene como consecuencia inicial una reformulación de las actividades literarias y determina otros paradigmas culturales, tal y como



lo analizamos en otros apartes de esta monografía: el lector es al tiempo autor, pero el texto puede concebirse como autor, puesto que con la mediación de la tecnología, el texto se presenta como un producto inacabado, que necesita la interacción que viene a completar el lector.

Dice Nuria:

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

Pero también puede ser un proceso colectivo:

El escritor que establece conexiones, que pasan al primer lector, quien a su vez puede añadir nuevas conexiones y pasar los resultados a otro lector, y así sucesivamente. Esa tradición, este transmitir el texto de escritor a lector, quien se convierte así en escritor para otros lectores, no es nada nuevo; es el significado literal de la palabra “tradición” [...] pero el computador simplifica de tal manera la tecnología de la intertextualidad que arroja nueva luz sobre la idea de tradición. En el computador, la lectura se convierte sin ningún esfuerzo en escritura, y esta reescritura puede poseer el mismo carácter que el resto del texto. (Bolter, 1998, p. 202)

Los roles de autor, reautor y reproductor

Si le conferimos crédito a lo que dice Lévy, en el sentido de que: “el ciberespacio engendra una cultura de lo universal, no tanto por estar en todas partes, como pasa con la cultura impresa aunque con menos inmediatez y más limitaciones técnicas, sino sobre todo por la idea que le es inherente al implicar de derecho al conjunto de los seres humanos” (1998, p. 25), es factible pensar que estamos

ante una nueva especie de universalidad, en la que desaparecen contextos únicos y se diversifican los significados. Lévy la denomina *universalidad sin totalidad* y la define con estas palabras: “la cibercultura inventa una manera de conseguir la presencia virtual del humano ante sí mismo que no consiste ya en imponer una unidad del sentido” (1998, p. 28).

En otro de los ámbitos en el que parece haber acuerdo sobre la necesidad de reflexión es en el de los procesos de producción digital. Según Morley, una forma de estudiar la web es:

Observando los tipos de tareas involucradas en su producción y viendo de qué manera la infraestructura técnica, social y política de las página web se traduce en trabajo concreto de diseñadores y programadores. Además reivindica la creciente cantidad de estudios cualitativos de matriz etnográfica que investigan los comportamientos de los usuarios en contextos laborales o domésticos. Metodológicamente esta línea se insertaría en la tradición de la investigación sobre audiencias y procesos de consumo desarrollados por los estudios culturales. (1996, p. 122)

Tiempo y espacio en la narrativa digital

En la literatura electrónica, el tiempo deja de existir como: “estructura lineal, monolítica, como era la época de los trenes y el telégrafo para existir en diferentes niveles” (Bolter, 1998, p. 73). A su turno, plantea Scolari que si bien el tiempo en la Antigüedad era representado por un círculo y en la modernidad por una flecha, en la era digital adopta la forma de una red, con vectores moviéndose en diferentes direcciones, y está descrito como condensación, tiempo real, simultaneidad, instantaneidad, discontinuidad. Incluso puede haber confluencia de tiempo monocrónico, lineal y policrónico, cuando dos o más actividades se desarrollan dentro del mismo bloque de tiempo; es decir, múltiples tareas simultáneas.

Estamos frente a eso que Castells (2001) llamó *timeless*, la perturbación en el orden secuencial de los fenómenos que ahora son policrónicos, reticulares y discontinuos. En cuanto al espacio, podríamos recurrir

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

Mihalache habla del espacio como localizaciones simbólicas: “Un sitio web no es simplemente un punto en el espacio, sino una síntesis temporal-espacial que podemos llamar un lugar [...] un lugar más su experiencia” (2002, p. 297). El encuentro entre ese lugar y una subjetividad genera un evento, o sea, una secuencia de movimientos significantes. El contacto visual con ese espacio de significado es la interfaz donde se encuentran autores, lectores, sus interrelaciones y aquellas secuencias que tienen con los dispositivos, así como la manifestación simbólica de los lenguajes.

Landow propone enfocarnos en los enlaces y los nodos que generan una estructura en forma de red y los textos que se expanden y narran adicionalmente en medio del texto, para acercarnos a los estudios literarios comparados. En esa misma dirección trabaja Moulthrop, quien considera que los enlaces, al igual que las palabras, pueden ser ‘corredores de significado’.

Al recorrer un espacio semántico, el enlace abarca o contiene ese espacio por implicación, si no totalmente, sí por medio de una especie de cheque en blanco cognitivo para el cual nunca habrá fondos discursivos. El circuito específico implica una matriz invisible de conexiones latentes. Estas otras posibilidades no están presentes ni han sido llevadas a cabo pero no podemos excluirlas de la transacción. (2006, p. 173)

Moulthrop se ubica en la retórica con una perspectiva descriptiva que mira el texto estético, el texto en funcionamiento, desde la óptica de los enlaces no siempre fallidos, pero no necesariamente exitosos y que llevan al usuario hacia confines inesperados del ciberespacio, a los ciber-textos como estructuras de *ruptura*, entendida no como falla, sino como modo de pensar crítica y creativamente sobre todas las construcciones. “La ruptura representa un salto fuera del juego, un

reconocimiento que no es producto sino proceso, que no es el truco sino su formulación, de ahí su accesibilidad como herramienta cognitiva, de cuyo valor en último término deriva” (2006).

Todo ello ocurre en lo que se ha dado llamar el *espacio semántico*, término que Moulthrop pide prestado de la psicología cognitiva y del diseño de interfaces, como “un dominio indefinido de expresión posible con la que un texto determinado mantiene una relación activa y particular” (2006, p. 168). Bolter lo asume como “una estructura de estructuras posibles” (1998, p. 144).

Formas de creación en la narración interactiva

“La escritura electrónica contemporánea es el arte de abarcar ideas y fijarlas por escrito en un espacio designado para ello. La escritura electrónica es un nuevo arte de la memoria” (Bolter, 1998, p. 57). Es escritura que cuenta con la palabra oral, que se convierte ahora en un recurso alternativo a la fijación escrita; y la palabra escrita es fácilmente manipulable o reescribible, de modo que las herramientas informáticas facilitan que las palabras escritas sean hoy, en mayor grado, “palabras reescritas” (Guillén, 1985, p. 221); generan una nueva estilística de la literatura, que para Umberto Eco puede llegar a ser incluso obsesiva: “ese afán por corregir se puede convertir en una desmesura paródica” (citado en Romera Castillo, 1997, p. 37).

Es un imperio de posibilidades, como dice Nuria (2000): “La transformación de los hábitos de creación es definitiva por la incorporación de las técnicas hipermedia, pues abren una dimensión alternativa a la imaginación creadora: toda una retórica del discurso que supera los límites de la escritura impresa. Contempla la ampliación de los límites espaciales del papel, la sustitución de la estructura lineal por un espacio abierto que no obliga a un determinado esquema discursivo, la introducción de otras morfologías de la comunicación junto con el texto o el conocimiento de amplios canales de difusión para su obra. Esos avances informáticos facilitan la posibilidad de imaginar formas literarias

y nuevas maneras de composición estructural, lo que impone una revisión de la relación que se establece entre el escritor y su obra”.

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

Pero insistamos, no se trata de una ruptura:

Con bolígrafo una máquina de escribir, escribir significaba literalmente formar letras en una página, metafóricamente crear estructuras normales. En un sistema de escritura electrónica, el proceso metafórico se convierte en un acto literal; el medio electrónico puede permitirnos jugar creativamente con estructuras formales en nuestra escritura sin abandonar la riqueza del lenguaje natural. (Bolter, 1998, p. 19)

De aquí a considerar la narrativa digital como una metáfora de la forma como pensamos o reflexionamos hay poco trecho:

El autor construye su obra como una trama de símbolos verbales y visuales que no son más que una extensión de la red de ideas que se halla en su mente, por lo cual el entorno digital es capaz de reproducir de manera mucho más efectiva que el medio impreso, el pensamiento humano como una organización de elementos textuales e imágenes en un espacio conceptual. (Bolter, 1998, p. 207)

Hacia la **creación colectiva**

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

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

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

Pero no está solo, como dice Landow, los avances técnicos apuntan hacia un sistema de trabajo en colaboración muy similar al: “sistema medieval de gremios en el que aprendices, oficiales y maestros trabajaban en un complejo proyecto común” (1995, p. 118). Concebido desde ese punto de vista, el producto literario va incluso más allá de sus propios límites: el contexto hipermedia facilita hasta tal punto la intertextualidad que el autor se puede permitir la licencia de integrar, por medio de enlaces, otros textos ajenos a su propia creación, otras fuentes literarias, otras lecturas que considere oportunas para la configuración de su obra, en una sucesión similar a la de la biblioteca de Borges. Y desde esta forma de creación a la producción colectiva sólo hay un paso: gracias a los avances en telecomunicaciones, el escritor puede compartir la composición del texto con otros autores.

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

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

La narración **colectiva**

Dice Kerckhove que vamos irremediabilmente hacia la conectividad, sin que se pierda la individualidad de los agentes: “[...] [Internet] es el medio que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana” (1999, p. 29); la informática hace posible la colaboración, incluso del pensamiento, en cuanto embrión de la expresión. Pero, ¿qué es lo que hace que un individuo quiera compartir información con las comunidades virtuales? Rheingold aventura tres respuestas: capital de red social, capital de conocimiento y comunión.

Este teórico propone que en la interacción social con vistas a la acción colectiva intervienen aspectos reguladores como la reputación y la presión social. El apoyo mutuo y no sólo la rivalidad es el estímulo más importante de la evolución humana, que permite la simbiosis y la cooperación común desde la célula hasta el ecosistema. Como diría Hobbes: “El acuerdo de los insectos es natural, el de los hombres sólo se realiza a través de un pacto, que es artificial”, la pregunta es si eso que es artificial no lleva a los terrenos de la tecnología o a sus efectos en la interacción humana.

Rheingold (2004) caracteriza las multitudes inteligentes desde la reciprocidad, la cooperación, la reputación, la limpieza social y los dilemas sociales, pero también avanza en la teoría de los juegos como formas embrionarias o expresivas de narración que parten del dilema entre confianza y engaño, es decir, entre la colaboración y el conflicto. Entonces, tendríamos que entender la *ludología* como una teoría del nuevo siglo que

apareció con los primeros intentos de teorizar sobre videojuegos, muchos de los cuales, como el hipertexto, provienen de la literatura.

Algunos enfoques tuvieron como objetivo la cualidad representativa de los videojuegos y sus autores aplicaron modelos literarios a la descripción y la comprensión cultural del objeto (Murray, Radián, Aarseth).

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

Son espaciales en cuanto configuran el espacio de la navegación marcado por momentos dramáticos, en la medida en que permiten hallazgos y experiencias artísticas después de que avanzamos desde lexias desconocidas a lexias quizá fallidas. “La navegación del espacio virtual hace que un usuario sea convertido en una representación dramática del argumento” (Murray, 1999, p. 210). Son enciclopédicos porque crecen sin límite, dejan abierta la posibilidad de la amplitud, el detalle la profundización y el relato minucioso. Y son participativos. Pueden provocar comportamientos, generar acciones e, incluso, provocar iniciativas por parte del usuario apropiado de un computador o de una interfaz. Las características de sucesión y participación configuran la propiedad de interactividad de los entornos digitales. Las cualidades espaciales y enciclopédicas ratifican la condición inmersiva del ciberespacio.

No resulta innecesario insistir aquí en que, no obstante las características propias de la literatura digital, la significación sigue siendo la piedra angular de los proyectos artísticos, no obstante las alternativas pendulares entre los contenidos descentrados y la reconstrucción de relatos, entre la líneas narrativas subyacentes y las opciones de lectura seleccionadas, entre el discurso narrado hipermedialmente y la creación constituida



mediante relaciones de lexias externas o de otros lectores convertidos en autores que añaden o restan al relato digital, entre pluralismo y unidad semántica. Esos dilemas, en vez de contradecir lo que venimos diciendo, enriquecen la creación colectiva, en cuanto la mantienen abierta, y amplían sus horizontes semánticos, que permiten nuevas relecturas, germen de nuevos significados en una espiral sin límite.

La revolución digital, como la bautizó Manuel Castells (2001) y a la que Lévy le atribuyó una configuración de sentido, plantea el dilema de la subjetividad frente a la red y ha producido, como dicen Vilariño y González:

Desestabilizadoras interferencias entre las distintas comunidades a la vez que un caudaloso flujo directo de cultura, de significados y de modos de expresión, lo que indica que estaría apareciendo un nuevo concepto de cosmopolitismo, entendido como predisposición positiva a alcanzar un cierto grado de competencia en el manejo de otras culturas como soluciones de vida, como voluntad, por tanto de comprometerse con el otro. (2006, p. 14)

La sociedad que tenía al libro como anclaje y artefacto integrador ha sido desplazada o sustituida, para utilizar los términos de Lévy, por la cibercultura, el sujeto racional por un yo descentrado, disperso y multiplicado. Es en ese entorno donde aparecen las narraciones digitales colectivas, donde actúan y participan múltiples autores humanos o dispositivos técnicos para construir relatos que signifiquen, esto es que, contribuyen a crear sentido mediante el uso de las herramientas idóneas. Así, el ciberespacio: “no es un instrumento de difusión a partir de centros, sino un dispositivo de comunicación interactiva de colectivos” (2006, p. 17).

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

la producción, en la medida en que evolucionen las mismas tecnologías. Para Nuria, ese sería un estadio ulterior de las transformaciones de la literatura digital:

En primer lugar, otra comunicación entre escritor y discurso, lo que implica, de un lado, asumir nuevas responsabilidades estéticas y nuevas funcionalidades que puedan conducir a compartir la creación del producto literario, entrando en un proceso de trabajo colaborativo con profesionales de otros campos, y de otro, establecer un nuevo diálogo con otros textos y otros autores, en el cual escritura se puede concebir como una actividad colectiva. (2000, p. 178)

Que desaparezca o se diluya la autoría no tiene como consecuencia la desaparición ni de la estética ni de la intencionalidad. Al aceptar la experiencia narrativa en un entorno hipermedial, es válida la voluntad creadora, así ya no tenga centro o correspondencia con ese centro ni esté bajo su control.

La creación colectiva

La condición participativa la lleva a su máxima esencia Casacuberta, cuando expresa que la más importante de las revoluciones del entorno digital no está representada en las categorías básicas que ya hemos visto, como multimedialidad, interactividad o hipertextualidad, sino en su carácter colectivo, en la medida en que el centro de la cultura digital se ha ido desplazando del autor al usuario, configurando nuevos roles: el autor pasa a ser productor en la medida en que crea y promueve la creación colectiva vinculada con la dimensión social y política. La labor del artista, señala, es dar a conocer herramientas expresivas, porque todo el mundo tiene algo que decir: “Es un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando éste de ser meramente pasivo para convertirse un participante activo en el mundo del arte y la cultura” (2003, p. 15).



En esta reconfiguración de categorías y de roles, el artista deja de ser creador para convertirse en un medio y, a veces, hasta en un programador, en la medida en que toma importancia la herramienta que el público puede usar para convertirse él mismo en autor. Entonces, ese público deja de ser sólo observador para establecerse como creador. Así, la interactividad sería la interacción con el usuario para que sus acciones, de alguna forma, sean necesarias para definir la obra. Ello daría origen a otra figura, la del selector de contenidos, una figura que evoca la autoridad, la orientación y el sentido.

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

Pero también los géneros se ven impactados. Como lo dice Romera (1997), la literatura digital está hoy referida a géneros literarios relacionados con la ciberliteratura: hiperficción, hiperpoesía, *hyperperformance*, etc.

En este “sistema caleidoscópico”, como lo llama Murray, los actos del usuario crearían insospechadas combinaciones de elementos, pero las piezas siempre formarían un conjunto narrativo consentido. Murray ilustra la idea del sistema de generación de historias con el ejemplo de los bardos de la cultura oral, que componían obras narrativas siempre nuevas utilizando un repertorio fijo de frases, epítetos, símiles y episodios. Sin embargo, este ejemplo no puede transferirse automáticamente al dominio del diseño de textos electrónicos, porque las épicas orales no eran interactivas en lo que respecta al argumento.

Cada soporte, elemento narrativo, enlace o palabra que se escriba produce una forma interactiva que puede ser nueva por sí misma o lo será en el proceso de significación de una hipermedia abierta y móvil, de la que Lévy encuentra tres formas básicas, expuestas a continuación.

Categorías de la creación colectiva

Algunos de los lineamientos propuestos por Lévy (2006) podrían ser invocados como fundamento y génesis de la creación colectiva. Uno básico es la interconexión, la herramienta transfronteriza que genera un continuo interactivo. Otro, es la denominada comunidad virtual, para compartir por afinidad y para intercambiar por intereses. Lévy prefiere llamarla *comunidad actual*, por su implicación en la opinión pública y en los procesos de democracia moderna. Expresa los ideales de relación entre humanos más allá de los territorios, es transversal, diversa, sorprendente y libre.

La inteligencia colectiva

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

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

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

El desarrollo de este proyecto implicaría el conocimiento o reconocimiento de las competencias reafirmado por su carácter ético-político, puesto de manifiesto en la medida en que se reconoce al otro en su inteligencia. Y reconocerlo es valorar su conocimiento, hacer posible su identificación que lleva a su movilización, su involucramiento en proyectos colectivos.

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

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

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

Reglas y control

Uno de los grandes dilemas de la creación colectiva es si todo es susceptible de decirse, de escribirse o de circular. Partamos de que este ámbito digital es un universo en construcción y que como tal va haciendo posible la generación de sus propias dinámicas y de sus propias reglas, que, en coherencia con sus postulados, debería tener un germen colectivo. Como señala Scolari, el sistema se funda en la idea de distribución y no en el de exclusión, donde lo más importante no es el producto, sino el proceso en relación con la nueva noción de propiedad que lo sustenta. Es decir que es la misma interacción la que, a manera de diálogo, que puede o no formar parte de la misma narración, la que se encarga de regular las temáticas con la intensidad y la proyección de las propuestas para resolver los conflictos.

El principio de hablar mucho es fundamental para los proyectos, como señala Scolari: “las negociaciones, conflictos y acuerdos públicos son los que mantienen en vida la comunidad y permiten la evolución del sistema” (2008, p. 264). Otra de las modalidades de interacción con fines de regulación creativa es el juego, en tanto ofrezca la función de premio y castigo en la gestión de los recursos comunes.

Dice el científico social Robert Wright que la teoría de juegos, validos de tecnologías, puede explicar fenómenos biológicos y sociales. Rheingold usa la denominación de *multitudes inteligentes*,

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

Por su parte, Lévy prefiere hablar de la *moral* de las comunidades virtuales como un conjunto de leyes de costumbres, no escritas, que regulan sus relaciones y que son expresadas en la reciprocidad. “Si se aprende leyendo los mensajes intercambiados, también hay que proporcionar informaciones que se dispongan cuando hay una pregunta en línea que se refiere a tales informaciones” (2006, p. 65).

Como señala Rheingold, la autorregulación eficaz se basa en la sanción, que a su vez se basa en el control: “sí, pues el control y la sanción cumplen la importante función de informar sobre las acciones de los demás y los niveles de compromiso”. (2004). De esta manera se configuran los sistemas de prestigio y reputación, especialmente aquellos que se dan entre pares, las categorías de regulación y control en las redes de comunicaciones de colectivos. Rheingold propone tres herramientas para configurar la reputación: identidades duraderas de creadores y usuarios, así sean seudónimos; acceso público a la retroalimentación de interacciones, y determinación de la reputación como base de decisiones futuras en busca del autocontrol (2004, p. 152). De esta manera, la reputación en relación con la función social del rumor, la evolución del lenguaje a partir de propuestas de limpieza, el juego, el altruismo y el castigo, integrados de manera estructural, constituyen la base para sustentar la creación colectiva.

Estas herramientas trabajadas conjuntamente, al lado de técnicas de comunicación permanente, como listas de distribución, *chats*, correo electrónico e interacción, en comunidades virtuales, en vez de

constreñir, pueden contribuir a la aprehensión de nuevas y elaboradas formas de participación y democracia en la red. Gracias a Internet, la obra literaria y las narraciones periodísticas recuperan su carácter colectivo, y abren una divulgación más libre y masiva: “Internet ayuda la poesía [...] toda esta parafernalia informática no es más que una nueva clase de esclavos a nuestro servicio [...] la poesía tiene que recuperar ese espíritu de celebración colectiva, de que un grupo de amigos sean poesía en voz alta después de haber cenado juntos” (Cuenca, 1996, p. 27).

Acerca de esta pretendida rivalidad, ayuda la propuesta de ‘alfabetizaciones especiales’ de Bolter (2006), la cual sugiere que la cultura de la producción en red podría ayudar, en lugar de desplazar, a la cultura del libro o del periódico; por ejemplo, al contribuir a que los escritores o autores profesionales puedan construir comunidades de lectores.

Ese es el reto: permitir la democratización de la narración sobre unos mínimos de calidad y de respeto y aprovechar los nuevos soportes, o entrar en la inacción o la resistencia por efecto de contradicciones quizá inexistentes entre pasado y presente, si aceptamos que estamos en otros tiempos y otros espacios.

Referencias

- Aarseth, E. J. (2006), “Sin sensación de final: estética hiperertextual”, en Vilarino Picos, M. T. y Abuín González, A. (comp.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco/libros.
- Berenguer, x. (1998), *Historias por ordenador* [en línea], disponible en <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/histor/narr.htm>. Visitado el 30 agosto de 2009
- Birkerts, S. (1999), *Elegía a Gutenberg, el futuro de la lectura en la era electrónica*, Madrid, Alianza Literaria Editores.
- Bolter, J. D. (2006), “Ficción interactiva”, en Vilarino Picos, M. T. y Abuín González, A. (comps.), *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco/libros.

si como está claro que la tecnología impactó
 das los elementos de la creación literaria y
 stualidades. edici!

- (1998), “Ekphrasis, realidad virtual y *el futuro de la escritura*”, en Nunberg, G. (comp.), *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?*, Barcelona, Paidós.
- Bou, Enric (1997). *A la búsqueda del aura. Literatura en Internet. En J. Romera Castillo, Literatura y Multimedia*. Madrid, Visor Libros.
- Casacuberta, D. (2003), *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*, Barcelona, Gedisa.
- Castells, Manuel (2001). *La Galaxia Internet*. Barcelona. Areté
- Critical art Ensemble (1995), *Sabotaggio elettronico*, Roma, Castelvechhi.
- Cuenca, Luis (1996). “*Internet ayuda a la poesía*”, en Leer 85, PP 6-28
- Cuenca, M. J. y Hilferty, J. (1999), *Introducción a la lingüística cognitiva* [col. I. Ariel Lingüística], Barcelona, Ariel.
- Dotras, A. M. (1997), “Hipertexto, lectura y aprendizaje”, en Romera Castillo, J. et al., *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor Libros, pp. 331-338.
- Douglas, J. (2006), “La red intencional”, en Vilariño Picos, M. T. y Abuín González, A. (comps.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco/libros.
- Eco, Umberto (1966). *Obra abierta*. Barcelona, Seix Barral.
- Genette, G. (1989), *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
- Guillén, C. (1985), *Entre lo uno y lo diverso*, Barcelona, Crítica.
- Iglesias Santas, M. (1994), *El sistema literario*, Santiago de Compostela, Universidad Santiago de Compostela.
- Jauss, Robert (1986). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid, Taurus.
- Joyce, M. (2006), “Érase una vez en varias veces: relectura de la ficción hipertextual”, en Vilariño Picos, M. T. y Abuín González, A. (comps.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco/libros.
- Kerckhove, D. de (1999), *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona: Gedisa.
- Landow, G. P. (1995), *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós.
- (comp.) (1997), *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós.
- Lanham, R. (1993), *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts*, Chicago, University of Chicago Press.
- Latour, B. (1998), *La tecnología es la sociedad hecha para que dure*, Barcelona, Gedisa.
- Lévy, P. (2006), *Cibercultura*, Madrid, Antrophos.
- (2004), “Inteligencia colectiva”, en *Por una antropología del ciberespacio* [en línea], disponible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>, recuperado: 9 de mayo de 2009.
- (1998). *Sobre la cibercultura*. En *Revista de Occidente*, 206. Pp 49-75
- Lindin, C. (2008), “La autoría desmoronada”, en *Cátedra de textualidades electrónicas*, Barcelona, Universidad de Barcelona.
- Lozano Mijares, M. P. (2007), *La novela española posmoderna*, Madrid, Arco/Libros.
- Mihalache, A. (2002), “The Cyber Space, Space-Time Continuum”, *Informating Society*, vol. 18, núm. 4.
- Moles, Abraham (1991). *La imagen, comunicación funcional*. México, Trillas.
- Morley, D. (1996), *Televisión, audiencias y estudios culturales*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Moulthrop, S. (2006), “Retroceder: la vida y la escritura en el espacio roto”, en Vilariño Picos, M. T. y Abuín González, A. (comps.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco/Libros.
- Murray, J. (1999), *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa del ciberespacio*, Barcelona, Paidós.
- Pimentel, K. y Teixeira, K. (1993), *Virtual Reality, Through the Newlooking Glass*, Nueva York, McGraw Hill.
- Rheingold, H. (2004), “Multitudes inteligentes”, *La próxima revolución social*, Barcelona, Gedisa.
- Romera Catillo, José (1997). *Literatura y nuevas tecnologías*. Madrid, Visor Libros.

- Rincón, O. (2006), *Narrativas mediáticas*, Barcelona, Gedisa.
- Rodríguez, J. A. (2000a), *Posmodernidad, literatura y otras yerbas*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- (2000b), *Hipertexto y literatura, una batalla por el signo en tiempos modernos*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- (2004) *Trece motivos para hablar de cibercultura*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- (2006), *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*, Bogotá, Libros de Arena.
- (2007), *La crítica hoy: de los retos de la posmodernidad a los retos de la cibercultura*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- Ryan, M.-L. (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós.
- Scolari, C. (2008), *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa.
- Slatin, J. (1988), *Hypertext and the Teaching of Writing*, Cambridge, Mit Press.
- Sorokina, T. (1999, julio-diciembre), “La estilística desde un punto de vista hipertextual. La lingüística, la teoría literaria y los problemas del estilo”, *Cuadernos de Literatura*, vol. v, núm. 10, Pontificia Universidad Javeriana.
- Todorov, T. (2007), *La literatura en perill*, Barcelona, Círculo de Lectores en la Galaxia Gutenberg.
- Turkle, S. (1995), *La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona, Paidós.
- Vilariño, T y González, A. (2006), “Historias multiforme en el ciberespacio. Literatura e hipertextualidad”, en Vilariño Picos, M. T. y Abuín González, A. (comps.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco/Libros.
- Vouillamoz, Nuria. (2000) *Literatura e hipermedia*. Barcelona, Paidós.

