

Cuarto Encuentro Nacional y Tercero Internacional sobre
Lectura y Escritura en la Educación Superior.

ASCUN, REDLEES, Universidad Sergio Arboleda de Santa
Marta

Ponencia Central del Evento

14 al 16 de octubre de 2010, Santa Marta, Colombia

MUTACIONES DE LA CULTURA EN LA ERA DIGITAL: UNA OPORTUNIDAD PARA LA RENOVACIÓN DEL EJERCICIO LITERARIO

Por: Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Universidad Javeriana

INTRODUCCIÓN

Ciberespacio y cibercultura no son ya sólo dos neologismos, son dos términos que han alcanzado un consenso importante en el mundo académico para nombrar las nuevas realidades culturales que han empezado a emerger tras la extensión, el uso y la apropiación de las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Siguiendo a Lévy, el ciberespacio es una cierta manera de usar la infraestructura tecnológica actual que apunta a un tipo particular de relación entre personas. Como práctica de comunicación interactiva, recíproca, comunitaria e intercomunitaria, constituye un horizonte del mundo virtual vivo, heterogéneo e intotalizador en el que cada ser humano puede contribuir y participar. El ciberespacio soporta las tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones primitivas humanas: la memoria (bases de datos, ficheros, hipertextos), la imaginación (simulaciones), la percepción (telepresencia, realidades virtuales), los razonamientos (inteligencia artificial) y que favorecen nuevas formas de acceso a la información y nuevos estilos de razonamiento. Con el ciberespacio surgen géneros de conocimientos increíbles, criterios de evaluación inéditos y nuevos actores en la producción de conocimiento.

De otro lado, el filósofo tunecino define cibercultura como el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio y a favor de la inteligencia colectiva (entendida ésta como la puesta en sinergia de las competencias, de los recursos y de los proyectos, la constitución y el mantenimiento de las memorias comunes, la activación de modos de cooperación flexibles y transversales, la distribución coordinada de los centros de decisión). Con la cibercultura se expresa la aspiración de construir un lazo social que no se basaría en las pertenencias territoriales ni en las relaciones institucionales, sino en la reunión alrededor de intereses comunes, en el juego, en el hecho de compartir conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de cooperación. La cibercultura se define como el entretejido de tres figuras. La interconexión generalizada, la emergencia de las comunidades virtuales y la extensión de la inteligencia colectiva. Cada una de las tres figuras, forma la condición necesaria de la siguiente: no hay comunidades virtuales sin interconexión, no hay inteligencia colectiva a gran escala sin virtualización o desterritorialización de las comunidades en el ciberespacio. La interconexión condiciona la comunidad virtual que es una inteligencia colectiva en potencia

Reconocer las implicaciones culturales del nuevo entorno socio técnico, visualizar y medir el grado de mutación de valores que tiene lugar en este nuevo ambiente, realizar balances

críticos y promover los valores emergentes se vuelve una condición necesaria para su comprensión y consolidación.

Prácticamente todos los aspectos de la cultura empiezan no sólo a sufrir la influencia de esta nueva condición sociocultural, sino que empiezan a mutar, a desplazarse hacia lugares inéditos: el libro como forma comunicativa hegemónica se debilita y debe encontrar maneras de resistir al embate de otras formas comunicativas tan potentes como la información electrónica y el hipertexto. En consecuencia, surge la necesidad de visualizar nuevas pedagogías que atiendan la realidad de los jóvenes que, siguiendo a Rocío Gómez, están apropiándose mejor que los adultos de los nuevos repertorios tecnológicos, en la medida en que entienden (no necesariamente de forma crítica) que estas tecnologías movilizan nuevas formas de relación del hombre con su mundo interior y exterior, permiten incrementar las capacidades de comunicación, construyen formas de registro inéditas, de la experiencia; tienen modos de control potencialmente descentralizados, estimulan formas nuevas de solidaridad y de política, constituyen ambientes amigables de creación, producción y diseño; propician formas de saber en las cuales el mapa emerge mientras la acción ocurre; los errores se asimilan en ese saber/hacer que funciona de forma aleatoria, compleja y en ocasiones hasta desordenada. Los nuevos repertorios tecnológicos, advierte Gómez, más que instrumentos, constituyen ambientes educativos, donde potencialmente podemos integrar, correlacionar y desarrollar competencias intelectuales, lenguajes y sistemas notacionales conquistados por las historias sociales e individuales de las personas. Nos son instrumentos que se agregan al mundo social, pero tampoco son simples objetos pasivos sobre los que recae la acción humana, sino que operan como verdaderos agentes sociales.

Pero claro, no todo es color de rosa. Una mirada objetiva y académica a la cibercultura no estaría completa sin la perspectiva crítica. La perspectiva puramente optimista y determinista de una sustitución de los viejos valores y prácticas puede esconder asuntos tan preocupantes como la verdadera capacidad social para garantizar la “alfabetización” en las nuevas mediaciones y para evitar nuevas fragmentaciones. Podemos estar, por ejemplo, focalizando la situación del libro, ante una situación en la que tendríamos un dispositivo que no requiere soporte, pero destruye el orden del discurso; un “libro” que exige nuevas mediaciones a riesgo de generar un nuevo analfabetismo; un libro que flexibiliza, agiliza y conecta el texto pero destruye la obra; un “libro” que fragmenta el texto pero puede fragmentar la sociedad. No hemos encontrado aún metodologías y pedagogías eficaces para potenciar estas nuevas realidades comunicativas. Requerimos por eso una “alfabetización múltiple”, esto es, estrategias de formación de lectores preparados para una lectura abierta a diversos formatos (imágenes, texto electrónico, multimedia): debemos prepararnos para una metalectura. La atención crítica debe también afinarse para evitar el peligro de una sustitución total: se debe evitar un totalitarismo tecnológico y para ello lo mejor es preparar valores concomitantes, esto es, valores que acompañen los procesos y muy especialmente el planteamiento de una renovada visión humanista de la llamada cibercultura.

De ahí que las palabras de Gómez Zuluaga sean tan pertinentes:

Pero contra cualquier tecnooptimismo, debemos recordar que si la máquina no nos encuentra suficientemente enriquecidos interiormente, la máquina no hará sino saquearnos y dejarnos finalmente vacíos. Ningún dispositivo técnico es capaz por sí mismo, sin producción humana que lo preceda y acompañe, de crear y generar producción social, en tanto ninguna técnica tiene significación intrínseca, sino solamente el sentido que le dan múltiples actores. Los nuevos repertorios tecnológicos

requieren de formas humanas de acompañamiento y andamiaje, vínculos sociales entre pares, relaciones educativas escolares y no escolares, redes culturales, organizaciones comunitarias, movimientos sociales, etc

INFLUENCIAS SOBRE EL EJERCICIO LITERARIO

Este nuevo escenario tecnosocial estaría refigurando la literatura al menos de cuatro maneras

- Seduciendo a escritores y lectores con los temas y los códigos de expresión generados con la emergencia de los nuevos medios interactivos.
- Reconfigurando las funciones de autor, lector y texto
- Quebrando la base conceptual de la práctica literaria
- Reconstruyendo los escenarios del ejercicio literario

En cuanto al primer asunto, el mecanismo, es similar al que opera en la apropiación de los códigos masivos que ha hecho la literatura y que ha sido descrito por Ana María Amar Sánchez. Amar Sánchez propone, basada en Frederic Jameson, dos modos de contacto entre literatura y cultura de masas: la parodia y el pastiche. El primero está orientado por una mirada jerarquizadora y corresponde a una estética modernista que se orienta a descalificar por vía de la parodia, por vía de la “distancia irónica”, acentuando las diferencias; mientras tanto el segundo modo establece la relación entre los dos códigos disolviendo las jerarquías, horizontalizando el discurso, hibridándolo, nivelando los dos códigos, incluso hasta producir una forma muy particular del pastiche: la parodia homenaje: “A diferencia de la parodia que implica una mirada ridicularizadora desde la alta cultura sobre la forma descalificada, el pastiche igual, nivela sin establecer prejuicios de valor sobre los diversos elementos puestos en contacto (25)

Así, algunas novelas usan hoy el formato visual del chat o del correo electrónico, por ejemplo, para sustituir y dar más “realismo” a los diálogos entre personajes. Otras, traen temas propios de las aventuras del ciberespacio, como es el caso de la novela colombiana: *Bandidos y hackers*, del escritor Albeiro Patiño Bules, ganador del premio nacional de novela de la Universidad de Antioquia en el año 2006. Dijo el jurado en su momento al premiar esta obra:

Bandidos y hackers es una novela original por su temática y su escritura literarias. Se trata, en resumen, de una modalidad civilizada y posmoderna de thriller fundada en el universo de las computadoras y la informática. La novela responde a un nuevo lenguaje. Y éste no es más que el reflejo acerado, frío y sin alma del mundo moderno de los hombres que viven condenados al vértigo tecnificado de la cibernética. El papel del lenguaje en *Bandidos y Hackers* es esencial. Y es que el mundo del crimen, en esta insólita novela, encarna en una comunicación encriptada que se transforma, poco a poco, en un enigma digno de ser interpretado. *Bandidos y hackers* es, por otro lado, la historia de un hacker –Simón Temp–, pero también es un recuento de los hackers más célebres de la historia y, además, un relato minuciosamente documentado de la informática. En esta novela, por otra parte, desfila una gélida soledad humana. Una herida ontológica, y por ello mismo irreversible y sin cura, atraviesa la vida de estos hombres para quienes sólo importan una computadora portátil, un celular y la posibilidad de hacer el mal a quienes indefectiblemente realizan un mal mil veces peor: las ubicuas redes bancarias, las gigantescas y feroces multinacionales, los totalitarios aparatos de la inteligencia estatal.

Pero tal vez la mejor manera de apreciar la relación entre literatura y ciberespacio sea acudiendo a Lévy de nuevo., quien ha descrito las relaciones culturales con base en la conexión de lo que él llama los cuatro espacios antropológicos: tierra, territorio, mercancía y cibercultura, cada uno de ellos vinculado a un tipo de expresión: la oralidad, la escritura, el hipertexto y la cosmopedia.

La perspectiva que yo planteo es que, con el advenimiento del llamado ciberespacio, hemos descubierto una «cuarta dimensión» para la expresión y la comunicación que se suma (sin eliminar) a las anteriores: la oralidad, la escritura y el hipertexto. Esa cuarta dimensión (o frecuencia como la llama Lévy) exige otras maneras de entender la expresividad y reconfigura la operatividad misma del hacer creativo. Las obras de la cibercultura no fomentan mensajes acabados, no se cierran, son por eso obras-acontecimiento, obras-proceso, obras-metamórficas conectadas, atravesadas, infinitamente reconstruidas, y el acto de creación por excelencia consiste en hacer el acontecimiento, aquí y ahora, para una comunidad; incluso en construir el colectivo para quien ocurrirá el acontecimiento. En ese ambiente, valores antes decisivos como la intención del autor y la extensión por registro de su obra quedan como desvanecidos en favor de una inmanencia radical que promueve conexiones entre mundos heterogéneos y una dinámica autoorganizadora en el que la obra se actualiza, socialmente a través de la vida de las comunidades virtuales, cognitivamente por los procesos de inteligencia colectiva y semióticamente bajo la forma del metamundo virtual de la web.

Cuarta dimensión o cuarto espacio antropológico con sus propios instrumentos de navegación (los mundos virtuales), con sus propios objetos (las configuraciones dinámicas de colectivos sujetos-objetos-lenguajes), con sus propios sujetos (los colectivos inteligentes), con su propia epistemología (la práctica social del saber como continuum, la filosofía de la implicación), con su propio soporte (la cosmopedia²); y también con su propio horizonte de eternidad. Pero igualmente con una dependencia de los otros espacios, vinculándose con ellos armónicamente (por deseos y derrames) o sufriendo la cacofonía de los espacios de abajo que quieren dirigirlo y violentarlo.

Todo sucede, nos dice Lévy, como si dos corrientes, una ascendente y otra descendente, ordenaran las relaciones entre espacios. De abajo hacia arriba, los espacios más lentos, más profundos, son atraídos por los más altos, los más rápidos, mientras que los espacios inferiores son movidos o conmovidos por los espacios superiores. Lo ideal, según Lévy sería que los espacios de arriba expandan su sustancia sobre los de abajo (derrame) y que éstos últimos aspiren a los primeros (deseo). Sin embargo, las situaciones negativas surgen cuando los espacios de abajo buscan dirigir y/o violentar a los espacios de arriba, configurando una dinámica inarmónica que Lévy no duda en llamar “cacofonías”.

Pues bien, propongo aplicar las ideas de vinculación de los cuatro espacios antropológicos levisianos para explicar e ilustrar cómo está tensionado el ejercicio literario en soportes digitales. En efecto, con base en estas tres categorías vinculantes, podríamos, por ejemplo, reconsiderar la novela como efecto del derrame de la escritura sobre la oralidad: la novela sería, ni más ni menos, oralidad derramada por la escritura.

Un ejemplo de oralidad derramada, en este caso por la cibercultura, es el proyecto “megafone.net”, dirigido por Antoni Abad. Se trata de un dispositivo comunitario de publicación móvil en la web. Desde 2003, “megafone.net” convoca a grupos de personas en riesgo de exclusión social a expresar sus experiencias y opiniones en reuniones presenciales y a través del uso de teléfonos móviles, los cuales permiten a los participantes crear registros de

sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en Internet convirtiendo la web en un megáfono digital que amplifica la voz de personas y grupos a menudo ignorados o desfigurados por los medios de comunicación predominantes.

Así mismo, podríamos apreciar la llamada por algunos “blogliteratura” como caso de escritura derramada por la sustancia de la cibercultura. Parafraseando a Santiago Cortés (2006), la blogliteratura podría caracterizarse como un género de escritura personal que pone en escena un discurso vivo, en cuanto se puede transformar continuamente y en cuanto documento compuesto por elementos de distintas naturalezas que se funden en su espacio virtual y que incluye texto, imágenes, hipervínculos, sonido, etc.

Pero también podemos hablar de escrituras literarias deseantes, desde tres perspectivas: la escritura que desea desde la inexistencia del dispositivo, la escritura que desea dado el dispositivo y la escritura potenciada por el dispositivo. En cuanto al primer caso, sirve perfectamente el inventario de anticipaciones que se dan en la experiencia modernista y posmodernista que ofrece Bolter. Las afirmaciones con las que Bolter constata que dichas anticipaciones encarnan plenamente en una literatura de la cibercultura (de la que la ficción hipertextual sería su expresión pionera), se pueden sintetizar en estos doce puntos que he presentado en otros lugares:

- El hipertexto reelabora, reevalúa y potencia estas técnicas que ya había desarrollado la ficción impresa;
- Tanto los escritores modernos como los posmodernos tenían la intención de rehacer la ficción escrita desde adentro;
- Los autores de hipertexto han remediado esa tradición desde la perspectiva proporcionada por una nueva técnica de la escritura;
- Es necesario revisar toda esa tradición de experimentación a la luz de la nueva tecnología;
- El medio electrónico proporciona un nuevo conjunto de técnicas para transmitir la tensión (explorada y prevista por la ficción impresa) entre la corriente lineal de la narración y la serie de pensamientos asociativos provocados por ésta;
- Las obras de autores que van desde Laurence Sterne hasta Borges no sólo son exploraciones de los límites de la página escrita, sino, también, posibles modelos para la escritura electrónica;
- La escritura electrónica no finge al autor múltiple o al lector participativo: los exige;
- Las exploraciones modernas y posmodernas pertenecen al espacio de la ficción impresa, constituyen imágenes de algo irrealizable en ese medio, pero deseado como posibilidad;
- Podemos considerar muchas de estas obras como ficciones interactivas que operan bajo las limitaciones impuestas por la imprenta;
- La ficción hipertextual pidió prestado y remedió el sentido de rebeldía, y logra sin esfuerzo aquello que los escritores experimentales del texto impreso sólo conseguían con grandes dificultades;
- En todos estos ejemplos, la ficción impresa se ve forzada a trabajar contra su medio: surge un conflicto entre el volumen como marco y el texto enmarcado, conflicto que el computador no tiene, pues ofrece un marco que se afloja siempre que el texto lo empuja;
- Como efecto, los lectores de hipertexto ya no sólo pueden escribir en él (no sólo sobre el texto), sino que incluso pueden alterar o completar episodios; todo lo cual se traduce en una cesión de responsabilidad que hace el autor. Esta cesión es tanto un

desafío como una afirmación de que dicha forma electrónica de lectura-escritura es más auténtica que la participación que una novela tradicional permite a sus lectores.

Todas estas afirmaciones se dirigen a demostrar que sólo bajo un nuevo dispositivo técnico (cibespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición «rebelde» (posmoderna) de la escritura.

El segundo caso se puede ilustrar con ciertas obras actuales que lo que hacen, aprovechando el carácter mimético de la novela, es poner en clave novelesca el deseo de su obra de ser hipertexto y obra de la cibercultura, con la clara conciencia de que existe un dispositivo más eficaz del que toma los modos y modelos. El tercer modo de escritura deseante lo quisiera ilustrar con el proyecto «Releituras» del investigador y poeta digital Rui Torres de la universidad Fernando Pessoa (Porto/Portugal), quien con su equipo ha desarrollado una potenciación para el cibespacio de un modo de la poesía brasileira llamada “poesía concreta” que, como se sabe, buscaba para la poesía lírica incorporar y poner al mismo nivel del ritmo y la rima, lo visual y lo espacial, sólo que bajo la limitación del dispositivo libro. La tarea de Torres consiste en hacer la “relectura” de poetas concretistas, revisando minuciosamente su obra y su estética en busca de potencialidades digitales que luego traduce y desarrolla en su laboratorio, transformando la obra inicial en obra de la cibercultura.

RECONFIGURACIÓN DE LAS FUNCIONES DE AUTOR, LECTOR, TEXTO

Según Landow, la relativización de la figura del autor en las obras hipertextuales se da al menos de dos maneras: una por la natural convergencia y entrecruzamiento de las funciones del lector y del escritor. El hipertexto promueve un lector activo y entrometido que cuenta, no sólo con libertad de trayecto, sino que está facultado para realizar anotaciones y crear nexos. Otra: debilitamiento de la autonomía del texto, lo cual genera una disminución de la autoridad del autor. También el lector puede percibir y expresar los nexos. Una segunda reconfiguración se da con la “erosión” de la personalidad, es decir la deconstrucción de la figura de la personalidad en favor de la participación comunicativa. El papel del autor en la cultura del libro, llevó a pensar, según Landow, que era posible extraer una personalidad detrás del libro (estilo y visión de mundo), pero el hipertexto demuestra que ya no es posible hablar de un sujeto unificado, sino más bien de uno atenuado, vaciado, desgastado, en vías de extinción. Los fragmentos, el material recuperado, los trayectos y los intrincados recorridos del hipertexto favorecen la desintegración de la voz centrada en el pensamiento contemplativo.

De otro lado, con la cibercultura y su conectividad simultánea, las fronteras entre creador y espectador, entre creación y audiencia, se diluyen. El lugar de la obra se dispersa: está tanto del lado del “creador” como del de la audiencia, o en la posibilidad de modificar los resultados. Los roles se reconfiguran y ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un escribitor, un sujeto interconectado, capaz de desplegar una inteligencia colectiva y de producir sus propios textos en forma casi simultánea con su recepción. El lector de hipertextos es un lector potenciado, en la medida en que cuenta con la posibilidad de recorrer, según su interés, el texto que se le propone, y, a la vez, un creador, en cuanto capaz de modificar el resultado, ya sea porque produce nuevos enlaces, ya porque crea nuevos bloques de texto. Pero esta nueva psicodinámica, que para algunos es la manera connatural de leer, tiene sus dificultades: de un lado, la cultura de la imprenta ha enseñado por años a leer de otra forma. Y si bien, tanto desde algunos lugares de la literatura como de la crítica literaria, se ha creído siempre en la necesidad de una escritura participativa, la asimilación de los nuevos soportes no se realiza con facilidad, como si hubiera necesidad, más

bien, de re-educar los hábitos. Por eso es por lo que la audiencia del hipertexto no necesariamente proviene de los lectores de literatura tradicional. Sólo quienes han estado experimentado posibilidades de romper los moldes escriturales impuestos por la cultura de la imprenta, tienen capacidad y facilidad para acceder a los nuevos soportes. Pero también, y paradójicamente, quienes mejor estarían preparados para leer hipertextos, serían aquéllos que se han deshabitado a leer libros: televidentes, asiduos del videojuego, la realidad virtual, el internet y los ciberjuegos. Habría, pues, que pensar en un lector híbrido, capaz de leer con las nuevas psicodinámicas (propias de la conectividad simultánea), pero a la vez dispuestos a aceptar algún valor remanente a la palabra escrita.

Finalmente, la estructura de enlaces, la intervención por parte del lector y la variabilidad del hipertexto afectan los modos de argumentación, generan aleatoriedad, relativizan el control del escritor y fragmentan radicalmente el texto. El texto, al hacerse alterable, pierde unidad y entonces se hace natural el ejercicio de la ínter y de la extra-textualidad. La fragmentación del texto, recuerda Landow, se lleva a cabo por dos vías: por fragmentación interna o por su inclusión en una red de textos; todo lo cual destruye la noción de unicidad del texto: el texto se convierte en un campo disperso de variantes y no en una entidad falsamente unitaria: se abre.

Ahora, la retórica lineal sigue funcionando para la lexias (bloques), pero no para la estructuración general. Una primera consecuencia de esta multisequencialidad es la deconstrucción del principio y del final. Si la retórica no es lineal, tampoco puede haber principio o final. Una segunda consecuencia es la relativización de la categoría de la totalidad: el todo se decide, no se impone. Acabar sólo significa, en hipertexto, estar dispuesto al cambio. La materia hipertextual es de por sí abierta. El hipertexto, al permitir conectar bloques de textos, al permitir anotaciones a un texto individual, y al facilitar la conexión con otros textos, incluso contradictorios, destruye la noción de univocidad; el texto pertenece ahora a una red, a un inmenso diálogo.

Mi propia trayectoria, podría servir para ilustrar esta situación. En mi caso personal, el camino que me llevó desde la expresión literaria hasta el arte de la cibercultura, comienza con las singulares dificultades expresivas de mí opera prima: la novela Gabriella Infinita¹. Desde el punto de vista canónico de la literatura Gabriella era un relato fragmentado, sin articulación explícita, con una incómoda heterogeneidad discursiva y con una excesiva demanda de participación para el lector, pero con un potencial multimedial interesante. Su solución narrativa se dio cuando encontré el formato hipertextual. El formato hipertexto y sus estructuras narrativas son la mejor forma para contar historias multiformes. De hecho, el problema de las perspectivas narrativas múltiples o de la multiplicidad de los personajes tiene en este soporte el mejor recurso. Sin embargo el hipertexto exige una lógica y una estética que va más allá de dar albergue a una combinatoria narrativa. Exige y promueve, en primer lugar, la interactividad, esto es, la participación del lector a través del medio. Pero aún más: el medio digital facilita, una morfología múltiple. De modo que la decisión de “formatear” a Gabriella en el soporte hipertextual condujo a aplicar toda la visión técnica y estética de los mundos digitales, condujo a la producción del hipermedia Gabriella Infinita, un intento por generar una obra que contuviera la mejor salida de los potenciales hipertextuales y audiovisuales que contenía la versión novela. Este paso del texto al hipertexto y al hipermedia exigió una reconfiguración del texto original, así como el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil

¹ Ver: http://www.javerina.edu.co/gabriella_infinita

y verosímil, un mejor trámite a las sugerencias audiovisuales, una interfaz interactiva y el ensamblaje de distintos elementos multimediales como audio, videos, animaciones e infografías.

En contraste, Golpe de gracia² (mi segunda obra hipermedial) se diseñó desde el comienzo como una pieza altamente interactiva y multimedial. Por un lado combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación y, por otro, intenta contrarrestar la llamada “pragmática del interfaz” (demasiado énfasis en la actividad de navegación, en detrimento de la adquisición de contenido).

Golpe de gracia ofrece al usuario cuatro estrategias de profundización. Una es la invitación a participar en actividades interactivas más allá de la exploración de los recursos multimediales (sala de juegos). Otra es la oportunidad de conocer el formato literario de la historia (sala de lectura). También se propone al usuario, a partir de la documentación que ha sido necesario coleccionar para el desarrollo de la historia en sus diversos momentos de creación, el aporte a dichos temas. Al contrario de lo que sucede en la literatura, donde la documentación del proceso creativo y de las fuentes de la obra se esconde o se simula, en la narrativa digital se expone, y en este caso en dos sentidos: 1) ofreciéndola abiertamente para su comentario (sala de estudio: weblog) y 2) disponiéndola para su transformación y para su construcción colectiva (sala de construcción: wikibooks)

Pero, a partir de Golpe de gracia, me encontré con un punto de quiebre. O me dedicaba a producir obras del modo en que lo venía haciendo (es decir, reuniendo ad-hoc equipos especializados al estilo de los equipos cinematográficos), lo que resultaba en obras de “autor” para ser usadas más o menos pasivamente, más o menos interactivamente, o me lanzaba a un cambio de paradigma: la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa. Abandoné entonces el esquema de la creación de autor para disponer ahora los medios de la expresión colectiva.

Siguiendo a David Casacuberta (2003), la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital es la creación colectiva, favorecida hoy como nunca por las llamadas tecnologías de la cooperación o software social. Efectivamente, el centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, sino de forma colectiva. Por tanto, el artista deja de ser creador *stricto sensu* para convertirse en productor. El artista despliega una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista... El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, un medio en el que sea el espectador el que se exprese, en el que sea el espectador el que cree.

De ese modo surgió el proyecto en el que ando embarcado actualmente: Narratopedia³: ya no un hipermedia, sino una plataforma, un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Parafraseando a Piérre Lévy (2004), al cara a cara de la imagen fija y

² Ver: <http://www.javerina.edu.co/golpedegracia>

³ Ver: <http://www.narratoedia.net>

del texto, característico de la enciclopedia, Narratopedia opone un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, Narratopedia incorpora tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. Narratopedia espera multiplicar los enunciados no discursivos.

QUEBRANTAMIENTO DE LA BASE CONCEPTUAL DE LA PRÁCTICA LITERARIA

Lo ha dicho ya García Canclini y lo ha ratificado Piscitelli: Ya no tenemos una cultura única, homogénea, es necesario empezar a hablar de “lectores-espectadores-internautas”, de una cultura de pos-lectores, también de “prosumers”, es decir de sujetos que se mueven en uno y otro lado de la escritura que ya no sólo es alfabética sino múltiple. El libro, lo hemos dicho, ha perdido ya su posición central como objeto-base alrededor del cual de centraba el proceso de la lectura, en cambio, el texto se ha ampliado hasta conformar una auténtica politextualidad, definida por Bazín como un espacio híbrido, donde diversos formatos: el mismo libro, los textos electrónicos, la multimedia, películas, bancos de datos, se mezclan y se integran a la vez, exigiendo una metalectura, un modo dinámico de leer que responda a esa nueva situación, en la que el modelo ya no es la base documental estable (el acceso a través de índices, catálogos, etc.) sino la conectividad. Precisamente Bazín vincula la metalectura con el fin del, llamado por Chartier, “orden del libro” y la define como ese proceso en que la lectura, obligada a zafarse del “corsé” del libro, se abre a otros formatos (imágenes, texto electrónico, multimedia), los dinamiza y lo integra en una nueva dimensión polimórfica y transversal: la politextualidad (158). Ampliación del texto y modificación del modo de leer son, para Bazín, dos de las consecuencias más importantes del nuevo orden, caracterizado precisamente por una extensión espacio-temporal del texto (estallido), la disolución de la frontera escritor-lector (textualidad dinámica) y la fusión de palabra e imagen (neoescritura).

Se hace necesaria pues una nueva conceptualización necesaria de los procesos de producción de bienes expresivos; la obra ha dejado atrás sus pretensiones monumentalistas, y se ha hecho obra “menor”, sin pretensiones, cuyo destino, gestión y alcance no están definidos ni por el ánimo de lucro, ni por un vínculo laboral que prescribe y obliga a realizar la obra, ni por las complejas dinámicas de cooperación y competencia que fuerzan cualquier campo de producción simbólica en las artes

No se trata, pues de lamentarnos por una disminución en los indicadores de la lectura, ni de afirmar que nuestros jóvenes leen menos, no, se trata de visualizar las formas emergentes de creación y de consumo, pero también de “escrituras” que están surgiendo en el nuevo entorno. Piscitelli lo ha advertido, no se trata de invalidar los nuevos soportes del texto, sino de validar las nuevas prácticas:

Según Liza Gitelman los medios existen en al menos dos dimensiones superpuestas. En un plano se trata de tecnologías que hacen posible la comunicación. En el otro se trata de un conjunto de protocolos asociados a prácticas sociales y culturales desarrollados alrededor de esas tecnologías. El análisis de Gitelman en términos de hábitos y de prácticas colaborativas, permite entender mucho mejor la mutación de los medios -la forma de envasar sus contenidos, su dinámica interna, su reapropiación y resignificación por parte de los consumidores y las industrias-, que cualquier lectura reduccionista en términos de máquinas y herramientas, pero también en términos de necesidades culturales presupuestas y determinantes. La mayoría de las discusiones

acerca de la muerte -nosotros preferimos hablar de reinención- de la lectura se centran en el plano de las tecnologías como sistemas de distribución (libro electrónico vs libro de papel, Internet vs editoriales, papel vs pantalla) pero si prestamos atención a las distinciones de Gitelman (que hacen eco en otro plano a las de Michel de Certeau) podemos diseñar un nuevo nivel de análisis. Paradójicamente se trata de un tipo de aproximación que ve amenazada la lectura no tanto por los nuevos dispositivos -muchas veces meros remedos de los anteriores-, sino por la aparición de nuevas prácticas culturales ligadas, por un lado a la implosión de la noción de autor individual, de texto cerrado e impoluto y de intangibilidad y sacralidad de lo escrito como vehículo de conocimiento y asiste consiguientemente a la explosión de literaturas vicarias o “bárbaras”, y por el otro a la omnipresencia de la imagen, y crecientemente de la edición y transformación de la imagen en formas cada vez más masificadas.

Por su parte, Pierre Lévy ofrece una idea a la vez contundente y esclarecedora: hay un nuevo arte, el arte de la cibercultura (Lévy 2007). Y un primer indicador del nuevo estado de cosas es que los conceptos de género, autor, espectador y obra artística son refigurados en el nuevo entorno sociotécnico. Según Lévy, el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual, entendido como la reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualizan más que con la interacción de los seres humanos y que pueden ser eventualmente enriquecidos y recorridos colectivamente. En ese escenario, el artista se convierte en ingeniero de mundo, y pasa a ocuparse de las virtualidades, es decir, se encarga de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, de coordinar los equipos colectivos de cognición y memoria y de estructurar la interacción.

Del otro lado, aparece la figura del interactuante, usuario de la obra que se implica con ella y participa en la reestructuración del mensaje que recibe. Tanto como las de los ingenieros de mundo, los mundos virtuales multiparticipantes son creaciones colectivas de sus exploradores. Los resultados (o actualizaciones) artísticos de la cibercultura son obras-proceso, obras-flujo, obras-acontecimiento. En el ciberespacio, cada mundo está potencialmente conectado a todos los otros lo que hace que se confunda el interior y el exterior:

Muchas de las obras de la cibercultura no tienen límites netos. Son obras abiertas, no sólo porque admiten una multitud de interpretaciones, sino sobre todo porque físicamente fomentan la inmersión activa de un explorador y están materialmente entremezcladas con las otras obras de la red... cuanto más explota la obra las posibilidades ofrecidas por la interacción y los dispositivos de creación colectiva, más típica es de la cibercultura... y menos se trata de una obra en el sentido clásico del mismo (Lévy 2007: 189).

Pero además, las obras de la cibercultura no fomentan mensajes acabados, no se cierran, son por eso obras-metamórficas conectadas, atravesadas, infinitamente reconstruidas y el acto de creación por excelencia consiste en hacer el acontecimiento, aquí y ahora, para una comunidad; incluso en construir el colectivo para quien ocurrirá el acontecimiento.

En ese ambiente los valores de la intención del autor y de la extensión por grabación son desplazados en favor de una inmanencia radical que promueve conexiones entre mundos heterogéneos y una dinámica autoorganizadora en el que la obra se actualiza socialmente, a través de la vida de las comunidades virtuales, cognitivamente, por los procesos de inteligencia colectiva y semióticamente, bajo la forma del ciberespacio.

Pero esa continuidad, esa reciprocidad, esa simetría entre ingeniero de mundo, obra cibercultural e interactuante no está garantizada sólo por la evolución técnica, sino que es tarea de los actores sociales, de los activistas culturales; requieren de formas humanas de acompañamiento y andamiaje, vínculos sociales entre pares, relaciones educativas escolares y no escolares, redes culturales, organizaciones comunitarias, movimientos sociales.

En cuanto a los materiales disponibles en el ciberespacio para la creación y su procesamiento, Lévy nos presenta tres formas principales: para el texto: el dispositivo hiperdocumental de lectura-escritura en red; para la música el proceso recursivo de creación y de transformación de una memoria flujo para una comunidad de cooperadores diferenciados; y, para el caso de la definición del estado virtual de la imagen: la interacción sensoriomotriz con un conjunto de datos. Cada uno de estos materiales y formas de procesamiento se pueden combinar y son potencialmente materia prima disponible.

Ahora, la interacción y la inmersión, típicas de las realidades virtuales, ilustran el principio de inmanencia del mensaje a su receptor:

La obra no está distanciada sino al alcance de la mano... participamos de ella, la transformamos, somos potencialmente autores. La inmanencia de los mensajes a sus receptores, su apertura, la transformación continua y cooperativa de una memoria-flujo de los grupos humanos, todos estos rasgos actualizan el declive de la totalización (Lévy 2007: 123).

Entretanto, el nuevo universal se realiza en la dinámica de la interconexión del hipermedia en línea:

La universalidad proviene del hecho de que todos nos bañamos en el mismo río de informaciones y de la pérdida de la totalidad de su avenida diluviana” (Lévy 2007: 124)

Los géneros de la cibercultura, nos recuerda Lévy, pertenecen al ámbito de la performance, como las instalaciones, que solicitan la implicación activa del receptor, su desplazamiento en un espacio simbólico o real, la participación consciente de su memoria en la construcción del mensaje: “Su centro de gravedad es un proceso subjetivo, lo que los libera de todo cierre espacio temporal (Levy 2007: 128). Se trata (de nuevo), como en el juego y en el ritual del acto colectivo aquí y ahora.

A MODO DE CONCLUSIÓN: RECONSTRUYENDO LOS ESCENARIOS DEL EJERCICIO LITERARIO.

Así describo en el artículo Sueños digitales de un escritor, la situación de bloqueo que padecemos los escritores que nos hemos atrevido a hacer uso de las extensiones que ofrecen las llamadas nuevas tecnologías:

Me encuentro en el estudio de mi casa, sufriendo el famoso síndrome de la página en blanco. Sólo que al frente no tengo ni un cuaderno, ni una resma de papel, ni una máquina de escribir, sino la pantalla de un computador portátil que muestra la típica interfaz del tablero de administración de una plataforma de blogs. Llevo ya varios minutos intentando escribir el título de mi «entrada», sin éxito; tampoco he podido empezar a llenar la plantilla de contenidos. Estoy «varado» en medio del camino creativo, pero no por falta de ideas o por desconocimiento del oficio (la publicación de tres novelas y de dos libros de relatos me ubican, sin ambages, en el «campo» de los escritores), sino por la dificultad que encuentro para tomar decisiones sobre la mejor

manera de articular las distintas fuentes de información de las que me he armado para construir la entrada. Tengo abiertos en mi explorador la página de búsquedas de Google, la página de YouTube donde he construido mi propio canal, el portal de Facebook en la página del grupo que me acompaña en esta empresa (narrar el planeta nómada), un portal de podcasts donde he seleccionado varias audioconferencias, y varias páginas de información (incluida la correspondiente en Wikipedia), del tema sobre el que quiero hacer la entrada; también están en proceso de descarga dos videos y varias canciones en formato mp3 y, debido a que no alcancé a copiar en mi usb algunos archivos que ahora debo consultar, estoy conectado remotamente al computador de mi oficina, donde busco lo que necesito. De fondo suena la música de una emisora de música clásica que emite vía web.

Pero eso no es todo; en este momento escucho la voz de un amigo mexicano (a quien no conozco personalmente), quien me anuncia por Skype que ha enviado por el chat varios enlaces a su página personal, donde ha escrito sobre el asunto que estoy desarrollando y que puedo hacer uso libre de los contenidos; que puedo hacer enlaces desde mi blog, que haga lo que quiera con eso, que ese es mi rollo; sólo quiere que le cuente cómo me termina yendo. No acabo de despedirme del manito, cuando suena mi Iphone: recibo un mensaje sms que contiene un video callejero enviado por mi esposa, mi cómplice, y que llega simultáneamente como draft a mi blog.

He querido comparar esta situación con la del visitante de la cuarta dimensión. Según la explicación que ha ofrecido Carl Sagan en su ya famosa presentación de las dimensiones físicas, pertenecer a un universo con n dimensiones nos condiciona a percibir y a vivir de una manera determinada el mundo, sólo que entre mayor es n más amplio y mejor es la percepción y el conocimiento; de manera que nosotros, los habitantes de un universo de tres dimensiones, podemos apreciar y comprender el limitado mundo de planilandia (mundo de dos dimensiones), pero sólo podemos pensar o proyectar los objetos y seres de la cuarta dimensión. El escritor de la “cuarta dimensión ya no puede expresarse sino bajo las condiciones de la cibercultura y sus preguntas son consecuentes con esas condiciones: ¿responde mi obra al deseo, al derrame o a la cacofonía como expresión de sus relaciones con manifestaciones artísticas de espacios antropológicos previos? ¿Corresponde la obra a alguno de los tipos previstos de oralidad, escritura u otra mediación “deseante” de la cibercultura?. ¿Corresponde la obra a una expresión expandida por las nuevas tecnologías (dinámica del derrame), o se resiste a incluir o incluso desvaloriza datos, prácticas o presupuestos de la cibercultura (cacofonía)?

La verdad es que la cultura digital está poniendo en juego transformaciones que no hacen más que fortalecer ya no la obra literaria o alguno de los ejercicios particulares que tradicionalmente se desprenden de su estudio, sino el ejercicio general literario. Por una parte, la circulación de comentarios de obras se masifica e incluso se abre la licencia para su transformación por parte del lector y surgen formas emergentes de lectura; por otro lado, se amplía la base de expresión gracias al uso creativo de las tecnologías de la recombinación; además, se ensancha la base productores, es decir de personas que se atreven a generar nuevas obras y, finalmente, se extienden los modos de producción de obras, incluyendo ahora la gestión de singularidades y del trabajo colaborativo y colectivo.

REFERENCIAS

- AARSETH, J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins U.P. 1997.
- BAZIN, Patrick. Hacia la metalectura. En: El futuro del libro. ¿Esto matará eso? Barcelona. Paidós. 1996.
- BOLTER, J. Davis. «Ficción interactiva». En: VILARIÑO, M / ABUÍN, A. (ed.): Teoría del hipertexto. La literatura de la era electrónica. Madrid: Arco Libros 2006.
- BORRÁS, L (ed.). Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura. Barcelona: UOC 2005.
- CASACUBERTA, D. Creación colectiva. En Internet el creador es el público, Barcelona, Gedisa, 2003
- CORTÉS, S . El blog como un tipo de literatura popular: problemas y perspectivas para el estudio de un género electrónico. Culturas Populares 3 (2006), <http://www.culturaspopulares.org/textos3/articulos/cortes.pdf>.
- GARCÍA CANCLINI, Nestor. Lectores, espectadores, internautas. Barcelona: gedisa, 2007
- GÓMEZ, R. y GONZÁLEZ, J. (2003), "El cuerpo joven y urbano: poderosos territorios del anclaje". En: Revista Políticas. Programa de Estudios Políticos, núm. 1, Universidad del Valle.
- HOLTZMAN, S. Digital Mosaics. The aesthetics of cyberspace. NY: Touchtone 1998.
- LANDOW, G. P. Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología, Barcelona, Paidós, 1995.
- LÉVY, P. Inteligencia colectiva. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> 2003-2004.
- LÉVY, P. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Anthropos 2007.
- MORENO, I. Musas y nuevas tecnologías. El relato Hipermedia. Barcelona: Paidós 2002.
- MURRAY, J. Hamlet en la holocuierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós 1999
- PISCITELLI, ALEJANDRO. Nativos digitales. Diera cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación. Buenos Aires. Santillana, 2009.
- RODRÍGUEZ, J. El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo. Bogotá: Libros de arena 2007
- RODRÍGUEZ, J. «Sueños digitales de un escritor. La convergencia digital al servicio del ejercicio literario». Revista Signo y pensamiento 54 (2009), 131-143.
- ROMERO, D. / SANZ, A. Literatura del texto al hipermedia. Barcelona: Anthropos 2008

RYAN, M. La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Madrid: Paidós 2004.

SÁNCHEZ-MESA, D (ed.). Literatura y cibercultura. Madrid: Arco /Libros 2004.

SORÓKINA, T. La tecnología del saber escrito. El hipertexto en el medio cibernético. México: UAM 2002.

VATTIMO, Gianni 1992. El consumidor consumido. En: Fin de siglo. Cali: Revista de la Universidad del Valle #2. Marzo-abril de 1992. Págs.16-23, 1992.

VOUILLAMOZ, N. Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica. Barcelona: Paidós 2000.