

PRIMERAS NOTICIAS

Revista de **Literatura**

AHORA LA REVISTA TAMBIÉN ON-LINE ¡INFÓRMATE!

**Literatura
y Nuevas Tecnologías**

CC&D
GEN

Especial Software Educativo 2006

coordinado por Julio Manuel Barroso Osuna,
Profesor Titular de Didáctica
y Organización Educativa
de la Universidad de Sevilla.

cc&p
CENTRO
DE COMUNICACIÓN
Y PEDAGOGÍA

www.comunicacionypedagogia.com



Colaboraciones:

- Software libre: **Pedro Román Graván** (Universidad de Sevilla).
- Software en Educación Infantil: **Rosalía Romero Tena** (Universidad de Sevilla).
- Software para el trabajo colaborativo: **M^a Paz Prendes** (Universidad de Murcia).
- Weblog: **Carlos Castaños** (Universidad del País Vasco).
- Evaluación de Software Educativo: **M^a Carme Llorent** (Universidad de Sevilla).
- Comunicación: **Cristóbal Ballesteros** (Universidad de Sevilla).
- La Pizarra Compartida: **Beatriz Cebreiro** (Universidad de Santiago).
- Software para la edición de vídeo digital: **José M^a Fernández Batanero**.
- Moodle: **Adolfina Pérez** (Universidad de las Islas Baleares).
- Webquest: **Rosabel Roig** (Universidad de Alicante).

Si se suscribe a la revista "C&P" se le facilitará una **contraseña** que le permitirá acceder a 700 programas educativos freeware clasificados por las siguientes áreas curriculares:

Matemáticas, Sociales, Ciencias, Música, Lengua, Religión, Plástica y Educación Física.

Además, la web incluye un apartado dedicado al Software Educativo presente en el mercado con una descripción de cada uno de los programas indicando, además, la materia educativa y el nivel al que van dirigidos: **Administración, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Musical, Educación Visual y Plástica, Física y Química, Informática, Lengua Extranjera, Lengua y Literatura, Matemáticas, Multidisciplinar, Tecnología y otros.**

SUSCRIPCIÓN ANUAL (8 NÚMEROS) IMPORTE: 45 Euros

Para más información:

Centro de Comunicación y Pedagogía,

C/ Aragón, 466 Entresuelo. 08013 Barcelona. Tel. 932075052. Fax. 932076133. E-mail: info@comunicacionypedagogia.com

LITERATURA
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

El relato digital como expresión de la cibercultura

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz*

El relato digital, entendido como la posibilidad de narrar que se abre con el surgimiento de los nuevos medios electrónicos, es quizás una de las manifestaciones más interesantes de la cibercultura.

Podemos comprender en esta modalidad todos los objetos cuya base es el formato digital y que tienen como propósito enunciativo la narración. Se incluyen por lo tanto, los llamados hipertextos de ficción, los vídeos digitales, los videojuegos, el drama interactivo y los hipermedias entre otras modalidades de narración digital.

En este artículo se describen las características de los hipertextos e hipermedias de ficción y se tiende una invitación a explorar uno específicamente: *Golpe de gracia*.

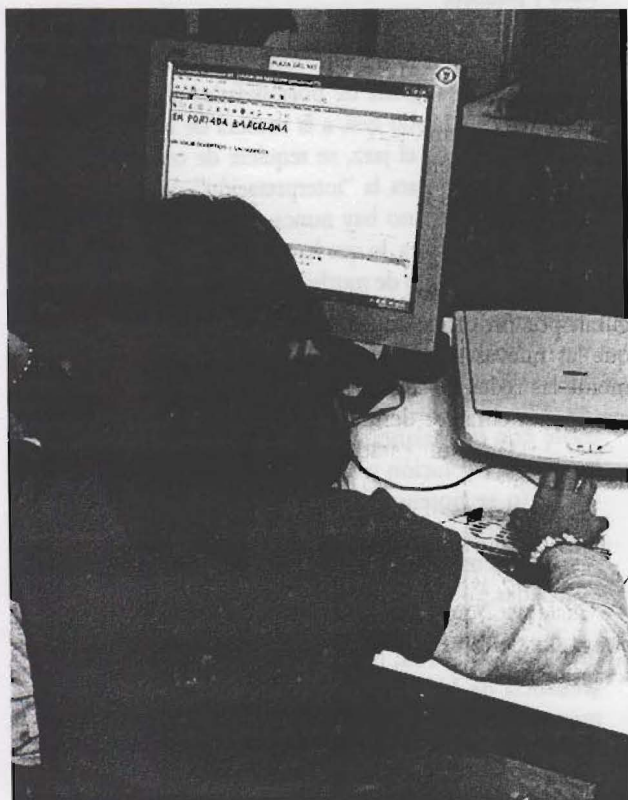
LA CIBERCULTURA

Vivimos un mundo en transición hacia nuevos paradigmas y valores. Algunos empiezan a proponer términos para nombrar esta circunstancia. *La otra posmodernidad*, sugiere el chileno Fernando Mires, para advertir que la carrera de un neologismo que designaba algo muy difuso, es hoy una realidad contundente: la revolución que nadie soñó. *Sociedad del conocimiento* aseguran otros (Tapscott), intentando centrar la atención en el valor medular de lo que sería una nueva organización socio-cultural: el conocimiento, es decir, el procesamiento, difusión e intercambio de información pertinente. *Globalización o mundialización* (Renato Ortiz), proponen aquellos que creen que ha llegado por fin el momento en que el mundo deja atrás sus parcelas territoriales, culturales y económicas para convertirse en un mismo territorio, económica y culturalmente homogéneo. *Era de la recombinación*

(Critical Art Ensemble) plantean quienes creen que la sinergia entre un ambiente mental posmoderno y las tecnologías de la interactividad están dando paso a una manera radicalmente distinta de acceder y producir conocimiento. *Cibermundo* (Paul Virilio) aseguran por fin otros: aquellos persuadidos de que las nuevas tecnologías y muy particularmente las redes de conexión (el ciberespacio) configuran el factor definitivo que hará pasar la humanidad a un estado cualitativamente distinto, en el que se desarrollará una inteligencia conectada global, tan poderosa como peligrosa.

Cualquiera que sea el nombre que se imponga, lo cierto es que los síntomas de lo que será muy pronto la consolidación de un modo distinto de ver y hacer las cosas están en marcha. Y de entre esos síntomas se destaca una apuesta por la usanza extendida de lo que aquí llamaremos las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTICs), cuyo pa-

radigma es la red de Internet. Alrededor del uso de las NTICs se está produciendo una galopante carrera de productos, utilidades, racionalidades, reglas de juego, costumbres y valores, que algunos autores disponen bajo el nombre de "cibercultura". En efecto, la digitalización de contenidos de todo tipo: textos, imágenes, sonidos, sumada a nuevas formas de entrega basadas en estructuras de hipertexto (Internet), al fortalecimiento y extensión de las tecnologías que permiten la interactividad (la interacción humana mediada por computadores) y a las posibilidades de conexión (no sólo de la información sino de las personas mismas) configuran las condiciones para el desarrollo de toda una forma de pensar-vivir que empieza a distinguirse dramáticamente de las maneras tradicionales y asentadas por la llamada sociedad moderna. Algunos autores han agrupado este conjunto de características bajo el término "lo virtual", con el cual expresan y promueven la visibilidad de una de las peculiaridades del ser que hasta ahora parecía supeditada, si no relegada, por el poder de lo real. Visibilidad que se ha hecho posible precisamente por el auge de las NTICs.



Actualmente hay un uso extendido de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTICs).

MÁS ALLÁ DEL LIBRO

De hecho, hasta hace unos años, el deseo de trascender el modo de comunicación mejor establecido: la escritura (y su objetivización: el libro) era una idea extravagante, que circulaba en medios académicos restringidos (era, por ejemplo, el caballito de batalla de los posestructuralistas), pero que no encontraba sus condiciones de posibilidad. Sin embargo, ese deseo y las anticipaciones que, como siempre, ofrecían el arte y la literatura, habían ido creando, sin proponérselo, el ambiente mental y cultural adecuado (llamado por algunos posmodernidad, por otros neobarroco) para que la aparición de las NTICs tuviera de inmediato una aplicación y un posicionamiento cultural favorable. El caso de la novela posmoderna es ejemplar en la medida en que representa una de esas anticipaciones que encontraría después el medio de expresión adecuado: el hipertexto de ficción.

Mi búsqueda personal se cruza con esos caminos en formación. Es así como mi deseo de escribir una novela (es decir de escribir bajo el formato de uno de los muchos géneros que había consolidado el orden del libro) y que pronto se convertiría en el proyecto de plasmar una novela posmoderna, culmina con la creación y desarrollo de un hipermedia narrativo, es decir, con el desarrollo de una expresión mediada por las NTICs. Pero el proceso de creación estuvo siempre acompañado por la reflexión y por un horizonte de práctica que me propuse desde el comienzo. La reflexión pronto se transformó en contextualización y la práctica en difusión. De este modo me vinculé al campo de la cibercultura, el cual entiendo como la observación, reflexión y expresión de esas peculiaridades que se dan en las prácticas culturales contemporáneas por efecto de la usanza extendida de las NTICs.

HIPERTEXTO/HIPERMEDIA

Mis primeras reflexiones hacen parte del contexto reflexivo desarrollado alrededor de la creación del hipermedia narrativo que me había propuesto producir y que organicé en un libro electrónico que lleva el título de *El relato digital* (http://www.javeriana.edu.co/retrato_digital). En dicho estudio propongo que el hipertexto puede entenderse como una forma de textualidad digital en la que víncu-



La experiencia digital no es pasiva, demanda la participación del usuario.

los electrónicos unen lexias, o fragmentos de textos (que pueden adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, video, etc., y entonces se le llamará más correctamente "hipermmedia"), promoviendo una lectura no lineal y el acceso a una multiplicidad de recursos que relativizan la presencia de la palabra escrita como única fuente de representación.

El hipertexto es, entonces, un texto electrónico predispuesto a multitud de conexiones con otros textos y recursos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno. Este lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario, puede convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tenga la posibilidad de realizar sus propios enlaces e intervenciones, ampliando "a su gusto" el campo contextual de la obra o la disponibilidad de recursos. Y la "obra", así entendida, requiere diseñarse más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional de concebirlo.

Algunos autores prefieren llamar "hipermedias" a los soportes que incluyen recursos distintos a la palabra. Los modelos hipermedia se definen con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.), y requieren una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). La presencia de estos tres componentes en la literatura da lugar al término literatura electrónica o literatura hipermedia.

MUNDOS DIGITALES

Ahora, las utilidades de la informática ya no se limitan a facilitar el trabajo de escribir o a proporcionar recursos alternativos a la palabra escrita, sino que permiten crear nuevas estructuras discursivas y posibilitan la integración de elementos de expresión no verbales, haciendo que la obra se convierta en una plataforma capaz de una interrelación artística muy eficiente. A estas plataformas se las suele llamar "entornos digitales". Los entornos digitales son dispositivos que han venido poco a poco superando una utilización puramente funcional de su potencial, para convertirse en los medios más fascinantes de producción de mundos imaginarios alternos. En ese sentido es posible hablar de una estética digital, que Holtzman caracteriza así:

Discontinuidad: los mundos digitales son discontinuos, no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre por intereses.

Interactividad: la experiencia digital no es pasiva. Demanda la participación. La obra no se define por el trabajo "privilegiado" de un artista encumbrado en su pedestal, sino por la interacción entre obra y público.

Dinamismo y vitalidad: la obra digital genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que, a la manera de la improvisación en el jazz, se requiere de un alto dinamismo para la "interpretación" de la obra. Además, no hay nunca una experiencia estética única, lo que hace que la obra digital sea un objeto de mucha vitalidad.

Mundos etéreos: Los mundos digitales son etéreos. No existe un ahí de la obra. Ninguna materialidad la sustenta. En contraste con las palabras físicas, no existen límites de resolución y el foco de atención del texto se potencia desde la tradicional página escrita en dos dimensiones al espacio tridimensional, donde adquiere otras cualidades.

Mundos efímeros: la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Aún las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están dise-

ñados para su perpetua actualización. Es en la "ejecución" del programa cuando se realiza la obra.

Fomento de las comunidades virtuales: la disolución de la barrera de tiempo y espacio promovida por la conexión de la gente en la red, forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global.

NUEVOS ROLES

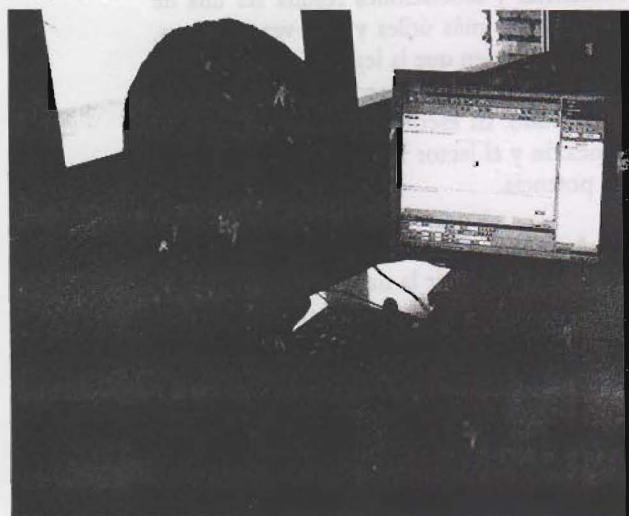
Todo esto hace que el "escritor" que hoy se proponga componer una obra en formato electrónico deba desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, viéndose obligado a realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales como el programador, el dibujante, el diseñador, el técnico audiovisual, etc.

Este "abandono" del rol tradicional, puede ser infranqueable para aquellos escritores que han transitado largamente por la tradición literaria, a no ser que hayan sido exploradores abiertos a la integración artística y técnica. Pero una vez consciente de esta situación, el escritor que está dispuesto a "convertirse" asume nuevas responsabilidades estéticas y nuevas funcionalidades y empieza a reconocer las posibilidades expresivas del nuevo medio y se sumerge en un nuevo com-

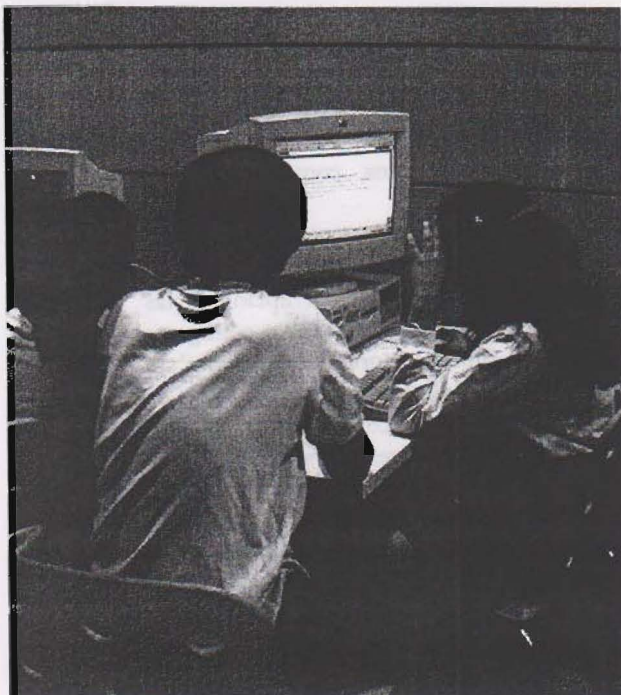
promiso, en una nueva vocación, que le permitirá establecer un diálogo con las potencias del texto, con la apertura del signo, con la interactividad y con la oportunidad de suscitar, con medios inéditos, convicciones, efectos, significados.

En cuanto al lector de hipermedias, es necesario aclarar que, con la irrupción de las nuevas tecnologías, se empieza a configurar un cambio radical en torno a las visiones sobre el proceso de la lectura. Ésta ha dejado de concebirse como un acto pasivo para convertirse en un proceso creativo; situación que es evidente en el caso de la narrativa digital. Los entornos digitales promueven la flexibilidad y el juego como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia, propios del sistema de escritura ligado al libro. Sin embargo, y aunque pareciera que esta situación facilita el camino hacia una nueva pragmática, en realidad, la mayoría de los lectores actuales no están preparados aún para sustituir sus libros por computadores. Más allá de las dificultades técnicas que retardan ese relevo, lo realmente determinante es la resistencia a valorar los nuevos parámetros de la interacción comunicativa. El lector no está dispuesto a apreciar todavía la flexibilidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes y se refugia en las ofertas psicológicas de la estabilidad y de la autoridad que brindan los libros¹.

Con la aparición del hipermedia, la lectura tiene la oportunidad de liberarse del "corsé" del libro y aplicarse a toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica. Todo lo cual tiene que ver con un nuevo orden del conocimiento (diferente al establecido por el orden del libro), que, si bien por ahora tiene una apariencia híbrida, revela ya señales de un afianzamiento de la expansión del texto y sus modos de lectura. El mito de la biblioteca universal se hace carne y la lectura se potencia: ya no estamos limitados por la extensión espacio-temporal del texto, ni por el límite funcional entre escritor y lector, pero tampoco por el costo que impone la distinción entre palabra e imagen. Se impone una nueva figura: estamos inmersos colectivamente en un libro interminable y poliédrico; imagen que supera a la anterior, en la que estábamos solos, enfrentados a la doble dimensión de la página impresa.



El "escritor" que hoy se proponga componer una obra en formato electrónico debe desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas.



Con la irrupción de las nuevas tecnologías, se empieza a configurar un cambio radical en torno a las visiones sobre el proceso de la lectura.

Desde un punto de vista operativo y práctico, "leer" un hipermedia es estar dispuesto a navegar por el texto, a interactuar y deleitarse con él. La navegación, término que describe la exploración de un medio hipertextual, consiste en el movimiento sobre el texto que puede ser repetido indefinidamente, sin orientación precisa, avanzando o retrocediendo sin la expectativa de un "puerto" de llegada. El objetivo es el establecimiento de relaciones; por esto, el comienzo y el final se relativizan: puede haber múltiples inicios y finales multiplicándose así sus variantes. Los hábitos de lectura tan fuertemente arraigados se quiebran y con ellos las expectativas por la estructura coherente y el final preciso. Y aunque no todo es aleatorio, en tanto hay un diseño que soporta la navegación, la experiencia de la lectura puede conducir al extravío. Por eso, la navegación en el hipermedia puede ofrecer las dos posibilidades: el movimiento vagabundo y sin salida que se realiza a sí mismo por su propio placer, y la recreación de un sentido final, fruto de una configuración autónoma y personalizada, que restituya un orden entre muchos.

Pero como el hipermedia es sobre todo imagen virtual, se impone en su lectura una dinámica icónica que consiste en poner en juego una lógica de la imagen como estrategia

comunicativa. Por un lado, el escritor propone el hipermedia como imagen y lo diseña como mapa, y por el otro, el lector lo explora como territorio y lo concibe y lo forma como imagen. Escribir (codificar) y leer (decodificar) en imágenes se convierte en una condición importante para la comunicación del sentido en el ambiente hipermedial. Y en esta dinámica adquiere suma importancia la manera como se proponga esa iconicidad (que no consiste sólo en acompañar el texto con imágenes), para que el lector enfrente y dé forma al texto desde una perspectiva icónica. La competencia concreta consiste, en este caso, en la capacidad que unos y otros tienen o requieren para potenciar "icónicamente", no sólo las propuestas audiovisuales directas, sino las palabras y los demás elementos del hipermedia.

Ahora, si bien en el ambiente hipermedial se ofrecen cada vez más facilidades para modificar y sustituir textos (facilidades de edición) e incluso otros recursos multimediales, desde el punto de vista pragmático se requiere desarrollar competencias para potenciar dichas facilidades. De un lado, el escritor debe aprender a obtener mayor control sobre aspectos de los que antes estaba marginado, como el diseño gráfico y la presentación final del texto. Del otro, el lector debe aprender a pasear por los fragmentos de texto que se le presentan en la pantalla y recomponerlos a su gusto, guiado por su propio interés. La posibilidad de separar y luego volver a unir textos y otros recursos en el ambiente hipermedial, debe convertirse en una actividad normal y potente. Por eso, crear múltiples secuencias y asociaciones resulta ser una de las prácticas más útiles y a la vez creativas, en la medida en que la legibilidad del hipermedia promueve una redefinición dinámica del sentido. El escritor prepara las redes de conexión y el lector las explora, las amplía y las potencia.

Aunque personalmente creo que la narrativa digital, es decir la narrativa que hace uso de entornos digitales y del soporte hipermedia, se constituirá en un género autónomo, podríamos establecer como visión provisional que, gracias a los nuevos soportes y entornos, el "contenido literario" está llegando al receptor mediante otras vías de transmisión distintas a la palabra escrita: una imagen, un vídeo, una edición electrónica.

UN EJEMPLO, UNA INVITACIÓN: GOLPE DE GRACIA

Golpe de Gracia es un hipermedia narrativo (multimedia interactivo diseñado para correr sobre Internet) que permite y exige al usuario recorridos personalizados por todos sus recursos, así como interacciones de diverso grado. Sin perjuicio de esta característica presentamos aquí una breve indicación de lo que sería el camino ideal por este interactivo.

Dirección electrónica:

<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>

1. "Intro" general (primera interfaz):

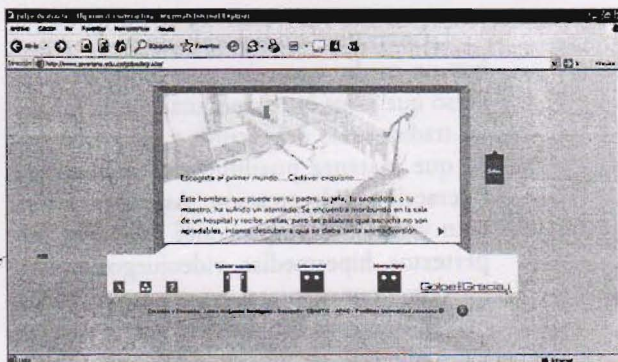
Al entrar a la dirección del hipermedia, corre una animación inicial que ambienta en forma audiovisual y mediante texto el objetivo del hipermedia.

2. Interfaz inicial de recorrido:

Después de hacer clic sobre el icono de continuación de la primera interfaz, se abre una ventana con la interfaz inicial de recorrido, la cual permite interactuar con cuatro funciones así:

a. En la esquina inferior izquierda se encuentran tres iconos. El primero permite regresar al "Intro", el segundo despliega una ventana arriba con tres indicaciones generales: los créditos de la obra, el mapa del sitio, y el trailer o resumen audiovisual; el tercer icono despliega una guía interactiva de navegación, la guía de usuario y el enlace a un mapa conceptual del proyecto.

b. Sobre la columna de la derecha, en forma de cartelera y con el nombre "salas", se da entrada, en forma directa y completa a cuatro espacios interactivos del hipermedia: sala de juegos (entrada directa a los tres juegos del hipermedia), sala de lectura (entrada a las versiones para Internet y para imprimir la novela *El infierno de Amaury*), sala de estudio (que conduce al blog de temas del hipermedia, con asuntos sobre vejez, muerte, anarquismo, cibercultura, etc., y los cuales podrán ser comentados, a modo de foro por el usuario) y sala de construcción (con entradas a dos libros sobre plataforma "Wiki" y a un mapa conceptual sobre cibercultura, los tres con entradas libres para que el usuario que quiera escribir, lo haga directamente).



Una de las pantallas de <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>

c. Sobre la fila inferior, en forma de pequeñas puertas y con tres nombres diferenciados, se da entrada a cada uno de los tres mundos interactivos del hipermedia, así:

3. Mundo uno: El cadáver exquisito:

En este mundo, el usuario debe interactuar de modo que reconozca las voces de los visitantes de un moribundo que tiene cuatro posibilidades de encarnación: el Padre, el Sacerdote, el Jefe o el Maestro.

En la esquina inferior derecha de la ventana de interacción de este mundo, hay un icono de "salida" del mundo, el cual, al ser accionado, despliega los sectores de las salas que complementan y profundizan la temática narrativa del mundo uno.

4. Mundo dos: Línea mortal:

En este mundo, el usuario debe interactuar, con la lógica del videojuego, avanzando por tres niveles: Costa da Morte, Pirámide de Teotihuacan y Más allá.

En la esquina inferior derecha de la ventana de interacción de este mundo, hay un icono de "salida" del mundo, el cual, al ser accionado, despliega los sectores de las salas que complementan y profundizan la temática narrativa del mundo dos.

5. Mundo tres: Muerte digital:

En este mundo, el usuario debe interactuar también con la lógica del videojuego (sólo que en la modalidad de juego de rol), avanzando por cinco momentos: el objetivo, la indagatoria, sospechosos, culpable y plan criminal.

En la esquina inferior derecha de la ventana de interacción de este mundo, hay un icono de "salida" del mundo, el cual, al ser accionado, despliega los sectores de las salas que complementan y profundizan la temática narrativa del mundo tres.

CONCLUSIÓN

La narrativa digital constituye hoy por hoy un medio expresivo muy potente y diverso que exige la reconfiguración de los roles tradicionales del escritor y del lector, pero que instaure posibilidades inéditas de interacción y de creación. Asistimos a una gran variedad de expresiones narrativas (hipertextos, hipermedias, videojuegos, video-novelas, dramas interactivos) pero quizá las más promisorias son aquellas que se diseñan y se concretan en función de la mayor interactividad.

La cibercultura nos enseña que ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse, es necesario que el lugar físico de la realidad se disuelva en favor de la información y del lenguaje, para que se pueda realizar la conectividad. Según Quéau, lo virtual socava los fundamentos del lugar (incluyendo nuestra percepción y experiencia de lugar). Lo virtual se sitúa casi por completo del lado del lenguaje. Los vínculos entre lugar y lenguaje se enriquecen y todo ello se traduce en formas artísticas.

Es por esto que, en el arte, esa virtualización supone una actitud: promover la interacción radical. Una de las funciones más interesantes del arte así "afectado" por lo virtual es, precisamente, estimular cualquier forma de interacción. El artista interactivo propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una "co-creación". Esta actitud supone ya un cuestionamiento del "procesamiento" de la obra misma que, de este modo, queda "marcado" y registrado en la obra misma.

En este orden de ideas, la pregunta por el lugar de la obra pasa por las siguientes cuestiones: ¿dónde está la "obra"? ¿En el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra "original"? ¿En la idea inicial del autor, quien busca sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?

Afrontar estas preguntas, por supuesto, implica asumir el proceso creativo de un modo distinto: ya no vinculado al "autor" entendido como sujeto individual, sino al sujeto interconectado.

* Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz es Profesor de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Magíster en literatura de la misma universidad y Doctor en Filología de la UNED (España). Es autor de los libros: *El relato digital*, y *Trece motivos para hablar de Cibercultura*, de los *hipermedias narrativos*: *Gabriella Infinita* y *Golpe de gracia* y de las *novelas*: *Debido Proceso* y *El infierno de Amaury*.

E-mail: jarodri@javeriana.edu.co

NOTA

1. Por esta razón se hace necesario una pedagogía de la lectura hipermedia que, más allá de una "pragmática de la interfaz" o una "emulación del zapping", facilite el cumplimiento de las expectativas que la ficción interactiva ha soñado para el lector, esto es, que se convierta en parte de la historia y controle, al menos parcialmente, la dirección y la experiencia estética.

Bibliografía

- AGUIRRE ROMERO, J. M. (1977). "La incidencia de las redes de comunicación en el sistema literario", [en línea], *Espéculo* n° 7 (UCM) disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero7/sistemat.htm>
- CRITICAL ART ENSEMBLE (1998). "Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica", en: *El Paseante. La revolución digital y sus dilemas*, Madrid, núm. 27-28, pp. 35-43.
- HOLTZMAN, S. (1997). *Digital Mosaic. The aesthetics of cyberspace*, New York, Touchstone.
- LANDOW, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Tr. Patrick Ducher, Barcelona, Paidós.
- MIREs, F. (1996). *La revolución que nadie soñó, o la otra postmodernidad: la revolución microelectrónica, la revolución feminista, la revolución ecológica, la revolución política, la revolución paradigmática*, Caracas, Nueva Sociedad.
- MURRAY, J. (1997). "La pedagogía de la ficción cibernética", en: Edward Barrat y Marie Redmond comp. *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*, Barcelona, Paidós, pp. 164-181.
- ORTIZ, R. (1998). *Los artifices de una cultura mundializada*, Bogotá, Siglo del Hombre.
- QUÉAU, P. (1996). *Lo virtual*, Barcelona, Paidós.
- (1998). "La presencia del espíritu". En: *Revista de Occidente* N° 06. Madrid, Junio de 1998.
- RODRÍGUEZ, J. A. (2006). *El relato digital. Hacia una nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de arena.
- (2005). "Golpe de gracia. Hipermedia narrativo". disponible en: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>
- (2002). "Teoría práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El Relato Digital", [en línea], disponible en: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital.
- (2002). "Gabriella Infinita: un hipermedia narrativo", [en línea], disponible en: Pontificia Universidad Javeriana: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita.
- (2000). *Hipertexto y literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos*, Bogotá, CEJA.
- TAPSCOTT, D. (1995). *The digital economy: promise and peril in the age of networked intelligence*. NY, McGraw Hill.
- VIRILIO, P. (1997). *Cibermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid, Cátedra.
- VOULLAMOZ, N. (2000). *Literatura e Hipermedia, la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Paidós Ediciones.