Virtualidad, juego y presencia mediática en "Memorias y caminos"

Virtuality, gaming and media presence in "Memorias y caminos"

Virtualidade, jogo e presencia mediática em "Memorias y caminhos"

Jaime Alejandro Rodríguez

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, COLOMBIA

Profesor titular del Departamento de Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia). Doctor en Filología por la UNED (España). Autor de varios capítulos de libro como "Humanidades digitales: una oportunidad para allanar la brecha entre las dos culturas" (Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2017); "Simulación, videojuegos e inmersión. Estrategias para el estudio de sistemas sociales y culturales. Los casos de *Atrapados* y *Hasta el cuello*" (con Luis Felipe González y Carlos Roberto Torres. Editorial Academia del Hispanismo, 2017), y del artículo "La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de "Atrapados" (con Luis Felipe González. *Signo y Pensamiento*, 2015). Correo electrónico: jarodri@javeriana.edu.co

Artículo de investigación

Este texto reporta resultados del proyecto de investigación/creación: "Memorias y caminos. Plataforma hipermedial para ejercicios autobiográficos", financiado por la Vicerrectoría de Investigación de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá - Colombia.

Documento accesible en línea desde la siguiente dirección: http://revistas.javeriana.edu.co

doi:10.11144/Javeriana.cl22-43.vjpm

Resumen
Este artículo presenta el informe de resultados del proyecto de investigación/creación: "Memorias y caminos, plataforma hipermedia para ejercicios autobiográficos". En un primer momento se presentan los marcos de motivación del trabajo y enseguida los marcos conceptuales y de diseño de la obra bajo las categorías de virtualización, juego, interactividad e intermedialidad, así como un análisis de varias entradas autobiográficas de la obra que corresponden a la noción de presencia mediática. El artículo termina con una presentación e ilustración de la forma como se accede y navega el Hipermedia.

Palabras clave: intermedialidad; virtualización; hipermedia narrativo; interactividad; presencia mediática; autobiografía

Abstract
This article presents the outcomes of the research / creation project: "Memorias y caminos, plataforma hipermedia para ejercicios autobiográficos", a hypermedia platform for autobiographical exercises. At first, we present the motivational frameworks of the work, and then the conceptual and design frameworks under the categories of virtualization, gaming, interactivity and intermediality. There is also an analysis of several autobiographical entries of the work that correspond to the notion of media presence. The article ends with a presentation and illustration of how hypermedia can be accessed and navigated.

Keywords: intermediality; virtualization; hypermedia fiction; interactivity; media presence; autobiography

Resumo
Este artigo apresenta o relatório de resultados do projeto de pesquisa/criação: Memórias e caminhos, plataforma hipermídia para exercícios autobiográficos. Num primeiro momento são apresentados os marcos de motivação do trabalho e a continuação os marcos conceituais e de design da obra, sob as categorias de virtualização, jogo, interatividade e intermedialidade, bem como uma análise de várias das suas entradas autobiográficas, que correspondem à noção de presencia mediática. O artigo termina com uma apresentação e ilustração da forma como a hipermídia é acessada e navegada.

Palavras-chave: intermedialidade; virtualização; hipermídia narrativo; interatividade; presencia mediática; autobiografia

RECIBIDO: 2 DE MARZO DE 2017. ACEPTADO: 29 DE MAYO DE 2017. DISPONIBLE EN LÍNEA: 8 DE AGOSTO DE 2018

Cómo citar este artículo:

Rodríguez, Jaime Alejandro. "Virtualidad, juego y presencia mediática en 'Memorias y caminos'". *Cuadernos de Literatura* 22.43 (2018): 305-332. https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl22-43.vjpm

Introducción: la autobiografía en literatura, antecedentes del proyecto

La obra *Memorias y caminos*[1] (de ahora en adelante MyC) tuvo su motivación original en dos marcos iniciales de referencia: en primer lugar, el de la autobiografía como problema literario y estético/artístico; en segundo lugar, el de los artefactos artísticos que promueven resonancias autobiográficas y en especial la obra del dramaturgo colombiano Enrique Vargas: *El Hilo de Ariadna* (1992).

Con relación al primer marco, la idea fue que a la cadena: bios-autos-grafé + autoficción (Ramírez), esta obra agregara un nuevo eslabón a las posibilidades de lo autobiográfico como dispositivo estético y ficcional: la textualidad virtual interactiva, lo cual permitió que el ejercicio autobiográfico no solo se expandiera con el uso de textualidades más allá de la escritura (incorporando imagen fija y en movimiento, audio y enlaces interactivos), sino que facilitara acciones para una memoria colectiva (al aprovechar la interactividad como recurso).

En efecto, la discusión teórica sobre la autobiografía literaria puede sintetizarse como una secuencia de cuatro momentos, así: un primer momento ligado a lo que podría describirse como la (des)confianza moderna en la función de la escritura como sistema de representación, expuesta por Paul de Man a través de su idea de la autobiografía como des-figuración, es decir, como imposibilidad de adecuar el lenguaje y sus operaciones retóricas al suministro de una realidad que se escapa siempre de las posibilidades enunciativas. Esa "desconfianza" explica a su vez tres modos de la autobiografía: el modo bios (el que opera con más confianza en la escritura), que se propone dar cuenta de la vida (real) del autor del texto; el modo autos, a través del cual el autor se hace consciente y da cuenta de la particularidad de su posición como limitante de las posibilidades de enunciación y de representación; y el modo grapho, según el cual, el autor de la autobiografía se hace consciente precisamente de los límites de la escritura (autorreflexividad) como mecanismo para dar cuenta de la relación entre vida y lenguaje (que requiere de una retórica y por eso des-figura la vida misma).

Un segundo momento podría calificarse de transitorio hacia la posmodernidad y está contenido en la propuesta de Barthes en su propia

1 Hipermedia publicado en la siguiente dirección URL: http://memoriasycaminos.com. La obra es de autoría múltiple: 1) Concepto y animación por Cecilia Traslaviña; 2) Idea original, textos y dirección por Jaime Alejandro Rodríguez; 3) Programación, música y diseño sonoro por Alejandro Forero.

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.º43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

autobiografía (1978). Barthes, muy al modo grapho, hace depender la relación autobiográfica no tanto de la memoria del autor como tal, sino de su imaginario, de su capacidad para evocar imágenes, aunque estas terminen expresándose mediante el lenguaje. Según Luppi, el hecho de que Barthes incluya fotografías en su texto es evidencia de ese giro hacia lo imaginario. Pero Barthes había ido más allá y expresó, a través de su ejercicio, una desconfianza más general: la desconfianza por el sentido, y por eso justifica el modo fragmentado de su texto, pues para él el fragmento implica desestabilización y des-totalización, implica una especie de liberación del imperativo por el fin, por la totalidad, es decir, por el sentido; y valora más bien los comienzos, los muchos comienzos. Los fragmentos.

Al respecto de este punto, una reflexión pertinente es la que propone Julia Musitano sobre la diferencia entre memoria y recuerdo. Efectivamente, según la autora, la memoria especialmente en proyectos como la biografía o la autobiografía se diseña bajo la condición de un proyecto que sistematiza el conjunto de recuerdos que pueda dar cuenta de la secuencia vital del personaje; implica pues una estrategia retórica consistente. Al contrario, el recuerdo obedece más a la irrupción aleatoria de fragmentos de memoria, acontecimientos que no buscan una forma sistemática y más bien se aíslan, se detienen ofreciendo la pura "potencia disruptiva con la que el recuerdo emerge en el relato de la propia vida, siempre en tensión con ciertos procesos de auto figuración que propone el autor y que están íntimamente relacionados con la construcción de una imagen de autor en y por fuera de los textos" (122).

Esta distinción es muy importante, porque explica de algún modo la estructura biográfica del proyecto basada en 32 entradas o pretextos para recordar aspectos de la vida del autor que no pretenden ni una forma ni mucho menos un cierre del ejercicio memorístico. Pero es también lo que se le sugiere al usuario del proyecto cuando, en el espacio interactivo (blog), se le pide que deje sus recuerdos como resultado de la interacción con los objetos de la plataforma.

Un tercer momento es el de la posmodernidad, en el que la autobiografía muta en "auto ficción", es decir, un escenario en el que el escritor no solo no se responsabiliza de su enunciado (Salem) sino que la frontera entre realidad y ficción se desvanece, ya sea porque la autobiografía tiende a ser novela autobiográfica, ya sea porque la vida misma se llena de ficción: "En la auto ficción [afirma Salem] el acento está puesto en la ficcionalización de sí y de la experiencia vivida", y esto porque "siempre se hace

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

ficción cuando se habla de la propia vida […] con la mayor impunidad posible para una figura pública" (208).

Un cuarto momento puede visualizarse en el trabajo *Autobiografías visuales* de Ana María Guasch, quien al estudiar el caso del artista On Kawara, afirma que lo autobiográfico no es privativo de la literatura y más bien se abre a otras posibilidades "textuales", como es el caso de la pintura (desde el autorretrato hasta obras tan complejas y dinámicas como la de Kawara), demostrando así que al existir múltiples formas de "escribir", es decir de textualizar la realidad, habrá múltiples formas de inscribir la vida en la obra, es decir, de hacer autobiografía.

Un quinto momento correspondería ya al del advenimiento del blog y del hipertexto electrónico. Según Helena González, el blog ha propiciado la aparición de formas de narratividad popular que potencian la escritura autobiográfica (testimonial o ficcional) y, por lo tanto, estimulan la construcción de espacios nuevos para relatar la experiencia o construirla. El blog habría propiciado por eso, según González, la aparición de géneros literarios híbridos que favorecen la experimentación literaria y permiten seguir el proceso de escritura, e incluso intervenir en él; un proceso en el que el sujeto se multiplica y se camufla bajo subjetividades ficcionales que van desde la pseudonimia hasta el avatar, u otro tipo de representaciones, verbales o visuales.

Bien, a esta cadena, como se dijo antes, esta obra agrega un eslabón más: la potenciación de la interactividad en interactividad participativa y creativa, disponiendo herramientas para que los usuarios de ellas construyan las propias versiones de la vida, conectadas por los enunciados y los enunciadores participantes ya de un ejercicio colectivo.

En últimas, el espíritu de este proyecto autobiográfico expandible encuentra una síntesis muy lúcida en las palabras de Alicia Molero de la Iglesia, citada por Salem, para quien la autobiografía ofrece la posibilidad de narrarse de diferentes maneras, a través de una selección de dimensiones personales o desde distintas perspectivas, sean estas de carácter histórico o imaginario. Por su régimen híbrido resulta un vehículo apropiado para despolitizar al propio personaje, dice Molero, sometiéndolo a la ironía, la sospecha, la desfiguración y el fragmentarismo. De este modo, la serie de fórmulas que pone en marcha dicha discursividad queda inscrita en el espectro de causas y efectos que están en la base del proceso de elaboración que domina la literatura actual y el ensayo audiovisual: "la auto reflexividad como fundamento artístico, el enmascaramiento como procedimiento narrativo y la reescritura como necesidad renovada de explicar la identidad del sujeto escritor y la de su medio de expresión" (Salem 203).

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.º43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

En cuanto al segundo marco, quisiera presentarlo de forma más personal, mediante el siguiente testimonio:

Asistí por unas semanas, en el año 1983, a la cátedra de dramaturgia que impartía Enrique Vargas en el sótano del auditorio León de Greiff de la Universidad Nacional en Bogotá, donde el profe montó su taller experimental de sensaciones (teatro de olores, sabores, sombras y sonidos, teatro de la imagen). Años después y como resultado de ese taller, en 1990, se estrenó la obra *El Hilo de Ariadna*, presentada inicialmente en el Festival Internacional de Teatro de Manizales, y luego, en 1992, en el XXXIV Salón Nacional de Artistas de Colombia, donde recibió el primer premio.

En 1993 fui con Yaneth, mi esposa, a ver la función de *El Hilo de Ariadna* que se presentaba entonces en los sótanos (siempre los sótanos) del Teatro Libre en Bogotá. Esa experiencia ha marcado una huella imborrable (y sé que también para Yaneth se convirtió en una experiencia inolvidable). No fue solo la novedad de un arte participativo, ni la originalidad del laberinto como espacio de actuación, ni siquiera la belleza con que cada una de las galerías estaba decorada (mejor decir preparada), sino la experiencia misma: *El Hilo de Ariadna* le propone al público (al imaginante como le gusta a Vargas caracterizar al espectador de sus obras) un juego: convertirse en viajero mitológico que recorre sus caminos, encrucijadas y pasadizos tras las huellas del Minotauro, habitante inmemorial de sus confines. El espectador-viajero se va convirtiendo gradualmente y sin proponérselo conscientemente en un Teseo que juega a buscar al Minotauro interior:

> Es un juego dramático a través de la memoria. Al perder los ojos, el viajero accede a la clarividencia de sus sentidos. Para proseguir el camino, debe entregarse al hilo invisible de las intuiciones que no se limitan a proporcionarle información, sino que revelan una dimensión poética vinculada a la memoria, la intuición y la premonición. La oscuridad descodifica el cuerpo [afirma el propio Vargas]: las manos ven, la nariz evoca, los oídos sienten el silencio. El viajero regresa a sus orígenes y huele, palpa, percibe como si fuera la primera vez. La búsqueda de un lenguaje sensorial responde a la necesidad de recobrar el cuerpo como fuente de conocimiento. *El Hilo de Ariadna* se mueve entre paradojas y recupera rutas perdidas: Para ver hay que cerrar los ojos. Para escuchar es preciso el silencio. Para encontrar hay que perderse. El laberinto es un camino de ida y vuelta, de muerte y nacimiento. De ida, en medio del riesgo, al centro habitado por el Minotauro; de regreso a la luz del día, con los sentidos y la memoria enriquecidos. (Vargas)

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

Siguiendo la definición de mundo que ofrece ML Ryan (2004), es posible plantear que lo que proponían las diferentes galerías de *El Hilo de Ariadna* eran mundos para ser actua(liza)dos: "Mundo es un conjunto conectado de objetos e individuos, un entorno habitable, una totalidad razonablemente inteligible para los observadores externos y un campo de actividad para sus miembros" (Ryan 127).

Cada galería era ese conjunto, pero sin las conexiones ni las actividades, las cuales debían ser llenadas, y en ese sentido solo emergían desde la experiencia y la memoria previa del imaginante.

Bien, pues la idea que despliega ahora MyC, ese otro laberinto, proviene de aquel, de la fuerza autobiográfica que salta con el contacto de esos mundos por llenar, por completar; solo que ahora en forma virtual, con todo lo que implica la pérdida del poder evocativo de los sentidos, pero con algo a favor y es lo que la misma Ryan define como el poder que los medios electrónicos tienen para hacer florecer el cuerpo virtual:

> Los medios electrónicos son capaces de hacer florecer un cuerpo virtual: imágenes corporales que visten, expanden, interpretan, esconden o reemplazan al cuerpo físico y que creamos, proyectamos, animamos y presentamos a los demás constantemente; es con estos cuerpos virtuales que se logra en los medios virtuales la aproximación entre inmersión e interactividad, es decir, su poder particular para inducir a la inmersión en esos mundos y su llamado particular a ser activados y completarlos. (Ryan 365)

La obra: cuerpo virtual

La idea de transferir la fuerza evocativa de *El Hilo de Ariadna*, así como las posibilidades de participación del "espectador" al espacio virtual, obligó a diseñar dos estrategias paralelas y complementarias que podrían de alguna manera sustituir (y a la vez potenciar) estas dos condiciones propias del contacto presencial del mundo físico en la obra de Vargas: la virtualización de experiencias perceptivas y el juego interactivo.

Respecto al primer asunto, se acordó sustituir algunas de las experiencias perceptivas por su equivalente virtual; en este caso: 1) a la opacidad de los escenarios siguió la opacidad de las interfaces; 2) al recurso a otros sentidos para ubicarse y recorrer el laberinto (que en el caso de la obra de Vargas eran el tacto, el oído y el olfato, principalmente), siguió el requerimiento al oído para acceder a los objetos interactivos o galerías virtuales; 3) el tacto también se incluyó en esta estrategia, pues el usuario, al tener que usar el dispositivo *mouse* para activar

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

las distintas funciones de la interfaz, activa a su vez ciertas sensaciones táctiles. El usuario se ve obligado a recorrer el laberinto virtual "alumbrando" sectores de la interfaz, pero solo cuando detecta un sonido puede acceder a las distintas "galerías" y todo ello haciendo uso del *mouse* como dispositivo mediador.

Con Lévy (*¿Qué es lo virtual?*), hablar de lo virtual implica reconocer cuatro modos del ser: los dos primeros vinculados a las condiciones fácticas y físicas de lo natural: el modo real y el modo potencial. En la naturaleza, incluida la naturaleza humana, el modo de evolución del ser se rige por la cadena que va de lo potencial del ser a su realización: la semilla es un árbol en potencia, el bebé humano es un hombre maduro en potencia. Los otros dos modos se vinculan más a la esfera de lo artificial (cultura, técnica, sociedad): el modo virtual y el modo actual. Lo virtual surge de la búsqueda creativa por superar las limitaciones del ser real y se actualiza en objetos (técnicos, culturales, sociales) concretos. Así, por ejemplo, las limitaciones del hombre ya maduro, del bebé que se ha realizado en hombre maduro, como puede ser la imposibilidad para alcanzar objetos dada su estatura (programada y desarrollada desde sus genes) lleva a este hombre a imaginar y a construir soluciones como puede ser por ejemplo la escalera en este caso, que le permitirá potenciar su estatura, superar el límite de su estatura. Pero la escalera a su vez evoluciona, esta vez para perfeccionar su funcionalidad y utilidad con base en lo que Lévy llama la lógica del nudo de problemas, es decir, que las soluciones son a la vez problemas que llevan a nuevas soluciones, haciendo de la virtualización un proceso altamente dinámico. Ahora, estos objetos actualizados, esas soluciones, se integran al mundo del hombre, se hacen reales para él, expanden la realidad del hombre.

Siguiendo estos argumentos, el problema de MyC consistió en encontrar modos de favorecer experiencias de memoria que no estuvieran necesariamente vinculados a la experiencia física del laberinto, como en *El Hilo de Ariadna*. Consistió en encontrar una solución técnica para que ese despliegue de la memoria pudiera darse sin la condición física del paso por un laberinto real, consistió en virtualizar (potenciar) esa experiencia.

Pero virtualizar, como se ha dicho, no es solo imaginar una solución y desarrollarla, sino atender el nudo de problemas que desata la primera solución hasta perfeccionarla. En ese sentido, el proceso creativo del hipermedia[2] que hoy está dispuesto en la red como solución del problema que motivó el proyecto de creación es apenas una etapa en ese camino de perfeccionamiento. La

2 Dicho proceso y sus detalles son objeto de otro artículo aún inédito: "Claves estéticas, técnicas y literarias del hipermedia Memorias y caminos".

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

obra es en realidad un trabajo en progreso en varios sentidos. En primer lugar, el contenido literario seguirá ampliándose, pues una autobiografía solo termina con la muerte de su autor; en segundo lugar, se espera promover la interactividad del usuario del artefacto en forma creciente, aprovechando la estrategia de interactividad productiva diseñada y así convertir el ejercicio autobiográfico inicial en un escenario para la memoria colectiva; y, en tercer lugar, se espera poder hacer mejoras técnicas, tales como el acceso a dispositivos móviles y otras que potencien la usabilidad y funcionalidad del hipermedia.

La obra: juego

Respecto al segundo asunto: participación del usuario, MyC se diseñó de manera que la interactividad del usuario fuera esencial para la actualización de los modos virtuales de recorrer el laberinto y sus efectos sobre la memoria.

La interactividad está presente en la obra de dos maneras: como interactividad selectiva, en la medida en que el usuario "selecciona" o decide la entrada a las galerías cuando detecta un sonido que le sugiere dicha entrada. La segunda forma es la interactividad participativa, cuando el usuario decide escribir una entrada a partir de su experiencia en alguna galería.

Para Ryan, el juego se ha vuelto prácticamente un imperativo de la obra literaria contemporánea. Después del apogeo de los mundos textuales (literatura realista), los grandes mundos narrativos fueron fragmentados y con ellos no quedó más remedio que el juego, afirma Ryan. Se pasa así del texto mundo al texto juego.

Hay muchas maneras de convertir el texto en juego, nos recuerda Ryan: literalmente, mediante los juegos de palabras, las adivinanzas, los crucigramas e incluso las novelas de misterio, cuando se le pide al lector que resuelva un problema siguiendo directrices textuales. También existen lo que podrían llamarse "torneos verbales", como en el caso de la oratoria o de los proyectos colaborativos de escritura que siguen ciertas reglas. Desde el punto de vista metonímico, un texto se convierte en juego cuando se le usa como en otros juegos: arrojar dados o barajar cartas (incluso entra en esta modalidad abrir enlaces aleatoriamente en el caso del hipertexto). Finalmente, se puede jugar metafóricamente, y en este caso, el texto no es por sí mismo un objeto que pueda ser manipulado, sino una trasposición verbal, como sucede en la obra de Italo Calvino: *El castillo de los destinos cruzados* que reproduce una baraja de tarot o en *La vida instrucciones de uso*, de Georges Perec, diseñada para leerse emulando el movimiento del caballo de ajedrez. De cualquier modo, una literatura que quiera hacer de sus obras textos

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.º43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

juego, debe garantizar un diseño global que garantice una participación activa y placentera del jugador en el mundo del juego.

Ryan nos recuerda también que la importancia de la noción de juego crece en un ambiente de posmodernidad, cuando el concepto de representación entra en crisis. Autores posestructuralistas como Eagleton, Iser, Greimas, Foucault y sobre todo Derrida, con su noción de "juego libre", han permitido consolidar una idea de la literatura como juego. En el juego libre de la literatura, por ejemplo, no hay reglas que fijen el sentido anclando el lenguaje a una realidad extralingüística; los significados estables son rechazados en favor de una concepción emergente de la significación; se acepta la imposibilidad de aprender de manera total y definitiva el texto literario; se insiste en concebir la literatura como una alegoría de las condiciones de la significación; y se le da importancia a los múltiples significados de las palabras y a su capacidad para activar cadenas de relaciones (Ryan 225).

Pero la relación juego-interactividad solo se da efectivamente cuando el lector adopta realmente el papel del jugador (y no el de espectador o árbitro como en los juegos oulipianos (Ryan 224) donde el lector es más un mediador que un participante pleno). Y esto ocurre "literalmente en los videojuegos, figurativamente en los textos con secuencialidad variable y pragmáticamente en el hacer como autor" (Ryan 231).

Ahora, Ryan también advierte que las dos metáforas del texto: texto mundo y texto juego no pueden ser sino complementarias:

> cada una de las metáforas proporciona un punto de vista desde el que podemos contemplar algunos aspectos que no pueden observarse desde la otra. Si no podemos o no queremos cambiar de perspectiva, nunca veremos los juegos textuales que hay dentro de los mundos textuales ni los mundos que están siendo manipulados mediante juegos lingüísticos. (Ryan 241)

Los textos literarios solo pueden ser autorreflexivos o inmersivos o pueden oscilar entre ambos puntos de vista jugando a entrar y salir, pero no pueden ofrecer simultáneamente experiencias de los dos tipos porque el lenguaje se comporta como las holografías: no se pueden ver los signos y el mundo al mismo tiempo.

En el caso por ejemplo de la novela posmoderna que tematiza (mimetiza) problemas ontológicos, y a pesar de que hay construcción de mundos, se promueve menos el goce de esos mundos, que su problematización, pues se predispone al lector a un estado de indecibilidad permanente. Todo posible encantamiento del lector con el mundo textual se desvanece porque la novela posmoderna está más interesada en tematizar la inmersión que en producirla;

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

está más interesada en tratar precisamente las palabras como juguetes, en hacer malabarismos con ellas, en trasgredir las barreras ontológicas, en combinar géneros, en cambiar constantemente de perspectiva, en proponer realidades múltiples, en vaciar el mundo construido (al mostrarlo como construcción del lenguaje), y esto va en contravía de las condiciones de inmersión del lector.

Hipertexto e interactividad

Pierre Lévy (*Cibercultura*) entiende la interactividad como la relación entre el mensaje y los dispositivos comunicativos que los vehiculan, bajo tres categorías: difusión unilateral, diálogo recíproco y multidiálogo. Los dispositivos pueden favorecer que el mensaje se despliegue como mensaje lineal no modificable, pueden facilitar su reorientación en tiempo real o exigir la implicación del participante en el mensaje. Una síntesis de estas relaciones se presenta en el siguiente cuadro.

	Definiciones	***Ejemplos***
Media (medios de comunicación)	Soporte de información y de comunicación	Texto impreso, cine, radio, televisión, teléfono, CD-ROM, Intenet (ordenadores + telecom), etc.
Modalidad perceptiva	Sentido implicado por la recepción de la comunicación	Vista, oído, tacto, olfato, gusto, cinestesia
Lenguaje	Tipo de representación	Lenguas, músicas, fotografías, dibujos, imágenes animadas, símbolos, danzas, etc.
Codificación	Principio del sistema de grabación y de transformación de las informaciones	Analógica y digital
Dispositivo informal	Relaciones entre elementos de información	• Mensajes de estructura lineal (textos clásicos, música, películas) • Mensajes de estructura en red (diccionarios, hiperdocumentos) • Mundos virtuales (la información es el espacio continuo; el explorador o su representante están inmersos en el espacio) • Flujo de informaciones
Dispositivo comunicacional	Relación entre los participantes de la comunicación	• Dispositivo uno-todos, en estrella (prensa, radio, televisión) • Dispositivo uno-uno, en red (correo, teléfono) • Dispositivo todos-todos, en espacio (conferencias electrónicas, sistemas para el aprendizaje o el trabajo cooperativo, mundos virtuales multiparticipantes, WWW)

Cuadro 1. Diferentes dimensiones de la comunicación
Fuente: tomado del libro de Pierre Lévy, *Cibercultura* (51).

A diferencia de lo que propone Lévy, Ryan plantea que la interactividad que ha hecho visible la tecnología informática no es sino una dimensión de la interacción cara a cara que quedó excluida con la aparición del manuscrito y la escritura impresa. Para ella la interactividad se da entonces en dos niveles: uno lo constituye el medio o soporte tecnológico, el otro es intrínseco a la propia obra. Ahora, todos los mundos interactivos requieren un medio razonablemente interactivo, pero no ocurre necesariamente al revés: no todo medio interactivo aloja necesariamente objetos interactivos (Internet por ejemplo está lleno de textos lineales clásicos).

Ryan también distingue tres tipos de interactividad en relación con el grado de libertad que proporciona al usuario y del grado de intencionalidad de sus intervenciones: la interactividad reactiva que no implica ningún tipo de acción deliberada (poco más que la pura contemplación); la interactividad selectiva, en la que el usuario puede optar por alternativas de contenido y que es necesaria para poner en marcha la máquina textual (hipertextos), y la interactividad productiva, en la que el usuario interviene y deja huellas duraderas en el mundo textual, ya sea añadiendo objetos o escribiendo su propia historia.

Otra noción que utiliza Ryan es la de diseño ergódico, que tiene que ver con la disposición de textos ergódicos (Aarseth), es decir, obras en las que el lector tiene que aportar algo para atravesar el texto. Si bien no todo texto ergódico es necesariamente electrónico, sus manifestaciones más claras sí se dan en el mundo digital. Esta es la escala de relación entre diseño ergódico, interactividad y digitalidad que nos recuerda Ryan:

- Los textos no ergódicos, no interactivos ni electrónicos corresponderían a los textos literarios clásicos.
- Textos no ergódicos y no electrónicos, aunque interactivos, como la conversación física.
- Textos electrónicos pero no interactivos ni ergódicos. Es el caso de la televisión.
- Textos ergódicos, no electrónicos, no interactivos, como las instalaciones.
- Textos electrónicos, interactivos, no ergódicos. Es el caso de las bases de datos de bibliotecas y también los chats.
- Textos ergódicos, electrónicos y no interactivos, que corresponde a la poesía electrónica.
- Textos ergódicos, no electrónicos, aunque interactivos, como ciertas obras literarias posmodernas como *Rayuela* de Cortázar.
- Finalmente, textos electrónicos, ergódicos e interactivos como los hipertextos literarios, el drama interactivo o la realidad virtual.

Otra clasificación muy útil que nos ofrece Ryan a la hora de diseñar hipertextos es el de variedades de la interactividad: ¿Para qué quiere el lector aportar datos al texto? ¿Para qué quiere participar en la interactividad? La respuesta está en función del tipo de interactividad. Así, si su actividad es selectiva, el interés estaría orientado por el deseo de determinar el argumento o el placer que ofrece la posibilidad de cambiar la perspectiva en el mundo textual. También es función de este tipo de lector mantener la máquina textual en funcionamiento o recuperar documentos e incluso evaluar el texto. Si la actividad del lector es de tipo productiva, el interés estaría guiado por la posibilidad de participar en la escritura del texto o en interpretar papeles.

Todas estas funciones constituyen claves de diseño de la interactividad, como son los efectos que persigue el autor con su oferta de interactividad. Esta variable incluye aspectos como controlar el progreso del lector, el fomento de la exploración del lector de alternativas de acontecimientos, de posibles futuros para el mundo textual, aunque también otros como sugerir relaciones analógicas entre segmentos o ampliar pantallas o pasajes y observarlos más de cerca. También puede ser un objetivo interrumpir el discurso de la narración, irrumpir, frustrar, asombrar, minar la certidumbre, o proporcionar contexto.

Ryan también advierte que el lector se enfrenta a los hipertextos acudiendo a metáforas (o guiones interpretativos) tales como el mapa, el caleidoscopio, el rompecabezas, el carro de compras o el viaje por mundos posibles:

> Que el lector prefiera un modelo u otro depende en gran medida tanto de su disposición individual como de la naturaleza del texto. Las relaciones fácilmente detectables entre los segmentos adyacentes parecen acercarse más a las metáforas del viaje o del caleidoscopio, porque proporcionan sentido a la secuencia; los enlaces que rompen con la continuidad semántica tienden a redirigir el foco hacia la coherencia global que ha de reconstruirse a modo de puzle, mientras que las lexías relativamente autónomas encajarán mejor en el carro de compras. La metáfora del supermercado también es más adecuada para los lectores con escasa capacidad de atención, la metáfora del caleidoscopio atraerá a quienes están fascinados por la combinatoria, y quienes están más inclinados a aproximarse a los textos literarios como si fueran problema para resolver preferirán la metáfora del rompecabezas. (Ryan 269)

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

Todos estos guiones interpretativos son maneras de recuperar coherencia en un medio que se ha planteado, al menos teóricamente, como desarticulado e intotalizador, pero el dilema está entonces en saber si la memoria y la comprensión pueden existir bajo condiciones de segmentación tan fuertes, si la condición lineal y la totalización son actividades cognitivas elementales o hacen parte de una imposición cultural.

Interactividad y narratividad

Para Ryan, el potencial narrativo del texto interactivo es una función de la arquitectura de su sistema de enlaces, y en ese sentido habrá algunos diseños más "narrativos" que otros.

En aquellos tipo grafo (nodos que pueden leerse en cualquier orden) es prácticamente imposible garantizar una coherencia narrativa: en otros, como los tipos red, esa coherencia se puede garantizar a escala local (a lo largo de nodos que no tengan sino una conexión): en las estructuras árbol, los caminos de lectura por lo general se vuelven unidireccionales (por ramas) y por lo tanto cada travesía produce un argumento bien construido, sin detrimento de las posibilidades combinatorias; en la estructura de vector con ramificaciones, se produce una cierta garantía de coherencia global con posibilidad de acercarse a detalles o de incursionar en algunas alternativas; las estructuras tipo laberinto son más propias del juego de aventuras y pueden producirse dos efectos: la aporía, cuando el jugador opta por una rama que no tiene salida; o la epifanía; el descubrimiento del enigma; por su parte, en la estructura tipo organigrama el sistema prescribe el itinerario, pero proporciona cierta libertad al usuario para conectar diferentes etapas del trayecto (es típico por ejemplo la posibilidad de escoger varios finales), es el modelo que mejor reconcilia una narración lo suficientemente dramática con cierto grado de interactividad; en la historia oculta, el lector detective hace recorridos por una red de posibles elecciones que lo deben llevar a una secuencia de acontecimientos que tiene que ser reconstruida (como en el juego Myst), en este caso, las acciones y movimientos del jugador constituyen de por sí una narración; en las estructuras tipo argumento trenzado, cada personaje vive los acontecimientos desde una perspectiva diferente y los mecanismos interactivos se diseñan para que el lector pueda cambiar la "ventana" de una narración determinada que tiene distintas perspectivas: en la estructura tipo recorrido épico, la narración global es secuencial, pero el usuario selecciona los detalles de desarrollo.

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.º43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

Ryan propone finalmente tres escenarios donde la narrativa interactiva puede tener gran potencia. Son ellos: 1) dirigir el interés al ámbito local, trabajando lexias independientes como poemas, aforismos, episodios narrativos cortos o pensamientos provocativos; 2) aprovechar la capacidad multimedia del medio electrónico, buscando el efecto de una sensación de presencia mediante documentos visuales o animaciones que puedan compensar la pérdida de inmersividad; 3) emular el camino del arte conceptual enfocando el desarrollo hacia la producción de formas textuales electrónicas.

Pues bien, a la luz de este marco de reflexión y de criterios de diseño que ofrece Ryan, en la obra MyC la interactividad se ha resuelto de la siguiente manera: el usuario-jugador de la obra se enfrenta a un tipo de juego que consiste en acceder a un ambiente "laberíntico" multimedial que en principio lo desorienta o al menos le exige reconocer una lógica de interactividad que solo puede intuir. Debe descubrir por ejemplo que entrar al hipermedia es acceder a cinco interfaces opacas que contienen entre cinco y seis objetos interactivos cada una, los cuales solo se "presentan", cuando el *mouse* pasa por encima de ellos y se iluminan, pero a la vez se produce un sonido. Estos dos índices en simultánea sugieren la activación del objeto, la cual solo se desarrolla haciendo clic en la imagen del objeto. Una vez realiza esta acción, el jugador accede a la interfaz propia de cada objeto, la cual contiene una animación o un texto interactivo, pero también da acceso a otros dos niveles de contenido: el del texto literario autobiográfico que contiene un recuerdo en particular y la entrada específica a un blog, donde el jugador puede dejar escrito su propio recuerdo, el que le haya sugerido la interfaz del objeto. Ahora, cada vez que el jugador abandona una interfaz de objeto, la plataforma lo envía aleatoriamente a otra interfaz opaca, donde debe reiniciar el juego.

Así, el jugador ideal sería aquel que logra completar el recorrido por los treinta y dos objetos dispuestos en la plataforma, perfeccionando para ello sus recorridos, usando incluso su memoria visual y auditiva para evitar (o para reiterar) las muy posibles repeticiones con las que se va a encontrar. Recorrer toda la plataforma, revisar todos los objetos y sobre todo colaborar en el blog donde se prefigura otra actividad: no solo escribir en las entradas correspondientes, sino leer lo que otros han consignado y comentar o ampliar esas entradas, en clave de memoria colectiva.

Pero hay niveles del juego que ofrecen así la libertad típica del hipertexto a su usuario: desde hacer unos pocos recorridos, interactuar o no en el blog, acceder a él solo como lector, hasta convocar a otros jugadores a formar comunidad alrededor de los intereses de la plataforma.

Incluso el juego puede ser "hackeado" en el sentido de que una buena habilidad del lector le podrá evitar el viaje aleatorio o lo puede llevar directamente a la actividad productiva en el blog,

En la parte final de este artículo se hará una descripción detallada de la navegación ideal por la plataforma de la obra.

La obra: intermedialidad

La creciente relación entre literatura y medios que hoy abarca también su vínculo con las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha producido un interesante giro en los estudios y las prácticas literarias hacia lo que ya se constituye como un nuevo campo de estudio: la intermedialidad.

Irina Rajewsky (2005), citada por Cubillo, plantea que existen dos aproximaciones al estudio de la intermedialidad: una proveniente de los estudios literarios y narrativos y otra proveniente de los estudios de comunicación social, la cual se centra en las distinciones materiales entre los medios y los grupos de fenómenos asociados a ellos.

Rajewsky establece tres categorías de intermedialidad:

- Intermedialidad como transposición medial: transformación de un determinado producto mediático (un texto literario, una película) en otro medio.
- Intermedialidad como combinación de medios: se combinan medios como el cine, el teatro, los cómics, las animaciones y otros, es decir, prácticas "tradicionales" se mezclan con los multimedia o medios asociados a las nuevas tecnologías; cada medio aporta su propia materialidad y ambos contribuyen a constituir y a significar el nuevo producto "integrado".
- Intermedialidad como referencialidad a otros medios, por ejemplo, las referencias en un texto literario a una película o viceversa, o bien la evocación de ciertas técnicas cinematográficas en la literatura (el *zoom*, los fundidos, los encadenados, el montaje o la edición). En esta categoría, según Rajewsky, en lugar de combinar diferentes formas mediales de articulación, un medio dado evoca, tematiza o imita elementos o estructuras de otro medio convencional (Rajewsky 44 y ss., citada por Cubillo 173).

En otro lugar[3] he propuesto categorías similares que guiaron la reflexión para el diseño de la intermedialidad en MyC. En dicho espacio, parto de la

3 Me refiero a la ponencia presentada en el I Encuentro de programas de creación literaria y escrituras creativas (Bogotá, 24-27 de marzo de 2015): Sueños, plataformas e inspiración.

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

idea de que la literatura ha dejado de ser el dispositivo ficcional preponderante (Schaeffer) y comparte hoy su función cultural con otros dispositivos, lo cual crea el ambiente favorable para la intermedialidad.

En efecto, la literatura ha desarrollado y cualificado a lo largo de varios siglos de práctica sociocultural sus estrategias de ficcionalización, llevando a niveles insospechados su particular poder de representación, en complicidad, claro, con lectores que han aprendido a actualizar en su mente con mucha habilidad las imágenes de mundos posibles propuestos por el texto literario; sin embargo, su apuesta a esa pragmática tan dependiente del proceso comunicativo escritura/lectura la inhabilita para incorporar procesos y efectos de percepción que otros medios han venido afinando recientemente, como los que describe Schaeffer: la imagen, la animación audiovisual, la presentación de acontecimientos y la interactividad tecnológica. Es lo que Julia Kristeva alguna vez denunció como la falsa volumetría de la novela.

Para Kristeva la pretensión fallida de la novela de dar cuenta de la totalidad de lo real (pretensión volumétrica, según sus palabras) inaugura lo que ella llama el espacio curvo de la comunicación. En efecto, la novela no presenta, no puede presentar la realidad (imposibilidad volumétrica), así que la re-presenta (espacio curvo), esto es, usa una plataforma que de manera indirecta (escritura, lectura, entonces actualización mental del mundo posible sugerido) expone la realidad, muy en la línea escolástica de promover el esfuerzo mental antes que la experiencia perceptiva.

La reivindicación contemporánea de la imagen y la sofisticación tecnológica de los sistemas de presentación perceptual (Bolter), sin embargo, han vuelto a poner sobre la mesa las posibilidades de la presentación volumétrica (articulación de morfológicas como la palabra, la imagen fija y en movimiento, el audio, etc.) en un camino que, es la promesa, debería conducirnos a la realidad virtual; y esto abre la necesidad de pensar otra literatura, abre todo un campo de posibilidades intermediales e interdiscursivas que quiero desplegar a través de tres conceptos.

De un lado, el que se ha empezado a denominar como "literatura amplificada o expandida" y que consiste en afinar la mirada y en ampliar los marcos conceptuales de lo literario para empezar a incluir crítica y creativamente como "literarias" producciones de otros ámbitos como los cómics, las novelas gráficas, las hipernovelas, los videojuegos, los weblogs y en general los artefactos que expanden el poder de lo ficcional, a través de distintas

plataformas y medios. Esta alternativa implica extender la noción tradicional de lo literario hasta hacerla coincidir plenamente con lo que Schaeffer llama lo ficcional, es decir, implica entender la literatura como la ficción en general, implica entenderla como expresión volumétrica.

En segundo lugar, propongo el término "literatura enriquecida", para cubrir esa literatura que capitaliza los hallazgos técnicos, estéticos y cognitivos de los nuevos medios en el ejercicio tradicional literario y que tiene aquí, de nuevo, un antecedente en la fuerza influenciadora de lo cinematográfico sobre la práctica narrativa literaria, pero que va más allá, hacia la búsqueda de nuevas potencias creativas y críticas para la escritura literaria tradicional, a partir de lo que emerge de la práctica estética concreta que se deriva de la comunicabilidad interpelativa de los nuevos medios.

Finalmente, y, para abordar el problema que consiste en rehacer (deconstruir) el discurso literario en función de las potencias comunicativas, técnicas y estéticas de los nuevos medios, propongo el término "literatura transmediada", que tiene en el concepto de "trasvase cinematográfico" un antecedente imprescindible, pero relativo a la hora de asumir esas transformaciones. Re-mediar, hiper-mediar, trans-mediar y crear colectivamente[4] son

4 Hay al menos cuatro modos de gestión y construcción de obra cibercultural que se están consolidando: la re-mediación, la hipermediación, la transmediación y la creación colectiva: a) Remediaciones. Bolter y Grusin definen el término "remediation" como "the formal logic by which new media refashion prior media forms". En este sentido, la remediación busca que obras realizadas en dispositivos o medios anteriores al ciberespacio (textos, pinturas, fotografías, cine, radio, etc.), pero con suficiente potencial para ser transferidas a la lógica y potencialidades del ciberespacio, se rehagan aplicando las lógicas de un arte de la cibercultura y las características de una estética digital. b) Hipermediaciones. Podemos llamar "hipermedias", siguiendo a Vouillamoz, a las obras digitales que articulan cuatro componentes: funcionan con base en el hipertexto (expresión no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación: animaciones, audio, video, etcétera); requieren interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a partir de sus acciones) y están abiertos a la conectividad (es decir, a la comunicación *on-line*, ya sea porque incluyen enlaces a la red y/o porque su acceso se hace por medio de ella). Hipermediación sería entonces toda creación (artística o no) que ponga en juego estas cuatro condiciones. c) Transmediaciones. En su libro: *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*", Henry Jenkins propone el término narrativa transmediática para tratar aquellas obras que no se mantienen en un solo medio. La narrativa transmediática va más allá del libro y del filme, pasa por el cómic y lo videojuegos, se convierte en objeto de descubrimiento en foros de Internet, está hecha por un autor colectivo y propone ser leída por un lector colectivo. Se trata de un proyecto creador de un universo dentro del cual surgen varias obras en distintos medios que interactúan entre sí, son independientes, pero al mismo tiempo forman parte de un todo. d)

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

apenas cuatro de las derivaciones necesarias de este ejercicio que exige una capacidad interdiscursiva e intersemiótica y una mirada práctica interdisciplinar que favorezca esa otra expansión de lo literario: su adaptación a la potencia de los medios interactivos.

MyC corresponde a un modo de ser expandido y expandible. Expandido por el uso combinado de formas y medios, articulados en un mismo escenario o plataforma, y expandible por el diseño de su interactividad, el cual da la oportunidad al usuario de agregar contenidos que, como se ha dicho arriba, fomentan un ejercicio colectivo de la memoria a través de la unidad expresiva del recuerdo.

La obra: autobiografía, memoria y medios

Entendemos por presencia mediática lo que, según lo expuesto en el apartado anterior, Rajewsky ha propuesto como el segundo modo de la intermedialidad y como lo que he llamado allí literatura enriquecida.

En MyC casi la mitad de las entradas autobiográficas están ligadas a formas de memoria "desatadas" por las experiencias de consumo de medios (modo dos de la intermedialidad según Rajewsky, o literatura enriquecida según mi propia terminología). En efecto, 12 de las 32 entradas al "laberinto" (condición video, televisión, cine, libros, redes, música, *streaming*, radio, juegos, fotos, calles y realidades ampliadas) tienen que ver con una memoria que se despliega gracias al imaginario mediático.

En este apartado, bajo la influencia del libro editado por Chihaia y Schlünder: *Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española*, voy a exponer cuatro ideas que permiten entender el modo en que la comunicación mediática ha influido en la escritura autobiográfica de MyC y cómo esa influencia se propone como estrategia para la construcción de una memoria colectiva.

Presencia y función de los dispositivos técnicos en el universo narrativo

Nitsch, a propósito de su análisis de la obra de Manuel Vicent (220-242) y apoyado en el trabajo de dos autores, Agamben y Simondon, propone atender la

---

Creación colectiva. Casacuberta asume que el centro de la cultura ha dejado de ser al autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen de forma individual, solipsista, sino de forma colectiva, organizada. El artista deja de ser creador en *stricto sensu* para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego el público usará, desarrollará y difundirá según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista (Casacuberta 60).

articulación de texto, soporte y medio como generadora de significado; revisa el impacto de los medios en los planos material, visual e intelectual y advierte de la importancia de las condiciones materiales del medio en una "poética del recuerdo", caracterizada hoy por un singular culto al pasado, que se manifiesta en una (sobre)valoración de las biografías y en una proliferación de autobiografías.

Según esta autora, en la experiencia posmoderna, el recuerdo es una experiencia compleja: hay de un lado la conciencia de que no se puede atrapar el vivir y también la claridad de que la memoria responde a una voluntad que la estimula. Y entre las materialidades que pueden extender esa voluntad están ahora los dispositivos técnicos: a los olores y a los sabores, como fuentes y disparadores de memoria (efecto magdalena) se suman ahora las experiencias mediáticas: la representación del pasado encuentra un procedimiento privilegiado en la condensación de vivencias, situaciones y periodos a partir de la selección de objetos, entre los que se encuentran los objetos tecnológicos (230):

> Los dispositivos de la cultura moderna con una experiencia, un tiempo y un espacio reconocibles se convierten en terminales de identidad y de memoria, los objetos técnicos pierden sus connotaciones amenazadoras en la medida en que su presencia se personaliza y se integra al mundo social. (Nitsch 231)

De otro lado, para Nitsch dispositivo no es solo cárceles y manicomios, sino también "la lapicera, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los celulares y el lenguaje… son dispositivos en la medida en que tienen la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar…" (233). Pero los objetos técnicos en tanto prótesis funcionales, además de otorgar referencias epocales, se impregnan de la humanidad de los sujetos que fueron determinados por ellos y acercan la vida cotidiana… funcionan como testimonios (Nitsch 234).

Ahora, para todo dispositivo, un contradispositivo: es en el juego que se puede desarrollar con esas experiencias, afirma Nitsch donde podemos encontrar la fórmula para llevar adelante el acto de profanar la experiencia mediática; en este caso, se trataría de rescatar los medios y los objetos técnicos de su ámbito sagrado, llevarlos al ámbito profano del juego y extraer así su lado humano.

En MyC, buena parte de los pretextos autobiográficos están determinados por las condiciones que Nitsch aclara. Se trata de recordar a partir de lo vivido en la experiencia cinematográfica o televisiva, de registrar y

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

recrear las experiencias de la escucha musical, de las lecturas literarias, del contacto con la radio y con los juegos, del alcance de las prótesis técnicas. Pero no solo eso, se trata también de convocar a la conversación a partir de esas experiencias vividas y también pensadas y repensadas, en todo caso compartidas, en el ambiente de un juego en particular (el juego de MyC) y, por tanto, se trata de potenciar experiencias, recuerdos, contactos, hacia lo colectivo como acto de profanación.

Memoria mediática

Según Merino (2014) memoria mediática es la capacidad de la memoria para asimilar y filtrar la información que recibimos de los impulsos informativos en recuerdos de nuestro propio yo y de nuestro pasado. La comunicación mediática en particular, según Merino, configura "bienes" que se convierten en extensiones de la conciencia y experiencia de la memoria y de alguna manera la modelan. Las entradas autobiográficas de MyC son en últimas representaciones de la memoria personal a través de memorias prefiguradas por los medios. La memoria allí está cargada de esas imágenes de los medios que se convierten en extensiones de la propia historia personal. La razón de este ejercicio, según Merino, estaría en la fascinación que producen las pantallas y los medios:

> Los diferentes medios dan forma a nuestro recuerdo individual y a la vez a la memoria colectiva. La reflexión intermediática nos habilita también para entender nuestra propia historia personal. Así como las metáforas transforman y modifican la experiencia también lo hacen los medios. (Merino 295-313)

Memoria mediática y conciencia política

Siguiendo a otra de las autoras del libro que he seleccionado como referencia para este apartado: Ortrud (367-382), los medios en la literatura aparecen no solo como referencia sino también como presencia, es decir, se va más allá de la analogía estructural para presentar el medio mismo. La contemplación de fotografías o el espectáculo de los medios producen resonancias personales y colectivas de la memoria, hasta el punto incluso de suplantar y desfigurar el recuerdo. Medios como la fotografía son fuentes de mundos imaginarios que pueden conectarse a la vida real a través de la memoria. Pero el impacto de los medios no solo se da en términos de fuente de imágenes sino también como modelo estructural del escrito: no solo hay relato memorístico facilitado por lo descargado desde los medios, sino también una historia relacionada con la política de los medios.

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.º43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

En efecto, en MyC recordar (y presentar) algún programa de radio o de televisión, reseñar un libro o una película, contar una historia sobre computadoras, no es solo referir una relación personal con el medio o el objeto técnico, es también reflexionar, proponer una idea o evaluar políticamente esa experiencia. Y es esa evaluación, más que la anécdota misma, la que convoca a la conversación, la que permite el salto a lo colectivo.

Memoria mediática y refiguraciones de la percepción

Finalmente, traigo aquí la reflexión de Susanne Schlünder a propósito de la obra de David Trueba, por sugerir otra convergencia con el modo de ser de MyC (Chihaia y Schlünder 420-424).

Para Schlünder, es importante atender la influencia de los medios técnicos y simbólicos sobre las formas y estructuras de la narración, no solo como pura referencia. Los dispositivos técnicos no solamente determinan formas de expresión sino también formas de comunicación, sentimientos, comportamientos y lenguaje. La intermedialidad, la voluntad de potenciar la relación entre medios, no solo se manifiesta como referencia o como combinatoria, sino que exige y determina una estética de la percepción, caracterizada por la ubicuidad y la simultaneidad, lo que le da una potencia especial a la intermedialidad.

Cada vez que el usuario de MyC encuentra un objeto interactivo relacionado con los medios o con los dispositivos técnicos, experimenta su ubicuidad (creía que era una experiencia personal y ahora caigo en cuenta de que la vivimos todos, es ubicua y la revivimos simultáneamente). Esa estética se traduce en la búsqueda de la transcripción acorde con las condiciones mediáticas de cada medio. Como en memorias y caminos: la voluntad de expresar el recuerdo que disipara una experiencia mediática, implica una superposición entre la realidad y la percepción del medio mismo, articulada través de la memoria.

A modo de conclusión: navegando por Memorias y caminos

Queremos concluir esta reflexión con la presentación de la navegación de las plataformas de la obra Memorias y caminos.[5]

El usuario jugador de la obra encontrará tres tipos de interfaces: la primera ofrece información básica como el concepto de la obra, los créditos y las instrucciones iniciales.

5 La obra fue presentada en julio de 2017, en el ámbito del Festival del IV Congreso de la Electronic Literature Organization (ELO), después de haber sido seleccionada para este evento internacional. El performance de la presentación puede verse en https://www.youtube.com/watch?v=EOYUVADe0pE

Figura 1. Interfaz inicial de Memorias y caminos

Figura 2. Créditos de la obra

En la segunda pantalla de esta interfaz, la voz del escritor introduce el proyecto y permite al usuario entender una primera lógica de actuación: navegar en la oscuridad, escuchar atentamente. Es una suerte de tutorial o de inducción al juego.

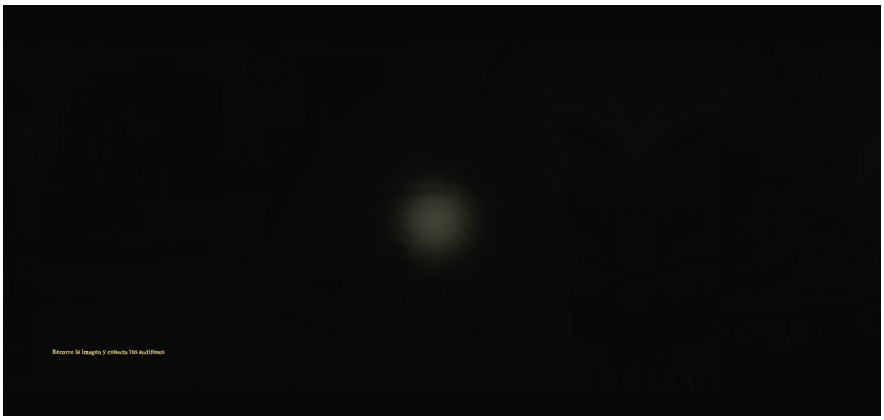

Figura 3. Pantalla de inducción a la navegación

El segundo tipo de interfaces es dinámico. En cada una de las interfaces el usuario jugador encontrará las piezas de la obra navegando aleatoriamente por cinco escenarios diferentes, cada uno de los cuales contiene entre cinco y seis objetos interactivos.

Figura 4. Una de las (5) interfaces contenedoras de objetos interactivos

Finalmente, existen 32 interfaces específicas que contienen la información y la interactividad de cada uno de los temas de la obra.

Como se ha mencionado antes, el juego de MyC consiste en descubrir, gracias a la percepción de dos índices que tienen que converger: un sonido y una imagen, lo que el sitio oculta: video animaciones, textos literarios y/o interactivos, entradas al blog.

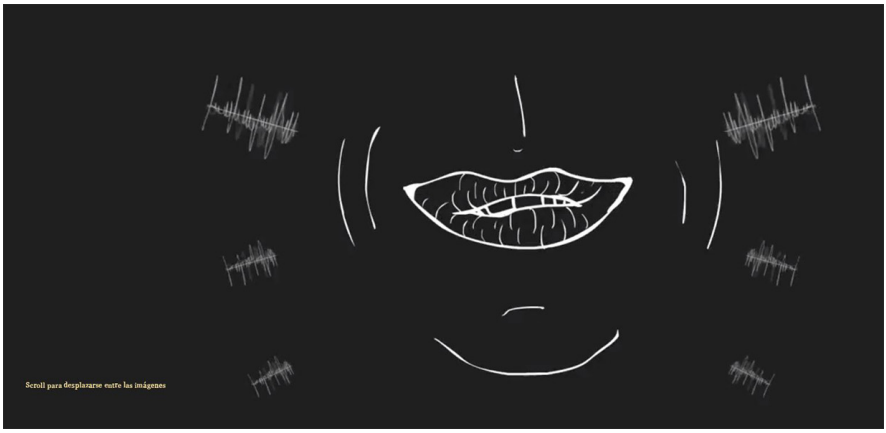

Figura 5. Pantalla del objeto interactivo correspondiente a la entrada "Desplazamientos"

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

Figura 6. Texto literario de la entrada "Desplazamientos"

Una vez ubicado en este nivel, el jugador puede navegar la interfaz cambiando el objeto (del video animado o del texto interactivo al texto literario) y/o puede ir a la entrada del blog donde puede dejar su recuerdo o comentario y enseguida volver a la plataforma, donde podrá reiniciar el juego desde uno de los cinco escenarios que aparecerá aleatoriamente (incluso puede volver al escenario de donde salió previamente). También puede abandonar la interfaz, en cuyo caso aparecerá aleatoriamente uno de los cinco escenarios contenedores de objetos interactivos. O simplemente abandonar la plataforma.

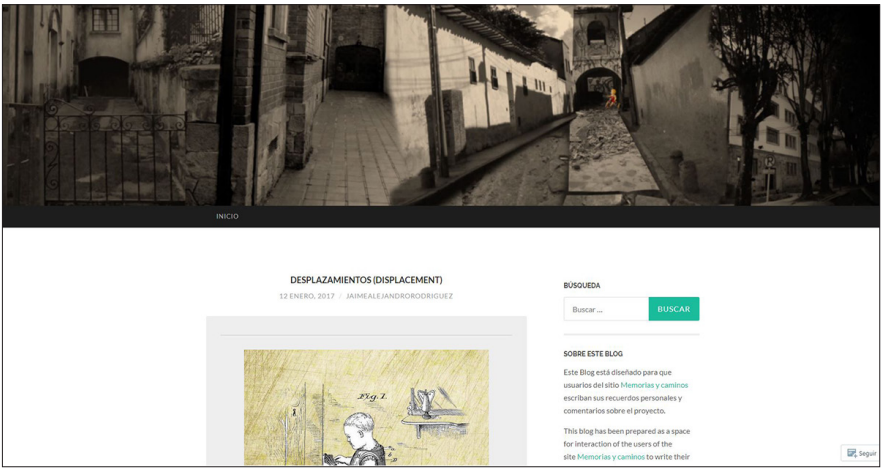

Figura 7. Entrada del blog para comentarios y aportes a la entrada "Desplazamientos"

Un comentario en "Desplazamientos (Displacement)"

lfgonzalezg

16 JULIO, 2017 EN 9:54 PM

Siempre he tenido sueños extraños en los que aparece uno de mis mayores temores: Andar descalzo. No importa si en el sueño intervienen bestias feroces a punto de matarme o esa cansada imagen de correr y gritar, sin que las palabras puedan llegar a la boca. Esos son pesadillas nivel 1 para mí. La real amenaza onírica es estar descalzo en una situación cualquiera. Da terror pensar en la posibilidad de estar en un salón, por ejemplo, o cortejando a una bella mujer… y justo en el momento del beso esperado, o de la intervención ante un público, saberme sin zapatos; el horror sube por mi rostro y el sueño se convierte en pesadilla. Todo se va al traste.
He aplicado mis técnicas como experto psicólogo para interpretar esa recurrencia. No he tenido que ir muy lejos. Creo que tendría 6 años… pasaba por una estación de gasolina, junto a mi padre. Por estar de juguetón, uno de mis pies se metió en una alcantarilla que limita al andén con la entrada a la gasolinera. Una trampa para niños. El horror me invadió. Mi papá me ayudó a zafarme de la alcantarilla, pero la bota no corrió con tanta suerte. Supongo que la bota quedó allí, pero desde siempre he tenido la idea recurrente de irme caminando con una bota y el otro pie en media, hasta mi casa. Seguramente por eso todos mis zapatos son de atar. No quiero retar el destino. No quiero que mueran mis pasos.

Figura 8. Ejemplo de aporte de un usuario a la entrada "Desplazamientos"

Un jugador asiduo encontrará mecanismos para navegar eficientemente la plataforma. Por ejemplo, puede aprender a reconocer los escenarios y la topografía de los objetos, no solo por las imágenes que van apareciendo, sino por los sonidos que emergen. Es de alguna manera un ejercicio adicional de memoria (visual/auditiva) que permite una mejor navegación. Esta habilidad corresponde a lo que Ryan llama el guion del mapa: el jugador tiende a construir un mapa de sus recorridos para hacer trayectos más eficientes.

Pero como se ha mencionado arriba, el efecto deseado del juego es activar la participación del usuario jugador en el blog de recuerdos. La idea es que los temas que hacen parte de la navegación sean motores de expresión del usuario, ya sea porque tiene algo que decir con respecto a ese tema, ya sea

CUADERNOS DE LITERATURA VOL. XXII N.°43 • ENERO-JUNIO 2018
ISSN IMPRESO 0122-8102 - ISSN EN LÍNEA 2346-1691 • PÁGS. 305-332

porque su memoria se active, ya sea porque reacciona al contenido. En ese sentido, se espera que la lectura conduzca a la escritura, una lectura que no es solo lectura de textos, sino de imágenes, de sonidos, de interactividades.

Obras citadas

Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins U.P., 1997. Impreso.

Barthes, Roland. *Roland Barthes por Roland Barthes*. Barcelona: Kairos, 1978. Impreso.

Bolter, Jay David. "Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura". *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?* Ed. Geoffrey Nunberg. Barcelona: Gedisa, 1998. Impreso.

Bolter, Jay David y Richard Grusin. *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: The Mit Press - Vouillamos, 1999. Impreso.

Casacuberta, David. *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003. Impreso.

Chihaia, Matei y Susanne Schlünder (eds.). *Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española*. Madrid - Frankfurt am Main: Iberoamericana - Vervuert, 2014. Impreso.

Cubillo Paniagua, Ruth. "La intermedialidad en el siglo xxi". *Diálogos Revista Electrónica de Historia* 14 (septiembre-febrero de 2013). http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=43928825006. Web. 10 de octubre de 2017.

De Man, Paul. "La autobiografía como des-figuración". *La autobiografía y sus problemas teóricos* (suplementos Anthropos 29). Barcelona: Anthropos, 1991. Impreso.

González, Helena. "Simulaciones del yo. Autobiografías y blogs en las escritoras gallegas". IX Jornada Nacional de Historia de las Mujeres y IV Congreso Iberoamericano de Estudios de Género. Rosario, Argentina, 2008. Impreso.

Guasch, Ana María. *Autobiografías visuales*. Madrid: Siruela, 2009. Impreso.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2009. Impreso.

Kristeva, Julia. *El texto de la novela*. Barcelona: Editorial Lumen, 1974. Impreso.

Lévy, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos, 2007. Impreso.

Lévy, Pierre. *La inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. 2004. http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf. Web.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Gedisa, 1998. Impreso.

Luppi, Juan Pablo. "'La nada del yo que soy'. Desestabilizaciones de la autobiografía en la teoría literaria hacia fines de los 70". *Enfoques* XXII.1 (otoño de 2010). Impreso.

Merino Claros, Emilia. "Autoproyecciones: cine, memoria y subjetividad en la autobiografía de Terenci Moix". *Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española*. Eds. Matei Chihaia y Susanne Schlünder. Madrid - Frankfurt am Main: Iberoamericana - Vervuert, 2014. Impreso.

Musitano, Julia. "La autoficción: una aproximación teórica. Entre la retórica de la memoria y la escritura de recuerdos". *Acta Literaria* 52 (enero-junio de 2016): 103-123. Impreso.

Nitsch, Wolfran. "Manuel Vicent: intermedialidad y objetos técnicos como dispositivos de la memoria". *Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española*. Eds. Matei Chihaia y Susanne Schlünder. Madrid - Frankfurt am Main: Iberoamericana - Vervuert, 2014. Impreso.

Ortrud Hertrampf, Marina. "Medios y literatura pulp: el universo de ciencia ficción humorístico de Rafael Reig". Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española. Eds. Matei Chihaia y Susanne Schlünder. Madrid - Frankfurt am Main: Iberoamericana - Vervuert, 2014. Impreso.

Ramírez, Liliana. "La autobiografía como des-figuración". *Colombia Texto y Contexto* 1.28 (1995): 189-208. Impreso.

Rodríguez, Jaime Alejandro. *Claves estéticas, técnicas y literarias del hipermedia Memorias y caminos*. Preprinter.

Rodríguez, Jaime Alejandro. "Sueños, plataformas e inspiración. ¿Tiene la literatura algún rol relevante en los escenarios creativos contemporáneos?". Ponencia I Encuentro de programas de creación literaria y escrituras creativas. Bogotá, 24-27 de marzo de 2015. Impreso.

Rodríguez, Jaime Alejandro. *The hipermedial work Memorias y caminos. Virtuality and interactive game.* Performance presentado en el festival del IV Congreso Internacional de la ELO. Porto, 18 a 22 de julio de 2017. https://youtu.be/EOYUVADeopE. Web.

Ryan, Marie Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004. Impreso.

Salem, Diana B. "Javier Marías: Los entresijos de la (auto)ficción". *Narratologías (post) clásicas. Textos literarios, dramáticos y cinematográficos de la cultura contemporánea*. Ed. Daniel Altamiranda. Buenos Aires: Editorial Lumen, 2009. Impreso.

Schaeffer, Jean-Marie. ¿Por qué la ficción? Madrid: Ediciones Lengua de Trapo, 2002. Impreso.

Vargas, Enrique. *El Hilo de Ariadna*. 1992. http://teatrodelossentidos.com/producciones/el-hilo-de-ariadna/. Web.

Vouillamoz, Nuria. *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, 2000. Impreso.