

PRIMEROS APUNTES PARA UNA HISTORIA DE
LA LITERATURA DIGITAL EN COLOMBIA
DESDE 1990 HASTA EL 2012

Por:

Alejandro Corredor Parra

Como tesis

Presentada al Departamento de Literatura de la Facultad de Artes y Humanidades de la
Universidad de los Andes
En cumplimiento parcial de los requerimientos para el título de
Magister en Literatura

Aprobada por:

Director: David M. Solodkow

Codirector: Carmen Gil Vrolijk

Dedico esta tesis a mi madre, Luz Janeth Parra, siempre 1.0

Agradecimientos

Este trabajo jamás habría sido posible sin la ayuda de David Solodkow, Carmen Gil, Jaime Alejandro Rodríguez, Paola Caballero, Valentín Ortiz y Pablo Arrieta, quienes guiaron mi investigación y me llevaron a explorar y abrir nuevos caminos.

También quiero expresar un agradecimiento especial a mis anteriores profesores: María M. Andrade, Adolfo Caicedo, Andrés Burbano, Ricardo Arias, Giselle von der Walde y Cándida Ferreira, quienes me permitieron dar rienda suelta a mi tormenta de tinta eléctrica y creyeron en mis locuras.

Finalmente, agradezco a mis grandes amigos: Diego F. Ramírez Lopera, Dominique Lemoine Ulloa, Jorge Luis Vaca, Juan David Cruz, Ana María Cristancho, Carmenza Zaraza y Liliana Rodríguez, quienes pacientemente navegaron conmigo en este mar de píxeles y me apoyaron siempre, aún cuando llegaba con mis redes vacías.

Tabla de contenidos

Tabla de ilustraciones	3
Introducción	4
Capítulo 1: Hacia una definición de literatura digital	8
1. El hipertexto	9
2. Lineal, <i>no lineal</i> y multilineal	10
3. Interactividad	14
4. Tipología o clasificación	16
5. Algunas obras de literatura digital para tener en cuenta	18
6. ¿Qué entendemos por “literatura digital”?	21
7. Internet en Colombia y la selección temporal	21
Capítulo 2: Los primeros días del <i>hipertexto</i> : abriendo un camino en el bosque	25
Capítulo 3: Del <i>hipertexto</i> al <i>hipermedia</i> : multiplicando los caminos	39
Capítulo 4: La literatura digital entra en el circuito de consumo: cuando los caminos llevan al abismo	56
Conclusiones	65
1. Los lectores: un problema fundamental	66
2. ¿Son entonces los video juegos la respuesta?	67
Obras citadas y bibliografía	69
Anexo 1: Entrevista personal a Pablo Arrieta	79
Anexo 2: Entrevista personal a Jaime Alejandro Rodríguez	93
Anexo 3: Correspondencia con Paola Caballero 13/03/13	109

Anexo 4: Correspondencia con Valentín Ortiz 15/04/13	110
Anexo 5: Resolución de apertura del Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura del Programa Distrital de Estímulos de 2011	112
Anexo 6: Acta de recomendación de los jurados concurso de escrituras creativas y nuevas tecnologías ciudad de Bogotá 2011	116

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Toma de pantalla de Afternoon, a story	19
Ilustración 2: Mapa de navegación de Twelve Blue	20
Ilustración 3: Toma de pantalla de <i>El primer vuelo de los hermanos Wright</i>	29
Ilustración 4: Toma de pantalla de <i>Gabriela infinita</i>	35
Ilustración 5: Componentes de un cibertexto de roles (Aarseth 104)	43
Ilustración 6: Toma de pantalla de las múltiples ventana de <i>El alebrije</i>	50

Introducción

En 1967 Humberto Eco publica por primera vez su libro *Apocalípticos e integrados* en el que estudia varios fenómenos de la cultura de masas italiana y mundial de su tiempo. Uno de los elementos más llamativos de esta obra es la forma en que Eco -con una visión certera y afilada- realiza un “mapa sociológico” del campo literario de su momento que, sin lugar a dudas, sigue siendo vigente hoy en día, y más particularmente, al revisar fenómenos artísticos que, como la literatura digital, están estrechamente ligados a medios utilizados para la producción, la distribución y el consumo de la “cultura de masas”.

Lejos de buscar profundizar en el presente texto sobre la discusión teórica centrada en lo que constituye la esencia de la “cultura de masas”, la aparente contradicción que genera su nomenclatura, sus mecanismos de producción y otros detalles teóricos sobre la misma -que el propio Eco ha estudiado y analizado-, quisiéramos rescatar la posición del estudioso literario que el autor denomina como un “hombre de cultura con [una] postura de investigación constructiva” (Eco 53). Este tipo de estudioso integra la posición crítica del llamado hombre apocalíptico que ve en la “cultura de masas” el fin -apocalíptico- de la alta cultura que enriquece el espíritu (27-28), y el del hombre integrado, quien acepta ciegamente los “productos culturales” provenientes de esta forma de cultura como fenómenos con un valor cultural y por tanto dignos de su mirada (28-32). Así, este hombre de cultura estudia *comix* o tebeos, no con el objetivo de menospreciarlos por su “falta” de calidad, o su incapacidad para encender el espíritu, sino para revisar cuáles son sus valores individuales, o para compararlos con otro tipo de obras o productos culturales revisando su vínculo con la tradición y desentrañando aquello que nos expresan acerca de la humanidad en alguna de sus dimensiones. Eso, sin perder de vista que sus condiciones de producción, sus medios de distribución y su recepción-consumo son determinantes tanto en su forma como en su fondo/contenido -si esta distinción aún puede hacerse- de los múltiples sentidos de una obra.

Es desde tal actitud investigativa que presentamos *Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia desde 1990 hasta 2012*. Con esta tesis se busca explorar el desarrollo de la literatura digital escrita en Colombia o por colombianos desde 1990 hasta el 2012. La literatura digital es un fenómeno literario reciente cuyo desarrollo se relaciona estrechamente con la evolución de los computadores personales iniciada en 1970. Se tratan de obras literarias (poéticas, narrativas o dramáticas) que se caracterizan por tener contenidos multimediáticos (texto, imagen, sonido y vídeo), requerir distintos niveles de interactividad, recurrir a enlaces asociativos (*links*) entre fragmentos de información para su desenvolvimiento.; estas características hacen que estos textos deban ser escritos o contruidos desde una plataforma digital (como por ejemplo un computador) para ser leídos desde otra plataforma igualmente digital.

Debido a que la literatura digital es un campo -tanto de producción como de investigación- muy reciente, cuenta con poco estudio, concentrado, en su mayoría, en países con un alto nivel de progreso tecnológico. A partir de esta falencia crítica, este proyecto hará un análisis crítico de algunas obras de literatura digital producidas en este periodo, relacionándolas con su momento histórico-teórico y otras obras (tanto de la misma disciplina como de otras disciplinas adyacentes) que nos permitan ver cómo se han manifestado las mismas en el país, cuáles son sus particularidades y qué aportes pueden realizar a la teoría de la literatura digital. Así, el objetivo general de este trabajo es constituirse como un primer paso en la realización de una historiografía de dicho tipo de literatura en Colombia.

En el primer capítulo de este proyecto se presenta como un marco general -a la vez teórico e histórico- que nos permitirá realizar una primera definición de los términos teóricos fundamentales que guiarán nuestros análisis. Por otra parte, en el segundo capítulo -con el que iniciaremos los análisis literarios- haremos un análisis de las obras *El vuelo de los hermanos Wright* (1995) de Juan Bernardo Gutiérrez y *Gabriela infinita* (1998) de Jaime Alejandro Rodríguez poniendo especial atención a su forma de relacionarse con el *hipertexto*. En el tercer capítulo se ofrece una lectura de *Condiciones extremas* (2002) de J. B. Gutiérrez, *El alebrije* de Carmen Gil (2002), *Golpe de gracia*

(2004) de Jaime A. Rodríguez y *Caminando por Bogotá* del equipo dirigido por Carlos Torres, revisando sus concepciones de interactividad y el tipo de lectores que estas concepciones sugieren. Finalmente, el cuarto capítulo está dedicado a revisar la plataforma colectiva de relatos digitales *Narratopedia* de Jaime Alejandro Rodríguez y las problemáticas en la creación y consumo de este tipo de literatura que se vislumbran en el panorama actual Colombiano con la incursión del “Programa Distrital De Estímulos” del Instituto para las artes, IDARTES en el terreno de la literatura digital.

Si bien puede ser cierto que las condiciones jerárquicas entre el llamado “primer mundo” o los “países desarrollados” y los “países en vías de desarrollo” es un tema altamente cuestionable desde la teoría y la crítica contemporánea, cometeríamos un grave error al intentar negar que existieron –y aún hoy existen- diferencias importantes entre los primeros países y los segundos en términos de su acceso a la tecnología. Sin embargo, varios artistas latinoamericanos de medios electrónicos –campo disciplinario muy cercano al de la literatura digital- han afrontado esta diferencia y han sacado provecho de ella. Un ejemplo puede ser el texto “Elogio de la *low tech*” de Rodrigo Alonso, en el que su autor plantea que: “[e]n el camino hacia la reformulación del universo tecnológico desde un posicionamiento subalterno, la vía menos interesante y definitivamente impracticable es, desde ya, asumir la deficiencia tecnológica como falta.” (Alonso 26) Agregando, además, que la posición “marginal” que ocupan los países latinoamericanos frente al desarrollo tecnológico de los “países más desarrollados”, permite una distancia crítica que a su vez genera una postura concreta y una voz propia. Por lo tanto, nos posicionaremos desde este punto de vista, que tiene una distancia crítica de los centros tecnológicos, para analizar las obras digitales que nos ocupan, con la esperanza de que una visión analítica de *Low Tech* nos permita eludir: “[...] la seducción y las fechas de caducidad del *hardware*, que han hecho de tantas obras en la historia del arte y la tecnología simples intentos estéticos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.” (Alonso 27)

Por otra parte, al abordar estudios sobre literatura digital es común encontrar que este tipo de literatura es un nuevo modelo o género literario que se deriva del cambio de plataforma del libro impreso a lo digital. Dicha afirmación genera fuertes oposiciones y grandes respuestas negativas frente a la emergencia de este campo, pero Landow -en la introducción a su libro *Hipertexto 3.0*- reconociendo varias de estas posiciones nos recuerda un hecho fundamental: el libro es una tecnología que en este momento de la historia de la humanidad nos resulta como la plataforma natural de la literatura (76-80). Por su parte Eco, quien enfrenta un problema similar frente a la emergencia de los *comix* como un posible nuevo modelo literario, trae a colación un ejemplo extraído del *Fedro* de Platón en el que Sócrates expone el mito de la creación de la escritura de Teuth (Platón 274c-275b) para mostrar cómo

[...] toda modificación de los instrumentos culturales , en la historia de la humanidad, se presenta como una profunda puesta en crisis del <<modelo cultural>> precedente ; y no manifiesta su alcance si no se considera que los nuevos instrumentos operarán en el contexto de una humanidad profundamente modificada, ya sea por las causas que han provocado la aparición de aquellos instrumentos, ya por el uso de los propios instrumentos. (Eco 51-52)

Así, el cambio frente a las formas “naturales” de la literatura potencializa un nuevo tipo de escritura y lectura en el que se busca que las barreras entre autor y lector se difuminen al explorar caminos que permitan que ambos participen en el proceso de creación de la obra y, por este mismo proceso los hilos narrativos de ésta se vean multiplicados. No obstante, como veremos en el presente trabajo, es difícil encontrar obras particulares de este tipo de literatura que logren todos estos objetivos, lo que nos enfrenta necesariamente a la siguiente pregunta: ¿será entonces que las propuestas teóricas de este cambio de plataforma son inalcanzables, o podrá ser que hasta ahora están apareciendo y estamos aprendiendo a usar esas herramientas que nos permitan modificar el modelo cultural instaurado con el libro?

Capítulo 1: Hacia una definición de literatura digital

Este primer capítulo busca ser un texto introductorio y referencial sobre la teoría y crítica de la literatura digital con el objetivo de que el lector pueda enfrentarse a los análisis literarios de las obras de dicha literatura que encontrará en capítulos posteriores. Con este propósito en mente, encontraremos, en un primer momento, una somera explicación de varios conceptos que resultan claves a la hora de aproximarse al estudio de obras de la literatura digital; luego, en una segunda instancia, ofreceremos una formulación básica de lo que entenderemos por el término “literatura digital”; posteriormente, ofreceremos en una tercera instancia una serie de breves reseñas y análisis de obras de literatura digital, las cuales, por su carácter iniciático o por su particular forma de relacionarse con la teoría de esta área, resultan fundamentales en la aproximación a este tema; finalmente, revisaremos brevemente el contexto del momento histórico de la entrada de los computadores e Internet a Colombia para establecer el marco histórico del presente trabajo investigativo.

Al hablar de literatura digital, electrónica, virtual, o ciberliteratura en términos generales, debemos aclarar que se trata de un tipo de literatura cuyo inicio y desarrollo se encuentran estrechamente ligados a la evolución de conceptos o plataformas como el *hipertexto*, Internet y a los nuevos medios o “multimedia”. Gabriela Häbich plantea que “[s]i llega a existir una forma de escritura digital (donde lo digital es mucho más que el soporte), su definición o constitución pasará, probablemente por los puntos de este decálogo” (200) debido a que estos puntos son aquellas características que la *imagería* digital “pone en crisis” (199). Siendo los puntos de este decálogo la virtualidad, la textualidad, la interactividad, la relación autor-receptor o emisor-receptor, la codificación, la espacialidad, la hipertextualidad, el grafismo, la incompletitud y la “materialidad inmaterial”, consideramos que pueden agruparse en los tres conceptos que revisaremos a continuación debido a que de ellos surgen los otros puntos propuestos o se abordan al estudiarlos: el *hipertexto*, lo lineal y lo multilineal, y la interactividad.

1. El hipertexto

El “*hipertexto*” es un concepto cuyos inicios se remontan a 1945, cuando Vannevar Bush con su artículo “As We May Think” propone la creación de un dispositivo capaz de contener todos los textos, que sea al mismo tiempo modificable y accesible desde cualquier parte del mundo. Dicho tipo de texto cuya propuesta también intuyen teóricos como Roland Barthes en *S/Z* (Barthes 5-6) y Michel Foucault en *La arqueología del saber* (Foucault 23), se concreta teóricamente en la propuesta de Xanadú de Theodor Nelson en la década de los sesenta¹. Nelson es el primero en acuñar el término *hipertexto* para referirse a “una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija [los caminos de su lectura] y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto² conectados entre sí por nexos que forman diferentes itinerarios para el usuario” (Landow 15). Xanadú sería una especie de biblioteca capaz de contener todas las formas del conocimiento humano por medio del uso del *hipertexto* y a la que sería posible acceder por vía telefónica³. Por su parte la RAE en su versión web lo define simplemente como un “[t]exto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.” (“Hipertexto”) En la actualidad el *hipertexto* es uno de los pilares principales de Internet, y una idea como la biblioteca Xanadú de Nelson, que en su momento podía parecer utópica, hoy se asemeja enormemente al proyecto “Wikipedia” de Wales y Sanger.

Es a partir de esta definición que el *hipertexto* entra a jugar un papel primordial como concepto en la literatura digital, puesto que será tomado por muchos autores como la forma ideal en la que se aprovechen al máximo las capacidades del entorno digital para la producción literaria. Este cambio de plataforma abre -en teoría- nuevas posibilidades a la producción literaria puesto que como lo afirman Landow y Bolter ésta tiene una capacidad intrínseca descentradora y una

¹ George P. Landow encuentra que el *hipertexto* actual es el resultado de la convergencia de las diferentes formas de pensar el texto que buscan empoderar al lector de los estructuralistas, post-estructuralistas y los científicos informáticos como Nelson y Bush (Landow 24-25).

² O leías según la denominación que George P. Landow encuentra como equivalente en *S/Z* de Roland Barthes (15-16).

³ Este planteamiento no es completamente nuevo en el momento en el que Nelson lo formula: El cuento “La biblioteca de Babel” de Jorge Luis Borges ya lo prefiguraba en 1941. Sin embargo, la propuesta de Nelson incluye también el planteamiento de los desarrollos técnicos para llevar a cabo un prototipo.

estructura antijerárquica, dado que en la teoría un *hipertexto* no tiene un comienzo ni un final, sino que se trataría de fragmentos cuyo valor para el usuario es el mismo. Este carácter antijerárquico del *hipertexto* nos relaciona directamente con uno de los conceptos fundamentales y más problemáticos de la literatura digital: la *no linealidad*.

2. Lineal, *no lineal* y multilineal

Para intentar abordar el concepto de *no linealidad* y formular algún sentido en el que este pueda ser entendido en este escrito, parece prudente primero, intentar entender qué se entiende por lineal.

La linealidad que comúnmente se asocia a la literatura proviene de la poética de Aristóteles, más específicamente del capítulo séptimo de *La poética*, en el cual se formula que la estructura de una obra debe tener un principio, una mitad y un final (Aristóteles 1450b 26-33). Igualmente se formula que una buena obra no debe comenzar por el final, ni terminar por el principio (Clément 81). Este principio de orden un poco abstracto y ambiguo (pues quién puede decirnos si Aristóteles se refería al principio de la historia o al del relato) que posteriormente es reinterpretado en la “Epístola a los pisonos” o “Ars poetica” de Horacio, ha favorecido la creencia de que la tradición dicta que un relato debe comenzar la narración por el principio de la historia y terminar con el final de la misma siguiendo un estricto orden cronológico de los acontecimientos. Tal forma de relacionar el relato con la historia que lo ocupa, es de alguna forma lo que comúnmente se entiende por lineal, y esta visión ha marcado, por lo menos hasta el advenimiento de las vanguardias artísticas, la forma en que recorremos o leemos un texto literario: esperamos que un acto de un personaje o un hecho narrado nos lleve a su efecto consecuente sin muchas interrupciones. Cuando cortamos esta secuencia lógica por una alteración de la forma en que se relaciona el relato con la historia, entramos en el concepto de lo *no lineal* como bien lo enuncia Carmen Gil en su tesis de Maestría:

La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin; se da en diversos medios y de diferentes formas; y se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que explora la multimedialidad y las redes de conexión en el ciberespacio. (7)

Como podemos ver en la forma que entiende Gil la *no linealidad*, existe en los medios electrónicos una estrecha relación entre la *no linealidad* y las redes de conexión pues estas (en los textos hipertextuales) son las encargadas de permitir la ruptura de la “linealidad”. George P. Landow explica cómo puede lograrse este efecto deslinealizador a partir del modelo de red. En este modelo -cuya forma nos remite a la estructura rizomática propuesta por Gilles Deleuze y Félix Guattari⁴-, las *lexias*⁵ establecen relaciones entre sí que se caracterizan por su falta de jerarquías, de tal forma que ninguna *lexia* es superior o central sobre las otras (como ya habíamos insinuado antes), en relación a lo que pretende comunicar la obra hipertextual. Igualmente importante en este modelo de red, es la posibilidad de que las *lexias* sean presentadas a través de diversos medios en forma simultánea, es decir, mientras se lee un fragmento de texto, un sonido o un video aparecen simultáneamente y complementan la información dada por la *lexia* en cuestión (37-39).

Sin embargo, este concepto de la *no linealidad* que ha sido explotado por la literatura digital para presentarse a sí misma como un nuevo modelo textual o un nuevo género literario (tal y como lo presenta Clément en su artículo) resulta altamente sospechoso. Ya que como bien explica Gunnar, el concepto de la *no linealidad* debe enfrentarse al tiempo y al espacio. Siguiendo esta idea al hablar de *no linealidad* en el tiempo, entramos en una contradicción fundamental de términos que

⁴ Deleuze y Guattari proponen que la estructura rizomática es aquella en que las partes pueden intercambiar su función y ejercer todas las funciones de un sistema dado, siguiendo el principio de ruptura asignificante: “frente a los cortes excesivamente significantes que separan las estructuras o atraviesan una. Un rizoma puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre comienza según ésta o aquella de sus líneas y según otras.” (Deleuze 22).

⁵ Roland Barthes define para su análisis de Sarrasine en S/Z que una *lexia* es una unidad de lectura en el texto, cuya división y delimitación será “a todas luces arbitraria, no implicará ninguna responsabilidad metodológica, puesto que recaerá sobre el significante [...]. La *lexia* comprenderá unas veces unas pocas palabras y otras algunas frases, será cuestión de comodidad: bastará con que sea el mejor espacio posible donde puedan observarse los sentidos.” (22)

resulta inimaginable: “el tiempo es lineal” dice Gunnar (129). El tiempo hay que entenderlo aquí como una secuencia de hechos, en los que el hecho B es anterior al hecho C y posterior al hecho A. Así, Gunnar afirma que el tiempo requerido para escribir o leer un *hipertexto* es esencialmente lineal y señala que la “*no linealidad*” puede darse en el espacio, es decir en el almacenamiento de las *lexias* y las múltiples posibilidades virtuales de lectura. Aún así, y es importante tenerlo en cuenta, cualquier lectura del *hipertexto* resulta en una linealización del relato pues somete las distintas posibilidades de lectura a una secuencia temporal.

Resulta igualmente interesante pensar en la forma en que utilizamos la línea como elemento geométrico como analogía para explicar la forma en que se nos presentan los hechos de una historia cronológica en el relato. Marshal McLuhan rastrea esta asociación como una consecuencia de la adopción de la escritura como forma central de comunicación:

The alphabet is a construct of fragmented bits and parts which have no semantic meaning in themselves, and which must be strung together in a line, bead-like, and in a prescribed order. Its use fostered and encouraged the habit of perceiving all environment in visual and spatial terms-particularly in terms of space and of time that are uniform, c,o,n,t,i,n,u,o,u,s and c-o-n-n-e-c-t-e-d.

The line, the continuum [...] became the organizing principle of life. “As we begin, so shall we go.” “Rationality” and logic came to depend on the presentation of connected and sequential facts or concepts. (Subrayado propio, 44-45)⁶

⁶ El alfabeto es un constructo de pedazos fragmentados y partes las cuales como cuentan con un sentido semántico por sí mismas, y que deben ser encadenadas juntas como en una línea, como en un collar, y en un orden prescrito. Su uso alentó y promovió el hábito de percibir el ambiente en términos visuales y espaciales – particularmente en términos de un espacio y un tiempo que son uniformes, / c,o,n,t,i,n,u,o,s / y / c-o-n-e-c-t-a-d-o-s. / La línea, el continuo [...] se convirtió en el principio organizador de la vida. “Como comenzamos, debemos continuar.” La “racionalidad” y la lógica se hicieron dependientes de la presentación de hechos o conceptos conectados y secuenciales. (traducción mía)

Siguiendo esta idea de continuidad y conexión podemos encontrar relatos cuya línea imaginaria de la historia describe una línea sinusoidal o un círculo, una serie de líneas fragmentarias o en el caso más complejo de esta, una espiral que se proyecta en tres dimensiones. Sin embargo resulta muy difícil pensar en algo *no lineal*, es decir una forma imaginaria en que el desarrollo de la historia en el relato no se someta a la línea, recordando que matemáticamente la línea puede entenderse como la distancia entre dos o más puntos (Kline¹⁵⁸) o una secuencia infinita de puntos continuos que puede segmentarse.

Estas sospechas acerca de la imposibilidad de una real y verdadera *no linealidad* en la literatura digital, nos llevan a reformular el término para evitar caer en contradicciones y ambigüedades, que parecen ser más el resultado de una necesidad de distanciarse de una tradición, que una formulación resultado de una cuidadosa y coherente comparación (Gunnar 134). Así asumimos con mejores resultados, tal y como lo hace Gunnar, el término *multilineal*: “Multilineal o multisecuencial no son negaciones puras de la línea y de la secuencia, sino que designan complejas estructuras de diversos tipos y ocurrencias de linealidades o, mejor dicho, de multiplicación de linealidades.” (134)

El término *multilineal* se adecúa mejor a las características del *hipertexto* y, en términos generales, a la literatura digital ya que no se contradice con la temporalidad de la lectura, a la vez que nos permite pensar en la *no linealidad* de la literatura digital como resultado de sus posibilidades de lectura y simultaneidad. Ahora bien, si la linealidad de un texto depende de cómo éste sea presentado al lector y, muy especialmente en el marco de lo digital, de cómo éste último decida “armar” su propio recorrido, estamos reconociendo que la interacción entre ambos produce y dota de sentido la lectura. Tanto teóricos como escritores de este tipo de literatura (entre ellos especialmente Espen Aarseth, quien dedica sus estudios a esta materia desde la perspectiva de lo *ergódico*⁷) son conscientes de que la relación generadora de sentido que se establece entre la obra y el lector se logra a través de la manera en que el autor o autores permitan que la obra se comporte

⁷ Este concepto se explica en el tercer capítulo del presente trabajo.

como un objeto-ente con el que el lector pueda interactuar. Siendo la interactividad un concepto fundamental dentro de este tipo de literatura, vale la pena explorar sus diferentes niveles y los logros y deficiencias que cada uno presenta.

3. Interactividad

“Interactividad” es uno de esos términos que pululan en las reseñas de las obras de literatura digital y que sin mayor explicación son usados para medir la pertenencia de la obra al mundo digital. Aparentemente, a pesar de que los teóricos que definen la literatura digital no la asocian con la calidad literaria o digital de la obra, es un requerimiento para su definición, puesto que la “infinita” apertura de caminos de lectura, las *multilinealidades* y los recursos multimediáticos requieren de un usuario que interactúe con ellos para darles sentido. De este modo, la interactividad es vista en el mundo de la literatura digital como aquello que permite que un lector-usuario se relacione con la obra, o en palabras de Häbich, como un “marco de acción”, o mejor aún “una marco para la acción (203).

Ryan establece que la interactividad en una obra literaria, sea impresa o digital, se da de manera figurada o literal, y que cada una de estas puede ser fuerte o débil. Como un ejemplo de una interactividad figurada toma la “colaboración entre el lector y el texto a la hora de producir significado” (104) y esclarece que “la interactividad entre el texto y el lector sólo puede ser literal si el texto sufre cambios físicos durante el proceso de lectura” (105), hecho que considera sólo posible en la literatura hipertextual o en los juegos masivos en línea y el ciberteatro. Tal visión de la interactividad en una obra literaria, lejos de definir o describir la interactividad nos ofrece una categorización de sus efectos.

Por otro lado, Aaron Smuts revisa varias teorías de la interactividad en el arte de nuevos medios que considera canónicas pero problemáticas para finalmente proponer una definición del término que resuelva los problemas que las otras teorías no solucionan o vislumbran. De esta manera, su análisis revisa la teoría de Terrence Rafferty a la que denomina “Teoría del control”,

porque se limita a ver la interactividad como el mecanismo por el cual podemos controlar un aparato electrónico (por ejemplo el menú de un DVD). Posteriormente aborda la teoría de Marie-Laure Ryan, a la que considera demasiado inclusiva, puesto que esta percibe la interactividad como el uso de la entrada de información por parte del usuario (“making use of user input” [Smuts 56]), lo que permitiría que cualquier cosa a la que podamos ingresar información sea interactiva (una nota manuscrita en el borde de una página de un libro, nuestro apodo en un multimedia, una consulta en google™, etc.). Luego está la teoría de David Saltz’s de la interactividad como una correspondencia entre ingresos de información y salidas (“Input/Output”) de información procesada por un computador al “mundo real en un fenómeno que la gente pueda percibir” (Smuts 58). Para Smuts, esta definición falla por su limitación de la interactividad a proyectos que hagan uso de un computador. Al aproximarse a la teoría de Dominic McIver Lopes que define la interactividad como la capacidad del usuario de alterar por medio del control de la obra de arte su estructura (narrativa o discursiva dependiendo del tipo de trabajo que sea), encuentra que es demasiado abierta y que, por ejemplo, la ecualización de una pieza musical ya la haría interactiva. A continuación se concentra en la teoría de Janet Murray -reconocida escritora y profesora de narrativas hipertextuales del MIT- a la que denomina “procedural/ participatory”, puesto que la obra responde con procedimientos almacenados anteriormente a ciertas acciones del usuario. Sin embargo, la amplitud excesiva del término “participativo” en la definición de Murray, hace que Smuts desconfíe de la misma. Finalmente, la definición que propone Smuts, y a la cual nos acogemos en el presente trabajo, presenta la interactividad como el resultado de una interacción y no como mera “responsividad”. Smuts utiliza la conversación entre dos seres humanos como un paradigma de la interactividad y a través de este explica cómo no consideraríamos que estamos interactuando con el otro si este simplemente respondiera cualquier cosa ante nuestros estímulos. Así formula que “[a]lgo es *interactivo* si y sólo si (1) es responsivo, (2) no controla, completamente (3) no es controlado completamente, y (4) no responde de una manera completamente aleatoria.” (Smut 65). Es importante aclarar en este punto que la aleatoriedad a la que se refiere Smut, no es solamente la

capacidad de escoger al azar datos, sino también está relacionado con su (in)capacidad de ser coherente con el estímulo al que se responde.

Siendo las cosas de esta manera, es usual encontrar que la literatura digital se organice, categorice y se presente dependiendo de los tipos de interactividad que proporciona. Sin embargo, tal apellido es sólo uno de los componentes de su taxonomía, siendo el otro el uso de las categorías más tradicionales de la literatura, a saber, poesía, narrativa y drama.

4. Tipología o clasificación

Funkhouser, quien realiza un estudio juicioso y detenido de la cuestión del “género” (tal y cómo el lo concibe) en el campo de la literatura digital, formula que el término “poesía digital” se usa para “representar un espectro del arte computarizado que puede ser apreciado en el contexto de una tradición poética” (24; traducción mía). Partiendo de esta definición podríamos entender como poesía digital (o también ciberpoesía, e-poesía, *flash poetry*, entre muchos otros nombres) a aquellas obras cuyo carácter literario es poético, pero que tomando ventaja de diferentes adelantos tecnológicos como animación, sonido, vídeo o interacción, etc., integran otros medios a su forma de manera tal que contenido y forma resulten indivisibles.

Por otra parte, bajo “narrativa digital” se concentran obras de carácter narrativo. Adicionalmente, existen varias categorías internas dentro del género que clasifican las obras a partir de sus modos de navegación o lectura. Según Ana María Calvo estos subgéneros son hiperficción explorativa, cuando el autor “otorga al lector el protagonismo de seleccionar su itinerario de lectura, mediante la selección de vínculos hipertextuales” (Calvo)⁸ o constructiva cuando se trata de “creaciones literarias colectivas en construcción que, ajustándose a un formato digital, abierto, de hipertextualidad participativa, desarrollan un texto con todas las tramas e historias, motivos, personajes y escenarios que elijan libremente sus autores” (Calvo). Además, existe también en este

⁸ La información aquí presente se obtiene de un artículo “Tipología de la narrativa digital o hipermediática: intertextualidad e interactividad” disponible en Internet, debido a lo cual ninguna de las referencias a este incluye número de página, siguiendo las indicaciones del MLA Handbook for Writers of Research Papers 7ª edición.

género otra categoría que correspondería a las “narraciones hipermediáticas” (Calvo) en las cuales abunda el contenido perteneciente a otros medios, y en las que lector tiene un papel protagónico en la lectura a través de la interactividad con el texto. Como ejemplo de este último tipo de narrativas digitales, conviene revisar *Golpe de gracia* (2004) de Jaime Alejandro Rodríguez.

El drama digital (o también ciberdrama, ciberteatro o hyperdrama), como lo describe Laura Borràs Castanyer en su artículo “Ciberteatro: posibilidades dramáticas en la era digital” cobija aquellas obras que invitan al lector-escritor-jugador a poblar, a través de un avatar⁹, un mundo ficticio en el que su interacción con el mismo es la responsable de construir una “narrativa”. Este campo, por lo tanto, sería muy cercano a los videojuegos, especialmente, aquellos que usan avatares en primera persona, tales como los juegos de rol, los *shooters* de primera persona¹⁰, y algunos juegos de *Survival Horror*¹¹.

Resulta llamativa, al aproximarse a los diferentes estudios sobre la taxonomía de la literatura digital, la manera en que este campo emergente depende aún de las clasificaciones más tradicionales de la literatura. ¿No supondríamos que al ser la literatura digital un nuevo campo en surgimiento, requiere nuevos modos de nombrar y clasificar sus obras? Es posible entender dicha discrepancia si observamos que nos encontramos en un momento de transición, tal y como lo reconoce Pablo Arrieta en su entrevista del 2 de noviembre de 2012¹². Actualmente, la literatura digital se encuentra hallando sus propios caminos para desarrollarse y auto-definirse, y mientras se da este proceso, se ha “sincretizado” con la tradición para fundarse a sí misma partiendo de los logros de la literatura impresa. También es importante llamar la atención sobre el hecho de que estos géneros tradicionales son sólo una parte de la nomenclatura, la otra parte, como lo enunciamos

⁹ Entendiendo aquí esta palabra como una representación digital del jugador que le permite integrarse a la historia del videojuego.

¹⁰ Los *Shooters* de primera persona o FPS por sus siglas en inglés es un género de video juegos que se inauguró con los juegos *Wolfstein 3D* y *Doom*, en el que el jugador interactúa con el mundo sin ver la representación de su propio avatar, debido a que este usa una cámara en primera persona.

¹¹ De acuerdo a Tom Bissel, el género de video juegos de *Survival Horror* se inicia con el juego japonés *Resident Evil* (393). En este género, el jugador debe sobrevivir un mundo postapocalíptico o maldito asesinando a todos sus enemigos mientras devela el misterio que le permita escapar de él.

¹² El lector puede encontrar esta entrevista en el anexo 1 del presente trabajo.

al finalizar el acápite anterior, se determina desde aquello que la diferencia de la literatura impresa: sus modos, formas y maneras de interactuar con el lector.

5. Algunas obras de literatura digital para tener en cuenta

A partir de estos conceptos podemos hablar de algunos textos u obras que resultan inaugurales y sientan un primer precedente acerca de las formas que pueden tomar las obras digitales. Así, Tal vez el primer texto al que tengamos que referirnos es *Afternoon, a Story*¹³ (1987) de Michael Joyce, siendo una de las primeras novelas hipertextuales de las que se tiene registro, establece el primer modelo de navegación narrativo a partir de palabras que actúan como enlaces asociativos entre las *lexias* o fragmentos de la historia. Esta novela comienza, como bien anota Anthony Enns, con un típico y llamativo gancho de la literatura impresa tradicional “I may have seen my son die this morning” [yo pude haber visto a mi hijo morir esta mañana] (9; traducción mía). En esta oración cada palabra nos guía a manera de *link* a otras pantallas en las que vamos descubriendo lentamente que el narrador intra-homodiegético¹⁴ en primera persona cree haber visto el automóvil de su ex esposa involucrado en un accidente de tránsito; con dos cadáveres yaciendo al lado del automóvil accidentado, la única respuesta aparentemente lógica sería que se trataba de los cuerpos tanto de su ex esposa como de su hijo, Andy (9). Sin embargo, los hechos no parecen claros y el narrador se ve en la necesidad de convertirse en un detective que tiene que intentar rastrear las pocas pistas para esclarecer los hechos (9-10). Pero, como es usual en este tipo de relatos detectivescos, la investigación se torna a cada momento más complicada pues el amante de la ex esposa del narrador, Desmond, y su propio exilio de la familia sumado a una falla recurrente en las tecnologías de comunicación, obstaculizan y vuelven más ambigua la verdad que subyace a los acontecimientos (10). Finalmente, se retorna al punto inicial de la narración, después de que el

¹³ Que el lector puede adquirir en <<http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>>.

¹⁴ Esta categoría de narración fue planteada por Gérard Genette en su texto *Figures III* para designar un narrador que hace parte de los eventos que narra (o en palabras más simples, es un personaje de la narración) y cuya historia hace parte de la narración principal. (302)

personaje/narrador decide llamar a Lolly y se nos revela por una serie de *links* una sarta de oscuros detalles de la relación del narrador (10).

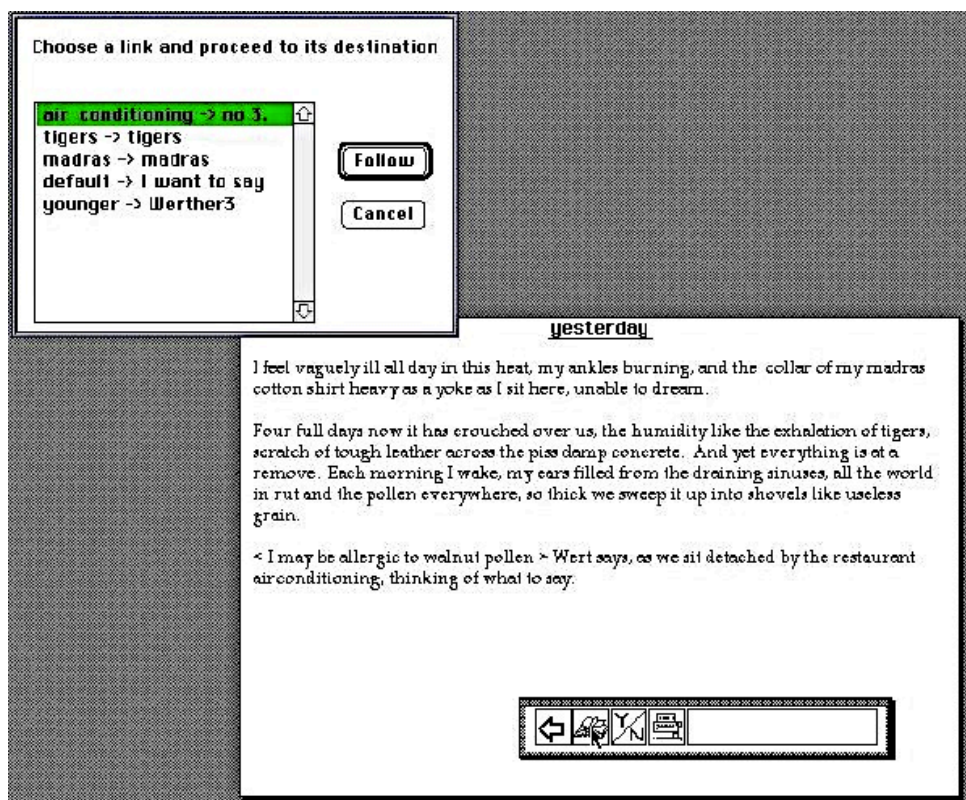


Ilustración 1: toma de pantalla de Afternoon, a Story.

*Twelve Blue*¹⁵, otro de los trabajos iniciales de Michael Joyce, fue desarrollado a finales de los ochenta y publicado en 1991. Consta de una imagen en la que encontramos doce líneas azules paralelas (aunque no perfectamente rectas) divididas invisiblemente en ocho rejillas, cada una de las cuales es un enlace a un fragmento del relato. En él encontramos diferentes historias que se van configurando a partir de las posiciones en que casi aleatoriamente se nos presentan las *lexias*. Así, en un relato podría parecernos como a Anthony Enns, en su reseña sobre el texto, que la muerte misteriosa del novio sordo de Samantha se constituye como el núcleo de la historia, mientras que en otro recorrido puede parecernos que la historia trata más bien de Ed Stanko y la foto que descubre Javier (13). Sin embargo, las frecuentes referencias al agua y la presencia constante de

¹⁵ Véase: <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html>

ciertas escenas nos muestran que la historia puede tratar acerca de más de un personaje y que cada lectura nos revela sólo una faceta de dicha historia. Así, *Twelve Blue* explora la manera en que la navegación a través de una imagen puede alterar las formas en que una historia nos puede ser relatada, logrando una *multilinealidad* narrativa básica, aunque sea en la virtualidad y en las posibilidades de combinación de la historia que cada lectura potencial nos ofrecería.

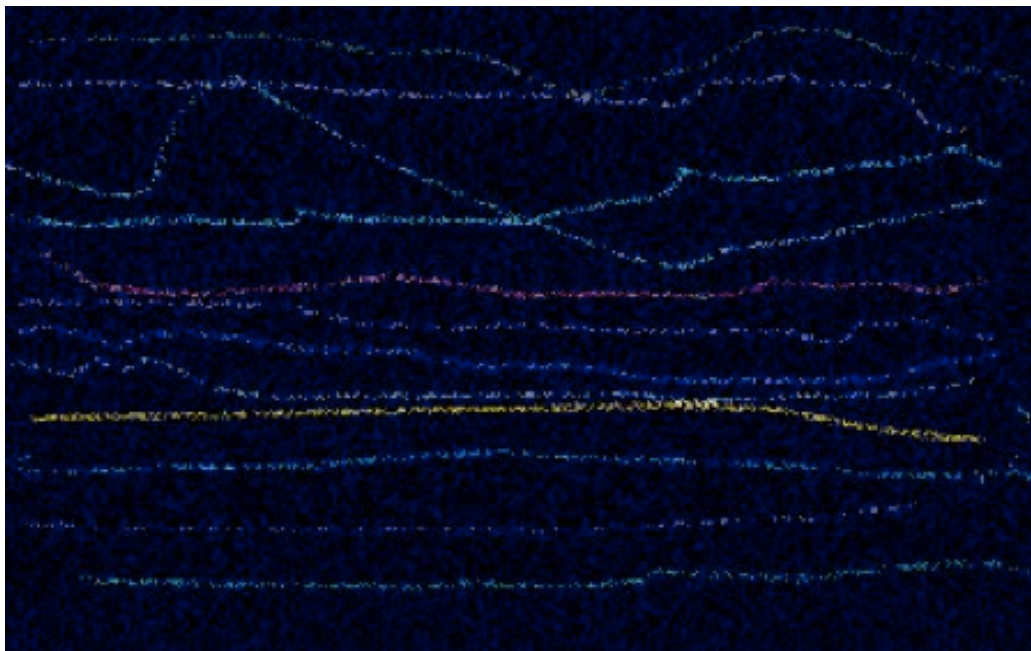


Ilustración 2: detalle mapa de navegación de Twelve Blue.

Como estas obras revelan, conceptos como *hipertexto*, *multilinealidad* e *interactividad* son bases claves sobre las que se formulan tanto las obras de literatura digital como su crítica, teoría y clasificación. No obstante, no existen estudios sobre la producción de este tipo de literatura en Colombia, ni mucho menos una visión histórica de esta producción que se enfoque en estudiar su contrapunteo tanto con la teoría como con las obras canónicas (de las cuáles aquí reseñamos solamente algunas). Dado que este es el objetivo principal de este proyecto, es imperativo establecer primero qué entenderemos por *literatura digital*, así como abordar el contexto histórico general que nos permitirá realizar este estudio.

6. ¿Qué entendemos por “literatura digital”?

Katherine Hayles define la literatura de la siguiente manera: “electronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast ‘digital born,’ a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer”.¹⁶ (Hayles)¹⁷

En este mismo artículo, Hayles rescata también la formulación propuesta por la Organización de Literatura Electrónica (ELO en inglés) que enuncia que podemos considerar como literatura digital cualquier: “trabajo con aspectos literarios importante que tome ventaja de las capacidades y contextos provistos por un computador solo o en red.” (Hayles; traducción mía) Aunque esta definición es altamente problemática, como bien lo enuncian la autora del ensayo y el mismo comité de ELO, puesto que no especifica a qué capacidades y contextos se refiere, al mismo tiempo que resulta “tautológica” en el sentido en el que asume un preconceito de lo que significa “aspectos literarios importantes”, apunta a los valores esenciales de lo que podríamos considerar literatura digital: un texto literario de carácter exclusivamente electrónico, que no puede imprimirse porque se relaciona de tal manera con su contexto digital, que el formato libro o tinta no puede aprehender en su totalidad. Esta última propuesta, será la que tomemos para delimitar lo que podemos entender por literatura digital en este trabajo.

7. Internet en Colombia y la selección temporal

Como bien anuncia Hayles en su trabajo, o Landow en su *Hipertexto 3.0*, es imposible desligar la historia de la literatura a la de los formatos tecnológicos que sirven para transmitirla. Sin embargo, en el caso de la literatura digital o electrónica es aún más importante tener en cuenta dicho desarrollo, puesto que para este tipo de literatura, su soporte tecnológico es un determinante de los modos de “relatar” su producto. Desde esta perspectiva, no podemos analizar la producción

¹⁶ La literatura electrónica, generalmente considerada como excluyente de la literatura impresa que ha sido digitalizada, es en contraste ‘nacida digital,’ un objeto digital de primera generación creado en una computadora y (usualmente) destinado a ser leído en una computadora. (Traducción propia)

¹⁷ Dado que esta cita, y las posteriores pertenecientes a Hayles, se toman de la versión del artículo “Electronic Literature; What Is It?” de 2007, la referencia no tiene disponible ningún número de página.

literaria-digital de Colombia sin recordar un poco la historia de la computación y de Internet en el país.

Como relata Álvaro Montes en su artículo periodístico “La máquina que cambió al país” del 2004, el primer computador que llegó a Colombia fue un *mainframe*¹⁸ IBM 650 traído por la empresa Bavaria el 3 de marzo de 1957, durante los últimos días de la “dictadura” del General Rojas Pinilla. Aunque la sistematización fue un proceso largo y la informática era en ese momento una “disciplina desconocida, una verdadera ciencia oculta” (Montes)¹⁹, al año siguiente empresas como Coltejer y Ecopetrol se sumaron en este proceso y también adquirieron otros *mainframes* del mismo modelo. Para 1961 “Fabricato adquirió un IBM 1401, el primer computador con transistores que llegó al país, con el que Colombia entró en lo que se conoce como la segunda generación de la industria informática.” (Montes) Posteriormente, gracias a donaciones de equipos de cómputo por parte de la industria privada, la Universidad de los Andes y la Universidad Nacional de Colombia pudieron formar sus primeros grupos académicos de ingeniería de sistemas.

Sin embargo, No es sino hasta el inicio de la década de 1980 cuando empieza la verdadera comercialización de equipos de cómputo en el país. En su mayoría estos eran microcomputadores²⁰ y los distribuían empresas como Microteck (“la primera compañía formal de importación de microcomputadores establecida en el país” [Montes]) y las “representaciones comerciales de las marcas que entonces disputaban el mercado internacional, como NEC (a través de Carvajal S.A.), Commodore, Durango, HP, Texas Instruments” (Montes), entre otras.

En 1983 la restricción a las importaciones impuesta por el entonces presidente Belisario Betancourt, frenó en gran medida el ingreso de estas máquinas a Colombia, excepto por IBM quien

¹⁸ “No se había inventado entonces el transistor y los computadores [o mainframes] estaban compuestos de tubos de vacío. Tampoco existían los discos duros, ni los disquetes, sino que la información se almacenaba en tarjetas perforadas y la memoria era un tambor en forma cilíndrica recubierto de una superficie magnética que permitía procesar la información representada en las tarjetas.” (Montes)

¹⁹ Todas las referencias a Montes parten del artículo periodístico “La máquina que cambió al país” del 2004 extraídas de la versión web del artículo, por lo que las citas carecen de número de página.

²⁰ Como afirma Montes en su artículo “Los microcomputadores fueron las máquinas que precedieron al popular PC de hoy día y marcaron el camino que habría de masificar 20 años después la computación en el planeta.”

en ese momento ya vendía su famoso PC (*Personal Computer*) (Montes). No obstante, la apertura económica promovida por el presidente César Gaviria durante su gobierno (1990-1994) -que no se terminaría de implementar sino hasta el gobierno de su predecesor, Ernesto Samper- y el acceso comercial de particulares a Internet, permitieron que se pudieran empezar a masificar estas herramientas tecnológicas en el país (Montes).

Por otra parte, Internet, tal como lo define el diccionario de la RAE es una “[r]ed informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación.” (“Internet”) Sus inicios se remontan a las redes militares norteamericanas (más específicamente a las redes de ARPAnet) de la década de 1970 (Aarseth 98) y se establece con el nombre de “Internet” alrededor de 1983 cuando se establece un único protocolo para la comunicación entre computadores -y aún más importante- y redes distintas (TCP/IP, el cuál es el protocolo con el que los computadores siguen interconectándose entre sí hoy en día) (Tanenbaum 28).

La historia de esta red de computadores interconectados en Colombia comienza alrededor de 1990 cuando IBM junto con varias universidades públicas y privadas lograron con muchas dificultades establecer la red RUNCOL (Red de Universidades Colombianas) (Cobos)²¹. Sin embargo, dadas las muchas dificultades de acceso que esta red presentaba se crearon redes paralelas que aprovecharon recursos del estado para la transmisión de datos (ITECCOL). Finalmente, en 1994 con la creación de CETCOL (la primera “red de cubrimiento nacional que se integra a Internet a través de un enlace internacional entre el centro nacional de gestión y operaciones, ubicado en Bogotá D.C” [Cobos]) y dos meses más tarde, el lanzamiento por parte de TELECOM y Compuserve del servicio de conexión a Internet para usuarios particulares (Cobos).

De modo tal que 1994 marca de manera definitiva la entrada de los computadores del país a Internet, y con ella, el inicio de la literatura digital en Colombia, puesto que en este mismo año Juan

²¹ Esta información se obtiene principalmente del artículo web “Historia de Internet en el mundo y su llegada a Colombia” de Cobos, razón por la cual ésta y las futuras referencias a él carecen de número de página.

Bernardo Gutiérrez presenta su propuesta al ministerio de Cultura del país de publicar *El vuelo de los hermanos Wright*, la primera obra de literatura digital colombiana de la que se tiene registro disponible.

A modo de conclusión podríamos ver, retomando tanto los conceptos trabajados como el contexto histórico expuesto, que para abordar obras de literatura digital en Colombia, el periodo de tiempo que debemos estudiar no debe ser anterior a 1990, puesto que antes de este año no existían las posibilidades técnicas necesarias para crear y distribuir obras literarias de carácter digital. Asimismo, el análisis que hagamos de las obras que ocupan el presente escrito, deberá realizarse estudiando la manera particular en que cada una de las obras nos permite interactuar con ella y cómo esta interacción resulta en la generación de una o múltiples posibilidades narrativas. Una vez revisada esta relación entre la interactividad de la obra y su *multilinealidad* narrativa, podremos ver cómo cada una de ellas ilustra un momento en el desarrollo de la literatura digital en el país.

Capítulo 2: Los primeros días del *hipertexto*: abriendo un camino en el bosque

“Entender los procesos culturales de cambio que implica el nuevo paradigma electrónico no ha sido fácil, básicamente porque aún no se han abierto caminos certeros. Apenas rutas exploratorias.”

Juan B. Gutiérrez

En el presente capítulo nos concentraremos en explorar las dos primeras obras de literatura digital que se produjeron en el país: 1) *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1995) de Juan Bernardo Gutiérrez y 2) *Gabriela infinita* (1998) de Jaime Alejandro Rodríguez con el objetivo no sólo de entender sus cualidades literarias, sino también viendo como éstas explotan las características del modelo hipertextual su capacidad multimedial y multilineal. Sin embargo, aproximarse a *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1995) de Juan Bernardo Gutiérrez y a *Gabriela infinita* (1998) de Jaime Alejandro Rodríguez no es un ejercicio sencillo desde el presente. Resulta extremadamente difícil observar una obra digital del pasado -aunque parezca increíble, piezas digitales escritas entre 1995-1999 dan la sensación de pertenecer a los albores del tiempo debido a la evolución exponencial de Internet en los últimos años-, sin sentir, desde una mirada actual, que estas obras contienen innumerables fallas técnicas (imágenes con pésima calidad, enlaces que llevan a páginas o funciones inexistentes, visualización extraña de las páginas por lo navegadores, elementos o imágenes que se superponen a otros, etc.). Para superar esta perspectiva prejuiciosa es necesario contar con un primer contexto histórico-tecnológico de las obras que abordaremos en la primera parte de este capítulo. A continuación analizaremos brevemente *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1995) de Juan Bernardo Gutiérrez y *Gabriela infinita* (1998) de Jaime Alejandro Rodríguez, fijándonos de manera particular en cómo ambas obras aprovechan los mecanismos hipertextuales (como enlaces o links, la inserción de imágenes o animación en el

texto, la posibilidad de abrir fragmentos de texto de manera simultánea) para potenciar sus prácticas narrativas e intentar generar nuevos productos literarios que superen las limitaciones del formato libro.

En 1995 la W3C, que es el World Wide Web Consortium (ente encargado de desarrollar estándares consensuados para las prácticas de Internet) llevaba apenas un año de ser fundado, y el lenguaje de programación en el que se construyen los *hipertextos* actuales (HTML) había sido creado cinco años atrás (W3C)²². Según el mismo W3C, este lenguaje rondaba su tercera versión para este momento y aunque ya no se utilizaba el “World Wide Web” desarrollado por Tim Berners-Lee como mecanismo para editar y explorar Internet, o el explorador Mosaic del proyecto IRIS, la llamada “guerra de los exploradores” entre Netscape e Internet Explorer de Microsoft estaba comenzando (Berst)²³. Este hecho es especialmente importante debido a que los *hipertextos* que utilizan HTML como su lenguaje de programación dependen no sólo de la configuración de éste para mostrarse, sino que también sufren modificaciones partiendo de cómo el navegador decida interpretar el código. En este momento Internet Explorer Microsoft acababa de agregar a su tercera versión del navegador la capacidad de ejecutar comandos de Javascript²⁴ y el soporte para las etiquetas <frameset> (Chau)²⁵ que determinarían durante este periodo de tiempo el mecanismo de navegación de las páginas web²⁶.

²² La información anterior se obtiene del artículo “Frames” del manual de especificaciones HTML 4.01 de la página oficial de la W3C. Para mayor referencia sobre este artículo, y cualquier otro que requiera una nota al pie aclaratoria similar a esta, están listados en la lista de trabajos citados al final de este trabajo siguiendo las indicaciones del MLA Handbook for Writers of Research Papers 7ª edición.

²³ La información anterior se obtiene del artículo “Web War Will Escalate -- Casualties Expected.” Publicado en la revista *PC Week* el 20 Feb. de 1995.

²⁴ Javascript es un lenguaje de programación desarrollado en 1995 por Brendan Eich para ser utilizado principalmente en el navegador Netscape con el objetivo de ofrecer al usuario páginas web hipermediales y cuyas funcionalidades se ejecutaran en el servidor, logrando así que estas páginas no recarguen el computador del usuario con la ejecución de las mismas (Netscape).

²⁵ Esta información se obtiene del artículo “Internet Explorer 3.0.” publicado en el sitio web *Windows IT Pro*.

²⁶ La etiqueta frameset se desarrolló con el objetivo de lograr que una misma página web fuera capaz de cargar de manera simultánea y en una misma visualización varios *hipertextos* separados por marcos, creando un mecanismo útil para crear menús y sistemas de navegación que no tuvieran que ser codificados cada vez que un usuario accediera a uno de los *hipertextos* contenidos en un sitio web (W3C).

Por otra parte, el desarrollo de Internet en Colombia era lento y costoso. Para 1994 Telecom, el único proveedor de acceso a Internet (o ISP por sus siglas en inglés) para particulares, ofrecía tres formas de conectarse a Internet: “a través de la red telefónica común, por medio de Coldapaq y mediante un canal dedicado” (“Acceso a Internet en Colombia”)²⁷. Los costos de estos modelos de conexión iban desde \$20.000 pesos mensuales para una hora diaria, hasta \$291 dólares. Dichos precios hacían de este servicio inaccesible para la mayoría de los hogares colombianos, puesto que el salario mínimo para ese momento era de \$98.700 pesos (Decreto 2548 de 1993)²⁸ y la Tasa Representativa del Mercado fluctuaba entre los \$737,55 y los \$819,55 pesos por dólar estadounidense, de acuerdo la información recolectada por el Banco de la República durante ese mismo año²⁹. Durante 1994 el precio de un computador personal PS/1 de IBM oscilaba entre \$999 y \$1,999 dólares (“IBM PS/1”)³⁰ y un Compaq Presario estaba por debajo de los \$1500 dólares (Grant)³¹ dejándolos, de manera similar, fuera del alcance de una gran parte de los hogares del país. Sin embargo, para 1997 y 1998 veremos un primer cambio importante, puesto que los precios de equipos similares se habrían reducido a la mitad y el decreto 2542 de 1997 permitiría la concesión de licencias para que otros operadores pudieran ofrecer el servicio de conexión a Internet derivando en un apertura en la oferta que beneficiaría enormemente a los consumidores y a la expansión del servicio.

El primer vuelo de los hermanos Wright surge dentro de este contexto como una propuesta presentada en 1994 ante el Ministerio de Cultura, que no se publicaría como hipertexto antes de

²⁷ Debido a que la cita anterior se obtiene del archivo virtual del periódico El Tiempo de Colombia, y éste no incluye los nombres de los autores de los artículos, la referencia bibliográfica se hace hacia el título de la nota, que es “Acceso a Internet en Colombia”.

²⁸ De ahora en adelante, cada vez que se haga referencia a un Decreto o Ley promovido o cancelado por el gobierno colombiano, se hará listando entre paréntesis el tipo de norma (decreto, ley, acta, etc.), su número consecutivo y su año de expedición. Si el lector desea consultarlos puede remitirse a la página del Diario Oficial de la Imprenta de Colombia (http://www.imprenta.gov.co/diariop/diario2.nivel_2).

²⁹ Estos datos surgen de los artículos “Tasa Representativa del Mercado, año 1993, primer semestre.” y “Tasa Representativa del Mercado, año 1993, segundo semestre.” Publicados en la página web del Banco de la República.

³⁰ Esta información se obtiene del artículo “IBM PS/1” de los archivos noticiosos de la página de IBM.

³¹ Tomamos este dato del artículo de Tina Grant “Compaq Computer Corporation History” del *International Directory of Company Histories* 26 en su versión web.

1997. Esta obra retrata la vida de Villapintada, un pueblo colombiano ficticio durante 1924, en el que tres de sus personajes más reconocidos intentan enamorar a Rosita Armiño, la forastera “despampanante” que ha llegado a lomo de mula al pueblo para encargarse de las clases en la escuela local, mientras que, el vuelo de uno de los primeros aviones que surca el espacio aéreo del pueblo, “desata” una serie de hechos caóticos que los villapintanos no encuentran como explicarse.

El texto cuenta con tres niveles narrativos complementarios y sólo dos de ellos se pueden dar simultáneamente en la lectura. El primer nivel es el de un narrador hetero-extradiegético³² omnisciente que nos cuenta los hechos ocurridos durante 1924 en el pueblo. El segundo nivel es el de un tipo de narrador homo-intradiegético³³ correspondiente a los diversos tipos de documentos (cartas, anotaciones en un diario, pequeñas narraciones ficticias, demostraciones matemáticas, etc.) escritos por Amadeo Vandelobo Artemoso y Solín Deunamor –dos de las figuras más influyentes y llamativas del pueblo-, a través de los cuales no sólo tenemos un acceso más íntimo a su vida privada, sino que también nos permiten conocer los relatos ficticios acerca de la fundación del pueblo en tiempos de la colonia. Finalmente, el tercer nivel narrativo se nos presenta en la forma de un diccionario, en el que algunos términos comunes y coloquiales son re-definidos o asociados a otros (incluyendo a algunos personajes) para generar matices distintos en la lectura (como por ejemplo asociar a Rosita Armiño con el colioquialismo *feateacher* para explicar la forma en que los estudiantes de Villapintada ven a su profesora).

La navegación entre estos distintos niveles se da a través de enlaces asociativos ubicados en palabras específicas entre las *lexias* y los menús gráficos de navegación, como lo ejemplifica la Ilustración 1. Esta forma de navegación de la obra recuerda inmediatamente a la de *Twelve Blue* de Micheal Joyce (1991), puesto que, a pesar de no tener un refinamiento visual y una calidad poética como la de dicho texto, su contenido nos arroja algunas pistas interpretativas de la obra: el menú

³² Esta categoría de narración fue planteada por Gérard Genette en su texto *Figures III* para designar un narrador externo los eventos que narra (o en palabras más simples, no es un personajes de la narración) y cuya historia hace parte de la narración principal. (283-308)

³³ En el mismo texto, Genette plantea que este otro tipo de narrador es aquel que es un personaje de la narración, y participa de su relato narrado. (283-308)

gráfico de *El primer vuelo de los hermanos Wright* usa la imagen de un rompecabezas incompleto, sugiriendo que los hechos que nos son relatados en cada lexía o bloque narrativo son sólo algunos de los fragmentos de lo que está pasando en el pueblo, y que, por lo tanto, existe un enigma narrativo al que sólo podemos delimitar, pero que nunca podremos resolver a cabalidad. Adicionalmente, Gutiérrez se vale de otro recurso para reforzar esta sensación de enigma irresoluble: los personajes que construye bajo su cierta apariencia estereotípica –basta con mirar sus nombres para darse cuenta de esta característica (Solín de Unamor es tal vez el más evidente, puesto que “[s]u nombre debe revelar rasgos de su personalidad o de su condición” [Gutiérrez “Una pequeña decepción”])– esconden profundos secretos sobre la vida social de Villapintada que jamás verán la luz pública.



Ilustración 3: Toma de pantalla de El primer vuelo de los hermanos Wright.

Tales características, lejos de poder interpretarse como fallas o descuidos, dotan a la obra con un tono satírico que permite a Gutiérrez abordar y criticar, haciendo uso de la metonimia, uno

de los problemas sociales de Colombia: la movilidad social (Gaviria)³⁴. En Villapintada -que no es otra cosa que la hiperbolización del típico pueblo colombiano incomunicado, perdido en la nada y “olvidado por Dios”³⁵ - la división de clases sociales es tan fuerte que hasta:

[e]l cementerio estaba dividido por un muro y tenía entradas independientes. Pero era el mismo lote, porque el párroco de la época de la fundación se negó a santificar dos terrenos por el precio de uno. A la derecha estaba la parte reservada a los de apellido. La izquierda era para la patulea. Es que Villapintada guardaba la esencia del espíritu de los fundadores. (Gutiérrez “La vida social en Villapintada”)

Así para los villapintanos ni siquiera la muerte es capaz de ofrecer una esperanza de igualdad social. Las distinciones entre clases en Villapintada son comunes a lo largo de la novela, y como lo expresa el fragmento anterior, vienen desde la misma fundación del pueblo y su fuertemente arraigado pasado colonial. La mejor ilustración de tal condición y sus consecuencias la vemos en el caso cuando los enamorados Clara Ólpez –hija del alcalde del pueblo- y Fecundo Alegría –jornalero perteneciente a la clase popular del pueblo- son descubiertos por Godofredo Ólpez en el fragmento “Sólo queremos lo mejor para ti” y este le expresa rotundamente su desacuerdo:

-Nada de Alegrías en esta casa. ¡Fecundo es un negro pobretón! -gritó Godofredo Ólpez, de pie con las piernas abiertas y los puños en la cintura.

-¡Él no es negro! -respondió Clara.

-Pues como si lo fuera, porque su padre fue un indio. ¡Lo que me faltaba, una hija estúpida!

³⁴ En el artículo publicado en periódico El Espectador titulado “Movilidad Social” el 19 de febrero del 2012 explica cómo en Colombia no existe ningún tipo de movilidad social entendida como la capacidad de los ciudadanos de mejorar su estatus económico-social durante su vida.

³⁵ Esta construcción de Villapintada y su uso metonímico para hablar de los problemas sociales que sufre Colombia, nos recuerda, guardando las distancias nuevamente, al Macondo de Gabriel García Márquez en Cien años de soledad. La descripción que nos hace Gutiérrez del pueblo tiene importantes coincidencias con la que encuentra McMurray de Macondo en su artículo “Reality And Myth In García Marquez Cien Años De Soledad” (1969): “The novel also presents a vivid and, generally speaking, a dismal picture of daily life in Macondo: the town's isolation from civilization; the ignorance, backwardness, and superstitions of its citizenry; [...] its political upheaval and corruptions; and its decrepit, ineffectual Church.” (subrayado propio, 176)

Usted no le vuelve a hablar a ese tipo, y si es necesario lo echo del pueblo.

En Villapintada, como todavía sucede en Colombia, el estatus social dentro de una comunidad se hereda (Gaviria), y en el caso de los más pobres, resulta en una condena casi perpetua. No obstante, los personajes en la novela tienen una oportunidad de escapar de esta condena: aprovecharse de la ignorancia de los demás. De esta manera, el texto propone tanto a través del personaje de Amadeo Vandelobo Artemoso y Fecundo Alegría que la única esperanza de movilidad y equidad social dentro de este panorama proviene del “avivatazgo” y la astucia, implicando necesariamente la ruptura de la normatividad moral del pueblo: Amadeo engaña a “los de apellido” con su estafa de proponer la construcción de un teleférico que comunique al pueblo con Manizales y Mariquita, y Fecundo quien aprovecha el temor irracional de los pueblerinos al sobrevuelo del avión –quienes creen por su parte y por sugerencia de Mateo Apóstol, el sacerdote de la congregación, que es una señal apocalíptica- para conseguir la bendición de la madre de Clara Ólpez y así casarse con ella en medio de la confusión.

En esta novela, el modelo hipertextual y multimediático planteado para ese entonces por Paul Delany, George P. Landow y otros autores en *Hypermedia and Literary Studies* (1994) es aprovechado como un mecanismo literario para conectar los diferentes niveles narrativos del relato y guardando las distancias, se asemeja al uso narrativo que hace Juan Rulfo de los ecos de los muertos en *Pedro Páramo* para “romper con el tiempo y el espacio” (citado en Ortega 96). El texto se configura así como un escrito fragmentario multilineal y plurivocal, narrativamente descentrado y con un foco amplio. Sin embargo, sus bondades desde esta perspectiva hipertextual se ven opacadas por lo primario de su sistema de navegación³⁶ que falla continuamente al no sincronizar el marco donde se encuentran las herramientas de navegación con el marco donde aparecen las *lexias*, y que, como con muchos de estos primeros relatos hipertextuales, genera ciclos infinitos cerrados

³⁶ Entendemos que el sistema de navegación resulta primario cuando limita y dirige de maneras específicas los recorridos del lector por el texto, y no le permite explorar la obra libremente o rizomáticamente, tal y como lo plantea Landow en *Hipertexto 3.0* (2008).

entre *lexias* ya leídas que no permiten al usuario-lector acceder a la totalidad sintáctica de ese universo semánticamente abierto. Además, su nivel de interactividad no supera la interactividad responsiva de la que nos habla Smuts –que revisamos en el capítulo anterior en el acápite de “Interactividad”-, manteniendo a la novela en la categoría de “los textos legibles” propuesta por Barthes en *S/Z* y contrariando así el ambicioso objetivo propuesto por Delany y Landow de que las ficciones hipertextuales, por su mera condición hipertextual, reconfiguran el texto volviéndolo – literalmente- un texto escribible en el que el lector tiene un papel activo como co-autor del relato (9-13).

En 1997, según describe el propio Jaime Alejandro Rodríguez en su texto “Sobre el proyecto” que acompaña la publicación digital de *Gabriela infinita*, en Colombia ya se hablaba del “supuesto riesgo cultural y ontológico que implica la extensión de una escritura electrónica” en conferencias académicas (Rodríguez, “Sobre el proyecto”)³⁷. A partir de estas discusiones surge la idea, para Rodríguez, de desarrollar una versión hipertextual de su novela impresa, debido a que el proyecto de *Gabriela infinita*, por su carácter “[f]ragmentario, descentrado, potencialmente interactivo y con vocación audiovisual, este texto no pudo acomodarse sino parcialmente al formato libro.” (Rodríguez, *Gabriela infinita*)³⁸

Gabriela infinita tiene cinco núcleos narrativos y en términos generales todos ellos narran las historias de los sobrevivientes que habitan una Bogotá que ha sido parcialmente destruida por la explosión de varias bombas. El primer núcleo corresponde a la historia de Gabriela, quien se ha despertado una mañana para encontrar a Bogotá en ruinas, y desesperadamente intenta encontrar a Federico -el padre de su hijo nonato- entre los escombros de la ciudad; sin embargo mientras realiza esta búsqueda encuentra que ella –al igual que lo harán los personajes de las otras historias

³⁷ Debido a que en el presente trabajo se usarán múltiples referencias a varios escritos de Jaime A. Rodríguez, se usará en las referencias bibliográficas dentro del texto que se encuentran entre paréntesis, el primer apellido del autor seguido por el título del artículo o obra completa, tal y como se establece en el MLA Handbook for Writers of Research Papers 7ª edición.

³⁸ Esta cita proviene del texto de *Gabriela infinita*, que debido a que es un hipertexto, su referencia no cuenta con número de página.

indica, el ámbito de la Maga es el dominio de lo irracional, el espacio del ser, donde la negación de las máscaras carece de sentido porque no queda máscara alguna por negar. (Juan-Navarro 245)

No obstante, este contrapunto es llevado a otro nivel en la medida en que Gabriela *es* un personaje producto de la ficción construida por Felipe: Gabriela jamás podrá dar fin a su búsqueda por Felipe, porque como lo afirma Claire Taylor, sufre una “falsa anagnórisis” en la que se da cuenta que su destino ni siquiera está determinado por las elucubraciones racionales de Felipe, sino que también depende de los caminos que escoja el lector en el *hipertexto*.

Por otra parte, la construcción del paisaje y la reinterpretación de Bogotá como escenario postapocalíptico, pareciera partir de la ciudad que construye y destruye -al final de su novela- Chaparro Madiedo en *Opio en las nubes* (1992). Si bien, Rodríguez se aleja de la “lógica de la heroína” y los flujos de consciencia con los que narran los personajes de Machado, su construcción de ciudad resulta similar. Las referencias geográficamente imprecisas de sitios reconocidos de la ciudad, son una característica que ambas narraciones tienen en común, al igual que su ritmo convulso. No obstante, vale la pena aclarar que Machado lleva mucho más lejos la imprecisión de las referencias de ciudad, y logra a partir de esta técnica, que la ciudad de su relato sea una ciudad prototípica, que a veces se parece a Bogotá, y otras, una metrópolis de cualquier país del mundo.

En lo relativo a los recursos hipertextuales que usa podemos decir que cada una de las *lexias* recurren a un código de color en el fondo para reforzar la temporalidad de su contenido: cuando el fondo es negro, se trata del presente del relato; en cambio, cuando es blanco, es un flashback narrativo ligado a la memoria del personaje sobre el que se encuentra el foco de la narración. No obstante, resulta llamativo que estos recuerdos siguen siendo contados por un narrador homo-intradiégetico. De hecho, este tipo de voz sólo cambia cuando se trata de los textos paralelos que acompañan la historia y se encuentran contenidos bajo los enlaces ubicados en la franja inferior de la página. Este otro narrador es metadieгético, es decir, que es la propia voz

narrativa reflexionando sobre sus personajes, condiciones y características, y su principal función en el relato es ofrecer información adicional de manera “simultánea” a las dos líneas de narración principales (la de Federico y Gabriela). Adicionalmente, esta obra usa un método de navegación distinto al de *El primer vuelo de los hermanos Wright*, y en vez de usar enlaces asociativos que se encuentren dentro del texto mismo, o imágenes que guíen el recorrido, hecha mano de un menú de navegación inferior (por la posición dentro de la pantalla) que contiene agrupadas por secciones temáticas las *lexias* (“Catástrofe”, “Los sobrevivientes”, “Las voces”, por nombrar algunos) y, cuando se ingresa a cada uno de estos grupos, la navegación interior continúa a través de dos flechas que le permiten al usuario avanzar o devolverse dentro del relato, tal y como lo muestra la Ilustración 2.



Ilustración 4: Toma de pantalla de Gabriela infinita.

Siguiendo este esquema de navegación encontramos que *Gabriela infinita* resulta incluso más primaria en su modelo hipertextual que *El primer vuelo de los hermanos Wright* puesto que ni siquiera usa los enlaces asociativos dentro de los fragmentos de texto para generar asociaciones semánticas –como lo hace la presencia del diccionario interno de la obra en la novela de Gutiérrez-³⁹; o bien, para expandir las líneas narrativas de manera realmente simultánea con la lectura principal: para ingresar a los fragmentos del narrador metadieético tenemos que usar un menú de navegación que se siente externo al hilo narrativo, y en vez de lograr que estas otras linealidades hagan parte de la obra y aporten al sentido de la misma, refuerza la sensación de que son completamente prescindibles, desaprovechando, como consecuencia, todas sus posibilidades multimediales –contrario a lo que encuentra Francisco Chico Rico en su artículo “La narración literaria analógica y la narración literaria digital” (2012).

Como hemos visto en nuestro análisis hasta el momento ninguna de las obras que ocupan este capítulo proponen realmente una ruptura de la linealidad narrativa tradicional o sus fallas en el código generan ciclos infinitos que llevan al lector a perderse en los *hipertextos*. Adicionalmente, tampoco logran llegar a la categoría de los textos escribibles de Barthes⁴⁰, ni están cerca de proponer modelos rizomáticos de narración que tanto Landow como Delany creen que son naturales a las formas hipertextuales. Siendo así, podríamos concluir de manera preliminar que estas muestras narrativas resultan deficientes frente al modelo literario de la teoría de la literatura digital planteado por Landow y Delany anterior a 1999, que proponía que las nuevas plataformas digitales le permitirían a los productos literarios que se apoyaran en ellas superar las limitaciones de la plataforma o tecnología libro.

No obstante, debemos recordar que estas dos obras son inaugurales de este tipo de literatura en el país, si se quiere pioneras, y por este mismo papel se encuentran generando nuevos caminos

³⁹ Si tenemos en cuenta que “la potencialidad de esta modalidad de escritura está en que conectar es establecer relaciones.” (Häbich, 2008)

⁴⁰ Para Roland Barthes en *S/Z* (1970) un texto escribible es aquel que permite al lector modificarlo, re-escribirlo y elevan al lector de consumidor a productor. (Barthes 5-6)

dentro de este nuevo campo literario y al tiempo que están descubriendo sus propios métodos narrativos, tal como lo enuncia Gutiérrez cuando al hablar sobre *El primer vuelo de los hermanos Wright* en la introducción escribe: “entender los procesos culturales de cambio que implica el nuevo paradigma electrónico no ha sido fácil, básicamente porque aún no se han abierto caminos certeros. Apenas rutas exploratorias.” Como se trata de las primeras aplicaciones de una nueva tecnología, entendemos que los productos literarios que se apoyan en ella están en una primera etapa de desarrollo y no pueden explotar al máximo en la práctica las capacidades que la teoría ya ha vislumbrado. Partiendo desde otra perspectiva, también debemos reconocer que estas obras surgen en momentos en que las limitaciones técnicas de los sistemas en que fueron creadas eran enormes comparadas a las de Internet hoy en día, como lo reconoce Xavier Berenguer: “poco puede decirse del ciberespacio como medio de comunicación a partir de unas manifestaciones tan primerizas como las actuales; de hecho la web, tal y como ahora la conocemos, es al ciberespacio lo que la linterna mágica es al cine” (Berenguer, “El medio es el programa”)⁴¹. De esta manera, debido a que la implementación de lenguajes de programación que permitieran a los escritores generar transmitir contenidos multimedia como JavaScript o ActionScript⁴² se encontraba en su etapa inicial y las velocidades de transmisión de datos rara vez llegaban a superar los 2KB por segundo⁴³, estos textos no podían darse el lujo de contener grandes fragmentos de animación, sonido o vídeo, puesto que demorarían o detendrían la lectura, mientras el usuario tuviera que esperar que se completara el tiempo de descarga.

Para superar estas limitaciones tendremos que esperar al advenimiento del año 2000, cuando las empresas que prestan los servicios de Internet en Colombia estén en capacidad de

⁴¹ Esta cita proviene de la versión web del artículo “El medio es el programa” disponible en su página personal.

⁴² De estos lenguajes de programación y modelos de comprensión hablaremos con mayor detenimiento en el siguiente capítulo.

⁴³ Antes del año 2000 el ancho de banda estándar de una conexión a Internet en Colombia rara vez superaba los 56KB/S debido a que la gran mayoría de conexiones a Internet y los proveedores de servicios usaban las redes telefónicas. Esta limitación técnica en las redes físicas llevaba a que la velocidad máxima de Internet no superara una tasa de transferencia real de 2KB por segundo.

ofrecer conexiones a Internet de banda ancha, y los formatos de compresión de vídeo (mpeg) y de audio (mp3) –al igual que el fortalecimiento y desarrollo de la tecnología Flash- que permitirían que otro tipo de información diferente a la escrita pudiera transmitirse a través de la web, se popularicen y se implementen más ampliamente.

Capítulo 3: Del *hipertexto* al *hipermedia*: multiplicando los caminos

En este capítulo revisaremos cómo *Condiciones extremas* (2004) de Juan B. Guriérrez, *El alebrije* (2004) de Carmen Gil, *Golpe de gracia* (2004) de Jaime A. Rodríguez y el trabajo colectivo *Caminando Bogotá* (2007) de Carlos Torres establecieron un diálogo directo e intencionado entre la teoría de este tipo de literatura y en algunos casos experimentaron -con mayor dominio de las plataformas digitales- con dichas reflexiones, apoyándose especialmente el *hipermedia* como plataforma que evoluciona del *hipertexto*. Así, revisaremos en una primera parte el contexto tecnológico mundial y local del que surgieron estas obras; posteriormente revisaremos cómo *Condiciones extremas* de Juan B. Gutiérrez condensa una reflexión acerca de las dificultades que los lectores pueden tener al aproximarse a una narrativa hipertextual; a continuación, analizaremos cómo *El alebrije* de Carmen Gil, decide dirigirse a otro tipo de lector para quien estas dificultades no existen y por ello se apropia de un modelo *hipermedia*; finalmente veremos cómo obras como *Golpe de gracia* de Rodríguez y *Caminando Bogotá* del equipo dirigido por Carlos Torres, establecen un primer intento por apropiarse de una lógica y mecánicas distintas con las que explorarán nuevas posibilidades para la literatura digital del país: los videojuegos.

El año 2000 llegó al mundo con desarrollos interesantes para el futuro de las narrativas digitales. Un par de años luego de que Microsoft hubiera lanzado la actualización para sus sistemas operativos Windows que permitió a las empresas y los bancos superar la crisis del error Y2K –el cual amenazaba con destruir todos los adelantos tecnológicos que nos había traído la computación (“La falla del milenio afectará computadores”)⁴⁴ - Macromedia Inc.⁴⁵ presentó al mundo

⁴⁴ Debido a que la cita anterior se obtiene del archivo virtual del periódico El Tiempo de Colombia, y éste no incluye los nombres de los autores de los artículos, la referencia bibliográfica se hace hacia el título de la nota, que es “La falla del milenio afectará computadores”.

⁴⁵ Macromedia fue una compañía californiana enfocada en crear soluciones para el desarrollo de animaciones gráficas y desarrollo web que se destacó por la creación de herramientas que permitieron las primeras experiencias multimediales en Internet. La compañía inició su operación en 1992, como una fusión de Authorware Inc. –creadores del programa de animación Authorware- y de MacroMind-Paracomp –creadores de Macromind Director. Finalmente fue adquirida por su rival Adobe Systems, en diciembre de 2005.

Macromedia Flash 4⁴⁶. Esta edición de la herramienta Flash permitía a sus usuarios transmitir audio en mp3⁴⁷ y utilizar su lenguaje de programación nativo (Action Script o AS) para programar interacciones multimedia más complejas, que se pudieran ver a través de Internet (“Adobe Flash Professional”)⁴⁸. Como reconoce Jerry Seeger ésta era la única herramienta en el mercado que permitía a los diseñadores y desarrolladores web ofrecer a sus usuarios una forma dinámica y altamente interactiva de conocer el contenido de sus páginas (Seeger)⁴⁹. Posteriormente, la versión MX 2004 traería consigo una actualización completa a su lenguaje de programación ActionScript que lo convirtió en un “lenguaje de programación orientado a objetos completo” (Rocheleau)^{50 51}, permitiendo a su vez, que sus usuarios: “crearan sitios web enteros que corrieran sobre esta misma plataforma” (Rocheleau). Adicionalmente, esta versión incluía un conversor de formato de video mpeg⁵², que permitía a la herramienta, crear un archivo multimedia capaz de reproducir y transmitir video por Internet.

El desarrollo de las telecomunicaciones en Colombia, permitió que estos cambios en la forma en que se presentaban la información en Internet gracias a Flash –y la aparición de los

(Funding Universe) Es importante mencionar que Adobe Systems continua con el desarrollo de esta herramienta hoy en día, al igual que algunas de los programas que pertenecían a Macromedia.

⁴⁶ Adobe Flash (antes Macromedia Flash) es un programa que permite crear animaciones dinámicas e interactivas, al igual que reproducir y transmitir contenido audiovisual, a través de Internet. Éstas pueden reproducirse en cualquier explorador (browser) con la ayuda de un programa complementario conocido como Flash Player.

⁴⁷ Mp3, mpeg-1 o mpeg-2 capa de audio III, es un formato de compresión de audio digital usado mundialmente para almacenar, y muy espacialmente, intercambiar información auditiva. Su popularización se dio entre 1997 y 1999, muy probablemente debido al surgimiento del reproductor de audio Winamp de Nullsoft, el servicio de descarga de música mp3.com y la posterior aparición de la plataforma de intercambio peer-to-peer Napster.

⁴⁸ Esta información se obtiene de la entrada “Adobe Flash Profesional” de la enciclopedia en red Wikipedia.

⁴⁹ Esta información se obtiene del artículo web “The Rise and Fall of Adobe Flash”.

⁵⁰ “Los lenguajes de programación orientados a objetos tratan a los programas como conjuntos de objetos que se ayudan entre ellos para realizar acciones. Entendiendo como objeto al entidades que contienen datos. Permitiendo que los programas sean más fáciles de escribir, mantener y reutilizar. / Los objetos tienen toda la información (atributos) que los diferencia de otros pertenecientes a otra clase. Por medio de unos métodos se comunican los objetos de una misma o diferente clase produciendo el cambio de estado de los objetos. Esto hace que a los objetos se les trate como unidades indivisibles en las que no se separan la información ni los métodos usados en su tratamiento.” (“Lenguajes de programación orientada a objetos”)

⁵¹ Ésta y todas las referencias a Rocheleau están dirigidas a su artículo web “A History Lesson on the Rise and Fall of Adobe Flash”.

⁵² Mpeg es el formato de compresión de video digital desarrollado por el Motion Picture Experts Group entre 1993-1998. Su uso masivo se dio cuando este formato fue establecido como el formato de compresión estándar que se usara en los DVD.

formatos de compresión mp3 y mpeg- pudieran ser disfrutados, si no por una inmensa mayoría, por una buena parte de los usuarios de computadores personales conectados a Internet en el país. A partir de 1997 TV Cable S.A. lanzó su servicio de Internet de banda ancha por fibra óptica conocido como Cablenet (“TV Cable lanzó ayer Cablenet”)⁵³. Dicho servicio permitía a los usuarios tener un ancho de banda de 256 kb/s con una velocidad real de transferencia de datos de aproximadamente 30 kb por segundo. Después, a finales de 2001 y principios de 2002, la ETB (Empresa de Telecomunicaciones de Bogotá) comenzó a ofrecer masivamente su servicio de Internet de Banda Ancha ADSL (“ETB entra a banda ancha masiva”) que daba al usuario un rendimiento similar al ofrecido por Cablenet, pero que a diferencia de éste podía ser cancelado como un rubro más en la factura telefónica. Por otra parte, el crecimiento en la penetración al mercado colombiano de los computadores siguió creciendo a pesar de la recesión económica que vivió el país por esta época, adicionalmente de su “complicada situación de seguridad” (Kirkman 184). Entre 1999 y el 2002 se estima que el número de usuarios de Internet aumentó en 1,318,000 usuarios, mientras que el número de computadores personales aumentó en 733,000 unidades (Dutta 43), ubicando a Colombia como el cuarto país con mayor penetración de telecomunicaciones en la región de Latinoamérica y el caribe.

El nuevo milenio trajo consigo, adicionalmente, cambios importantes en la teoría, la crítica y la producción de la literatura digital en el mundo. Robert Landow publicó *Hipertexto 2.0*, recopilación de diversos ensayos sobre este tema, en los que comienza a vislumbrarse con claridad una actitud crítica frente a este fenómeno. Debido a sus posiciones, se destacan también el trabajo de Gunnar y Aarseth, quienes cuestionan dos pilares teóricos fundamentales de la literatura digital hasta ese momento: la *no linealidad* narrativa del modelo hipertextual y la forma en que la interactividad debe ser entendida como un mecanismo constructor de la narrativa. Como trabajamos ampliamente en el primer capítulo en el acápite “Lineal, *no lineal* y multilineal”, el postulado de

⁵³ Nuevamente, la información aquí referida se obtiene de un artículo de el archivo digital del periódico El Tiempo, por lo que lamentablemente no posee información acerca de su autor y debe ser citada usando el título del artículo que es “TV Cable lanzó ayer Cablenet”.

Gunnar busca aterrizar -a la más física realidad- las aspiraciones de la teoría hipertextual formulada por Landow, y que proponían a la literatura digital como una especie de materialización artística de la propuesta rizomática de Deleuze y Guattari, a través de lo que él denominaba el “modelo de red”⁵⁴ (Landow 39). Gunnar nos recuerda que, aunque las *lexias* de un *hipertexto* pueden ubicarse espacialmente en la virtualidad -y desde ese espacio en potencia formular una incalculable cantidad de caminos posibles dentro de una narración-, la lectura de la obra discurre en el tiempo, siendo lineal por añadidura.

Por su parte, Aarseth formula el concepto de *ergódico* entendiendo el mismo como una posible sustitución a la idea de “interactividad” y buscando con él superar la forma en que Landow percibe la última como la simple capacidad de un objeto de responder a determinados estímulos, reformulando desde sus cimientos la forma misma de la literatura digital. Aarseth entiende lo *ergódico* como "una apropiación del término de la física que se deriva de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, significando respectivamente 'trabajo' y 'camino'." (Aarseth 1; traducción mía) Así, "en la literatura ergódica, un esfuerzo significativo (no trivial) es requerido para que el lector atraviese el texto." (1; traducción mía) Dicho esfuerzo significativo, se aleja de las acciones “simples” generadas por el lector al leer un libro impreso, como por ejemplo el movimiento de los ojos ejercido por la lectura, o el cambio ordenado o aleatorio de las páginas. Aarseth considera que un esfuerzo no trivial es el que el lector tenga que recorrer junto con los personajes de la obra a la que se está acercando, el mundo ficticio que esta misma le propone. Diferenciándose del lector de libros impresos, el lector-jugador de literatura digital, no es un espectador del juego que ocurre en la obra:

Un lector [de libros], a pesar de estar fuertemente enganchado en el desarrollo de una narrativa, es impotente. Como un espectador en un juego de soccer, él puede especular, extrapolar, incluso gritar falta, pero él no es un jugador. [...] Él no puede tener el placer de

⁵⁴ En ambos modelos, tanto el rizomático de Deleuze y Guattari, como en la adaptación de Landow a la figura de la red, los elementos o nodos que componen el sistema o la obra, carecen de jerarquías debido a que pueden no sólo intercambiar sus posiciones y funciones dentro de la narrativa (Deleuze 57), sino porque además pueden servir como puertas de acceso o salida del mismo. Una narrativa que sigue estos modelos, por ejemplo, podría comenzar con cualquier *lexia* que la componga y terminar en cualquier otra.

la influencia propio de un jugador: ‘Veamos que pasa cuando hago *esto*.’ El placer del lector es el placer del voyeur. Seguro, pero impotente. (4; traducción mía)

Dado que, para Aarseth:

el esfuerzo y la energía exigidas por el cibertexto⁵⁵ a su lector elevan la participación de la interpretación al nivel de la intervención [...]. El lector de cibertextos *es* un jugador, un apostador; el cibertexto es un juego-mundo o un mundo-juego; en ellos *es* posible explorar, perderse, y descubrir caminos secretos, no metafóricamente, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual. (4; traducción mía)

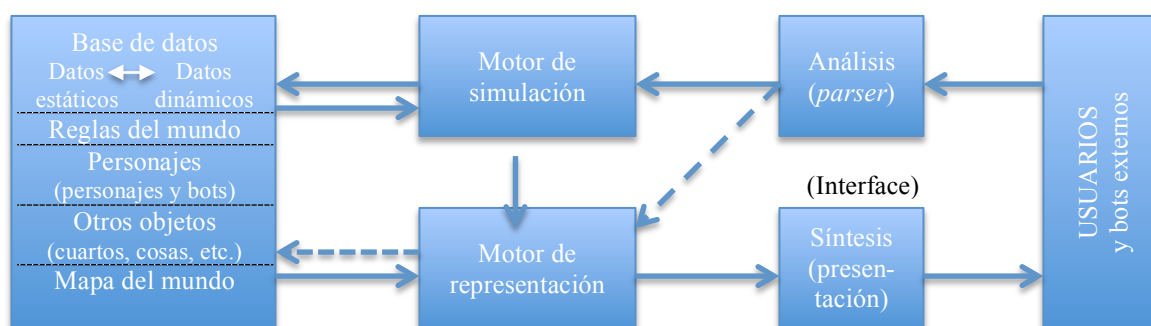


Ilustración 5: Componentes de un cibertexto de roles. (Aarseth 104)

Partiendo de este modelo de pensamiento, Aarseth, eleva la plataforma de la literatura digital del *hipertexto* responsivo, al juego de video, y encuentra en las interacciones que ocurren durante el juego una verdadera forma de interactividad que llega a los niveles definidos por Smuts: “[a]lgo es interactivo si y sólo si (1) es responsivo, (2) no controla, completamente (3) no es controlado completamente, y (4) no responde de una manera completamente aleatoria.” (Smut 65; traducción mía). Para intentar explicar mejor este punto, traemos la figura 5.1 del capítulo quinto – dedicado a estudiar las posibilidades narrativas de los juegos de aventuras-, en la que Aarseth ilustra

⁵⁵ Aarseth acuña el neologismo “cibertexto” para denominar a las piezas de literatura digital, como un derivado de la disciplina cibernética formulada por Norbert Wiener con su libro de 1948 *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine*, y que daría algunas de las bases fundamentales de la informática de hoy en día (Aarseth 1)

los componente de un juego de rol generalizado:

En este diagrama encontramos en el cuadro de la derecha al usuario y a los bots⁵⁶ externos; estos al jugar/habitar la interface generan información que es analizada, llevada al motor de simulación, asimilada por la base de datos del juego -que dinámicamente va reconfigurando la información al filtrarla a través de sus reglas y modifica la información de personajes, objetos y el mismo mapa del juego-, para después pasar al motor de representación que finalmente reconstruye el mundo para presentar y sintetizar los cambios que ha generado el jugador con sus acciones dentro del mundo virtual del juego. Bajo este complejo esquema de funcionamiento, un juego cumple con las cuatro condiciones propuestas por Smuts para que exista una interactividad significativa.

Estas reflexiones críticas de Gunnar y Aarseth parecen haber llegado a España y América Latina, donde comienzan a surgir varios críticos y teóricos que analizan el fenómeno de la literatura digital teniendo en cuenta estos mismos puntos. De esta producción cabe destacar el trabajo de autores como Raquel Herrera (2008), María Jesús Lamarca (2002), Isidro Moreno (2002) y Xavier Berenguer (2000), quienes se encargaron de revisar y analizar críticamente la producción de su momento (del año 2000 al 2008) y que dejarían algunos de los cimientos de la discusión acerca de la literatura digital en lengua castellana. Entre estas reflexiones es común encontrar, por ejemplo, que en *Tempus Fugit* (Herrera), *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* (Lamarca), *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia* (Moreno) y “Escribir programas interactivos” (Berenguer), se use el nuevo término “*hipermedia*” para designar a las obras de literatura digital que se encargan de estudiar o analizar. Lamarca explica en su tesis doctoral que “[e]l término *hipermedia* toma su nombre de la suma de *hipertexto* y multimedia, una red hipertextual en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios: imágenes, audio,

⁵⁶ En informática, la palabra bot (aféresis de robot) se usa para designar un programa cuyo objetivo es simular el comportamiento humano. En los video juegos estos programas se usan con frecuencia para simular la presencia de otros personajes distintos al del jugador mismo dentro del juego.

vídeo, etc. (multimedia).” (Lamarca)⁵⁷ De manera tal que la palabra *hipermedia* es acogida por estos teóricos para agrupar y designar los productos literarios latinoamericanos de este momento que reflejan el paso de la narración puramente hipertextual a una que incluye de manera más integrada el uso de otros medios tales como la imagen, el sonido y la animación entre otros.

Condensando este nuevo clima crítico y teórico que comienza a perfilarse en lengua castellana, Juan B. Gutiérrez publica en Internet el artículo “Literatrónica: Hipertexto Literario Adaptativo” (2004). En él reflexiona acerca de un nuevo problema que comienza a hacerse evidente para los escritores de este tipo de literatura: los lectores –en un sentido amplio- no están interesados en leer un *hipertexto* de ficción:

De acuerdo con un experimento realizado por Gee (2001): (i) la *no linealidad* causa desorientación y hace que los lectores ojeen a saltos el texto en vez de leerlo , (ii) los lectores desean un punto único de inicio, (iii) ellos prefieren estructuras narrativas más o menos lineales con ramificaciones moderadas, y (iv) ellos no parecen estar clamando por ser coautores o tener poder sobre la obra. Es notable que todos los sujetos del experimento afirmaron que no comprarían un *hipertexto* literario (el experimento fue llevado a cabo con Storyspace; estoy extrapolando los resultados a *hipertexto* literario en general), pero que considerarían leer uno gratuito en línea. (Gutiérrez, “Literatrónica: *Hipertexto* Literario Adaptativo”)

Dicha problemática lo lleva a plantear un nuevo modelo hipertextual: el “*hipertexto adaptativo*”. Con esta propuesta los problemas relacionados con la pérdida de interés del lector encontrarían solución al tener una tecnología que fuera capaz de ofrecer tres enlaces preseleccionados al final de cada unidad de lectura, y que indican el índice de continuidad narrativa expresado en un porcentaje. Adicionalmente, la plataforma también analizaría la ruta que el lector ha seleccionado con cada enlace y le ofrecería continuar con los fragmentos con mayor

⁵⁷ Esta cita proviene del trabajo *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* de Lamarca publicado en Internet.

concordancia narrativa, evitando así que el lector lea dos veces la misma unidad y la narración resulte lo más fluida posible. Literatrónica fue la plataforma que condensó esta visión de un *hipertexto* adaptativo, y *Condiciones extremas* la obra que, después de haber sido publicada en varias versiones, tanto impresas como digitales, pondría a prueba el modelo adaptativo.

La obra de Juan B. Gutiérrez, *Condiciones extremas*, como bien anota Susana Pajares Toska en su reseña de la versión de 1998⁵⁸, es una historia de ciencia ficción que se presta, por su propia temática, al experimento literario. La historia transcurre en cinco espacios temporales distintos, denominadas primera década, quinta década, octava década, novena década y décima década, en lo que parece ser Santafé de Bogotá en Colombia. Viajando entre el tiempo por estas décadas, la profesora Miranda Macedonia busca romper la influencia del *Avatar* Rasid Bagda sobre el joven Índigo Cavalera, quien está destinado a crear el conglomerado Industrias Cavalera, que ostentan el dominio mundial, y han sumido al mundo del futuro en condiciones extremas para la vida –tanto ambientales como sociales y económicas.

La ciudad, Santafé, es una distopía que mezcla las divisiones sociales de la película *Blade-Runner* (1982) o el libro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), el aparente progreso tecnológico-social del libro *Yo, robot* (1950) y las condiciones medioambientales de las ciudades barrera de la película *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001). Esta ciudad ha evolucionado en una espiral decadente de podredumbre y progreso técnico. Como la ciudad de *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury es una ciudad aislada, pero en este caso no es sólo por determinación unilateral del poder administrativo-estatal, sino también debido a la hostilidad del medio ambiente contaminado que ha generado una nueva subespecie mutante de humanos denominada como *Avatares*. Los paisajes son recurrentemente marrones debido al smog y las comunidades humanas se refugian en cúpulas o domos que controlan las condiciones medio ambientales para hacerlos habitables. Por

⁵⁸ Es interesante notar como esta obra tuvo tres versiones: la primera de ellas, una versión impresa publicada en 1998 con el mismo nombre; la segunda es una remediación realizada por el autor, también en 1998, que fue “financiada por el Banco de Propuestas Artísticas del Instituto Distrital de Cultura y Turismo de Santafé de Bogotá D.C., Colombia, mediante la beca IDCT 514/1997” (Gutiérrez, “Acerca de”); la última versión es la del 2005 que se apoya directamente bajo el modelo del “*hipertexto* adaptativo” del que ya hablamos.

otro lado, la división social que se plantea rememora sociedades como las de *1984* (1949) de George Orwell, la película *Mad Max* (1979) y *Un mundo feliz* (1931) de Aldous Huxley, en las que cada individuo ocupa un lugar único dentro de la maquinaria social y el orden social funciona mientras estas condiciones se mantengan, por lo que el estado-industria multinacional permanentemente abusa de la fuerza para mantenerlo. Se suma también a este panorama, la división y estratificación social alrededor de los *Avatares*, quienes por su condición mutagénica son segregados, marginados socialmente y obligados a realizar los trabajos menos deseables, como el encargarse de los desperdicios y la basura.

La trama explora, adicionalmente, la paradoja temporal que generan los viajes en el tiempo (¿si viajáramos al pasado podríamos cambiar el presente?) ofreciendo una respuesta que resulta ser completamente desesperanzadora: es imposible alterar el presente intentando cambiar el pasado, debido a que las acciones de cambio que intentemos en pasado son las mismas que causarían el presente que se intenta o pretende modificar. Así lo sentencia Índigo Cavallera en uno de los momentos claves de la narración cuando sostiene una conversación con Miranda Macedonia, luego de que ésta vea frustrados todos sus intentos por modificar el pasado: “Vivimos nuestras vidas engañados. No es posible cambiar el pasado, aunque lo conozcamos, ni es posible cambiar el futuro porque no lo conocemos.” (Gutiérrez, *Condiciones extremas*) Esta sentencia cierra la novela y deja claro que para sus personajes y su mundo –social y medio ambientalmente- no hay redención ni salvación posible.

Desde una perspectiva técnica, la novela de Gutiérrez no requiere de ningún esfuerzo trivial –retomando los términos de Aarseth- para leerla distinto al que un lector común tendría que ejecutar con una novela impresa. Su sistema de enlaces adaptativos nos cierra la posibilidad de tener algún nivel de intervención en ella -tal como lo plateaba Aarseth con lo ergódico- y nos devuelve al plano de la interpretación. La novela, como es posible que el lector se haya dado cuenta, es completamente lineal en su desarrollo, a pesar, incluso, del recurso del viaje en el tiempo. Cuando

el sistema de literatrónica arroja sus sugerencias, estas tienen una continuidad narrativa que no da esperanza alguna a ningún cambio en la linealidad de la historia, desaprovechando de esta manera las capacidades multilineales y rizomáticas que en teoría ofrece la plataforma hipertextual, en pro de satisfacer un lector que se siente confundido ante los textos “no lineales”. Tampoco podría argumentarse –como lo hace Luís Vila al analizar *Golpe de gracia*- que su condición hipertextual organizada no es necesariamente contraria a al modelo rizomático, sino que: “[d]el mismo modo que la orquídea requiere de la abeja para ejecutar la maquina rizomática, es el recorrido personal del usuario, al seleccionar los vínculos que se le ofrecen a voluntad, lo que hace rizomático al *hipertexto*.” (Villa 3.3.1)⁵⁹, fundamentalmente porque los vínculos que este modelo hipertextual ofrece no son asociativos, dado que buscan garantizar la continuidad narrativa de la manera más lineal posible, recurriendo a una estructura jerárquica que los organiza.

Carmen Gil toma un camino distinto a través de su obra *El alebrije*. Con ella parece estar apelando a un tipo de lector diferente del que busca Gutiérrez, un lector que no sólo está familiarizado con la “*no linealidad*” sino que la ha convertido en uno de sus criterios de selección literaria. El lector de Gil es alguien que ha seguido el desarrollo de la *no linealidad*, como lo plantea ella misma en su trabajo *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)* (2002) o en su artículo “Surgimiento y evolución de estructuras no-lineales en la comunicación y la narrativa” (2007). Es un lector que se educó viendo la pantalla múltiple y dividida de *Plaza Sésamo*, que leyó *Rayuela* de Cortázar sin seguir un orden específico y que se aventuró a leer *The Life & Opions of Tristram Shandy* de Sterne. Asimismo, está familiarizado con *Ulises* y *Finnegan’s Wake* de Joyce, el trabajo de OULIPO, los futuristas, los surrealistas, y “Una tirada de dados jamás abolirá el azar” de Mallarmé. *El alebrije* de Gil retoma el camino incierto de la *no linealidad*, o mejor aún, de la *multilinealidad*, concepto que se había planteado en un principio dentro de la teoría hipertextual, llevándolo a un nivel distinto al integrarlo con interfaces visuales

⁵⁹ Debido a que esta cita proviene del texto-blog web de Villa y este se encuentra numerado, usamos esta misma numeración para referirnos a la sección donde se encuentra este fragmento.

animadas, dinámicas y significativas.

En el caso de *El alebrije* resulta sumamente difícil decir que cuenta una historia. Cada uno de los fragmentos, *lexias*, o unidades mínimas de escritura-lectura, pueden entenderse como, un episodio de una historia mayor, o bien como una micro historia independiente. Adicionalmente, existen en la historia varios hilos narrativos que se cruzan y entremezclan. Su entretejido recuerda los análisis elaborados por Ernest Fenollosa de los ideogramas chinos como mecanismo poético y metafórico, y que son recuperados por Haroldo de Campos en el contexto de la poesía Concretista brasileña de mediados del siglo XX (de Campos 52). Fenollosa propone en su trabajo *The Chinese Written Character as a Medium for Poetry* publicado en 1936, que los ideogramas chinos operan construyendo sentido en varios niveles de manera simultánea, pues considerados como unidades presentan una muy plástica imagen de las operaciones de la naturaleza (Fenollosa 1052), mientras que cuando se relacionan entre ellos sugieren conceptos más profundos, o si se prefiere, abstractos (Fenollosa 1246). Para ejemplificar tal capacidad podemos recurrir al ejemplo de la construcción del ideograma en chino tradicional que representa “brillar”, *mei* o *ming* (明): éste es un sol (日) y una luna (月) juntos, y al mismo tiempo, es la acción que estos dos ejecutan, al igual que la adjetivación “brillante”. Por lo tanto, un solo signo es verbo, sustantivo y adjetivo a la vez (Fenollosa 1179-1187). De manera similar se construyen los diferentes niveles narrativos y de significado en esta obra de Gil: en un primer nivel tenemos los viajes de Iris Talbot siguiendo el diario de Santiago Lince; en otro nivel más profundo –efecto que se refuerza con la navegación que requiere usar varios enlaces para llegar a este nivel- tenemos los viajes espirituales de Lince mismo; y entre ambos niveles media *El alebrije* como personaje, guía y mito. Las referencias visuales a distintos tipos de cartografías, como se puede ver en la figura 2 también resultan significativas, y refuerzan dicha visión múltiple, puesto que nos recuerdan permanentemente que en este texto no existe un único camino narrativo, sino que estos son múltiples y simultáneos.

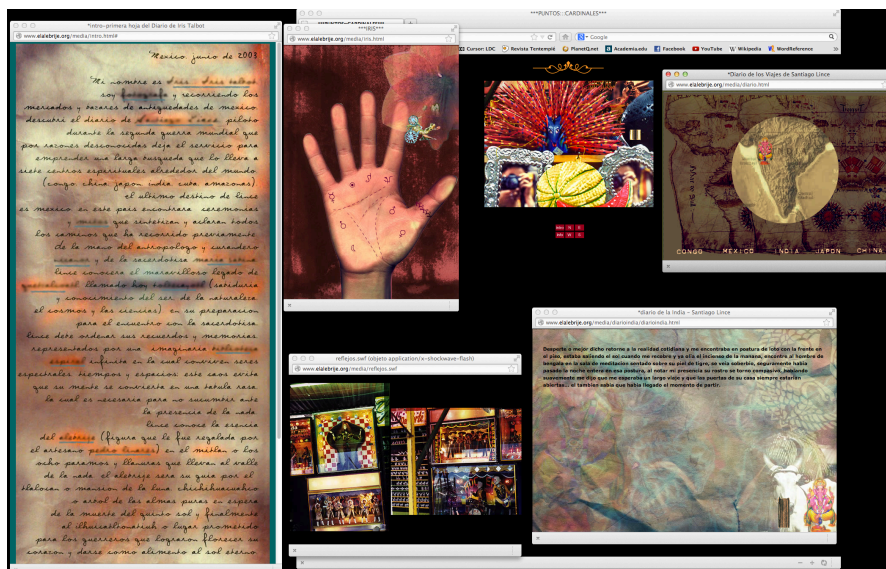


Ilustración 6: Toma de pantalla de las múltiples ventana de El alebrije.

Bajo tal perspectiva la obra de Gil resulta ser más cercana a los postulados de Aarseth sobre lo *ergódico*, y explota las posibilidades rizomáticas del *hipertexto* que habían enunciado Delany y Landow en la década pasada. Este viaje que nos propone Gil exige permanentemente de nosotros como lectores: primero tenemos que ir aclarando las palabras difuminadas de la carta-diario-bitácora de Talbot, luego abrimos la puerta esotérica de la quirología (otra forma de cartografía) para abrir varios planos de la realidad y tiempos distintos: “el sueño de un viajero” que es un video corto, el diario de Lince mediado por un mapa que señala los “centros espirituales” que conoció y el diario “fotográfico” de la misma Talbot. Cada uno de estos fragmentos es una unidad narrativa en sí misma, pero también construyen relaciones y sugerencias de lo que es una “macronarrativa” general: los descubrimientos de Iris Talbot acerca de las “corrientes” espirituales mesoamericanas y los alebrijes, mientras recorre México “guiada” por el diario de Santiago Lince.

Por otro lado, Jaime Alejandro Rodríguez decide explorar más a fondo las posibilidades del relato *hipermedia* como video juego a través de su obra *Golpe de gracia*, tal y como lo revela en su entrevista del 2009 con Jaime Gonzalo, autor del blog *Escritor de oficio* (escritordeoficio.com), cuando analiza las relaciones entre la interactividad de los *hipermedias* y el juego:

De hecho la interactividad es un tipo de juego y en ese punto empieza a darse una interacción entre los géneros narrativos y los juegos. Hay algunos autores no sólo teóricos, sino también de *hipermedias* que han calificado el video juegos como la plataforma del futuro de términos de narrativas, porque cumple con las dos cosas: la inmersión en mundos, en historias y mundos e imágenes, y por otro lado la actividad que debe llevar a cabo el usuario de un video juego. *Golpe de gracia* está dividida en tres mundos, dos puros videojuegos y otro de rol. (Gonzalo, “Hipermedias narrativos y videojuegos interactivos”)

Golpe de gracia, como lo menciona Rodríguez esta dividido en tres partes o “mundos”: El primero corresponde a la sección “Cadáver exquisito” en la que podemos asignar al personaje del padre Amaury, cuatro roles (sacerdote, jefe, padre y maestro) y ver cómo las personas que lo conocieron en el desempeño de cada uno de ellos lo desprecian; en la siguiente sección, denominada “Línea mortal” personificamos al padre Amaury y como avatar⁶⁰ lo guiamos a través de tres planos espirituales –leyendas gallegas del “más allá”, mitología tolteca sobre el camino que marca el paso de la vida a la muerte y el mito católico del juicio final en el que se revisan las acciones del difunto para determinar si puede o no entrar a los cielos- para que encuentre la claridad de cuales han sido sus pecados y pueda volver a la vida para redimirlos y así redimirse; y finalmente, en el tercer mundo (“Muerte digital”), personificaremos al periodista que investiga el caso del padre Amaury e intenta establecer quién atentó en su contra.

Esta novela representa para su autor una evolución en su narrativa, como nos lo permite saber en su reflexión inicial de su libro *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura* (2011):

En contraste [refiriéndose a *Gabriela infinita*], *Golpe de gracia* (nuestra segunda obra *hipermedial*) se diseñó desde el comienzo como una pieza altamente interactiva y multimedial que, por un lado, combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y

⁶⁰ Entendiendo aquí esta palabra como una representación digital del jugador que le permite integrarse a la historia del videojuego.

programación y, por otro, intenta contrarrestar la llamada “pragmática de la interfaz” (demasiado énfasis en la actividad de navegación en detrimento de la adquisición de contenido). [...] En *Golpe de gracia*, la narrativa es digital en un sentido más estricto: depende de las morfologías digitales (animaciones, videojuegos, interfaces) y de la disposición hipertextual de la obra. (Rodríguez, *Narratopedia* 10)

Sin embargo, cada uno de los ambientes de juego propuestos en la novela presentan tantos errores técnicos que hacen de la experiencia de lectura, un recorrido frustrante y poco productivo, como lo reconoce parcialmente Villa en su apartado dedicado a revisar esta obra en *Tecnologías literarias* (2008), al reconocer que no hay un: “uso adecuado de unos firmes criterios de ‘usabilidad’” (3). Por ejemplo, en la sección “cadáver exquisito” cuesta trabajo entender, debido a la disposición de los botones, que los roles que se nos presentan allí (sacerdote, jefe, padre y maestro) son dimensiones de un mismo personaje y no cuatro personajes distintos; en la sección “Línea mortal” el avatar sigue torpemente los comandos de teclado que permiten al usuario movilizarlo por el mundo, y los elementos interactivos de éste se bloquean en pantalla con frecuencia generando una experiencia de juego poco fluida e interesante; en esta misma sección sucede con frecuencia que los microjuegos que componen cada uno de los subniveles son tan arbitrarios en su desarrollo que el jugador los resuelve por casualidad y sin necesidad de poner a prueba sus habilidades narrativas, motrices o mentales; por otra parte, la sección “Muerte digital” sufre de los mismos errores que los microjuegos de secciones anteriores y los acertijos propuestos pueden resolverse aleatoriamente. Aun así, *Golpe de gracia* destaca como el primer experimento de literatura digital en Colombia que se atreve a explorar los posibles nexos entre este tipo de literatura y los video juegos.

Siguiendo esta exploración de los mecanismos de los video juegos iniciada por Rodríguez, encontramos *Caminando Bogotá* dirigida por Carlos Torres en el 2007. Esta obra nos anima a vivir la experiencia de un flaneur —“un caminante solitario que vaga a la deriva por la ciudad, observando y analizando la vida que circula por sus calles” (Torres, “Sobre el proyecto”)- que deriva por

Bogotá de su momento. Sus referentes claramente planteados en el para texto “Sobre el proyecto” se encuentran en el cuento de 1840 de Edgar Allan Poe “El hombre de la multitud”, el ensayo de Charles Baudelaire “El pintor de la vida moderna” y el trabajo de Walter Benjamin sobre los pasajes. No obstante, la obra establece un diálogo directo con *Eve* (1996) uno de los video juegos de Peter Gabriel. La experiencia del lector en *Caminando Bogotá*, es al igual que en *Eve*, un recorrido musical insertado dentro del marco de una aventura gráfica de tipo point-and-click⁶¹ en la cual el lector puede recorrer once niveles que representan once experiencias distintas al caminar por Bogotá: una noche de rumba, los shows para adultos del prostíbulo La Piscina, pasear por el “septimazo”, visitar la plaza de bolívar y verse rodeado de palomas revoloteando, una tarde de descanso en el parque nacional, hacer parte de las marchas y protestas que recorren la carrera séptima en dirección a la plaza de bolívar, los carteles pegados en las fachadas y postes que invitan a diferentes actividades, la movilidad en diferentes medios de transporte, identificar a los obreros en la construcción de un edificio y, finalmente, intentar cruzar una avenida sin volverse una estrella negra⁶². Cada una de estas experiencias se le ofrece al lector como un vídeo intervenido, un microjuego (que en el caso de la estrella negra emula el clásico video juego de 1981 de Konami, *Frogger*), un juego musical –en el que el lector va decidiendo en que orden o momento suenan diferentes pistas-, un haiku combinatorio que mezcla secuencias de vídeo o un foto recorrido ligado al escenario en el que se encuentre el espectador.

La obra de Torres y su equipo, deja de lado de manera deliberada el uso de texto escrito, logrando así evadir cualquier forma de linealidad. Cada recorrido puede ser distinto –obviamente

⁶¹ El término point-and-click, que en español significa “apuntar y cliquear” es comúnmente usado en el campo de los video juegos como una categoría de interfaz gráfica en la que el usuario debe usar el mouse del computador para señalar y hacer clic sobre los objetos, personajes y el escenario para interactuar con ellos.

⁶² “En el año 2003 el Fondo de Prevención Vial y la administración del entonces alcalde de Bogotá, Antanas Mockus, impulsaron una ambiciosa e innovadora campaña con el propósito de reducir el número de peatones muertos en la ciudad bajo el slogan: “¿Bogotá, nos estamos acostumbrando, qué nos pasa?”. Según lo explica James Gómez, representante del Fondo de Prevención Vial para el Valle del Cauca, la famosa estrella negra fue un concepto que surgió de la misma entidad, pues hacia alusión a las reconocidas cruces de las carreteras que se erigen en memoria de las personas que han sido víctimas de accidentes de tránsito.

Tras discusiones en las que incluso intervino el alcalde Mockus, la cruz se transformó en una estrella que se pintaría sobre el pavimento, en el lugar preciso donde alguna persona falleció víctima de un accidente. La estrella llevaría en su interior un símbolo relacionado con los mensajes institucionales locales.” (Chávez)

dentro de los límites de la plataforma- y el usuario tiene un nivel de control sobre cada una de las *lexias* que le permiten elevar la narrativa al nivel de la intervención formulado por Aarseth:

Eludiendo deliberadamente el uso del texto escrito (por lo que está lejos de ser una “página” web), curiosamente podríamos llamar a este proyecto si se quiere, un texto posmoderno, un relato que siendo audiovisual, renuncia a la linealidad del cine y la televisión, cobrando en la interactividad la propiedad fundamental que marca la diferencia con estos medios. (Torres, “Sobre el proyecto”)

A modo de conclusión de este capítulo, podemos arriesgarnos a afirmar que estos cuatro autores colombianos formulan a través de sus obras tres propuestas que les permitieron tratar y materializar los problemas teóricos de la teoría de la literatura digital de su momento. Juan B. Gutiérrez presentó *Condiciones extremas* soportado por la plataforma de Literatrónica como una respuesta a las dificultades de los lectores de seguir una narrativa hipertextual; por su parte Carmen Gil, apeló a otro tipo de lectores y con *El alebrije* repotencializa las capacidades ergódicas y rizomáticas, usando como base el *hipermedia*; Jaime A. Rodríguez, en cambio, inició una exploración con *Golpe de gracia* de las posibilidades que podría aportarle los entornos, mecanismos y mecánicas instauradas por los videojuegos a las obras de literatura digital, que Carlos Torres y su equipo lograrían aprovechar a un nivel superior, llevando al usuario al nivel de la intervención en *Caminando Bogotá*. No obstante, las preocupaciones por la escasez de lectores que ya había anunciado Gutiérrez y que también preocupan a Rodríguez (como puede verse en la entrevista de González, en la III parte “Escritores, lectores e hipermedia”), sumadas a la necesidad de escapar a las “obras de ‘autor’” que son usadas por los lectores “más o menos pasivamente, más o menos interactivamente” llevarán a este último a plantear un nuevo proyecto con el que intentaría cambiar el paradigma de los textos cerrados (Casacuberta 165) que éste siente aún subsisten en la literatura digital de su momento (Rodríguez, *Narratopedia* 14-17) y reformular la división entre lector y escritor al usar un modelo de creación colaborativa y colectiva: *Narratopedia*, una plataforma

colectiva de relatos digitales.

Capítulo 4: La literatura digital entra en el circuito de consumo: cuando los caminos llevan al abismo

El texto digital hace del libro abierto de Bataille o del texto interminable más que un deseo. La imagen-texto se ha transformado en un objeto activo y dinámico: una realidad activa, en transformación, una obra abierta.

Gabriela Häbich

En el presente capítulo nos concentraremos en explorar los dos sucesos más relevantes para el campo de la literatura digital en Colombia durante el último año de la década del 2000 y los primeros del 2010: La creación de la plataforma *Narratopedia*, por el equipo bajo la dirección de Jaime Alejandro Rodríguez, que prometía romper el paradigma de la “obra de autor” y ofrecía un espacio de trabajo colaborativo en el que los lectores podían convertirse realmente en autores; y, por otra parte, el concurso del Instituto Distrital de las Artes (IDARTES) dirigido a estimular las “escrituras creativas” que hicieran un uso integral de nuevas tecnologías. Ambos casos, nos darán un referente del estado actual de la literatura digital en Colombia y cuáles son los problemas que ésta enfrenta. Teniendo este objetivo en mente, revisaremos en una primera parte, cómo Internet sufrió un cambio en los últimos años de la primera década del 2000 que lo hicieron una herramienta más social que favorecería el trabajo colaborativo; a continuación, estudiaremos la plataforma *Narratopedia*, cuáles fueron sus logros en términos de la literatura digital para el país y qué problemas revela para el campo; finalmente revisaremos el estímulo ofrecido por IDARTES, sus objetivos, condiciones y cuáles son las conclusiones a las que llegan tanto jurados como organizadores sobre la actualidad del campo de la literatura digital en Colombia.

Hacia finales de la década del 2010 la web 2.0 ya se había consolidado como el nuevo paradigma del uso de Internet: el término web 2.0 no es un cambio en el protocolo de la world wide web como podría suponerse a primera vista; la propuesta de una web 2.0 –que fue usado por

primera vez en 1999, pero está fuertemente asociado a la conferencia de O'Reilly del 2004-, busca en términos generales, denominar una nueva forma de usar la web como plataforma de colaboración y comunicación de doble vía entre sus usuarios (Graham)⁶³. Su surgimiento tiene que ver, a su vez, con la diversificación de las plataformas web: crear una página con contenido dinámico, animaciones y algunos vídeos ya no es suficiente, ésta debe servir de punto de encuentro para sus usuarios en el que estos no sólo recibían o consumían información, sino que también debían estar en capacidad de modificarla o crearla, y para ello se requeriría de servicios adicionales como comentarios al final de los artículos, blogs⁶⁴, foros⁶⁵, wikis⁶⁶, salones de chat⁶⁷, etc.

Se consolidaron también, por este mismo periodo de tiempo, grandes servicios que hicieron este cambio evidente: Wikipedia la enciclopedia libre cuya principal característica es que sus usuarios –registrados o no- pueden modificar y colaborar sobre sus entradas, sale al aire por primera vez en 2001 y para el 2004 ya contaba con la capacidad de alojar entradas para más de 161 lenguajes (“About Wikipedia”)⁶⁸; Blogger, el popular servicio de creación de blogs, fue comprado por Google Inc. en 2003 y para el 2006 incorporó cambios en el servicio que le permitieron expandir su público de usuarios y lectores a las principales lenguas usadas en el hemisferio occidental (español, inglés, alemán, italiano, francés, etc.) (“Historia de blogger”)⁶⁹; Facebook, la red social más grande del mundo, surgió en el 2004 de manera exclusiva para los estudiantes de

⁶³ La información anterior se obtiene del artículo “Web 2.0” de la página personal del programador y escritor de la editorial O'Reilly, Paul Graham.

⁶⁴ La palabra blog proviene de la mezcla de las palabras web log y es usada para referirse a las plataformas que le permiten a sus usuarios crear un “diario” publicado en Internet. Una de sus principales características es que cada entrada del diario permite a los lectores dejar sus comentarios sobre la misma –si así lo desea el autor. También es posible, usando esta misma tecnología, que varios autores escriban entradas en un mismo diario. (Genelius)

⁶⁵ Un foro es un lugar en Internet donde los usuarios pueden iniciar una discusión entre ellos a través de hilos o temas. Una vez un usuario a iniciado un hilo o tema, otros usuarios pueden publicar sus respuestas bajo el mismo tema, siendo tanto temas como respuestas visibles para toda la comunidad. (“What is a Forum”)

⁶⁶ Wikipedia define que “un wiki o una wiki (del hawaiano wiki, 'rápido') es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.” (“Wiki”)

⁶⁷ De acuerdo a la definición del DRAE, chat es el “intercambio de mensajes electrónicos a través de Internet que permite establecer una conversación entre dos o varias personas”. (“Chat”)

⁶⁸ Esta información se encuentra disponible en el artículo “About Wikipedia” dentro del portal wikipedia.org.

⁶⁹ La información aquí recopilada se encuentra disponible en el artículo “La historia de blogger” publicado en el portal BdeBloggers.com.

Harvard University y abrió su membresía a cualquier persona mayor de 13 años en el 2006, convirtiéndose rápidamente en uno de los servicios web más usados a través del planeta (Zeevi)⁷⁰. YouTube, el servicio de alojamiento y transmisión de video, fue adquirido en el 2005 por Google y para el 2008 ya era una de las páginas web con más visitantes únicos diarios en el mundo (Seabrook)⁷¹. En conclusión, los últimos años de la década del 2010 atestiguaron el surgimiento de un Internet más social que permitía y favorecía de manera eficiente el trabajo colaborativo:

Se trata de un conocimiento construido colectivamente, abierto, enteramente editable, compartido, que quiere ser libre, como la información en la red. En este nuevo paradigma la creación colectiva es el elemento clave. Las tecnologías digitales son eminentemente plásticas. Lo digital es, en el fondo, ceros y unos, y a esos ceros y unos les podemos dar la forma que queramos. Estamos así ante una cultura creativa que nos ofrece posibilidades infinitas de reinventar, redefinir y transformar todo lo que nos rodea. (Casacuberta 165)

Por otra parte, en Colombia se aprobó la ley 111 del 27 de diciembre de 2006 en la que se decretó, en el artículo 31, la exención del pago del impuesto sobre las ventas (IVA) de los computadores de escritorio o portátiles cuyo valor fuera inferior a 82 unidades de valor tributario (UVT). Dicha ley permitió que las ventas de computadores personales en el país aumentaran un 80% durante el 2007 (“Computadores aumentan ventas”)⁷² –tendencia al alza que aún se mantiene, aunque con un menor porcentaje de crecimiento- y que, colateralmente, se registrara un incremento en el número de usuarios de Internet del 26.2% en el 2008 al 49.9% del total de la población en el 2011⁷³. Teniendo en cuenta este crecimiento, podríamos aventurarnos a decir que Colombia se convierte -para finales de la década del 2010- en un país en el que obras de literatura digital -como

⁷⁰ Esta información se obtiene de la infografía “The Ultimate History of Facebook” por Daniel Zeevi en el portal Social Media Today el 21 de febrero de 2013.

⁷¹ Estos datos se obtienen del artículo de John Seabrook “Straming Dreams: Youtube Turns Pro” publicado por la revista The New Yorker el 16 de Junio de 2012.

⁷² Estos datos surgen de la nota “Computadores aumentan ventas por la exención del IVA” publicada el 12 de diciembre de 2012 y almacenada en los archivos del diario económico Portafolio, razón por la cual no se registra el nombre de su autor y procede a ser referida por una versión corta de su título.

⁷³ Esta información se obtiene de la comparación de los porcentajes de usuarios de Internet recopilados por el Global Information Techonlogy Report de los años 2008-2009 y 2010-2011.

las que hemos revisado en este trabajo- puedan tener un público lector potencial que no se vea limitado por el acceso a las plataformas necesarias para poder disfrutarlas.

En este nuevo clima “social” y colaborativo de la web surge la idea de crear *Narratopedia*, una plataforma para la creación colectiva de relatos digitales. Como explica Jaime Alejandro Rodríguez:

Narratopedia, [...] es varias cosas. Una es un proyecto de investigación que tenía como propósito desarrollar una plataforma estudiando las condiciones más favorables para cumplir dos dimensiones que buscábamos desde hace algún tiempo: la primera que facilitara la publicación digital, la publicación de contenidos digitales para cualquier persona, con sólo registrarse en la plataforma y que no tuviera que pasar por los filtros de edición de ninguna especie; la segunda, que incluyera herramientas para trabajo colaborativo y colectivo. De manera que uno de los escenarios de esa plataforma sería convertirse en una plataforma de encuentro y de ideas que se pudieran desarrollar por varias personas. (Rodríguez, entrevista personal)⁷⁴

Rodríguez entiende las narrativas colectivas en los términos de Pierre Lévy, como un acontecimiento del mismo índole del performace o la instalación artística que reúne a un grupo de personas bajo unas condiciones espacio temporales y de sus intervenciones e inter-acciones en este espacio, surge el producto narrativo (Lévy 128). El papel tradicional del autor se reconfigura en pro del de un “ingeniero de mundo” “que no necesariamente es una persona, por eso puede ser un equipo, que crea las plataformas y los dispositivos, pero además, crea el acontecimiento y, adicionalmente, la comunidad para la cual el acontecimiento tiene sentido” (Rodríguez, Entrevista personal). *Narratopedia*, como plataforma, reforzaba este enfoque de creación colectiva desde sus términos de uso y privacidad: Los usuarios aceptaban que sus creaciones y aportes dentro de la plataforma fueran licenciados bajo el modelo *Creative Commons*, permitiendo que sus

⁷⁴ Esta entrevista personal se encuentra transcrita en el Anexo 2 de el presente trabajo.

contribuciones pudieran ser modificadas, copiadas, distribuidas o comunicadas públicamente, siempre y cuando se les otorgara el crédito correspondiente (Rodríguez, *Narratopedia* 26-28).

El proyecto *Narratopedia* duró al aire durante todo el 2010 y las narrativas que se generaron y hospedaron en *Narratopedia* podrían ser clasificadas en cuatro tipos, como lo ilustra Rodríguez en la entrevista personal del 19 de marzo del 2013: las primeras, casi todas de carácter textual y tradicional, concentraban casi el 80% de las participaciones de los usuarios; de ellas, sin embargo, el 30% presentó narrativas que aprovecharan las capacidades técnicas de la plataforma; el segundo tipo, que respondían a los “motores narrativos” generados por el equipo de *Narratopedia* dentro de la plataforma misma, y a los que los usuarios respondían con modificaciones y comentarios; el tercero, estaría representado en las crónicas de viajes que se agruparon bajo los “relatos de ciudad universitaria” que se apoyaba en el uso de mapas personales en Google Maps como mecanismo narrativo; finalmente, al último tipo se le denominó “Proyecto 25” y recogía las narrativas que se generaron durante un lapso de 24 horas, movidas por un escenario ficticio de crisis tecnológica mundial.

Esta última clase resulta especialmente interesante por sus implicaciones colectivas fuera y dentro de la web:

Iniciamos el proyecto hacia julio de 2010 con la expectativa de culminarlo en una fecha específica 10 y 12 de diciembre de 2010. Ahí lo que hicimos fue preparar un escenario: Para esa fecha se esperaba una tormenta solar inédita que iba a afectar terriblemente sobre todo las comunicaciones en Internet y entonces la pregunta es: ¿frente a esta situación usted que haría? ¿qué va a hacer con su dependencia con Internet? En el camino se nos cruzó la idea que para darle un poco de drama alguien descubriría -un hacker descubriría- que la noticia que se estaba difundiendo sobre este asunto era un complot de unas empresas que en realidad estaban buscando beneficiarse porque empezaron a ofrecer servicios. Una salida de las empresas fue “usted va a tener problemas ese día yo le puedo

ayudar con los servidores que vamos a tener ahí, especializados, protegidos y no va a perder su información, pero a alguien se le ocurrió que había más complot allí porque lo que querían era acabar con el Internet democrático. Frente a eso, la idea fue crear como una especie de juego de rol, donde las personas que participaban se inscribían y algunos iban por ejemplo a participar del lado de los malos que eran las corporaciones y otros los buenos que hacían la resistencia de este asunto y en cada uno había roles. Por ejemplo, en la resistencia unos iban a estar dedicados a salvaguardar ciertos portales en donde realmente la intención había sido... Otros iban a hacer testimonios de lo que estaban ocurriendo y preparamos el asunto de que con todo este proceso el 10 y 11 de diciembre se produjo la simulación del apagado en Internet, que fue un apagado progresivo en zonas horarias y la gente podía colgar cosas que podía ir colgando y eso se fue todo publicando en *Narratopedia*. Ese 10 y 11 casi que igualamos la producción del año en esos dos días porque mucha gente participó allí. (Rodríguez, Entrevista personal)

El “Proyecto 25” destaca así como el proyecto más exitoso alojado en la plataforma de *Narratopedia*. Desde una perspectiva crítica, consolida las expectativas de Rodríguez de superar las “obras de autor” que no le permitían a los usuarios intervenir la narrativa activamente. En “Proyecto 25”, Rodríguez y el equipo de *Narratopedia* actúan como “ingenieros de mundo” preparando y disponiendo las condiciones para que usuarios alrededor del mundo trabajaran de manera colectiva en la creación de una narrativa *hipermedial* (las participaciones de los usuarios podían darse en diferentes medios como vídeo, audio, texto, etc.) que construía un ciberespacio partiendo de acciones concretas en el mundo real.

La plataforma *Narratopedia*, lamentablemente, cesó sus actividades en abril del 2011. Durante el tiempo que estuvo en línea se financió con fondos recibidos de Colciencias como proyecto de investigación. Recibió adicionalmente un estimado de más de cien millones de pesos en horas de trabajo de sus participantes. No obstante, ni su promotor, ni el equipo de *Narratopedia*,

podieron conseguir patrocinadores a largo plazo y el sitio se encuentra, actualmente, fuera de línea (Rodríguez, Entrevista personal). Este hecho nos recuerda, como reconoce Häbich en su “Decálogo de la imaginerie electrónica”, que este tipo de escrituras están sujetas –para bien o para mal- a la inmaterialidad y la lógica del trabajo en progreso: “El texto digital hace del libro abierto de Bataille o del texto interminable más que un deseo. La imagen-texto se ha transformado en un objeto activo y dinámico: una realidad activa, en transformación, una obra abierta” (Häbich 211) que, en este caso, no sólo se ve modificada por sus usuarios, sino también, por las contingencias económicas del mundo en el que se producen y su sostenimiento requiere un esfuerzo económico sostenido distinto al que puede requerir la publicación de un libro impreso.

Curiosamente, y a pesar de esta pérdida lamentable, en el 2011 *el Instituto Distrital de las Artes (IDARTES)* aprueba la convocatoria de un estímulo en el campo de literatura para “escrituras creativas y nuevas tecnologías” por medio de la Resolución 416 de ese mismo año. El concurso según la misma acta de resolución buscaba: “fomentar la creación literaria apoyada por el uso de nuevas tecnologías y visibilizar obras de alta calidad que consoliden formas experimentales de producción y circulación de lo literario.” (Resolución 416 de 2011)⁷⁵ Otro objetivo del concurso, según reconoce Paola Caballero, gerente de la institución para ese momento es que “el Distrito presentó la primera convocatoria con el objetivo de saber qué estaba pasando, qué se estaba haciendo alrededor del tema y que nivel de avance existía en las propuestas... con miras a tomar decisiones políticas que fortalecieran el campo.” (Caballero, Correspondencia con el autor)⁷⁶

La obra ganadora de la convocatoria *Cerros mágicos. Historias vivas del pueblo de los pastos* presentada por la fundación 7Monos, obtiene el primer puesto porque “se presenta como un proyecto de investigación escrito e ilustrado y constituye un rescate de la tradición oral expresándola a través de lenguajes del siglo XXI, dando la posibilidad de que lo local se convierta

⁷⁵ Debido a que esta resolución no es fácilmente localizable se encuentra adjuntada como el Anexo 4 de este trabajo.

⁷⁶ Este texto se encuentra a disposición del lector en el anexo 5 del presente trabajo.

en global.” (“Acta de recomendación” 1)⁷⁷ No obstante pareciera que se encuentra lejos de materializar los objetivos del concurso y recibe sugerencias del jurado sobre la plataforma tecnológica que seleccionaron para llevar a cabo la propuesta, debido a que esta se basa en gran medida en el uso de Adobe Flash⁷⁸, y solicita: “reunirse con el ganador para precisar algunas de las recomendaciones previstas con miras a garantizar el mejor desarrollo e implementación del proyecto.” (“Acta de recomendación” 3) Lamentablemente no podemos realizar un análisis de la obra ganadora debido a que esta no se encuentra publicada actualmente en ningún medio.

Según muestra el “Acta de recomendación de los jurados” la participación en la convocatoria fue escasa -solamente se recibieron diez propuestas- y “en general las propuestas presentadas evidencian un desconocimiento de las formas de consumo y distribución actuales de contenidos digitales, lo cual constituye una limitación para la calidad de los proyectos y del posible alcance que ellos puedan tener.” (“Acta de recomendación” 2) Adicionalmente, Valentín Ortiz, actual gerente de IDARTES y quien participo en la organización del estímulo, anota que estos resultados se dan porque hay “unas prácticas y formas aisladas de circulación que en otros mercados van ganando espacio, pero que aún en Colombia son minoritarios.” (Ortiz, Correspondencia con el autor)⁷⁹

Siguiendo estas ideas, no resulta descabellado afirmar, para concluir este capítulo, que el principal problema de la literatura digital en el país en la actualidad es un problema de circulación: Cuando existen desarrollos de la magnitud de *Narratopedia* que exhiben y consolidan importantes

⁷⁷ Debido a que este documento puede resultar difícil de encontrar, lo ponemos a disposición del lector en el anexo 6.

⁷⁸ La tecnología Flash, que varios de los autores que hemos revisado en este trabajo usaron para la realización de sus obras entró en crisis frente al surgimiento del iPhone de Apple (29 de junio de 2007), el que tuvo un impacto inesperado en los estándares de diseño web de su momento: el sistema operativo de este teléfono inteligente (iOS) –que posteriormente sería adoptado por la Tablet de la misma marca, el iPad- no soportaba, ni soportaría, el uso del Adobe Flash Player (O’Grady). A pesar de que Adobe no detendría el soporte de su versión del Flash Player para móviles hasta el 2011 (Arthur), su exclusión deliberada de iOS –ocasionada en parte por sus altos requerimientos de consumo de poder de cómputo y electricidad, y en otra parte, porque podría poner en riesgo su modelo comercial de distribución de software-, que sería durante varios años resultaría en un cambio de estándares de diseño que adoptarían como tal a la última versión del lenguaje HTML, HTML5.

⁷⁹ Esta correspondencia se pone a disposición del lector en el anexo 4 del presente trabajo.

reflexiones sobre la literatura digital, la falta de un circuito de consumo y distribución establecido impide que estas reciban el apoyo económico necesario para subsistir, lo que a su vez impide entonces que puedan multiplicarse.

Conclusiones

Como hemos visto en el desarrollo de este trabajo, la literatura digital ha pasado por varios momentos en Colombia: primero surgieron las narrativas hipertextuales como *El vuelo de los hermanos Wright* y *Gabriela infinita* que, a pesar de sus limitaciones técnicas, inauguran este tipo de literatura en el país y establecieron precedentes sobre los caminos que podría tomar este modo literario en su desarrollo posterior, sobre todo, en lo que se refiere a las posibilidades de tener una historia multilineal en la que el *hipertexto* es utilizado como un mecanismo narrativo que la favorece por medio de los enlaces asociativos y la apertura de varias *lexias* simultáneas; luego, tenemos un desarrollo más profundo del modelo hipertextual que se mezcla con una forma de inteligencia artificial en *Condiciones extremas* y que busca con su modelo de “*hipertexto adaptativo*” ofrecerle una mejor experiencia de lectura al usuario que se siente confundido frente a obras “no-lineales”; no obstante tenemos también, en este segundo momento, el salto que da *El alebrije* y que apela a un tipo de lector distinto al de *Condiciones extremas*, un lector para el que la experiencia multilineal es un criterio en la selección de las obras que escoge leer, apropiándose así, del surgimiento del modelo *hipermedia*, en el que el modelo rizomático del *hipertexto* se ve enriquecido por el uso del multimedia, y las imágenes, sonidos, animaciones y videos que son parte del texto narrativo a considerar; por otro lado, y también en este mismo periodo de tiempo -que abarca en términos generales los primeros años del 2000-, tenemos la exploración del modelo de los video juegos que se proponen obras como *Golpe de gracia* y *Caminando Bogotá* y que, a pesar de tener diferentes problemas de “usabilidad”, son pioneras en el país en la exploración de este camino. Finalmente, revisamos la actualidad de este campo con el caso de la plataforma de relatos colaborativos *Narratopedia* y las conclusiones que quedaron como resultado de la convocatoria IDARTES para estimular las “escrituras creativas y nuevas tecnologías”, que dejan claro que el campo de la literatura digital en el país es apenas insipiente, y aunque existan obras que podamos considerar representativas –como las que analizamos en este trabajo y que establecen un diálogo

directo con la teoría de este tipo de literatura- su circuito de consumo y producción hasta ahora comienza a formarse en el país.

1. Los lectores: un problema fundamental

Una de las conclusiones más importantes de la presente investigación es que posiblemente, dado el propio desarrollo histórico de la literatura electrónica en el país, algunos de los problemas de técnica que se presentaron en la apropiación de este tipo de literatura en el país ya han sido solucionados: mientras que textos como *El primer vuelo de los hermanos Wright* y *Gabriela infinita* se quedaban cortos en el uso de mecanismos para generar de maneras efectivas unas narrativas multilineales que le permitieran al usuario intervenir en ellas por las limitaciones técnicas de su momento, obras como “Proyecto 25” de *Narratopedia* y *Caminando Bogotá* ya superan estos inconvenientes al presentar propuestas que desde el juego y la adaptación del modelo social de la Web 2.0 dan herramientas efectivas para que el lector se vea empoderado como autor colectivo de la obra, haciendo de su experiencia de lectura-escritura un proceso rizomático y multilineal. No obstante, el problema del circuito de consumo y producción de la literatura digital en Colombia se presenta en la actualidad como un gran desafío para su evolución y supervivencia: como ya anotamos respecto a las conclusiones del estímulo propuesto por IDARTES, el circuito de consumo y producción de la literatura digital en Colombia es apenas incipiente, lo que genera un círculo vicioso del proceso creativo: si los usuarios no leen obras de este tipo de literatura, no pueden proponer nuevas obras -porque desconocen sus mecanismos y lenguaje-, y a su vez, si no existe una producción relativamente continua, el circuito de consumo jamás logrará consolidarse debido a que los lectores no tendrán una oferta de productos culturales interesante.

Sin embargo, esta no es una reflexión nueva. Algunos de los creadores que revisamos en el presente trabajo se ocuparon de ella e intentaron generar obras que pudieran atraer a un público mayor. Recordemos, a manera de ejemplo, que Juan B. Gutiérrez propone el modelo del “*hipertexto adaptativo*” como una posible solución a lo que él considera es un problema de falta de interés de

los lectores potenciales quienes se sienten desubicados frente a las capacidades del *hipertexto* por lograr una narrativa multilínea. Aún así, la propuesta del “*hipertexto* adaptativo” en la medida en que decide sacrificar su capacidad multilínea –recordemos que este tipo de *hipertexto* ofrece enlaces que organizados jerárquicamente buscan mantener una continuidad narrativa- entra un déficit frente al modelo teórico de las cualidades de la literatura digital, puesto que ésta postula –en términos generales- que el apoyarse en el modelo hipertextual e hipermedial se genera una forma de escribir y leer en la que el lector es parte fundamental del proceso creativo y se fortalece y posibilitan las narrativas rizomáticas.

Si bien el “*hipertexto* adaptativo” no parece ser la respuesta más adecuada al problema de la escasez de lectores, propuestas como *Golpe de gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez, *Caminando Bogotá* del equipo dirigido por Carlos Torres y “Proyecto 25” del equipo de la plataforma *Narratopedia* -que experimentaron con el modelo de los video juegos- pueden aprovechar mejor las posibilidades que teóricamente se abren con la literatura digital (una narrativa multilínea en la que se desdibujan las fronteras entre autor y lector debido a la capacidad que tiene este último de intervenir en la obra gracias a las opciones que se le presentan para interactuar con ella). Adicionalmente, los video juegos son un producto cultural que ya cuenta con un circuito de producción y consumo establecido que permitiría a estas obras autofinanciarse y superar las dificultades económicas de sostenimiento que se hacen evidentes con el proyecto fuera de línea de la plataforma de relatos colaborativos *Narratopedia*: la industria de los video juegos es la industria del sector del entretenimiento que más dinero recauda en el mundo (se estima que en el 2010, esta industria recaudo fondos estimados por 56 billones de dólares, superando así a las industrias de la música y el cine [Poole]) a través de sus diversos canales de distribución (ventas físicas, compras digitales, compras dentro del juego, etc.)

2. ¿Son entonces los video juegos la respuesta?

En un país como Colombia cuya interconexión, uso de plataformas físicas digitales

(computadores de escritorio, portátiles, teléfonos celulares y tabletas) y mercado de contenidos digitales ha crecido dramáticamente⁸⁰ debido a esfuerzos claros del último gobierno como el plan Vive Digital del Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación, comienzan a darse las condiciones para que surja un público potencial que pueda consumir literatura digital que, a su vez, no sólo se valga de las capacidades de los video juegos para potenciar este tipo de escritura interactiva y multilineal, sino que también pueda aprovechar su circuito de producción y consumo. Sin embargo, dados los alcances del presente trabajo investigativo, que buscaba ofrecer un panorama del desarrollo de este tipo de literatura en el país desde 1990 hasta el 2012, esta es una pregunta que queda abierta para ser resuelta en futuras investigaciones sobre esta misma área y que podrá aportar a la consolidación de este campo literario.

⁸⁰ De acuerdo a los logros presentados por el Ministerio para el 2012 se calcula que hay más de seis millones de usuarios conectados a Internet y que más de un millón de usuarios de escasos recursos recibieron subsidios para comprar sus propios computadores. Adicionalmente, se crearon varios estímulos para la creación de contenidos digitales (“Logros de Vive Digital 2 años y medio”).

Obras citadas y bibliografía

“Acceso a Internet en Colombia.” *El Tiempo* 18 octubre 1994. Web. 20 Sep. 2012.

<<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-237970>>

Acuna-Zumbado, Eduardo. “Gabriela infinita: Un hipermedia narrativo metamórfico y multiforme.”

Hispania 94.1 (2010): 25-34.

“Adobe Flash Professional”. *Wikipedia*. Web. 16 Feb. 2013.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Professional>

Alonso, Rodrigo. “Elogio a la low tech”. *Hipercubo/ok/*.

Aristóteles. *Poética*. Trans. García Yebra. Madrid: Gredos, 1994.

Arthur, Charles. “Adobe kills mobile Flash, giving Steve Jobs the last laugh.” *The Guardian*, 9 nov.

2011, Technology. Web. 20 Mar. 2013.

<<http://www.guardian.co.uk/technology/2011/nov/09/adobe-flash-mobile-dead>>

Banco de la República. “Tasa Representativa del Mercado, año 1993, primer semestre.” y “Tasa

Representativa del Mercado, año 1993, segundo semestre.” Web. 20 Sep. 2012.

<<http://quimbaya.banrep.gov.co/estadcam/trm/trm93-1.htm>>

Barthes, Roland. *S/Z*. Madrid: Siglo XXI, 2001.

Berenguer, Xavier. “El medio es el programa.” Web. 10 Abr. 2013.

<<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/programa/principal.htm>>

---. “Escribir programas interactivos.” Web. 16 Feb. 2013.

<<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/interactivos/index.html>>

---. “Historias por ordenador.” Web. 16 Feb. 2013.

<<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/histor/narrc.htm>>

Berst, Jesse. “Web War Will Escalate -- Casualties Expected.” *PC Week* 20 Feb. 1995. Web 10 Abr.

2013. <<http://www.well.com/user/oink/oinkxweb/snippets/g7-bxls/webwar3.htm>>
- Bissel, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. Vintage Books, 2011. Kindle.
- Borràs Castanyer, Laura. “Ciberteatro: posibilidades dramáticas en la era digital”. *Lecturas : Imágenes, 6. Revista de Poética de la Imagen. Cine y Teatro*. Vigo: Editorial Academia del Hispanismo, 2009. 33-46.
- Burbano, Andrés y Hernando Barragán. *Hipercubo/ok/*. Bogotá: Universidad de los Andes, 2002.
- Caballero, Paola. Correspondencia con el autor.
- Calvo Revilla, Ana María. “Tipología de la narrativa digital o hipermediática: intertextualidad e interactividad”. <<http://www.cibersociedad.net/congres2009/en/coms/tipologia-de-la-narrativa-digital-o-hipermediatica-intertextualidad-e-interactividad/837/>> 19 de noviembre de 2010.
- de Campos, Augusto, Décio Pignatari et al. *Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.
- de Campos, Haroldo. “Evolução de formas: poesia concreta.” *Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960*.
- Casacuberta, David. “¿Hay secretos en la creación colectiva?” *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*.
- “Chat”. *Diccionario de la Real Academia Española*. Web. 13 abr. 2013. <<http://lema.rae.es/drae/?val=chat>>
- Chau, Jonathan. “Internet Explorer 3.0.” *Windows IT Pro*. Web. 30 Oct. 2012. <<http://www.windowsitpro.com/article/Internet/Internet-explorer-3-0>>
- Chávez, Sandra Viviana. “Las estrellas negras: más allá del impacto de una campaña publicitaria.” *Comunikandonos.com: Diálogos sobre Comunicación* 7 May. 2006, Comunicación Gubernamental. Web. 22 Mar. 2013.

<<http://www.comunikandonos.com/sitio/comunicacion-gubernamental/108-las-estrellas-negras-ms-alldel-impacto-de-una-campa-publicitaria.html>>

Cobos, Tania Lucía. “Historia de Internet en el mundo y su llegada a Colombia.”

<<http://tanialu.co/2010/01/12/historia-de-Internet-en-el-mundo-y-su-llegada-a-colombia>>

28 de marzo de 2011.

“Computadores aumentan ventas por la exención del IVA”. *Portafolio*, 12 Dic. 2007. Web. 20 Mar.

2013. <http://www.portafolio.co/detalle_archivo/MAM-2762597>

Decreto 2548. Art. 1. 1993. Web. 20 Sep. 2012.

<http://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Normograma/docs/decreto_2548_1993.htm>

Delany, Paul y George P. Landow. “Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art.” *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies*. Delany, Paul y George P. Landow ed. Massachusetts: MIT Press, 1991.

Dutta, Soumitra, Bruno Lanvin & Fiona Paua. *The Global Information Technology Report 2003-2004: Towards an Equitable Information Society (GITR)*. Nueva York: Oxford University Press, 2004.

---, Irene Mia. *The Global Information Technology Report 2008-2009: Mobility in a Networked World (GITR)*. Ginebra: SRO-Kunding, 2009.

---. *The Global Information Technology Report 2010-2011: Transformatios 2.0 (GITR)*. Ginebra: SRO-Kunding, 2011.

Eco, Humberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets, 2002.

Enns, Anthony. “Don't Believe the Hype: Rereading Michael Joyce's Afternoon and Twelve Blue.”

Currents in Electronic Literacy (2001). Web.

<<http://www.cwrl.utexas.edu/currents/fall01/enns/enns.html>>. 22 de Febrero de 2011.

Fenollosa, Ernest. *The Chinese Written Character as a Medium for Poetry*. Ezra Pound ed. Nueva York: Fordham University Press, 2008. Kindle.

Foucault, Michel. *The Archeology of Knowledge and the Discourse on Language*. New York: Harper and Row, 1976.

Funding Universe. "Macromedia, Inc. History." Web. 16 Feb. 2013.
<<http://www.fundinguniverse.com/company-histories/macromedia-inc-history/>>

Funkhouser, Christopher T. *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of forms, 1959-1995*. Nueva York: Alabama University Press, 2007.

Gaviria, Alejandro. "Movilidad Social". El Espectador. 19 feb. 2012. Web. 30 Sep. 2012. <<http://www.elespectador.com/impreso/opinion/columna-327373-movilidad-social>>

Genelius, Susan. "What is a Blog?" *About.com*. Web. 13 abr. 2013.
<<http://weblogs.about.com/od/startingablog/p/WhatIsABlog.htm>>

Genette, Gérard. *Figuras III*. Trad. Carlos Manzano. Barcelona: Editorial Lumen, 1989. Web. 15 Nov. 2012. <<http://es.scribd.com/doc/108659172/Figuras-III-Gerard-Genette-pdf>>

Gil Vrolijk, Carmen. *El alebrije*. Web. 10 Feb. 2013. <<http://www.elalebrije.org/>>

---. Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos). Director: Cristo Rafael Figueroa. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2002.

Gonzalo, Jaime. "Escritores, lectores e hipermedia - Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez (III)." Web. 10 Feb. 2013. <<http://www.youtube.com/watch?v=-EAuraFwdjs&feature=share&list=PLA1C9F721A3D2AA69>>

---. "Hipermedias narrativos y videojuegos interactivos- Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez (II)." Web. 10 Feb. 2013.
<http://www.youtube.com/watch?v=yr_T7WsTlj8&feature=share&list=PLA1C9F721A3D2AA69>

---. "Narratopedia: plataforma para hipermedias - Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez (y IV)."

Web. 10 Feb. 2013.

<<http://www.youtube.com/watch?v=WtPYtIOSjJA&list=PLA1C9F721A3D2AA69&index=4>>

---. "¿Qué es un hipermedia narrativo? - Entrevista a Jaime Alejandro Rodríguez (I)." Web. 10 Feb.

2013. <[http://www.youtube.com/watch?v=6_raQT-](http://www.youtube.com/watch?v=6_raQT-dhDo&feature=share&list=PLA1C9F721A3D2AA69)

[dhDo&feature=share&list=PLA1C9F721A3D2AA69](http://www.youtube.com/watch?v=6_raQT-dhDo&feature=share&list=PLA1C9F721A3D2AA69)>

Graham, Paul. "Web 2.0". Web. 20 Mar. 2013. <<http://www.paulgraham.com/web20.html>>

Grant, Tina. "Compaq Computer Corporation History." *International Directory of Company*

Histories 26. St. James Press, 1999. Web. 30 Sep. 2012.

<<http://www.fundinguniverse.com/company-histories/compaq-computer-corporation-history/>>

Gutiérrez, Juan B. *Condiciones extremas*. Web. 16 Feb. 2013.

<<http://literatronica.net/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=10>>

---. *El primer vuelo de los hermanos Wright*. Web. 30 Sep. 2012.

<www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm>

---. "Literatrónica: Hipertexto Literario Adaptativo." Web. 16 Feb. 2013.

<<http://www.monografias.com/trabajos32/literatronica-hipertexto-literario-adaptativo/literatronica-hipertexto-literario-adaptativo.shtml>>

Häbich, Gabriela. "Decálogo de la 'imaginerie' electrónica: Apuntes para una escritura digital."

/Hiper cubo/ok/.

Hayles, Katherine. *Electronic Literature: What Is It?. Vers. 1.0*. The Electronic Literature

Organization, 2 enero 2007. Web. <<http://eliterature.org/pad/elp.html>>. 22 febrero de 2011.

Herrera Ferrer, Raquel. *Tempus Fugit: el relato interactivo*. Girona: Fundació Espais d'Art

Contemporani, 2003.

“Hipertexto”. *Diccionario de la lengua española*. 22ª ed. Web. <<http://buscon.rae.es/draeI/>>. 20 de marzo de 2011.

“IBM PS/1.” Web. 30 Sep. 2012 <http://www-03.ibm.com/ibm/history/exhibits/vintage/vintage_4506VV4023.html>

“Internet”. *Diccionario de la lengua española*. 22ª ed. Web. <<http://buscon.rae.es/draeI/>>. 20 de marzo de 2011.

Juan-Navarro, Santiago. “Un tal Morelli: Teoría y práctica de la lectura en Rayuela, de Julio Cortázar.” *Revista canadiense de estudios hispánicos* 17.2 (1992): 235-252. Web. 16 Nov. 2012. <www.sjuannavarro.com/files/rayuela.pdf>

Kirkman, Geoffrey S., Peter K. Cornelius et al. *The Global Information Technology Report 2003-2004: Readiness for the Networked World (GITR)*. Nueva York: Oxford University Press, 2002.

“La falla del milenio afectará computadores.” *El Tiempo* 25 nov. 1997, Otros sec. Web. 16 Feb. 2013. <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-704801>>

“La historia de Blogger”. *BdeBlogger.com* 7 May. 2007. Web. 13 abr. 2013. <<http://www.bdeblogger.com/historia-de-blogger.html>>

Lamarca, María J. *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Web. 16 Feb 2013. <<http://www.hipertexto.info/>>

Landow, George P. “El hipertexto y la teoría crítica”. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Patrick Ducher (trad.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1995.

---. *Hipertexto 3.0: La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós, 2009.

“Lenguajes de programación orientada a objetos.” *La revista informática.com*. Web. 25 Mar.

<<http://www.larevistainformatica.com/lenguajes-programacion-orientada-objetos.htm>>

Ley 111. Artículo 31. 2006. Web. 20 Mar. 2013.

Liestol, Gunnar. “Wittgenstein, Gennete y la narrativa del lector en el *hipertexto*.” Landow. *Teoría del hipertexto*.

“Los computadores importan.” *Dinero*. 1 junio 1995. Web. 20 Sep. 2012.

<<http://www.dinero.com/e-conomia/edicion-impresa/articulo/los-computadores-importan/19224>>

McLuhan, Marshall y Quentin Fiore. *The Medium Is The Massage: An inventory of effects*.

Berkeley: Ginkgo Press, 1996. 44-45.

McMurray, George R. “Reality And Myth In Garcia Marquez Cien Años De Soledad.” *The Bulletin*

of the Rocky Mountain Modern Language Association 23.4 (1969): 175-181. *Jstor*. Web. 16 Nov. 2012

Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación. “Logros de Vive Digital 2 años y

medio.” Web. 13 Abr. 2013. <<http://www.mintic.gov.co/index.php/vive-digital/logros>>

Montes, Álvaro. “Marzo 3 de 1957: La máquina que cambió al país.” *Revista semana* 30 may.

2004. Web. 12 septiembre de 2012. <<http://www.semana.com/especiales/marzo-1957-brla-maquina-cambio-pais/79194-3.aspx>>

Moreno, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2002.

Netscape. “Netscape and Sun Announce Javascript, the Open, Cross-Platform Object Scripting

Language for Enterprise Networks and the Internet.” *Netscape Press Relations*. 4 de dic. de 1995. Web. 30 Oct. 2012.

<<http://web.archive.org/web/20070916144913/http://wp.netscape.com/newsref/pr/newsrelease67.html>>

O'Grady, Jason D. "iPhone will/won't support Javascript and Flash." *ZDNet*, 14 ene. 2007, Open Source. Web. 20 Mar. 2013. <<http://www.zdnet.com/blog/apple/iphone-willwont-support-javascript-and-flash/387>>

Ortega, María L. "PEDRO PÁRAMO. Un viaje que se hace eterno en la palabra." *Mito y poesía en la obra de Juan Rulfo*. Bogotá: Siglo del hombre editores, Universidad de los Andes, 2004.

Pajares, Susana. "Condiciones extremas." Web. 16 Feb. 2013. <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/condex.html>>

Platón. *Fedón. Fedro*. Trans. Luis Gil Fernández. Madrid: Alianza editorial, 2009.

Poole, Steeven. "Bang, bang, you're dead: how Grand Theft Auto stole Hollywood's thunder." *The Guardian* 9 Mar. 2012, Technology Sec. Web. 13 Abr. 2013. <<http://www.guardian.co.uk/technology/2012/mar/09/grand-theft-auto-bang-bang-youre-dead>>

Rodríguez, Jaime A. *Gabriela infinita*. Bogotá: Ediciones digitales, 1999. Web. 30 de Oct. 2012. <http://www.javeriana.edu.co/Gabriela_infinita>

---. *Golpe de gracia*. Web. 30 Dic. 2012. <<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>>

---. Entrevista personal. 19 Mar. 2013.

---. *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2011.

---. *Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital*. Web. 16 Feb. 2013. <http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/>

Rocheleau, Jake. "A History Lesson on the Rise and Fall of Adobe Flash." *Speckyboy Design Magazine* 5 Sep. 2012. Web. 13 Abr. 2013. <<http://speckyboy.com/2012/09/05/a-history-lesson-on-the-rise-and-fall-of-adobe-flash/>>

- Seabrook, John. "Streaming Dreams: Youtube Turns Pro." *The New Yorker* 16 Jun. 2012, Annals of Technology Sec. Web. 13 Abr. 2013. <http://www.newyorker.com/reporting/2012/01/16/120116fa_fact_seabrook?currentPage=all>
- Seeguer, Jerry. "The Rise and Fall of Adobe Flash." *Speckyboy Design Magazine* 5 Sep. 2012. Web. 16 Feb. 2013. <<http://muddledramblings.com/rumblings-from-the-secret-labs/the-rise-and-fall-of-adobe-flash/>>
- Smuts, Aaron. "What Is Interactivity?" *The Journal of Aesthetic Education* 43.4 (2009): 53-73. Project Muse. Web. 22 febrero de 2011.
- Suarez, Camilo A. "NARRATOPEDIA: Las Mil Caras de la Creación Colectiva." Web. 18 Mar. 2013. <<http://www.youtube.com/watch?v=sI0P1DcYE60>>
- Tanenbaum, Andrew S. y David J. Wetherall. *Computer Networks*. Boston: Prentice Hall, 2011.
- Taylor, Claire. "De Macondo a Macondo.doc: Ficción hipertextual hispanoamericana contemporánea." *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 14 (2010): 1-19.
- Torres, Carlos et al. *Caminando Bogotá*. Web. 20 Mar. 2013. <<http://www.caminandobogota.com/flaneur/inicio.htm>>
- . "Sobre el proyecto." Web. 20 Mar. 2013. <<http://www.caminandobogota.com/blog/proyecto.htm>>
- "TV Cable lanzó ayer Cablenet." *El Tiempo* 24 jul. 1997, Otros Sec. Web. 10 Feb. 2013. <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-616384>>
- Villa, Luís. "Golpe de gracia, de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz." *Tecnologías literarias*. Web. 23 Mar. 2013. <<http://tecnologiasliterarias.wordpress.com/category/3-golpe-de-gracia-de-jaime-alejandro-rodriguez-ruiz/>>

W3C. “Frames”. *HTML 4.01 Specification*. Web. 30 Oct. 2012.

<<http://www.w3.org/TR/1999/REC-html401-19991224/present/frames.html>>

“What is a fórum?”. Web. 13 abr. 2013.

<http://turningtalk.turningtechnologies.com/home/help/english/What_is_a_forum.htm>

“Wiki”. Wikipedia. Web. 13 abr. 2013. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>>

Wikipedia. “About Wikipedia.” Web. 13 abr. 2013.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About#Wikipedia_history>

Zeevi, Daniel. “The Ultimate History of Facebook.” *Social Media Today* 21 feb. 2013. Web. 13 abr.

2013. <socialmediatoday.com/daniel-zeevi/1251026/ultimate-history-facebook-infographic>

Anexo 1: Entrevista personal a Pablo Arrieta

Corredor: Pablo, para empezar esta entrevista me gustaría preguntarle ¿Cómo empieza a formarse, desde su percepción, el campo de la literatura digital en Colombia?

Arrieta: Yo diría que es un campo que hasta ahora está formándose. Cuando entonces, digamos que las personas que llegaron después llegaron o de la literatura o de los medios tradicionales como pueden ser el periodismo o la publicidad y la visión que tenían era mucho más lineal. Digamos como que uno no encuentra en Colombia gente que esté jugando mucho con la forma.

Corredor: sí...

Arrieta: digamos que encontraron un espacio para el contenido pero la forma no varía. Casi que uno podría coger, y para muchos de ellos eso fue lo interesante, coger su colección de entradas del Blog y crear un libro y venderlo, pero pues como de la forma lineal y tradicional uno podría imaginarse escribir en un libro.

Corredor: sí...

Arrieta: solamente ahora, ya a estas alturas, después de una década de experimentación, están entrando personas que vienen del Cine, de la Música que tienen ideas diferentes. Fíjate que, yo creo que, de pronto hay un punto de inflexión, por ahí en 2010 que algunas personas empezaron a detectar que existía algo llamado *transmedia*, y, con esto del *transmedia*, siento que sí están empezando a jugar algo con la forma. Se han hecho varios eventos de narración *transmedia*, que le interesan a las personas que venían de la industria de la narración de la televisión, del documental o del cine; como esto es hacia donde se está moviendo la industria de los contenidos, pues, como por inercia, o como por copia, muchas personas se están entrando a eso mucho a eso.

Entonces, siento que la evolución ha sido un poco lineal. Los experimentos que se han hecho o son de gente que son muy de gueto, muy exclusiva, como que no las conoce el gran público y las cosas grandes que van a pasar puede que lleguen ahora. Yo siento, y es algo que puede explicar algo de eso, que Colombia es un país que saltó, que era lo que te decía, en los años 90 nosotros saltamos de la televisión, el radio; cine no teníamos acá, pues es que no es como decir “la industria cinematográfica se metió”, pero sí de una industria literaria donde el comic no existía.

Las telenovelas son historias secuenciales, lineales; la literatura también. El comic no tanto. Cuando uno mira las historias de los comics, como que los personajes; cuando uno está leyendo una historieta de Batman o de Spiderman, uno está más acostumbrado a una narración no lineal, para presentar personaje de forma distinta. Eso es algo que Scott McCloud, en sus libros de entender comics comentaba. Él decía que las personas que leen comics entender Internet es mucho más fácil, porque ya están acostumbrados que las historias no arrancan en un punto cero y de ahí la posibilidad de ir hacia atrás, devolverme, de pronto darle un capítulo a un personaje que no había estado. Y eso es algo que el cómic norteamericano explotó por muchos años, no tanto el europeo, no tanto el cómic que teníamos aquí en América latina. Son más el comic norteamericano y el comic japonés.

Los manga están cerca de eso, porque el manga también permite líneas diferentes y el cómic latinoamericano también.

Alejandro: Claro, digamos que el cómic norteamericano tiene una expresión como con la industria que obliga necesariamente a eso. Pero un escrito, una historia de un personaje puede estar contada por muchos escritores de maneras paralelas. Entonces son dos típicos universos paralelos de verse, en los que pasan trescientas cosas distintas al mismo personaje y uno no tiene problemas para entenderlo.

Arrieta: Y curiosamente, mientras eso está pasando en Estados Unidos, en Japón la industria respeta, ellos son celosos de la propiedad intelectual y de todas esas cosas, pero respetan y permiten que haya propuestas hechas por los fans. Cuando uno mira los mangas, no solamente está la línea creada por el autor, sino que también hay variaciones, posibilidades hechas por los fans.

Cuando uno mira eso, lo que termina pasando es que son dos industrias en las cuales la narrativa no lineal ya estaba metida, estaba metida de cabeza, estaba como en el ADN de las personas. Acá en Colombia, se requirió un tiempo. Entran los manga, los animé, los chicos que crecimos sin comics por la ley del 93'. Los que crecimos con comics y que ya sabíamos que existían con la ley del libro del 93' se cierran, dejan de llegar a Colombia y se convierten una cosa de más o menos culto, o solamente de unas cuentas personas.

Corredor: “De equivalencia al porno”

Arrieta: Se toma un tiempo de que las personas vuelvan a consumir y a poder entender eso. Fíjate que otro fenómeno que hay por ahí es el de los juegos, los videojuegos, pero antes de eso estaban los juegos de rol.

Curiosamente, muchos desarrolladores de Internet, programadores, gente que sabía de sistemas, eran supremamente adictos a los juegos de rol. Entonces, pues digamos que si tu te ibas a una reunión de estas de programadores, siempre había comentarios muy *geeks* que tenían que ver con los juegos de rol. Digamos que esta forma de narración no lineal, estaba en algunos ambientes, pero todavía no estaba no popularizada. Yo no siento que ahorita esté del todo, pero sí, sí como que la gente está un poquito a preguntarse cómo narrar de otra manera, y sin tanta teoría están pasando directamente a la práctica. Y sin haber leído los textos que tú citabas al principio, lo que están haciendo es llegar a esto, porque Disney lo está haciendo, porque Marvel lo está haciendo, que es Disney, porque cualquier otra industria de estas del entretenimiento lo está haciendo, y es necesario.

Digamos que la narración transmedia, más allá del hipertexto, está combinando múltiples pantallas y múltiples plataformas. Pues las narraciones se pueden hacer en distintos lenguajes, porque obligatoriamente tiene que ser así. Y la única forma que tiene de sobrevivir una narración impresa es si tiene contrapartes en otro tipo de formas narrativas. Entonces, esto hace que los creadores de esas historias empiezan a pensar en multimedia. Yo siento que el hipertexto abre unas posibilidades de narración multimedial. Pero eso no se exploraba mucho, porque la gente tenía formación en uno de los medios. Entonces, o escribía, o tomaba fotos, o hacía música, o hacía películas, pero combinar todo...

Alejandro: Uy, pues, también empiezan los trabajos un poco interdisciplinarios, ósea, Juan Bernardo Gutiérrez, por ejemplo, trabajaba con un equipo, Jaime Rodríguez, trabaja con un equipo; *Golpe de gracia*, también es producción colaborativa. Eso lo discutía alguna vez con otra persona, cuando uno no es el que programa, o por lo menos, no entiende lo que está haciendo o programado, su lenguaje nativo de narración es distinto, uno sigue siendo mucho más lineal, que cuando uno entiende cuales son las posibilidades de las plataformas que está utilizando.

Arrieta: ¡Claro! aparte la industria no ha apoyado, fíjate que estamos en 2012 y todavía hay incipiente negocio en Internet. Entonces, pues uno no puede crear lo que ha visto, de pronto sí, pero para eso se necesitan chispazos y se necesita gente que invente la rueda en cada parte del mundo, que eso es una forma. Pues acá lo que pasó, es que muchas de las narraciones multimedia que se hacían en otras partes nadie las consumía porque nadie entendía qué era eso.

Los Dvd's, los Cd's multimedia esos nadie los captaba, piensa que nosotros estábamos en VHS y a la gente les gustaba eso. Aparece el DVD y el Dvd de ayuda a saltar dentro de la historia. Yo me acuerdo que al puro principio había gente que se ponía bravísima si uno directamente accede directamente al capítulo 13, porque "Como así, si uno tiene que verlo por orden", era como una herejía, un poquito.

Es muy difícil que la gente se arriesgue a crear algo que no ha consumido nunca. Internet ha facilitado que la gente encuentre otros como ellos, no necesariamente en el país y que empiece a tomar coraje en hacer cosas de gente de afuera para empezar a traerlas acá.

Alejandro: ¿Qué obras recuerda usted como que le parecen que fueron proyectos interesantes, relevantes de acá?

Arrieta: Realmente no, ninguno. Es que no, digamos yo conocía todas estas cosas pero no consumí ninguna nunca porque no me interesaban mucho. Lo mío en ese momento estaba, y creo que sigue estando en gran parte, en mirar cosas que se están haciendo afuera. En vez de mirar una copia de algo que se hacía afuera, yo prefería ir a la fuente y leerlo de afuera. Como tampoco tenía el dinero como para poder invertirlo en la forma.

También soy un poco raro porque nunca jugué juegos de rol, leí libros de estos de crea tu propia aventura. Me gusta la literatura y me gusta Internet, pero como cosas distintas, o sea, como lectura de un texto que hasta la fecha no encontrado uno que pueda decir ¡Wow! esto es lo que creo.

Creo que se están haciendo experimentos. Y creo que lo que faltaba, en mi caso por lo menos, era una plataforma de lectura que fuera distinta al computador, digamos el computador chévere, pero un computador conectado a Internet me llevaba a otras cosas. De los pocos *cd roms* que vi con juicio fue el de *Prince, Interactive*, ese fue un intento que él hizo de narración, entonces uno se metía y conocía, pero ya, no era... Y ahora, digamos, estoy leyendo, pero cada cosa que estoy leyendo es secuencial, porque los *ebooks* que han salido hasta ahora son muy del estilo. Pero, te estoy sincero no mucho.

Leía muchísimo la web, como distintas cosas que fueron apareciendo y eso me parece que es interesantísimo. La web cambió la forma como leo, yo sí creo, antes leía de una forma mucho más juiciosa, de principio a final, y ahora es mucho más “pedaziado” y con la posibilidad de leer

libros electrónicos donde yo puedo buscar dentro del texto y puedo mirar lo que otras personas sugieren pues es mucho más rápido llevarme ideas, como que compro libros y los estoy mirando de una forma que antes no se podía. “pero creo que hasta ahora con las tabletas, estas opciones narrativas se van a dar, porque en el computador uno se sentía como que le faltaba.

Alejandro: Su merced hizo parte de los jurados de los premios del distrito. ¿Cómo fue esa experiencia? ¿Qué obras encontró?

Arrieta: Pues lo dicho, nosotros hicimos como un manifiesto y dijimos que la calidad era muy baja, o sea, eran proyectos que eran como para la web, eran proyecto de sitio de web, más que de narración, más que propuesta literaria, por lo mismo. Yo creo que si uno ha consumido comics de chico y ha visto todas las opciones que tiene el género y todo lo que la gente ha hecho, pues uno puede evolucionar más rápidamente. Pero acá se veía muy incipiente. El que terminó ganando era un proyecto que era correcto, más que un proyecto propositivo o novedoso. Era un proyecto que uno esperaba que funcionara, porque estaba hecho con trabajo y tenía dedicación. Pero muchos de los otros eran propuestas que no estaban hechas ni siquiera en computador, pues sí, cualquier cosa en un papel aguanta. Pero verlo realmente andando no pasaba. Entonces, pues digamos lo que sentimos y lo que sentí personalmente, es que estaba un poquito crudo, que es necesario hacerlo, realmente; pero todavía no hay una narración, ni siquiera hay una propuesta narrativa que se parezca a algo que la gente conozca, porque digamos que los referentes que citaba la gente, en los casos donde se veía un proyecto ya andando, eran muy pobres, y los proyectos donde había solamente teoría eran muy interesantes de pronto pero..

Alejandro: No había nada.

Arrieta: Exacto, cómo lo iban a hacer ellos. Entonces creo que, por ahora, estamos en un punto que es incipiente acá en Colombia, estamos naciendo para eso. .

Alejandro: Cuénteme de esos primeros años, o sea del 94, de la apertura de la web en Colombia...

Arrieta: Yo conté con la suerte de estar en Los Andes, donde Hugo Sin, decidió traerse el dominio punto com, porque nadie más lo quería, nadie veía que era y yo ya había leído en la revista Wired varios artículos que hablaban de la web, entonces, un día en una corrección de arquitectura, corrección mía de proyecto, una amiga me dijo “acompañame al centro de cómputo que le voy a hablar a mi novio” y yo “¿Cómo así? ¿Tenemos Internet? y me dijo sí. De ahí todo cambió ,porque, pues lo dicho, yo consumía mucho material que venía de afuera, compraba revistas en la librería francesa, en tiempo futuros, que eran de comic; desde chiquito me habían gustado otro tipo de películas que no eran las *mainstream*, me gustaba la ciencia ficción, me gustaba el cine fantástica, entonces, como no encontraba muchísimo de eso acá.

Entonces, apenas se abre esa puerta, y uno descubre que puede hablar con otras personas. Yo empecé a hacer amigo en Francia, en Rusia, en U.S.A, en Inglaterra, antes que en Bogotá; pues eso es divertido. Mucha gente lo que buscaba era hacerse amigo de la gente de acá y no; a mí fue de una como al otro lado. Y empecé como a compartir cosas y me empezaron como a mandar por correo información y después ya, como en ese momento era la manera, me mandaban paquetes por correo y me llegaban acá con recortes de periódico. Pues el otro lado del mundo era muy fácil de alcanzar. Yo no había salido de Colombia, mi primer viaje fue a los 27 años, ya salido de la universidad y varios años después de empezar a trabajar. Y como que Internet se convirtió en un puente para entrar en contacto con cosas, cosas que están más allá.

Digamos que fui conociendo a las distintas personas por cosas de la vida, iba a conferencias e iba conociendo a las primeras personas que estuvieron desarrollando sitios web para Yahoo, para Google, cuando apenas arranca la cosa. Y como que le he podido poner cara a los proyectos, para otras personas que es simplemente algo que leen. Yo he intentado estar desde el principio, en el

98he empezado a ir a conferencias en U.S.A., a mirar quienes son los que están detrás de los proyectos, y al humanizar las cosas se da uno cuenta que son proyectos comerciales, pero detrás de esto hay deseos humanos por mejorar las cosas que, no solamente en Colombia, sino en todas partes del mundo se notaban que hacían falta.

Los primeros que entraron a Internet, que se dieron muy felices de ese espacio que existiera, fueron minoría. Había muchos gays, latinos, gente que tenía gustos un poco secretos. Entonces, digamos que lo que fue pasando, es en esencia que las primeras personas que entraron eran los raros, los que no encontraban en lo normal, comillas, su campo de expresión entonces tú veías, gente que le gustaba la filosofía, gente que les gustaba la literatura, gente que le gustaba la música, pero normalmente mirando hacia afuera.

Los que hacían negocios acá se conformaban con lo que hubiera, los que hacían literatura tradicional, fíjate que solamente entraron después del año 2000 y todavía hay muchos escritores que se vanaglorian de decir “Yo no entiendo esas maquinitas”. Y eso, pues como en Colombia, no tuvimos un despertar de la web, desde el punto de vista de negocios, como en otras partes, pues era casi que una entretención, pues no movía la plata, no movía la opinión. Por ponerte un ejemplo, en la Universidad de Los Andes intentamos, los primeros años cuando queríamos que la gente entrara a Internet, nos tocaba hacer carreras de observación, nos tocaba hacer que las personas miraran Internet como para encontrar cosas.

Alejandro: Usar la exploración.

Arrieta: Sí, como que se metieran a jugar para poder entrar a hacer su horario, reclamar las notas. Intentamos varias veces que el rector la viera, cuando era Rudolph Holmes, el sitio web de la universidad y siempre nos decía: “No tranquilos háganlo”, o sea quien entraba a mirar los Andes por Internet, nadie. De hecho, cuando yo estaba saliendo de manejar la universidad, el sitio, el que

entró fue Andrés Burbano. Entonces yo tuve como que, hacer un traslapo con él, pero entonces, pues claro, él venía con otras ideas, con otras ideas. Él era de la Nacional, venía de estudiar cine, era una cosa completamente distinta. Yo vengo de una familia súper uniandina, entonces tenía como todos los valores de que pueden ser Los Andes, y aparte sentía que para la universidad ese podría ser un sitio de comunicación como no existía. Porque, Los Andes no tenía emisora, no tenía periódico, no tenía revista así tan masiva. Entonces, la web era el sitio natural para poder comunicar noticias, tanto para la comunidad estudiantil y profesores, como para la sociedad en pleno. No mucha gente veía Internet de esa manera, lo veían como un catálogo...

Entonces, uno de los grandes daños que ha tenido Internet en Colombia es eso, que la gente no podía vivir de lo que hacía ahí. Solamente las personas que ofrecemos el servicio a BMW y hacerle el sitio web pues vivíamos de eso. Pero un señor que escribía, pues acá nadie le paga nada por eso, entonces le tocaba escribir en un periódico. Y con esa cabeza, pues si tu te das cuenta Colombia no ha creado un Huffington Post, no ha creado un C-net, todo ha nacido de los medios tradicionales. Entonces, cuando tú hablas con la gente el sitio web más consultado en Estados Unidos, puede ser Google, puede ser alguna cosa como Kinect o algo de videojuegos. Pero en Colombia es El Tiempo, El Espectador, las cosas tradicionales.

Solamente ahora, que ya las revistas están quedándose sin posibilidades de mantener a cierta personas, salen de sus periodistas, los periodistas se han visto volcados a crear medios nuevos. Y a esos medios nuevos son los que están en Internet, como La Silla Vacía, lo que pasó ahora con Kien y Ke, que vienen y nacen en digital y están intentando llegar a lo digital, pero con una sociedad que ha sido reacia a meterle dinero. Entonces, en Estados Unidos sí, mucha gente pudo vivir de lo que estaba haciendo ahí, y actualmente lo están haciendo.

Entonces, Colombia, como siempre, se salta escalones. Entonces, nosotros estamos saltando de artistas que tenían que firmar con disqueras a artistas que están vendiendo a escala global.

Entonces, tú miras a Monsieur Periné es un grupo así de chiquito que está naciendo en Colombia, pero que tú lo buscas en la tienda de iTunes y está a nivel mundial. Y eso es buenísimo, eso no pasaba antes. Antes tú buscabas un sitio web, podían ver el contenido, pero de allí a que te entrara dinero por eso era muy raro. Y Colombia no está sola, Colombia está en un continente y todo el continente es así. Desde México hasta Argentina tenemos una población que ve Internet como una novedad, todavía, que no está leyendo en Internet. Entonces, pues, tenemos millones de personas que están mirando más lo que pasa en los Estados Unidos con estos medios que lo que pasa acá. No conocemos, nadie sabe lo que pasa en Bolivia en Internet, mucho menos en Chile, de pronto Argentina. Pero, hay grandes vacíos.

Lo que ha sido un mercado natural en los Estados Unidos que es, no solamente Nueva York, es todos los Estados Unidos, para nosotros es Bogotá. Y, pues por necesidad, muchas personas lo están utilizando como medio de comunicación. Es decir, el hijo se va de la casa y entra en Skype, pero es para las poblaciones más humildes. Porque la gente con dinero, el papá y la mamá, pueden que utilicen eso pero en realidad van a hacer un viajecito y van a ver luego la hija. Entonces, teníamos muchos usos distintos, porque la gente más humilde consume mucho tiempo en Cafés Internet, cosas de este estilo, en donde saben para que sirve todo esto, mientras que para muchas personas de clase alta el computador es para llevar cosas de la oficina

Entonces, digamos que uno ve una cultura que apenas está entrando a lo digital, pues como somos una cultura de negociantes, si no podemos vivir de eso, entonces no le paramos bolas. Todavía para muchos es difícil entender que no hay diferencia entre virtual y real, no es que yo tenga una vida virtual y una vida real. Las dos cosas son la misma pero con herramientas diferentes, a veces yo hago cosas en la pantalla y eso complica las cosas. Osea, como que tu le hablas a alguien y te dicen como “pero eso es con la pantalla”

Alejandro: Sí, sí, lo entiendo...

Arrieta: Es decir, este es un país en donde la gente no siente que existe su obra hasta que no las ve impresa en un librito o cosas de ese estilo. Y es complicado, fíjate que yo llevo desde el 94 creando cosas y si tú me dices “ven miremos tus sitios web” pues no existen. Porque la web es como el Ballet, tú lo haces y desaparece, esta en permanente construcción y evolución dentro de sí misma. Y eso es algo que es muy difícil de entender, hay gente que dice “todo lo que he trabajado y no existe”, no, no, no. Es como el Ballet, el ballet existe, pero cuando yo voy a ver el ballet de hoy no es el mismo de ayer, cada uno es una función distinta. Entonces la web, lo que hemos trabajado en ella, hemos metido mucho tiempo pero a la larga no se ve que fue lo que hicimos. Porque la gente dice como “¿dónde está?”.

Entonces, como que esa materialidad, ese objeto que yo tengo que crear, para las personas tradicionales es importantísimo, para los demás son kilómetros de vuelo. Entonces pues sí, tienes pilotos.

Hay una cosa que es muy divertida, fíjate desde la misma traducción de la palabra “entrar a la web” ya marca diferencias rotundas en América Latina y acá. Mientras que en Estados Unidos se decía *Surf the web*, qué implica yo con una tablita con el mundo y me puedo volver miércoles. Acá decimos navegar la web; navegar la web es meterse en una barquita donde tenemos un capitán y pues la gente busca eso, espera que esté seguro. Y pues cuando uno surfea, eso implica que uno busque retos.

Es una lógica completamente diferentes y yo creo que el lenguaje ayuda a eso. Entonces la gente está buscando seguridad. Somos una nación en donde tenemos cámaras de seguridad y porteros y celadores, ejércitos armados detrás de una persona y esperamos que eso mismo exista en Internet. Pues, en Estados Unidos la cosa se fue dando y en otros países mucho más. Pero, acá por ejemplo, yo creo que una narración que hubiera traído la gente es algo erótico, pero pues cómo, si no entraban por aquí, no la encontraban, no. En Estados Unidos cosas de ese estilo funcionan, pues

no, pero *Lost*, *Heroes*, uno no lo puede entender sin chicos que no hayan crecido consumiendo la web y consumiendo cómics, porque eso llegó directamente a la televisión. Mientras que acá la televisión sigue siendo bastante lineal y cuando se han puesto a hacer cosas es porque las cadenas norteamericanas se han puesto a hacer cosas experimentales y se dieron cuenta de que existía la transmedia.

Entonces, los formatos en los que se entregaban las historias para América Latina terminan siendo importantes porque yo puedo negociar con ellos. Pero cuando era así tan...

Y somos muy egoístas, mientras que en otras culturas la gente como que apoya. Aquí muchas personas no apoyan al otro, entonces no tenemos los grandes eventos de difusión, sino hasta que llegó *Campus Party*.

Corredor: Y los pocos que fueron surgiendo fueron quedando en el camino, Artrónica...

Arrieta: O se aburriendo, o convirtiendo en otra cosa. -cuando tú miras, los que empezamos con esto seguimos. El grupito chiquitito de Carmen Gil, Andrés, Mauricio Girálido que está en los Estados Unidos ahora. La gente que está desde el puro principio pero que lo hacíamos como muy idealistas, porque encontramos nuestro espacio, porque no era nada de lo que había nada de lo que había en ese momento, ahí seguimos. Y nos hemos vuelto como profesores, o como difusores, o como activistas. Tú miras un tipo como Hernando Barragán y el tipo ha trabajado en 80.000 mil cosas que han evolucionado en la web, pero muy poca gente entiende el impacto de lo que él ha hecho.

Corredor: Muy poca gente entiende que *Arduino* nació de *Wiring*.

Arrieta: Si no se puede vender... Y si no, pues lo que está ocurriendo. Ahora llega Disney y nos va a mostrar como pueden hacer narración en donde los objetos reacciones a las palabras de los

dueños. Ok, eso es territorio que ha venido abonando todo esto de Arduino, todo este tipo de cosas en donde y puedo hacer transiciones entre los visicons, los virtual. Entonces eso es lo que acá no se ha comprendido mucho.

Yo creo que para que haya literatura primero tuvo que haber oralidad, tuvo que haber algún tipo de narración. Nosotros vamos en la parte más primaria, que es una narración del día a día. Eso es lo que hicieron los de los Blogs, los twitteros es como: “Estoy comentando lo que está pasando”, pero construir algo con eso, yo creo que todavía nos falta. Las generaciones que están ahorita, ojala ya empiecen a romper eso y como que la gente se de cuenta de proyectos hechos que vayan a transformar.

Tiene que haber un reconocimiento de la industria tradicional para que esto surja. porque mientras tanto... O sea, uno se empieza a dar cuenta cuando un tipo como Jeff Ownes viene acá y lo trae una editorial, la cosa empieza a cambiar. Pero si tu miras para atrás, lo que llegaba de cualquiera de estos grandes pensadores de Internet de narración hipertextual eran sus libros, no su persona. No venían a departir acá con nadie. No recuerdo un evento, de pronto me equivoque, no recuerdo un evento donde estuvieron.

[...]

Esto nace en la costa este de los estados unidos donde están todos lo hippies y el nivel de compartir era importante. En una sociedad donde yo pueda vender cositas y me lucro desde que los otros no sepan y yo sí soy el que sabe entonces puedo cobrar caro.

Corredor: La idea de compartir no pega mucho.

Arrieta: En una industria en donde la literatura que se lee es la que ve y se escribe , entonces pues un escritor de los tradicionales hablaba de las maravillas de los ojos, entonces pues así sí es muy difícil. Es como tener dos ojos pero cada uno mirando

Corredor: En una dirección distinta.

Arrieta: Yo creo que nos queda camino, es en otras manifestaciones de narración, como el cómic puedes ser, tú ves y tampoco es que tengamos nada que mostrar. Ahorita la gente ha empezado a meterse como Powerpaola, como los de La Revista Larva con más seriedad que la de los años 80 y los de antes. Digamos los de antes eran una copia de formas no muy arraigadas a lo nuestro y si salía arraigado era como el gaminsito o como el indígena del amazonas y eso a no todo el mundo le interesaba. Ahora sí está pasando, yo creo que la temática sí tiene que ser clara. La narrativa todavía no está a ese nivel en Internet.

Corredor: Nos falta apropiación del asunto, grupo de canibalismo.

Anexo 2: Entrevista personal a Jaime Alejandro Rodríguez

Corredor: Jaime Alejandro, para comenzar esta entrevista me gustaría empezar aclarando que conozco el libro *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura* donde usted explica detalladamente algunos de los puntos de esta entrevista. También quiero recordar que durante el 2010 fui de alguna manera cercano al proyecto, y entiendo algunas cosas, pero me gustaría incluir esta entrevista como un anexo a la tesis y para ello me parece conveniente empezar básicamente de ceros: ¿De dónde surge? y ¿Qué es?, ¿qué es *Narratopedia*?

Rodríguez: *Narratopedia*, como lo afirmo en el libro que salió, es varias cosas. Una es un proyecto de investigación que tenía como propósito desarrollar una plataforma estudiando las condiciones más favorables para cumplir dos dimensiones que buscábamos desde hace algún tiempo: la primera que facilitara la publicación digital, la publicación de contenidos digitales para cualquier persona, con sólo registrarse en la plataforma y que no tuviera que pasar por los filtros de edición de ninguna especie; la segunda, que incluyera herramientas para trabajo colaborativo y colectivo. De manera que uno de los escenarios de esa plataforma sería convertirse en una plataforma de encuentro y de ideas que se pudieran desarrollar por varias personas. Básicamente, porque publicar haciendo uso de las herramientas digitales implica la formación de equipos y nosotros habíamos hecho un trabajo, un par de trabajos, con el caso de *Gabriela* y con *Golpe de gracia*, que había implicado justamente reunir equipos especializados para, en un caso, remediar una obra literaria que era *Gabriela infinita* y, en otro, desarrollar un ejercicio digital en *Golpe de gracia*. Pero claro, reunir equipos de ese tipo y gestionar la actividad de estos equipos pues, primero, es muy costoso y, segundo, termina generando un efecto que quería superar: el efecto libro que termina siendo un objeto cerrado.

En la plataforma de *Narratopedia*, queríamos que los equipos o las personas que querían ponerse en contacto en una especie de lógica de red social, pudieran exponer sus proyectos, pudieran encontrar gente que se quisiera vincular a ellos, por ejemplo, alguien que quisiera hacer la animación de una parte de la obra, otro que quisiera hacer la fotografía, otro que quisiera hacer la música y de esa manera generar, digamos, facilitar el trabajo colectivo, porque nosotros creíamos y seguimos creyendo que, en el caso de Internet, las herramientas y las plataformas que facilitan la creación colectiva son las que realmente hacen cambio; las demás pues son sofisticaciones de formas de hacer el arte que siempre hemos hecho, son formas de hacer arte tipo autor o tipo autor colectivo, como el caso de producción de piezas cinematográficas que casi traslada el mismo esquema a la producción de piezas digitales.

Ese proyecto de investigación quería revisar muy a fondo que es la creación colectiva en Internet, que es la creación colectiva en las condiciones, que es lo que Lévy llama el espacio antropológico del conocimiento y pues salía de un trabajo bien interesante en términos académicos que tuvo su lugar también, a través de un equipo interdisciplinario muy interesante. Pero quería llegar también a la producción concreta del portal, del portal de *Narratopedia* y para eso, paralelamente al asunto académico, se fueron haciendo una serie de reuniones y sondeos sobre las posibilidades, sobre las mejores formas de producir ya concretamente el portal. Digamos se adoptó por una de las muchas propuestas que hubo, que fue usar un código libre, abierto, que es el Cyn.in que a través de una empresa, de una empresa que estuvo muy involucrada con el proyecto que es Alfredo y Luna, se logró hacer la versión, que fue la versión piloto con la que trabajamos durante casi un año. En esa versión de *Narratopedia*, que duró al aire todo el 2010, tuvimos la oportunidad de ensayar y de verificar esas condiciones que en la teoría nos daban la dimensión de la creación colectiva, pero también, de encontrar cuales son las dificultades de sostener un proyecto de estos.

Te comento, yo creo que *Narratopedia* ya no como objeto de investigación, sino como ejercicio de expresión en la plataforma pudo poner en escena tres tipos de creación, o tres tipos de

publicación y creación digital. Una que yo puedo asegurar que es el 80% de lo que se produjo fue producción individual, de personas que se inscriben en la plataforma como usuarios, colocan un relato, casi siempre en formato de texto, de ese 80% el 30% experimentó con otras herramientas digitales, la mayoría en formatos tradicionales de texto, con la condición que todo el mundo aceptada, condición de uso de la plataforma, de que su texto podía ser reutilizable, incluso variado por otros usuarios. En ese sentido había una condición inicial de que, a pesar de que la entrada fuera individual, en un momento dado podía ser objeto de una construcción colectiva y todo el mundo aceptaba esa condición para participar en *Narratopedia*. Se dio muy poco, las variaciones que hubo fueron muy pocas a entradas originales, como te digo, fueron muy tradicionales las entradas pero fueron muy valiosas y muy interesantes.

Hubo otro escenario, por ahí un 15% de las entradas que llamamos motores narrativos, que eran iniciativas desde el equipo de gestión de *Narratopedia*, de lanzar unas ideas para construir narraciones que podían ser, constituir sumatoria de varios autores, pero que en el resultado tuvieran una dimensión colectiva. Pusimos, por ejemplo, las narrativas “cuerpo”, un poco pensando en “My body” de Cherry Jackson que es un hipertexto clásico, en cómo hacerlo, cómo construirlo colectivamente. ¿Cómo narrar historias sobre mi cuerpo? por ejemplo la historia de cómo me rompí este dedo que en este momento tengo inmovilizado. Queríamos contar un poco esas historias colectivamente hasta armar ese gran cuerpo colectivo con historias, eso más o menos funcionó. El otro que propusimos fue una cosa muy sencilla, que fue crónicas de viajes que se centraba por ciudades. Entonces hay gente que ha visitado Amsterdam o ha visitado Madrid y cuenta sus historias y como focos un poco geográficos van generando una sumatoria de crónicas sobre estas ciudades. La otra, que funcionó muy bien y me gustó mucho, que eran lo que llamamos “relatos de ciudad universitaria”, que era básicamente, la invitación a estudiantes de universidades cercanas a la Javeriana -que sorprendentemente hay como 23 universidades- y entonces pusimos inicialmente, digamos combinamos 2 cosas, la condición de que fueran escritas en la plataforma de *Narratopedia*

pero fueran llevadas usando la aplicación Google Maps como un punto, un mapa específico, personalizado que fueran llevados como puntos, que fueran observados por cualquier persona y nos llevará a *Narratopedia* como lugar de publicación. Hubo uno último que no tuvo mucha gestión que era historias de mi biblioteca, que era un poco como ha llegado a tener la biblioteca que tienes, menos que reseñas, historias sobre esa relación con los libros.

Ese fue como un segundo paquete que puede equivaler como al 15% de la producción que tuvimos ese año en *Narratopedia*. El otro 5% fueron un par de proyectos colectivos que realmente se pusieron en dinámica en relación con las herramientas que habían. Gente que llama, que propone un proyecto y que finalmente desarrolla un actividad colectiva. A parte de todo eso, hubo una actividad final que se llamó proyecto 25 que fue una especie de performance, que preparamos durante casi 5 meses, antes de cerrar esta fase piloto de *Narratopedia*. Iniciamos el proyecto hacia julio de 2010 con la expectativa de culminarlo en una fecha específica 10 y 12 de diciembre de 2010. Ahí lo que hicimos fue preparar un escenario: Para esa fecha se esperaba una tormenta solar inédita que iba a afectar terriblemente sobre todo las comunicaciones en Internet y entonces la pregunta es: ¿frente a esta situación usted que haría? ¿qué va a hacer con su dependencia con Internet? En el camino se nos cruzó la idea que para dar un poco de drama alguien descubriría -un hacker descubriría- que la noticia que se estaba difundiendo sobre este asunto era un complot de unas empresas que en realidad estaban buscando beneficiarse porque empezaron a ofrecer servicios. Una salida de las empresas fue “usted va a tener problemas ese día yo le puedo ayudar con los servidores que vamos a tener ahí, especializados, protegidos y no va a perder su información, pero a alguien se le ocurrió que había más complot allí porque lo que querían era acabar con el Internet democrático. Frente a eso, la idea fue crear como una especie de juego de rol, donde las personas que participaban se inscribían y algunos iban por ejemplo a participar del lado de los malos que eran las corporaciones y otros los buenos que hacían la resistencia de este asunto y en cada uno había roles. Por ejemplo, en la resistencia unos iban a estar dedicados a salvaguardar ciertos portales en donde

realmente la intención había sido... Otros iban a hacer testimonios de lo que estaban ocurriendo y preparamos el asunto de que con todo este proceso el 10 y 11 de diciembre se produjo la simulación del apagado en Internet, que fue un apagado progresivo en zonas horarias y la gente podía colgar cosas que podía ir colgando y eso se fue todo publicando en *Narratopedia*. Ese 10 y 11 casi que igualamos la producción del año en esos dos días porque mucha gente participó allí.

Esa fue una actividad que nos permitió poner en escena una forma de creación colectiva novedosa, vinculada al performance, al juego de rol y creemos que como evaluación es una de las metodologías que pueden ayudar a darle sostenibilidad al proyecto.

Ya como resultado yo quisiera comentarte que de un lado vimos que mucha de la gente que participa en la plataforma eran usuarios esporádicos, es decir, que hubiéramos tenido usuarios, digamos, reiterativos con sus entradas, con sus aportes del 100% habrá un 10 o 15%, el resto publica una o dos veces y no vuelve a publicar, quizás siguen siendo lectores pero realmente de allí en adelante, no hay una cualificación que queríamos como comunidad de práctica de narradores que debía ser uno de los escenarios de *Narratopedia*, ni tampoco un aporte mayor en la creación misma o en la red social de *Narratopedia*.

Y eso nos llevó a preguntarnos cuáles son las dificultades para sostener un proyecto de estos, qué hay que hacer para gestionar. El propio proyecto 25 de esta actividad final nos llevó a la idea de que si hay motivaciones de estas tipo juego y tipo red social, es posible crear como esos hitos de producción. Entonces, en algún momento pensamos que cada año podríamos hacer algo similar en esas fechas, un evento similar en *Narratopedia*. Desafortunadamente, para el año 2011 ya no teníamos la plataforma, ahora te cuento por qué, pero un poco la idea es que podía haberse hecho de esa forma.

En hibridad, tiene tres condiciones, definitivamente. Por un lado, lo que podríamos llamar la consolidación de una comunidad de práctica que se reúna de una identidad que en este caso sería narrada con herramientas digitales, que podría afiliarse o desafiliarse a esa comunidad y que de una forma aporte en términos de colectivo. Y lo otro es la parte económica, es decir, sostener un proyecto de estos implica tener garantía de un servidor, garantía de un soporte, gestión, gestión con comunidades. Localizar comunidades de interés que pudieran ver en *Narratopedia* un espacio favorable para sus proyecciones y eso implica tener gente trabajando en el asunto y a su vez tener recursos para que la gente lo esté haciendo.

Pero nos llevó a pensar que es una experiencia muy bonita que podría ser. En la parte técnica también, hay que mejorar mucho la dimensión de, digamos, interfaz, de usabilidad de la plataforma porque quedó en un estado que podríamos llamar de beta de la interfaz. Recogimos muchas inquietudes de los usuarios frente a la usabilidad de la plataforma que quedaron ahí guardadas como para en algún momento poderlas poner en escena. Yo pienso que además de eso de proyecto, de plataforma, es también la publicación, de recoger la experiencia, de invitar autores que estuvieran pensando la cibercultura, en términos de narrativa, de colectivo. Y también pienso que fue una gran experiencia para juntar mucha gente alrededor de una inquietud que va creciendo cada vez más sobre las posibilidades que ofrecen hoy sobre las herramientas digitales para las publicaciones, para la expresión en general del hombre común. Entonces yo creo que esos cuatro aspectos definen *Narratopedia*.

Corredor: Bueno entonces, yo creo que esta pregunta le recordará mis intervenciones en el grupo de investigación, pero ¿por qué colectiva? ¿Por qué la creación colectiva?

Rodríguez: Perfecto, es esto, eso se explica digamos de la trayectoria predecible. Digamos que lo primero que yo hice fue la novela publicada en formato libro, llamada *Gabriela infinita*, eso fue en el 94, que corre una suerte bastante incierta en términos del consumo como tal del libro, tiene

una oportunidad muy bonita cuando yo entro a hacer mi tesis doctoral sobre el dato digital. Esta tesis está motivada por el hecho de que descubro que *Gabriela infinita* en realidad es una especie de proto-hipertexto. Yo en el momento no lo descubro, no sabía ni siquiera que había hipertextos, pero lo descubrí a través de mi primera lectura que hice del libro hipertexto de Landó. Cuando vi eso dije “*Gabriela* lo que tiene que ser es un hipertexto”. Y yo hice un ejercicio hipertextual como en el año 97, 98 de *Gabriela* y todavía está al aire esa versión de hipertexto. Y luego veíamos que también tenía una vocación multimedial, digamos que todo el recorrido que hace *Gabriela* por la habitación de Federico , recorriendo cassettes, mirando videos, viendo el computador, obviamente, tenía una vocación multimedial que tampoco yo escribí la novela.

Bueno, decidimos hacer lo que hoy técnicamente se puede llamar la remediación, que es pasar de un medio a otro la novela; del medio impreso al medio digital hipermedial. Ese paso se hizo, se nota pues que es una remediación, debido a que *Gabriela infinita* es un mucho texto, es un texto ilustrado con facilidades digitales, pero básicamente es texto. Ahí apareció al final una posibilidad de una participación del lector a través de un blog, donde se inviten a hacer los aportes, que complementen la historia de Federico, de Bogotá. Puse un blog donde a través de los comentarios la gente hace producciones. Ese Blog todavía existe y de vez en cuando aparecen algunas aportaciones ahí en el blog.

De ese modo teníamos cubiertos dos aspectos de la interactividad. La interactividad selectiva que llama Ryan, que es una interactividad en la que el usuario lo que hace es recorrer. *Gabriela* tenía en ese entonces esa interactividad selectiva; la gente podía ir de un lado al otro, quedarse en una interfaz, o andar a otro, etc. Con el Blog ganamos un poco en la interactividad participativa.

Cuando hicimos el segundo proyecto en *Golpe de gracia* quisimos hacer dos mejoras con la experiencia con *Gabriela*. Primera: Arrancar el proyecto de cero, no una remediación sino ya un

proyecto de hipermediación en donde lo que queríamos era contar una historia con los medios digitales, aprovechando lo que queríamos transmitir con *Gabriela*. Y ahí armamos, básicamente, los tres mundos digitales de *Golpe de gracia*, pero también le dimos un crecimiento a la interactividad participativa con un sector que se llama Salas, en donde la gente puede participar en Blog, pero también una wiki, en foros, en cadáver exquisito, que era un juego que se parecía a algo que hacíamos en *Gabriela*. Pero le dábamos mucha más participación al lector, es decir, se diseñó más la participación, no la encontramos como en *Gabriela*, sino que se diseñó desde el comienzo, además de la experiencia por los mundos digitales, que en el caso de *Golpe de gracia* lo resolvimos a través de juegos. Un juego que es el de Cadáver Exquisito, el primer mundo, el segundo es un videojuego con tres niveles y en el tercero una especie de juego de rol digital. Eso nos pareció que era una forma de ganar en interactividad selectiva, acercándonos a la sensación de participación. Y luego, a través de estos otros escenarios, que son escenarios complementarios con la participación en el blog, en la wiki de los usuarios.

Cuando se terminaba el proyecto quedamos con la sensación de que habíamos logrado una mejora con respecto a *Gabriela infinita* pero que nos habíamos quedado con algo que yo seguía pensando que era lo que yo quería buscar en relación como en el formato cerrado. Es decir, tanto en *Gabriela* como en *Golpe de gracia* para que un lector pueda, realmente, alterar y modificar los contenidos tendría que garantizar dos condiciones. Una: Tendría que saber Flash, porque ambos están montado en programa flash y por otro lado tener acceso a los servidores, para poder hacer las modificaciones del caso, por el esquema y por la forma técnica como se resolvió el asunto.

Por tanto, las participaciones que llamamos participativas, no llegaban a ser productivas que es un tercer nivel de interactividad. Como realmente una persona puede producir cosas en una plataforma dispuesta para eso. Entonces, en ese punto nos dimos a la tarea de preguntarnos “¿Qué hacemos, mejoramos las experiencias hipermediales de *Gabriela* y de *Golpe* y hacemos otro proyecto, haciendo lo mismo que hicimos en los anteriores? Reuniendo equipo, definir los roles,

definir las condiciones, tener un productor y un coordinadores de todo el proyecto como un mini rol específico. O nos abríamos a la interactividad productiva. Ahí nos encontramos con un texto muy valioso que es el de David Casacuberta, “Creación Colectiva en Internet” en donde, realmente, aparece junto con la lectura de Pierre Lévy, la idea de que el artista de la cibercultura generó en el mundo. Es decir, debe ser alguien que crea un mundo, la plataforma es apenas un elemento del mundo digital, en donde lo principal no sea la producción de un objeto estético cerrado, sino que realmente sea la producción y la creación de las condiciones para que la gente en general pueda llevar a cabo su creación. Casacuberta habla de la creación colectiva, en el sentido de desplazar la figura central del autor que se convierte en productor de plataformas y darle la apertura al público, entonces el subtítulo de él, en Internet el creador es el público, esa es un poco su idea de colectivo. En el caso de Lévy, hubo una apreciación, digamos que favorece muchísimo esta otra idea de lo colectivo que se dio en *Narratopedia*, porque Lévy dice que el ingeniero de mundo que no necesariamente es una persona, por eso puede ser un equipo, que crea las plataformas y los dispositivos, pero además, crea el acontecimiento y adicionalmente, la comunidad para la cual el acontecimiento tiene sentido. Entonces nosotros dijimos bueno, “Qué hacemos para que el objeto cerrado se abra a la participación y producción de la gente”. Bueno, la única manera es crear una plataforma que permita que la gente, en ciertas condiciones, pueda hacer uso de las herramientas digitales para narrar sus historias y creímos desde un principio que eso debía fundamentarse en una comunidad de práctica de narradores digitales. Y que mucho de lo que habíamos hecho y que nos detenía en términos de gestión en *Golpe de gracia* pudiera tener allí un escenario.

Entonces, el escenario para las producciones que necesariamente son complejas como el escenario de *Golpe de gracia* o de *Gabriela infinita*, pudieran tener una especie de encuentro, pudieran tener de posibilidades de encuentro en gente que estuviera interesada en ofrecer, además de sus ideas y de publicar como de participar con sus propias competencias y cualidades en proyectos más complejos.

Un poco la idea que terminó haciendo convergencia fue crear una plataforma que, por un lado, se pudiera poner en escena lo que proponía Casacuberta, abrir una plataforma donde el público sea creador, entonces ahí sí, simplemente el usuario que entra a la *Narratopedia* se vuelve autor, con esta condición que comentábamos al comienzo, como es que su texto no es solamente suyo, sino de cualquier persona de *Narratopedia*. Y con las herramientas que incluimos en la plataforma de *Narratopedia* para, por ejemplo, creación de eventos, calendarios, compartir archivos, compartir fotos, hacer discusiones en foros, todo eso fuera, estaba pensado para que la gente se pudiera reunir y discutir ideas y lanzar proyectos que pudieran tener una especie de convocatoria o de audiencia de gente que dijera “Yo me le mido a hacer la animación” “Yo me le mido a hacer la música” “Yo hago el guión de la historia” y esa era un poco la idea, que allí pudiera darse un escenario.

Tener una casa global, que no necesariamente estuviéramos limitados a Bogotá o a la Javeriana, sino que cualquier persona en el mundo dijera “Bueno yo me le mido a eso”. Eso, digamos que quedó allí y están las herramientas pero, como te decía antes, fue lo que menos funcionó, porque tiene otra lógica, tiene otra dinámica y hay que hacer una gestión muy distinta a la de simplemente dar el espacio con la gente de la plataforma. Eso es lo colectivo, se explica lo colectivo digamos de esas dos formas.

Corredor: Pero mi pregunta va más a... Hablando un poco literariamente ¿El experimento colectivo sí funciona? desde un punto de vista, más estético o inclusive narrativo, porque mi distancia siempre a sido, aun así, debe ser de autor.

Rodríguez: Nosotros rompimos con la idea de autor, rompimos completamente con la idea de autor. Porque la idea de autor está ligada a la idea de objeto cerrado. Y lo que queríamos era abrir el objeto, ya el objeto digamos por las dos experiencias anteriores, de *Gabriela* y de *Golpe*, ya no era de una autor único, empírico, personal, ya eran colectivos. Pero, era otra forma de autoría,

porque era el colectivo cada uno en su rol, produciendo un objeto cerrado. Entonces, si lo que queríamos romper con la idea de que, a diferencia ocurre con el libro, pudiera ser producido por cualquier persona, pues teníamos que cambiar la lógica completamente. Ahí nos lanzamos a una dimensión que se puede alejar de la dimensión clásica de literatura, sobre todo de calidad literaria. Primero, nosotros no poníamos como condición ninguna edición, porque teníamos la esperanza de que la edición y la corrección y los aportes de la comunidad fueran los que cualificaran cada entrada. Habíamos hecho realidad un primer piloto en una plataforma WordPress de *Narratopedia*, en donde ahí tuvimos un equipo de estudiantes que nos ayudó en algo muy bonito que era lo que llamábamos la comunidad de acogida de los usuarios de *Narratopedia*. ¿Qué hacía esta comunidad? Cada vez que había una inscripción en *Narratopedia* se le daba una bienvenida al autor, se le decía “estos es lo que queremos”, “este es el proyecto” y cada vez que abría una entrada había alguien que decía, muy amablemente, le hacía un comentario. Siempre había comentarios y se decía, más o menos, que valor tenía, desde el punto de vista del comentarista, que era un equipo editor de *Narratopedia*, de esa primera versión de *Narratopedia* que tuvo su versión en un Blog.

Esto no se pudo llevar a cabo en la otra plataforma por falta de recursos, pero era una idea que era muy interesante, esa le dio más fuerza de comunidad a la otra. Allí que hacíamos, en ningún momento no queríamos hacer selección, filtro, no era, no había un equipo, el equipo editor no era alguien que selecciona, porque creemos que *Narratopedia*, como claramente lo dice Castells, la vigilancia, incluida la vigilancia de la calidad literaria, viene después. Que no venga antes el filtro, sino que viene después la observación, que es un poco la dinámica, la tensión que hay entre libertad y vigilancia. Hay un famoso artículo de Castells, Manuel Castells, que se llama “Libertad y Vigilancia” y dice: “Usted no puede poner a funcionar el aparato Foucaultiano de la vigilancia”. En Internet la vigilancia, si existe, ocurre después del hecho. Después del hecho si puedes bloquear una página y puedes comentar y despreciar una entrada, pero ya está hecha, y eso es lo natural en Internet.

También hay escenarios en donde, por ejemplo, una revista lanza una convocatoria o un portal lanza una convocatoria y lo que se dice es: “mándenmelo por otro lado, nosotros decidimos que se publica y lo publicamos” pero es más o menos trasladar el esquema previo de un escenario distinto, que es el escenario del libro, por las condiciones que tiene, técnicas y económicas, y llevarlo a Internet. Nosotros dijimos, en Internet lo natural no es eso. Entonces, que hacemos, más bien en lugar de cohibir la intervención libre, la facilitamos y más bien, queríamos crea una intervención posterior, pero sobre todo queríamos que la misma comunidad se autorealizara, de manera que pudiera convertir en cualificación, digamos, autorregular la calidad. Es decir, ahí aparece un concepto de calidad muy distinto.

Es algo similar a lo que ocurre en Wikipedia. En Wikipedia la gente interviene, hay un grupo de editores, ahora muy fuertes, que dicen a este artículo le falta esto, este artículo debe redactarlo de esta forma, este artículo no corresponde. Pero, la comunidad Wikipedia ha aprendido a través de ese medio a hacer buenas entradas, es decir, con el tiempo Wikipedia se ha cualificado. Y teníamos un poco, la esperanza de que eso ocurriera en *Narratopedia*. Pero claro, *Narratopedia* no es Wikipedia, *Narratopedia* pues es un proyecto de investigación que llegó a un tiempo por cuestión de recursos y que, de alguna manera, encontró sus propios límites y que está a la espera de poderse mejorar y volver a cualificar y etcétera, etcétera.

Pero la lógica es eso, básicamente. Por eso lo colectivo en relación. El autor de Wikipedia dice algo así como “Un error en Wikipedia no dura mucho tiempo porque hay muchos ojos mirándolo”. Un poco traíamos eso a *Narratopedia*, una obra de mala calidad no dura mucho porque muchos ojos están mirándola y hay la posibilidad de intervenir. Entonces, así tengamos una pieza de mala calidad, digamos desde el comienzo desde algún criterio, creíamos que esa pieza debería tener posibilidades de mejora por la propia comunidad, pero para eso hay que montar un esquema de gestión muy complejo que no tuvimos el tiempo de hacerlo en *Narratopedia*.

Corredor: ¿Qué pasó con *Narratopedia*?

Rodríguez: *Narratopedia* terminó su actividad oficialmente en Diciembre del 2010, dejamos la plataforma al aire unos meses más, hasta abril, colgado con recursos de Colciencias. En Enero de ese año 2011 yo hice una gestión aquí en la universidad porque yo les dije a la Universidad Javeriana: “Miren fueron 80 millones que dio Colciencias, fueron más de 100 millones en el tiempo del trabajo de la gente, de manera que hay casi 200 millones de pesos allí invertidos. ¿Qué hay que hacer Simplemente, pasar a los servidores de la Universidad Javeriana, *Narratopedia*”. Mi compromiso como director del proyecto de investigación y con el apoyo aquí de la facultad, hacer uso de *Narratopedia* en distintos hábitos, es decir, como no hemos aprendido que había que hacer, dijimos: “oiga empezamos por la Javeriana”, incluso la idea mía era empezar por el departamento de literatura, poner al servicio del programa de pregrado y de la maestría la plataforma. Yo me comprometí a hacer la capacitación y llenar de proyectos el contenido de *Narratopedia* y luego abrirlo a la facultad y entregárselo a la universidad y la universidad podía abrirlo más. Como poniendo, digamos una estructura que yo fuera capaz de gestionar.

Efectivamente se hizo la solicitud, aquí se armó la dirección de tecnologías la aceptó, pasó un año la respuesta es que no han conseguido que lo hiciera y pasó ese otro año y hubo cambio de decano, totalmente, porque es un literato y además estuvo muy cerca del proyecto y además lo utilizó en una clase, bueno. Hubo cambio de decano a final del año pasado y la cosa volvió a quedar en *standby* porque, como la dirección de tecnología finalmente no resolvió el asunto, porque, primero estaba en la cola de la cola de las prioridades técnicas de acá de la universidad y, por otro lado, sí hubo dificultades para que alguien recogiera el código y lo insertara, porque era simplemente insertar el código ,porque la base de datos estaba allí. Hubo algún problema técnico que no supimos porque nunca nos dieron la respuesta.

En este momento, yo seguí tocando puertas en todo el lado: En el ministerio, en IDARTES, en esta red de bibliotecas y les dije: “miren simplemente aporten lo que puede ser, más o menos, 10 millones de pesos para que un ingeniero nos haga todo eso de montarla otra vez y la llenamos de proyectos” Pero en ninguna de las puertas había digamos una desprolijidad, porque tienen una lógica difícil de aceptar este proyecto, y por otro lado extraña a sus propios objetivos. Entonces, por ejemplo, en IDARTES dicen háganlo detrás de un proyecto, en el Ministerio de Cultura le dicen inscribalo detrás de un proyecto, pero los proyectos todos son residencias artísticas y nunca he encontrado el espacio para eso.

En este momento lo que estamos haciendo es, por lo menos para no perder el impulso, vamos a reducir el alcance, digamos de la plataforma, a la pura construcción colectiva. Vamos a crear una wiki, vamos a trasladar el contenido que durante un año se abrió en *Narratopedia* y vamos a abrir en una plataforma wiki. La plataforma wiki fue una de las que estudiamos al comienzo, nosotros estudiamos la wiki, el blog, el dropbox y finalmente al Cyn.in, nos quedamos con ese.

Volver al wiki es volver muy atrás, a la prehistoria de *Narratopedia*, pero por lo menos, es una manera de que vuelva al aire mientras, porqué es que llevamos dos años sin nada, sin gestión. Y es un círculo vicioso, si tú no muestras *Narratopedia*. Entonces un poco es, ya tenemos la opción de trasladar lo que fue la producción hasta el 2011 a una plataforma wiki y desde ahí más bien relanzar *Narratopedia* como primero, recuperando terreno para poderla después “vender” como proyecto para ver si podemos recuperar lo que hicimos durante el proyecto de investigación. Pero sí, Offray Luna, que es una persona que nos ayudó a hacer lo de la plataforma, que es el gestor fundamental de la plataforma Cyn.in, nos va a ayudar a hacer, eso del programa es wikificación, es darle forma wiki a lo que tenía otro formato. Por lo menos que una para hacer el dominio de la plataforma *Narratopedia.net* todavía lo pago yo, pero no tiene nada, sin embargo yo encontré. creo, yo puedo hacer eso, si no es con Offray, contratar un servicio un poco más sencillo que es el de wikispace, que creo que ha ganado mucho, es muy distinto a wikimedia; o sea tenemos dos opciones,

wikimedia que es seguir el formato Wikipedia, wikispace que ha ganado en una lógica que nosotros queríamos al comienzo tener en *Narratopedia*, que es los widgets. Tú puedes llenar de widgets cualquier entrada, tú entrada se llena de los widgets, es decir, de las posibilidades de armar como una especie de mach up en cada entrada y eso parece muy interesante para poderlo sacar. Sin perder las facilidades de una wiki, es decir, creación colectiva, intervención libre, todas las cosas que la wiki puede tener.

Además, en wikispace hay una opción en la que tú puedes cerrar inicialmente si quieres tu wiki, puede ser personal si quieres y crea allí las cosas que quieres, puede haber filtración o puedes dejarla públicamente. Ahí hay unos escenarios mucho más flexibles que queremos ensayar para ir recuperando un poco los escenarios que teníamos en *Narratopedia*.

Yo creo que para el próximo semestre ya sale la *Narratopedia.net* con este otro formato. A mí cada vez me convence más el wikispace es muy flexible. ¿No sé si tú has manejado el wikispace?

Corredor: No, yo he manejado wikimedia.

Rodríguez: El Space que comenzó como un proyecto wikimedia y ahorita está completamente claro.

Corredor: Mantiene la esencia del wiki pero se ha especializado.

Rodríguez: Se ha especializado en facilitar la publicación, las formas de publicar digitalmente y tiene este esquema que es uno de los esquemas válidos, y es que cuando tú quieres más servicios pagas, pero el servicio mínimo es muy bueno, ya con el servicio mínimo nos podemos defender. Abrir el espacio en *Narratopedia*, pues obviamente manteniendo el dominio, la gente que entrara a *Narratopedia.net* entraría al espacio de Wikispace, se inscribe y hace parte del gran

espacido de *Narratopedia* donde hay muchos subespacios allí para publicar. Y si queremos hacer una gestión más tipo Red Social hay que pasar a otro nivel de servicios que se paga, pero no es mucho. Digamos que ahí, en términos de limitación económica es también manejable.

Yo ya estoy inclinado y digamos la decisión mía es pasarlo a wikispace, pasar los contenidos a wikispace. Hay que hacer una gestión de los contenidos con los usuarios originales, aunque no hay problema en términos, pero por respeto y es una forma que participó en algún momento. Ese es el escenario que hay en el futuro.

Corredor: Ok, muchas gracias, Jaime Alejandro.

Anexo 3: Correspondencia con Paola Caballero 13/03/13

Estimado Alejandro:

Reciba un cordial saludo y felicitaciones por el tema de su tesis, tan necesario en este momento para poder comprender el cambio de paradigma en los procesos de lectura y escritura. Le recomiendo que hable con el nuevo Gerente de Literatura del Distrito, Valnetin Ortiz (a quien copio), quien sin duda podrá contarle sobre el proceso y los resultados. El Distrito presentó la primera convocatoria con el objetivo de saber qué estaba pasando, qué se estaba haciendo alrededor del tema y que nivel de avance existía en las propuestas... con miras a tomar decisiones políticas que fortalecieran el campo... En la Gerencia deben reposar las actas y la propuesta ganadora...

Atentamente,

Paola Caballero

Anexo 4: Correspondencia con Valentín Ortiz 15/04/13

Buenos días Alejandro.

Disculpe la demora y lo rápido de las respuestas:

> 1. ¿Por qué crear un estímulo para "Escrituras creativas y nuevas tecnologías" en Colombia?
¿Qué los llevó a esto y qué objetivos tenían con el estímulo?

La razón principal para la creación de este tipo de estímulos era establecer un panorama de las posibles relaciones entre la producción literaria y las "nuevas tecnologías" en Bogotá. Ver qué se estaba haciendo, medir la calidad y proyección de estas iniciativas. En este sentido se asume que desde el distrito existe la necesidad de reconocer tendencias y avanzar articuladamente con nuevas dinámicas del campo.

> 3. Luego de esta experiencia, ¿cuál es su percepción del campo y el circuito de difusión de la literatura digital?

El estímulo fue lanzado en 2011. En estos dos años, con seguridad, muchas cosas han sucedido que escapan a la reflexión puntual desde el distrito, pero antes que nada hay que establecer como punto de partida que se entiende por Literatura Digital. Es un tema de formatos y soportes? es un tema de desarrollos y lenguajes mixtos donde prima la imagen? la ruptura en las narraciones? Estamos hablando de un tipo de escritura que rompe con una tradición del libro tal como se han considerado desde hace 500 años? En lo personal, creo que en ese sentido no hay claridad todavía. Se dan unas prácticas y formas aisladas de circulación que en otros mercados van ganando espacio, pero que aún en Colombia son minoritarios.

Salvo algunas iniciativas muy puntuales, las herramientas tecnológicas existentes buscan incidir en el mercado tradicional, no necesariamente está generando una nueva forma de leer y escribir. En lo personal creo que estas formas no son excluyentes.

> 4. ¿Cree usted que en Colombia hay lectores de literatura digital?

De entrada plantear la idea de un lector abstracto ya es bien complicado. Con seguridad hay lectores que se sienten cómodos con dispositivos electrónicos, que compran y leen libros digitales, que escriben y consumen contenidos en FB y Twitter, etc... Creo que todavía debemos pensar es en qué tipo de lector se está construyendo y a su vez, desde el estado, que implicaciones tiene esto para una sociedad.

**Anexo 5: Resolución de apertura del Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de
Literatura del Programa Distrital de Estímulos de 2011**



ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D. C.
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

RESOLUCIÓN N° 416
(27 SEP 2011)

“Por medio de la cual se ordena la apertura del Concurso Prácticas Creativas de Lectura y el Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura del Programa Distrital de Estímulos de 2011.”

La Subdirectora de las Artes del Instituto Distrital de las Artes en ejercicio de sus facultades legales, en especial las contempladas en el Acuerdo 2 de 2011 y la Resolución 143 de 2011 y

CONSIDERANDO

Que nuestra constitución Política en su Artículo 71 dispone que el Estado creara incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales, y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

Que dentro de este mismo contexto, la Ley 397 de 1997 prevé en su Artículo 17 que el Estado fomentará las artes en todas sus exposiciones y las demás manifestaciones simbólicas expresivas.

Que a su entorno, el Artículo 18 de Ley en mención contempla que el Estado establecerá estímulos especiales y promocionará la creación, la actividad artística y cultural, la investigación y el fortalecimiento de las expresiones culturales.

Que el Instituto Distrital de las Artes –IDARTES es un establecimiento público del orden distrital, con personería jurídica, autonomía administrativa y financiera y patrimonio propio, adscrito a la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte, de cuyo Sector hace parte integrante.

Que el objeto del Instituto Distrital de las Artes – IDARTES es la ejecución de políticas, planes, programas y proyectos para el ejercicio efectivo de los derechos culturales de los habitantes del Distrito Capital, en lo relacionado con la formación, creación, investigación, circulación y apropiación de las áreas artísticas de literatura, artes plásticas, artes audiovisuales, arte dramático, danza y música, a excepción de la música sinfónica, académica y el canto lírico.

Que para el cumplimiento de su objeto, se establecieron en el Acuerdo 440 de 2010 entre otras, las siguientes funciones básicas:

"(...). b) Ejecutar las políticas, planes, programas y proyectos para la formación, creación, investigación, circulación y apropiación de la literatura, las artes plásticas, las artes audiovisuales, el arte dramático, la danza y la música, exceptuando la música sinfónica, académica y el canto lírico en el Distrito Capital.

c) Diseñar y ejecutar estrategias que garanticen el desarrollo de las expresiones artísticas que interpreten la diversidad cultural de los habitantes del Distrito Capital.

d) Ejecutar las políticas, planes, programas y proyectos orientados a fortalecer los procesos de participación, planeación, fomento, organización, información y regulación del campo de las áreas artísticas de literatura, artes plásticas, artes audiovisuales, arte dramático, danza y música, a excepción de la música sinfónica, académica y el canto lírico.

Que el 15 de marzo de 2011, El Instituto Distrital de las Artes expidió la Resolución 033, "Por medio de la cual se ordena la apertura del Programa Distrital de Estímulos 2011", el cual se compone de las Convocatorias de Arte Dramático, Artes Plásticas, Artes Audiovisuales, Literatura, Danza y Música".

Que, en dicha resolución se prevé la realización de concursos, con el objeto de fomentar y fortalecer la realización de proyectos de creación, circulación, formación, gestión e investigación, que impacten de manera positiva el desarrollo del sector profesional de las prácticas artísticas, así como su reconocimiento, apropiación y valoración como disciplina y ámbito de conocimiento.

Que el Programa Distrital de Estímulos comprende el diseño, planeación y ejecución de un sistema de premios y becas a los actores del campo cuyas reglas se definen teniendo en cuenta las condiciones específicas de cada una de las prácticas artísticas, culturales y patrimoniales.

Que el pasado 12 de agosto de 2011, el Instituto Distrital de las Artes y la Fundación Grupo Liebre Lunar celebraron Convenio de Asociación N° 219 de 2011, que tiene por objeto: "aunar esfuerzos que garanticen un esquema de gestión cultural para ejecutar acciones de coordinación, cooperación y fortalecimiento que impulsen programas y proyectos de las áreas artísticas de música, literatura, audiovisuales y proyectos transversales del IDARTES, durante la vigencia 2011".

Que la cláusula segunda del citado convenio dentro de los compromisos generales de las partes, entre otras, estableció la siguiente: (...) 2) Determinar, a través de Comité Operativo que se conforme para el desarrollo del convenio, los planes de acción, estrategias, acciones e instrumentos a desarrollar para el cumplimiento del objeto del convenio".

Que así mismo dentro de las funciones del Comité Operativo se determinaron las siguientes: "1. Actuar como instancia responsables de la coordinación de la ejecución del convenio, definiendo tipo de actividades a desarrollar en cumplimiento del convenio y comunicarlas a la parte encargada de su realización o contratación. (...) 3. Definir la programación de actividades para la ejecución de recursos en el marco de este convenio, así como las necesidades y condiciones específicas de la contratación para el desarrollo del objeto del mismo".

Que conforme a lo anterior, mediante Acta de fecha 30 de agosto de 2011 el Comité operativo del citado convenio definió los términos y condiciones del Concurso Prácticas Creativas de Lectura y el Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura.

Que el Concurso Prácticas Creativas de Lectura tiene por objeto identificar y registrar las prácticas creativas de lectura que proponen y llevan a cabo personas y organizaciones en la ciudad de Bogotá con el objeto de reconocer, tanto las prácticas creativas de lectura que se desarrollan en la ciudad, como la apropiación que ha venido generando el programa Libro al viento desde sus publicaciones y su propuesta de circulación en sus más de 7 años de existencia y con 76 títulos publicados.

Que el Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura tiene por objeto fomentar la creación literaria apoyada por el uso de nuevas tecnologías y visibilizar obras de alta calidad que consoliden formas experimentales de producción y circulación de lo literario. Se premiará la obra que demuestre mayor calidad literaria y un adecuado trabajo interdisciplinario.

Que el Instituto Distrital de las Artes y la Fundación Grupo Liebre Lunar otorgarán los siguientes estímulos económicos:

Concurso	Valor estímulo económico
Concurso Prácticas Creativas de Lectura	\$5.700.000 (cinco millones setecientos mil pesos MTCE)
Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura	\$16.800.000 (dieciséis millones ochocientos mil pesos MTCE)

Que la información concerniente a los referidos concursos, deberá ser consultada en la página Web de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte www.culturarecreacionydeporte.gov.co.

Que para respaldar el desembolso del estímulo económico en comento, la Fundación Grupo Liebre Lunar cuenta con el recurso necesario, como consta en el convenio de asociación N°219 de 2011.

En mérito de lo expuesto,

RESUELVE

ARTÍCULO 1o: Ordenar la apertura del Concurso Prácticas Creativas de Lectura y el Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura con el siguiente objeto respectivamente:

Concurso	Objeto	Valor estímulo económico
Concurso Prácticas Creativas de Lectura	Identificar y registrar las prácticas creativas de lectura que proponen y llevan a cabo personas y organizaciones en la ciudad de Bogotá con el objeto de reconocer, tanto las prácticas creativas de lectura que se desarrollan en la ciudad, como la apropiación que ha venido generando el programa Libro al viento desde sus publicaciones y su propuesta de circulación en sus más de 7 años de existencia y con 76 títulos publicados.	\$5.700.000 (cinco millones setecientos mil pesos MTCE)

Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura	Fomentar la creación literaria apoyada por el uso de nuevas tecnologías y visibilizar obras de alta calidad que consoliden formas experimentales de producción y circulación de lo literario. Se premiará la obra que demuestre mayor calidad literaria y un adecuado trabajo interdisciplinario.	\$16.800.000 (dieciséis millones ochocientos mil pesos MTCE)
--	---	--

PARÁGRAFO 1º: el desembolso de los estímulos económicos en comento, se hará por la Fundación Grupo Liebre Lunar con cargo al convenio de asociación N° 219 de 2011.

ARTÍCULO 2o. Adoptar los términos y condiciones específicas para participar en el Concurso Prácticas Creativas de Lectura y el Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura, elaborados y aprobados por la Fundación Grupo Liebre Lunar y el Instituto Distrital de las Artes, contenidos como anexos al presente acto administrativo.

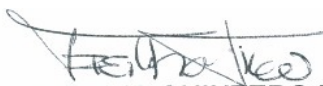
ARTÍCULO 3o. La Subdirectora de las Artes del Instituto Distrital de las Artes podrá ejecutar las modificaciones a los términos y al calendario de actividades del Concurso Prácticas Creativas de Lectura y el Concurso Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías de Literatura, mediante aviso modificatorio que deberá publicarse en la página Web de la entidad con anterioridad no menor a un (1) día hábil al vencimiento del plazo de cierre de inscripciones fijado en las condiciones de cada concurso.

ARTÍCULO 4o. Ordenar la fijación en cartelera, al igual que la publicación en la página Web de Instituto Distrital de las Artes www.idartes.gov.co y de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte www.culturarecreacionydeporte.gov.co, tanto de la presente resolución, como de la información concerniente al concurso.

ARTÍCULO 5o. La presente resolución rige a partir de la fecha de su expedición, y contra ella no procede recurso alguno.

PUBLÍQUESE Y
CUMPLASE,

Dada en Bogotá a los,


BERTHA QUINTERO MEDINA
Subdirectora de las Artes


Aprobó: María Cristina Córdoba – Jefe Oficina Asesora Jurídica IDARTES
Revisó: Diana Beatriz Pescador Buenaventura – Convocatorias
Proyectó: Joulaine Roperio – Abogada Contratista

Anexo 6: Acta de recomendación de los jurados concurso de escrituras creativas y nuevas tecnologías ciudad de Bogotá 2011



ACTA DE RECOMENDACIÓN DE LOS JURADOS

**ESCRITURAS CREATIVAS Y NUEVAS TECNOLOGIAS
CIUDAD DE BOGOTÁ 2011**

Reunidos en Bogotá el 28 de noviembre de 2011, los abajo firmantes, Jaime

Alejandro Rodríguez Ruiz con C.C. 3021822 Carmen Leonor Gil Vrolijk con C.C.

52.085.494 y Pablo Francisco Arrieta con C.C.79598630, jurados de la Convocatoria de Escrituras Creativas y Nuevas Tecnologías Ciudad de Bogotá 2011, dejan constancia de que, después de leer y analizar las diez (10) propuestas que concursaron en la especialidad mencionada, han decidido declarar como ganador(a), de forma unánime a la obra *Cerros mágicos. Historias vivas del pueblo de los pastos* presentada bajo seudónimo Beowulf.

Sobre la obra

Dentro de las propuestas presentadas se destaca en esta, el trabajo de investigación. Tiene una visión global de lo que es un proyecto de escritura apoyado en el uso de las nuevas tecnologías y presenta una proyección interesante de sus posibles alcances y socialización a futuro.

La obra se presenta como un proyecto de investigación escrito e ilustrado y constituye un rescate de la tradición oral expresándola a través de

lenguajes del siglo XXI, dando la posibilidad de que lo local se convierta en global.

Por otra parte la obra se plantea en un esquema de circulación que permite el acceso a sus contenidos por parte de muchas personas.

Debido a que los autores del proyecto están abiertos a recibir sugerencias, el jurado les propone la revisión de la entrega definitiva del proyecto como un desarrollo en Adobe Flash debido a que dicha tecnología no va a seguir siendo producida para dispositivos móviles. Si esto pasa, las posibilidades al acceso del material desde lo que hoy parece ser la mas creciente manera de consumir material digital en Colombia y el mundo se puede ver afectada. Por ello, el uso de HTML5, un standard abierto que permite incluir todo el material presentado en la convocatoria es el mas recomendable. Sin un gran esfuerzo los creadores verán su obra en capacidad de ser apreciada desde el computador mas humilde hasta el dispositivo más avanzado con el que se cuenta ahora, que ha de ser uno de los objetivos a lograr con el proyecto.

Sobre las demás propuestas

El jurado destaca la propuesta *Colecciones de un día de pesca por Bogotá* presentado por Efigenia Lucumí debido a su alto nivel experiemetal y utilización de las tecnologías que potencian su carácter literario. Sin embargo sería interesante repensar cómo una obra que está construida como un performance pueda circular en soportes o formatos que permitan mayor acceso al público en general.

También se destaca *La canción escrita* de “El autor ausente” por su calidad literaria y *Bitácora del derrumbe* de Simón Penagos por la propuesta de utilización de tecnologías vinculadas a la expresión literaria.

En general las propuesta presentadas evidencian un desconocimiento de las formas de consumo y distribución actuales de contenidos digitales, lo

cual constituye una limitación para la calidad de los proyectos y del posible alcance que ellos puedan tener.

Generalidades

En vista de la escasa participación en esta convocatoria el jurado sugiere que en el futuro el estímulo no sea un premio sino una beca de creación, ya que el uso creativo de nuevas tecnologías es un campo emergente en el país y requiere la conformación de equipos interdisciplinarios que puedan articular desde sus campos los diferentes elementos que conforman este tipo de obras.

El jurado considera necesario reunirse con el ganador para precisar algunas de las recomendaciones previstas con miras a garantizar el mejor desarrollo e implementación del proyecto.



Jaime Rodríguez

Carmen Gil

Pablo Arrieta