

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

**Facultad de Bellas Artes y Humanidades
Doctorado en Literatura**



Universidad
Tecnológica
de Pereira



re.codificar.lit

**Modos de apropiación de la literatura digital en el campo
literario colombiano.**

Tesis para optar al título de doctor en literatura

Por

Diego Alexander Vélez Quiroz

Director

Jaime Alejandro Rodríguez

Pereira, 2024

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I.....	13
1. LA CUESTIÓN GENERAL	14
1. LAS VIEJAS Y LAS NUEVAS CUESTIONES	19
2. LA LITERATURA DIGITAL	25
3. ANTECEDENTES	30
4. TÉCNICA Y ESTÉTICA	40
5. LA LITERATURA DIGITAL EN LATINOAMÉRICA	48
<i>Poesía digital animada o cinética.</i>	51
<i>Obras hipertextuales e hipermediales.</i>	52
<i>Literatura digital y videojuegos</i>	52
<i>Micro-sociedades experimentales digitales de uno-dos.</i>	55
<i>Obras colectivas en contexto de laboratorio.</i>	56
<i>Obras/plataformas creativas abiertas.</i>	57
CAPÍTULO II	82
1. LA TRADICIÓN COLOMBIANA DE LA LITERATURA DIGITAL	83
1.1. 24 años de literatura digital en Colombia	83
2. COMPENDIO DE LAS OBRAS DE LA LITERATURA DIGITAL EN COLOMBIA	101
<i>El primer vuelo de los hermanos Wright</i>	101
<i>Condiciones Extremas</i>	105
<i>Gabriella infinita</i>	110
<i>Desde aquí</i>	117
<i>El Alebrije</i>	119
<i>Bacterias argentinas</i>	122
<i>El cerebro de Edgardo</i>	126
<i>Esferas</i>	128
<i>Rayuela, el libro red</i>	133
<i>Golpe de gracia</i>	138
<i>Caminando Bogotá</i>	143
<i>T-c-r-)bot(-i-ck-e 0.8</i>	146
<i>Ars poética</i>	149
<i>Poesía necrológica colombiana</i>	152
<i>Retratos vivos de mamá</i>	154
<i>Memorias y caminos</i>	158
<i>Mandala</i>	163
<i>Voces invisibles</i>	170
CAPÍTULO III.....	179
1. MODOS DE APROPIACIÓN DE LA LITERATURA DIGITAL EN EL CAMPO LITERARIO COLOMBIANO .	180
1.1. La recepción y la producción crítica	180
1.2. Recepción en medios no especializados	180
1.3. Recepción especializada	195
2. EL TRABAJO CRÍTICO DE JAIME ALEJANDRO RODRÍGUEZ.....	208
2.1. literatura digital: un acontecimiento posmoderno más allá de la posmodernidad	210
2.2. ¿Cibercultura o morir?	214
2.3. La arena ideológica.....	218
2.4. La muerte del autor y la creación colectiva	222
2.5. El texto abierto y la participación del lector.....	224

CONCLUSIONES.....	228
MODOS DE APROPIACIÓN.....	229
<i>Un doble espacio de apropiación y de tensión.....</i>	<i>237</i>
BIBLIOGRAFÍA.....	243
BIBLIOGRAFÍA.....	249

Introducción

Muchos de mis estudiantes de literatura en la universidad han prescindido de los clásicos cuadernos de hojas grapadas para tomar apuntes. En cambio, usan sus celulares y sus tabletas digitales para procesar la información y los saberes que intento compartir con ellos. Digo *procesar* porque no se limitan a *tomar apuntes*, ellos buscan, corroboran, formatean, copian, pegan, escanean. Me inquietan sobre todo aquellos que, por lo menos hasta donde alcanzo a ver, se limitan a tomar fotografías del tablero. Si tan solo los míos fueran como aquellos de mis maestras en primaria, que llenaban el espacio plano con una caligrafía perfecta que se deslizaba de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, replicando el orden lineal y vertical impuesto por las normas de conducta que dictaban nuestra distribución y nuestra manera de interactuar en el salón de clase; la mirada al frente, las manos sobre el cuaderno, silencio si es la maestra quien habla, levantarse para saludar a los mayores, alzar la mano antes hablar, mantener limpio el uniforme y repetir, hasta el cansancio, la lección no aprendida. Pero no, mis tableros son más bien mapas mentales trazados en todas las direcciones posibles del espacio, combinan líneas, círculos, torpes dibujos, mamarrachos, palabras, y una que otra cita textual cuya resonancia considero propicia para el tema que busco tratar ese día. Me preocupa, por eso, aquello que los estudiantes puedan deducir de la fotografía de lo que no es más que un boceto. Ellos, sin embargo, suelen procesar la fotografía. Con dos o tres clics la exportan como dibujo, usan alguna herramienta que les permita hacer reconocimiento de texto y traducen en un mapa claramente estructurado nuestra lectura compartida de los temas estudiados.

Por mi parte, desde los años de estudiante de pregrado uso el cuaderno de papel para hacer listados, mapas o bocetos muy similares a los del tablero, notas de dos o tres líneas, dibujos. No suelo escribir a mano nada que supere esa extensión, no me siento cómodo. Al igual que mis estudiantes, me he formado durante la era de las computadoras y los teléfonos inteligentes. Nos habituamos progresivamente a la flexibilidad y la plasticidad de los medios digitales, por ello, cuando aparece una nueva app o sistema operativo, deducimos su funcionamiento al usarlo, sin necesidad de manuales; si es absolutamente necesario, miramos un tutorial en YouTube, eso sí, a velocidad de 1.5 o 2, el tiempo es valioso.

A ese cambio de hábito habría que sumarle el hecho de que nuestra universidad es pública, lo que en los países en vía de desarrollo supone que como estudiantes (al menos una buena mayoría) no disponemos del dinero suficiente para comprar libros impresos y a veces, ni siquiera, para pagar una fotocopia. Pero hay que estudiar. Nos beneficiamos entonces del enorme mercado, regulado y no regulado, de la digitalización de libros y textos. Leemos copias digitales de obras clásicas, modernas y contemporáneas. Es gratis, rápido y flexible, podemos subrayar, copiar, pegar, reordenar, anotar, enlazar, anidar, buscar y traducir. Si uno tiene a disponibilidad una app como *Liquid Text*, por ejemplo, puede incluso comparar varios textos sobre un solo lienzo, dejar listo en una pantalla compartida el boceto de lo que será un ensayo, artículo, reseña, tesis e, incluso, libro. Ni que decir de lo que es posible si tenemos a la mano alguna herramienta de inteligencia artificial. Por ello, de un tiempo acá decidí escanear la mayoría de los textos que uso en mis cursos. Lo cierto es que si exigiera a los estudiantes que compraran los libros o que usaran el limitado número de ejemplares disponibles en nuestras bibliotecas, muchos nunca leerían y difícilmente podríamos dialogar en clase. Además, es claro que el formato digital les permite jugar con el texto de maneras que aún están siendo inventadas, me parece que estamos en el camino de una nueva hermenéutica.

Por eso, cuando a mediados de la década pasada un colega me envió a Whatsaap un breve video titulado *Homo Modernus, Tractatus Philosophicus*¹, experimenté una sensación de familiaridad, estaba buscando algo así, debía compartirlo con los estudiantes, integrarlo a mis clases, crearlo yo mismo. Esto—pensé— es el resultado lógico de las nuevas prácticas en la interacción entre seres humanos y computadoras, una literatura que pertenece exclusivamente a la pantalla. La pieza fue dirigida y coproducida por el poeta argentino Claudio Molinari y el realizador español Iñigo Orduña; además participaron Sally Blips en la locución e Ivan Berquist en la traducción (que hace parte de la propuesta textual). En su versión original, *Homo modernus: Tractatus Philosophicus* viene acompañado de una especie de nota introductoria: «Si en un universo paralelo Ludwig Wittgenstein y Marshall McLuhan se hubiesen casado, su hija robot habría hecho una animación como esta» (2010).

¹ <https://youtu.be/GSIK3YTlquo?si=BZns39VRkjDovESs>

La obra estimuló mis inquietudes académicas y creativas, descubrí pronto que era muestra bastante singular de un fenómeno amplio que llevaba varias décadas generando cuestiones de diverso tipo en el campo literario. Para tratar de entenderlas, en 2017 diseñé el curso de *Literatura Digital* que se orienta actualmente en la Universidad Tecnológica de Pereira, desde entonces he estado investigando sobre el tema. Cuando me vi en la tarea de formular un proyecto de tesis doctoral, el camino estaba trazado. Este trabajo es el resultado de ese proceso.

El conjunto de recursos intermediales de la literatura digital ha actualizado la crisis sobre los límites de lo literario en sus diferentes modos genéricos. Las transformaciones técnicas y tecnológicas que se han incorporado a la expresión literaria revelan la que, quizás, sea la transición más notoria en la literatura desde el surgimiento de la novela y de las exploraciones de las vanguardias de la primera mitad del siglo XX, pues pone un interrogante sobre la noción de libro y el formato códice asociados a la literatura, a la de escritor en relación con su función y sus recursos técnicos, y a la de lector en tanto el ejercicio mismo de lectura aparece afectado o, mejor, transformado a causa de la variedad y flexibilidad de los nuevos formatos. Hoy no es claro si a quien programa, diseña, escribe y edita puede llamársele simplemente escritor; si quien interactúa con la obra es un lector o un usuario; y menos dónde se encuentran los límites entre lo literario, lo visual y lo audiovisual.

Estamos acostumbrados a que como producción y representación subjetiva, la obra literaria, tradicionalmente hablando, nos revele aspectos de la cultura y de los sujetos a los que la teoría literaria y la filosofía solo pueden acceder a través de la abstracción. Aquí también nos encontramos ante una crisis, ya no expresiva sino interpretativa, pues si bien el discurso literario siempre ha sido complejo, hasta ahora había estado confinado en los límites de la palabra escrita u oral, coqueteando excepcionalmente con otros recursos que se han subordinado a la centralidad de la palabra o, en cualquier caso, se han articulado a la misma. Ahora el intérprete de lo literario se encuentra ante obras cuyo rasgo distintivo es la *multiexpresividad*, es decir, un discurso en el que «la palabra (oral y escrita), la imagen visual y el sonido se encuentran, no como acompañantes, ni para hacer cada uno suplemento del otro, sino uno como complemento» (Argüello, 2011: 102). Si bien muchas de las discusiones

en torno a la naturaleza estética de la literatura digital se han centrado en la materialidad otra que se distancia radicalmente de la cultura impresa, en la transformación de los roles de producción y recepción, y en la cuestión de la autoridad sobre la obra (no solo en lo que a derechos de autor respecta sino, además, a la producción de obras colectivas), lo cierto es que una hermenéutica de la literatura digital requiere que se considere su carácter multiexpresivo. Estamos en presencia de obras literarias nacidas digitalmente (Hayles, 2008), en las que «[...] interactúan y se entrecruzan diferentes textualidades intermediales, reticularmente dispuestas: códigos informáticos, oralidad, escritura alfabética e imágenes, así como también música, video, narrativas, artes visuales, programación, diseño, fotografía, entre otras artes» (Gainza, 2018:20), que dan cuenta de los contextos, las situaciones culturales y las subjetividades que las producen y en las que se producen. Hablamos de obras de arte que, además de pertenecer a un entorno tecnológico específico, se integran a un campo (Bourdieu, 1989) cuyas dinámicas se ven afectadas por la emergencia de un fenómeno que no es posible enmarcar en los límites de lo que la tradición literaria moderna ha determinado como su objeto característico, el libro.

Así las cosas, debemos preguntarnos ¿Qué implicaciones tiene la emergencia de la literatura digital en un campo literario ordenado desde hace siglos alrededor del libro impreso? La pregunta hace referencia directa al concepto de campo que Pierre Bourdieu formuló por primera vez en 1966 en el artículo *Campo intelectual y proyecto creador*, y que concluye en *Las reglas del arte* en 1992. Su premisa indica que:

[...] la estructura dinámica del campo intelectual no es más que el sistema de interacciones entre una pluralidad de instancias, agentes aislados, como el creador intelectual, o sistemas de agentes, como el sistema de enseñanza, las academias o los cenáculos, que se definen, por lo menos en lo esencial, en su ser y en su función, por su *posición* en esta estructura y por la *autoridad*, más o menos reconocida, es decir, más o menos intensa y más o menos extendida, y siempre mediatizada por su interacción, que ejercen o pretenden ejercer sobre el público, apuesta, y en cierta medida arbitro, de la competencia por consagración y la legitimidad intelectual. (2002:31)

Por supuesto, como el mismo Bourdieu nos dejó ver en su trabajo sobre el campo literario francés (1995), solo es posible responder a una pregunta como esa dentro de los

márgenes de un contexto específico. En este trabajo me ocupo particularmente los modos cómo la literatura digital ha sido apropiada en el campo literario colombiano. Esto supone varias derivas ¿Cuáles son las obras de literatura digital producidas Colombia? ¿Quiénes son sus autores y autoras? ¿Son acaso expresiones aisladas o componen una tradición? ¿Acaso pueden integrarse a la tradición de la literatura impresa en el país? ¿Se relacionan de alguna manera con sus instituciones y agentes? Si no es el impreso ¿A través de qué medio circulan? ¿Quién las regula? ¿Cómo son percibidas por el gran público y por la crítica especializada?

Adelanto que la literatura digital en Colombia es un fenómeno que abarca tres décadas y que algunos de sus autores son considerados pioneros a nivel latinoamericano. Aun así, la mayoría de obras de esta tradición son poco conocidas en el país y el tema es dominado por círculos extremadamente especializados. Por ello, con la intención de guiar al lector de manera clara, en este trabajo procedo deductivamente, desde el origen y la definición de la literatura digital en general, hasta el análisis de sus modos de apropiación en el contexto específico del campo literario colombiano.

En el primer capítulo defino qué es la literatura digital. Explico cuáles son sus características, expongo sus antecedentes, describo sus orígenes y la evolución de sus recursos hasta el surgimiento de las primeras obras, para lo cual remito a las teorías y conceptos canónicos sobre el tema, reapropiando especialmente algunas de las inquietudes desarrolladas por Carolina Gainza (2018), cuyo abordaje culturalista suscribo para explicar la tensión entre mercado y acceso libre, con las aparentes consecuencias que esto supone para la institucionalidad literaria. Desde el inicio, y a lo largo de todo el texto, dialogo de manera abierta con las ideas y propuestas de Jaime Alejandro Rodríguez, quien es el mayor especialista del tema en el país, y cuyo trabajo creativo, teórico/crítico y de gestión influyen de modo determinante en la producción y recepción de literatura digital en Colombia. Además, apelo al estudio que sobre el tema realizó Alejandro Corredor Parra (2014), que constituye el primer antecedente en la búsqueda por sistematizar de manera crítica la producción local de literatura digital. El intercambio con los trabajos de J.A. Rodríguez y Corredor Parra me permite definir cuáles son las condiciones iniciales para un estudio de los modos de apropiación de la literatura digital en el campo literario colombiano.

Luego, analizo los cuestionamientos que la emergencia de una literatura nacida digital (Hayles, 2008) impone a la tradición de la cultura impresa. Evalúo dichos cuestionamientos con referencia a los conceptos base de la literatura: obra, género, autor, lector; y me detengo en las particularidades estéticas de las obras digitales, su pluralidad y sus posibles modos de interpretación literaria. Llegados a este punto, propongo y desarrollo teóricamente los alcances de la *multiexpresividad*, formulada por Rodrigo Argüello (2011), como una categoría de análisis que permite conciliar en el ejercicio hermenéutico la heterogeneidad técnica y tecnológica de la literatura digital, sus modos diversos de expresión y su contenido poético. Integro, entonces, las características estéticas de las obras y los mundos digitales, aisladas por Jaime Alejandro Rodríguez en *El relato digital* (2002), con la *multiexpresividad*, cuya fundamentación deviene también de los medios y recursos tecnológicos de la era de la computación.

Establecido este marco de teorías y conceptos, remito a la tradición y los modos particulares de clasificación técnica, genérica y temporal de la literatura digital en el continente Latinoamericano. Explico el conjunto de dinámicas características de esta tradición cuyo carácter transnacional, como se verá al final del trabajo, resulta clave para la comprensión del fenómeno en el ámbito local. Para esto, vuelvo sobre las propuestas genealógicas y clasificatorias de Belén Gaché (2016), Leonardo Flores (2017), Luis Correa-Díaz (2016), Carolina Zuñiga y Carolina Gainza (2021), así como a las reflexiones de Claudia Kozak (2018) acerca de las comunidades experimentales latinoamericanas. Mi intención, además de ubicar la literatura digital colombiana en el espacio de una tradición continental, es contribuir al desarrollo, preminencia y autonomía del campo regional a través del recurso a las ideas, conceptos y teorías formuladas por autores y autoras latinoamericanas.

En el segundo capítulo me enfoco en el desarrollo histórico y la caracterización de la literatura digital en Colombia, estudiando las obras una a una, en un periodo que abarca más de dos décadas. La literatura digital en el país tiene sus primeras manifestaciones a mediados de los años noventa, con la publicación de *El primer vuelo de los hermanos Wright* de Juan Bernardo Gutiérrez en 1996, considerada, de hecho, una de las primeras obras en el ámbito

continental. A partir de este punto, ordeno, explico y analizo un total de dieciocho obras que configuran el repertorio de la literatura digital hasta el año 2020. Adopté, para ello, la condición planteada por Katherine Hayles (2008), para quien la literatura electrónica y/o digital es aquella concebida en un formato digital, y que solo puede ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico interactivo. Esta condición es esencial para entender la naturaleza del fenómeno, que se distingue por su hipertextualidad, transmedialidad y la interacción de diversas textualidades intermediales, tal como lo destaca Gainza (2018).

En este recorrido histórico resulta imprescindible revisar de manera exhaustiva los aportes de Corredor Parra y J.A. Rodríguez, cuyas investigaciones —como dije antes— constituyen los únicos antecedentes de sistematización y análisis crítico del corpus de la literatura digital en Colombia. Corredor Parra, en su tesis de 2014, establece un panorama de las primeras obras y sus condiciones de producción, centrándose en los aspectos técnicos y estéticos que caracterizan a la literatura digital en el contexto local. Por su parte, Rodríguez (2019), elabora una primera clasificación de la producción colombiana a partir de lo que él denomina *patrones de comportamiento* en la producción literaria digital, poniendo en primer plano la persistencia de los autores, el volumen de producción y la continuidad de las obras en el campo. Estas perspectivas, combinadas con el análisis de la infraestructura tecnológica y el papel de la academia en la gestación de estas obras, son un punto de partida para construir una perspectiva panorámica de la tradición digital en Colombia y sus desafíos en un entorno literario predominantemente impreso.

Establecido el repertorio de la producción de literatura digital en el país, y con el objetivo de seguir identificando y describiendo los modos en qué esta ha sido apropiada por el campo literario colombiano, en el tercer capítulo me ocupo de la recepción y la producción crítica sobre el fenómeno, abarcando el mismo periodo de tiempo, 1995 – 2020. Se trata, entonces, de revisar cómo ha sido leída la literatura digital en Colombia, desde cuándo y bajo qué criterios, circunscrito al ámbito estricto de la crítica literaria colombiana especializada y no especializada. Divido el apartado en tres momentos, cada uno corresponde a un espacio de recepción y/o producción crítica en el país. Primero examino la recepción por parte de medios no especializados, entre los cuales se incluyen blogs, magazines culturales, medios

de comunicación virtuales e impresos, páginas web y revistas. Luego, me detengo sobre la producción especializada, libros de ensayo, de historia literaria y artículos académicos sobre el tema. Finalmente, hago un paneo general de la producción teórico/crítica de Jaime Alejandro Rodríguez, quien a través de libros, artículos, tesis e hipertextos ha construido la posición más visible sobre el tema en el campo literario colombiano.

Para la conformación del corpus y el análisis del fenómeno me impuse como límite el año 2020, por dos razones. En primer lugar, porque considero que la pandemia del COVID-19 marca un punto de inflexión radical en los modos de apropiación de la tecnología digital, al menos en el mundo occidental, pues muchos debimos habituarnos a un tipo de mediación que, entre finales de 2019 e inicios del 2020, cuando el mundo de repente debió retroceder, apenas estábamos asimilando. La pandemia, no cabe duda, cambió nuestro modo de relacionarnos con las tecnologías digitales e intensificó la carrera por su desarrollo entre las grandes potencias del mundo, prueba de ello es la emergencia disruptiva de la inteligencia artificial generativa que tiende a ser omnipresente en nuestras rutinas cotidianas. En segundo lugar, debí hacer un corte metodológico; dado que formulé mi proyecto de investigación en los últimos y azarosos meses del 2019, la lógica investigativa me impone limitar la evaluación de la cuestión a mi punto de observación.

Como lo hicieron Corredor Parra y J.A. Rodríguez, propongo criterios de clasificación y comprensión que obedecen estrictamente a mi lectura de las dinámicas de la literatura digital y su interacción con el resto de expresiones propias del campo literario colombiano. Espero, así, contribuir a dilucidar las circunstancias particulares de la que quizás sea la expresión de vanguardia literaria más atrevida de los últimos dos siglos en un país que, no es un secreto, se entretiene demasiado en el tributo de la gran tradición impresa.

CAPÍTULO I

1. La cuestión general

La irrupción de las tecnologías digitales en el campo literario ha provocado la emergencia de una vanguardia cuyas obras escapan aún a los intentos de clasificación genérica y cuyos efectos en la comprensión de algunos conceptos tradicionales en la literatura resultan ineludibles, más aún porque su desarrollo ha avanzado sistemáticamente durante poco más de tres décadas. Esta evolución no es un mero capricho tecnológico, sino una respuesta a las demandas cambiantes de la sociedad contemporánea y a la necesidad de explorar nuevas formas de expresión literaria. Conceptos como *obra*, *autor*, *lector*, *lectura* y *escritura*, que desde hace ya siglos son la base estable de lo que solemos entender por literatura, se tornan problemáticos cuando los aplicamos a la literatura digital. Se problematiza la noción *literatura*, anclada desde el siglo XVIII a la tradición impresa del mundo occidental. Esta tradición, que en su momento sustituyó a la de *poesía* que en las culturas clásicas y medievales definía la mayoría de las expresiones artísticas vinculadas a la palabra, se encuentra ahora en una encrucijada. Parece ser que, así como gracias a los procesos de nacionalización de la cultura que tuvieron lugar hacia finales del siglo XVII y durante el siglo XVIII, y que produjeron la emergencia de la noción literatura, desplazando progresivamente a poesía como concepto abarcador de las artes de la palabra (J.Llovet; R. Carner; N. Catelli; et al.; 2005:37). Así, la emergencia de lo que se ha denominado *literatura digital* cuestiona a nivel epistemológico y ontológico aquello que expresa la noción literatura.

Y no solo la noción literatura, en general el *campo literario* (Pierre Bourdieu, 1989) ha sido afectado por una modalidad artística que, si bien tiene en el centro a la palabra como productora de sentido, se ha articulado a otros lenguajes propios del ámbito de lo digital: el audiovisual, el exclusivamente visual, el exclusivamente sonoro y el informático propiamente dicho. Esta amalgama de lenguajes y técnicas ha llevado a la creación de obras que desafían las convenciones tradicionales y que requieren de nuevas habilidades por parte de los lectores y los creadores. Según Jaime Alejandro Rodríguez (2011:42) —cuyo oficio creativo y teórico conforma la posición más clara respecto de la literatura digital en Colombia— mientras desde el campo literario esperábamos el desenlace de las tensiones provocadas por la irrupción de las nuevas tecnologías, han surgido nuevas prácticas, estéticas y géneros, especialmente en ámbitos no tradicionales. Obras altamente interactivas que

fomentan la participación de los usuarios, incluso permitiéndoles influir en la estructura del mensaje que reciben.

En ese contexto de renovación y crisis del campo literario, se transforman los modos de producción, de recepción, de circulación, y de evaluación crítica y teórica a los que estamos acostumbrados. Y no es solo que para la crítica literaria y cultural la literatura digital «supere» o «potencie» lo que entendemos por literatura, pues ese quizás sea un sesgo que responde a una visión lineal de los fenómenos históricos que bien valdría la pena revisar; no, es que en efecto la literatura digital parece escapar a las clasificaciones y rechazar las categorías que operan en la literatura impresa, y esto a causa de que su materialidad misma hace parte de un fenómeno que viene transformando muchos de los paradigmas del mundo como lo conocemos. Las tecnologías digitales, estén o no relacionadas con la creación literaria, han producido cambios profundos en nuestra subjetividad y en nuestra cultura. Es apenas natural, entonces, que el campo literario reciba una sacudida que al final reordene o modifique las piezas que lo integran. En palabras de Joan-Ellies Adell:

Las nuevas tecnologías no solo afectan a la literatura cuando es trasladada de un soporte impreso a archivos con formato digital, sino que surge una nueva manera de circular los textos a través de la red o de los soportes magnéticos, así como un contacto diferente con la obra literaria, que se lee y se manipula a través de la pantalla y el teclado del ordenador [o del teléfono]. Además, con la informática se abre un nuevo espacio de escritura y de lectura donde las modalidades son infinitamente más ricas y más diversas que aquellas que ofrecen los medios precedentes, ya que el ordenador no es un soporte inerte. [...] La informática también acaba trastornando el propio sistema literario cuando comienzan a aparecer obras literarias que son concebidas desde la programación informática, que utilizan estrategias discursivas que imposibilitan su edición impresa y que están destinadas, en definitiva, a una difusión exclusivamente electrónica. Me estoy refiriendo, pues, a la aparición de unas nuevas formas de textualidad que, bajo las diversas etiquetas de literatura digital, literatura electrónica, ciberliteratura, e-literatura o literatura generada por ordenador, nos sitúan frente a la evidencia de que existe una literatura íntimamente vinculada a las particularidades de la informática y que puede acabar revolucionando, como ya lo he dicho, el campo de lo que llamamos literatura (2004:279).

J.E. Adell hace énfasis en la profundidad de la sacudida que está experimentando el campo literario. No solo se trata de la emergencia de nuevos soportes, sino de una redefinición. La literatura digital, en este sentido, no es una mera extensión de la tradicional, sino que conlleva una nueva concepción epistemológica, con sus reglas, estéticas y desafíos. Adell refiere la diversidad creativa que ofrece la informática, lo que nos recuerda que estamos aún en una etapa de exploración de la relación entre la literatura, su tradición y las posibilidades de la informática y las tecnologías digitales. Por otra parte, la imposibilidad de editar estas obras en formato impreso subraya la naturaleza material de la literatura digital y su dependencia de las nuevas tecnologías. Sin embargo, más allá de las cuestiones técnicas, lo que Adell sugiere es que la literatura digital tiene el potencial de revolucionar no solo cómo escribimos y leemos, sino cómo entendemos y valoramos lo literario en sí mismo.

Si bien los temas y las problemáticas asociadas a la emergencia de la literatura digital (incluyendo su definición), a su relación con la literatura impresa y con el modo en que influyen en nuestra evaluación de la tradición literaria, han sido estudiadas durante las últimas cuatro décadas por autores y autoras como Janeth Murray, George P. Landow, Espen J. Aarseth, Stuart Moulthrop, J. David Bolter, N. Katherine Hayles, Laura Borràs, Susana Pajares, Allain Vuillemin, Domingo Sánchez-Mesa, Carlos Alberto Scolari, María Teresa Vilariño, Belén Gaché (2006), por nombrar solo algunos, lo cierto es que sus estudios se han ocupado, o del fenómeno en términos generales, o se han especializado en su emergencia y desarrollo en geografías específicas, especialmente en Estados Unidos, España, Brasil y Argentina. Recientemente autoras como Claudia Kozak (2012) y Carolina Gainza (2018), y autores como Luis Correa-Díez (2019), han llevado a cabo propuestas que fijan su atención en la literatura digital dentro del espacio latinoamericano y en sus implicaciones en los diversos niveles del campo literario local. En Colombia los estudios al respecto han sido abanderados por Jaime Alejandro Rodríguez, quien desde múltiples perspectivas (tanto críticas, como teóricas y creativas) se ha ocupado del tema y ha procurado alcanzar con sus inquietudes a otros académicos y creativos a través de proyectos y reflexiones que tienen a la literatura digital como centro de atención.

Aun así, mientras en otros países del continente, como Argentina, Brasil y Chile, la literatura digital cuenta ya con una tradición creativa y crítica sistematizada en reflexiones que han buscado situarla en el campo literario y comprender sus dinámicas, en Colombia este trabajo se encuentra en lo que podríamos denominar una fase inicial, pues el interés por el fenómeno apenas si ha surgido en algunos académicos (asociados de alguna manera a J.A. Rodríguez) y en algunos creativos cuya obra difícilmente ha alcanzado la atención de los medios de difusión y los escenarios de la crítica de la literatura impresa. Al respecto, el mismo J.A. Rodríguez señala que las obras literarias electrónicas colombianas, como las de Juan B. Gutiérrez, fueron pioneras en la cultura latinoamericana, pero no lograron desarrollarse de manera sostenida en el país. Esto —agrega Rodríguez— podría deberse a una peculiaridad de la modernidad cultural en Colombia, donde los hitos artísticos no se mantienen en el tiempo y no impulsan una progresión más amplia. (2019:02).

Por otra parte, Alejandro Corredor Parra (2014) sugiere que, debido al lento desarrollo tecnológico del país, tanto la creación como la crítica de la literatura digital apenas si pueden estudiarse a partir de los años 90. De acuerdo con Corredor Parra, «para abordar obras de la literatura digital en Colombia, el período de tiempo que debemos estudiar no debe ser anterior a 1990, puesto que antes de ese año no existían las posibilidades técnicas necesarias para crear y distribuir obras literarias de carácter digital» (2014:24).

La situación a la que se refieren Rodríguez y Corredor Parra se torna aún más compleja al poner en evidencia que lo que está en juego, entre otras cosas, es una forma particular de comprender la literatura: lo que es, lo que ha sido y lo que será; pues tanto la literatura como su aparato crítico/teórico parecen haber estado definidos, como lo sugiere Joan-Ellies Adell, por «una concepción de la escritura literaria y del libro como vehículo fundamental de difusión» (2004:272). En otras palabras, una de las cosas que la literatura digital revela sobre la tradición es que lo literario, eso que Roman Jakobson llamó la literariedad (1981), las formas, los mecanismos y las epistemologías desde las cuales lo comprendemos y analizamos, vienen determinadas, en buena parte, por su materialidad, o sea, por el hecho de que se escriben, se leen, se publican, se distribuyen, se enseñan y se difunden libros impresos, como si fuera natural que la literatura estuviera en libros impresos.

Olvidamos que el libro es también un producto histórico, y la literatura digital con su materialidad otra viene a recordárnoslo. En el campo literario colombiano no existe una tensión teórica, crítica y creativa entre la literatura digital y la impresa, por lo menos no una significativa, pues la recepción hasta ahora ha sido bastante limitada; esto se debe no a la ausencia de producción sino, entre otras cosas, a la dinámica propia del campo donde se privilegian y se hacen visibles aquellas expresiones literarias que mantienen estables el *estatu quo* de la literatura nacional (y el imaginario de la ciudad letrada), ignorando así aquellos productos que estética y ontológicamente remueven las ideas que tradicionalmente sostienen lo literario. Además, la literatura digital ostenta la particularidad de ser un producto nativo de la era postindustrial, hija de la informática computacional, lo que la diferencia de la literatura impresa que sin duda se integró a los modos de producción, recepción, circulación y difusión característicos de la era industrial y de aquello que en 1840 Alexis Toqueville llamó «industria literaria», y que un siglo después pasaría a denominarse «industria cultural», de la que participan los periódicos, el cine, la televisión, la radio y recientemente la internet. Esto quiere decir que, como lo explica Carolina Gaínza, «[...] la literatura digital introduce un elemento desterritorializador de los cánones relacionados con las formas de producción, distribución y recepción de la literatura tradicional. Establece nuevas y diferentes conexiones entre los actores involucrados, contando con la presencia de algunos nuevos, como el internet, el software, códigos y algoritmos» (2018:35), o sea, se desenvuelve en un campo que si bien puede establecer vasos comunicantes con el campo de la literatura impresa, se integra también al campo de las artes digitales. Como luego se verá, esta doble filiación es característica del proceso evolutivo de la literatura digital en Colombia.

Bajo ese marco de ideas, en este trabajo busco exponer cuáles son las formas de apropiación de la literatura digital en el campo literario colombiano y cómo dichas formas se evidencian en la producción creativa, la recepción especializada y no especializada, y la apropiación en escenarios educativos. Esto implica, por supuesto, una revisión de lo que se ha producido en el país bajo el rótulo de literatura digital, su recepción por parte de la crítica y la teoría literaria, su introducción en espacios académicos y los modos cómo ha ido evolucionando la relación del campo literario con el fenómeno.

1. Las viejas y las nuevas cuestiones

Uno de los efectos más poderosos de la cultura impresa consiste en su capacidad de hacernos olvidar que la escritura y la lectura son técnicas adquiridas, y que su adquisición está ligada a contextos en los que el estatus de la palabra impresa es tal que condiciona aspectos como el acceso a la educación formal y al trabajo. Olvidamos, también, que la palabra impresa no es el medio natural de la literatura, que los libros no siempre estuvieron indiscutiblemente asociados al arte literario y que, de hecho, su prestigio actual se debe al invento de una tecnología de masas: la imprenta. Quizás por ello nos cueste pensar en la literatura por fuera de los libros, aunque antes del siglo XV de nuestra era la mayoría de las expresiones estéticas asociadas a la palabra se producían y se transmitían de manera oral, y/o través de medios y sistemas tan variados como los pictogramas, los murales, los sistemas cuneiformes, las telas, los tejidos, las vasijas ceremoniales, las tablillas de arcilla y de madera, los manuscritos, entre muchos otros. El libro impreso viene a ser un sucesor de estos medios y sistemas mediante los cuales la expresión escrita y literaria circuló durante siglos. Su popularización, provocada por la invención de la imprenta, supuso un cambio en la producción, el acceso, la distribución y la consideración misma de la literatura. En fin, olvidamos con frecuencia que la escritura, la lectura y el libro tienen una historia y que su aparición estremeció, en cada caso, a la cultura humana. Así lo podemos deducir del mito platónico donde el rey *Thamus* se resiste al don de las letras otorgado por el dios *Teuth*:

[...] Y ahora tú, precisamente, padre que eres de las letras, por apego a ellas, les atribuyes poderes contrarios a los que tienen. Porque es olvido lo que producirán en las almas de quienes las aprendan, al descuidar la memoria, ya que, fiándose de lo escrito, llegarán al recuerdo desde fuera, a través de caracteres ajenos, no desde dentro, desde ellos mismos y por sí mismos. No es pues, un fármaco de la memoria lo que has hallado, sino un simple recordatorio. Apariencia de sabiduría es lo que proporcionas a tus alumnos, que no verdad [...] (Platón 2010:834).

La actitud platónica ante las letras nos recuerda que, en su momento, la aparición de la escritura y de la lectura, *tecnologías de la palabra* (Ong, 1982), conmocionó y transformó el orden de las cosas. El paso del medio oral al escrito supuso una serie de cambios de orden cultural tanto a nivel individual como plural. Es decir, la entonces nueva mediación para el lenguaje provocó transformaciones que Platón apenas podía suponer cuando mitificó sus

reflexiones en el *Fedro*, transformaciones que harían mella en las diversas culturas donde se desarrollaron la escritura y la lectura, y que, además, habrían de modelar el arte de la *poesía*.

Algo similar sucedió con la invención de la imprenta que, aunque democratizó la educación y masificó la lectura y la escritura, encontró resistencia en diversas instancias del mundo europeo del siglo XV. Peter Burke y Asa Briggs recogen algunas de las objeciones que suscitó el invento de Gutemberg:

[...] Los relatos triunfalistas del nuevo invento corrían parejos con lo que podríamos llamar narraciones catastrofistas. Los escribas, cuyo trabajo se veía amenazado por la nueva tecnología, deploraron desde el primer momento el advenimiento de la imprenta. Para los clérigos, el problema básico estribaba en que, gracias a la imprenta, las personas con baja posición en la jerarquía social y cultural estaban en condiciones de estudiar los textos sagrados por sí mismas en lugar de depender de lo que les decían las autoridades [...].

[...] «Oh, Imprenta! ¡Cuánto has perturbado la paz de la Humanidad!», escribió en 1672 el poeta inglés Andrew Marvell (1621-1678).

Los investigadores y, en general, todo el que aspirara al conocimiento, tenían otros problemas. Consideremos desde este punto de vista la llamada «explosión» de la información [...] que siguió a la invención de la imprenta. Los problemas más graves eran los de la recuperación de la información y, en estrecha relación con ello, la selección y la crítica de libros y autores. Se necesitaban nuevos métodos de administración de la información, tal como ocurre hoy en estos días iniciales de internet [...] (2002:30).

Por supuesto, la literatura, que para entonces era aún *poesía*, se vio afectada por la masificación de la tecnología que hoy llamamos libro, a tal punto que a mediados del siglo XVIII el conjunto de expresiones estéticas ligadas a la palabra adquirió el nombre de *literatura* (Llovet; Carner; Catelli; *et al.* 2005:32), una expresión que hasta hace poco parecía indisociable a la de libro. Y al igual que el concepto que abarcaba la variedad expresiva del arte escrito, el campo literario se transformó de manera profunda, de tal modo que categorías como autor y obra mutarían significativamente:

Los cambios que tuvieron lugar, por importantes que fueran, eran cambios más de grado que de calidad. [...] Uno de esos cambios fue un concepto relativamente nuevo de la escritura, lo que hoy llamamos «literatura» junto con el concepto de «autor» asociado a la idea

de una versión correcta o autorizada de un texto. [...] En la cultura manuscrita había ya una tendencia a la fijeza, pero se veía contrarrestada por la falta de rigor y también, como se ha visto, por la creatividad de los escribas. Lo que llamamos plagio, como la propiedad intelectual que éste vulnera, es en lo esencial un producto de la revolución de la imprenta (Briggs; Burke 2002:83).

De acuerdo con P. Bordieu, «El sentido de una obra (artística, literaria, filosófica, religiosa, etc.) cambia automáticamente cuando cambia el campo dentro del cual ella se sitúa para el espectador o el lector» (1989:5). Sí es así, los cambios de mediación, o sea, el paso de la oralidad a la escritura, y la masificación de la escritura y la lectura como consecuencia de la imprenta, suponen transformaciones que reestructuran el sentido de la literatura y de lo literario mismo, con lo que el campo completo se ve modificado en todos sus aspectos: producción, recepción, circulación, difusión, clasificación, crítica y enseñanza. Este, como se deduce del mito platónico y de las reacciones a la imprenta y al libro, ha sido el caso de la literatura en los momentos en que una nueva tecnología irrumpe en su campo, pues nociones de base como *poesía y literatura, autor y autoría, plagio, propiedad intelectual, texto, lector/receptor*, entre otras, se alteraron tras la emergencia de las nuevas técnicas, tecnologías y mediaciones. A pesar de las diferencias que existen entre la literatura oral y la escrita, las teorías literarias, como lo afirma Espen Aarseth (2004:136), suelen dar por sentado el medio que es su objeto de estudio: el libro. Según el teórico noruego, el texto impreso ha sido la forma privilegiada de los estudios literarios, y rara vez se analizan los efectos disruptivos de la transición entre medios, lo que resulta ser un sesgo ideológico; según él, en la era de la ontología dual de la textualidad diaria (la pantalla o el papel) conviene reformular la pregunta por el texto. Por supuesto, las inquietudes de Aarseth derivan de su interés por formas relativamente nuevas de la textualidad y de lo literario, formas cuya materialidad (la pantalla del ordenador, de la tableta, del teléfono) no es ya la imprenta y, por tanto, suponen un cambio ontológico en el estatuto literario.

Lo cierto es que E. Aarseth centra su atención en los efectos que la nueva materialidad ejerce sobre lo que podríamos llamar el aspecto poético o narratológico de la obra literaria, lo que él llama la *ergódica*. Así como la oralidad y la escritura impresa tienen sus códigos y sus formas expresivas, los entornos virtuales han suscitado una estética literaria que responde

a sus condiciones materiales. Los niveles fonético, sintáctico, semántico y pragmático de la obra literaria se manifiestan de manera diversa en la literatura digital, distinta a las tradicionales formas oral e impresa. Esto, claro está, no es exclusivo aunque sí característico de la literatura digital. Belén Gaché hace notar que dicho cambio de paradigma es además el resultado de la reformulación del esquema aristotélico, reformulación que tiene una tradición que pone en evidencia el margen de posibilidades creativas de la literatura impresa, lo que la escritora argentina llama *Escrituras Nómades*, que «oponiéndose a la idea de secuencias lógicas establecidas por Aristóteles como totalidad dada por un principio, un medio y un fin y determinado cierre de sentido, [...] evidenciaron que la narrativa clásica se constituía como sólo una posible manera» (2006:19).

Queda claro, entonces, que el desarrollo de nuevas mediaciones para la literatura altera el campo literario. R. Barthes llamó *Renacimientos* a los contextos históricos en los que se presentan tales *rupturas de discursividad*. Con esto, el semiólogo francés se refiere a la mutación general de un sistema de valores en el que la escritura se ve implícita debido a que los nuevos valores necesitan nuevos regímenes de producción y difusión. «Al Renacimiento del siglo XII —dice Barthes— corresponde la puesta a punto de la escritura llamada gótica y su generalización europea; al gran Renacimiento (del siglo XV) corresponde el paso del manuscrito al libro; y hoy en día, cuando la crisis de los valores humanistas es indiscutible, se busca y se trabaja una nueva escritura, la de las imágenes y los sonidos» (2002:97). Ante esto, habría que preguntarse cómo se producen dichas afectaciones y cuáles son sus manifestaciones. Pregunta necesaria en un contexto cada vez más condicionado por el uso de las tecnologías digitales y cada vez más dispuesto a trasladar las dinámicas sociales, culturales, políticas y artísticas a entornos virtuales. A esta cuestión, Joan-Elies Adell agrega que:

[...] uno de los primeros y principales temas a tratar es el de desenredar las relaciones entre las tecnologías de la información, pasadas y presentes, y los presupuestos culturales implícitos e implicados. Si esto significa admitir que la crítica tradicional de la literatura es el fruto de una determinada manera de entender la literatura (la ligada a lo impreso, cerrado y estable), la llegada de nuevas formas de textualidad electrónica que se sitúan más allá de esta concepción obligarán, indefectiblemente, a formas renovadas de plantear no únicamente la

pregunta sobre qué es (o qué ha sido la literatura hasta el día de hoy) sino también, y en especial, a replantearse, históricamente, cómo el estudio de la literatura ha ido definiendo su objeto de análisis y en qué medida su práctica crítica está inevitablemente unida a una concepción de la escritura literaria y del libro como vehículo fundamental de difusión (2004:272).

Antes citaba a Jaime Alejandro Rodríguez (2019:02) cuando llamaba la atención sobre el hecho de que autores colombianos como Juan B. Gutiérrez (y el mismo J.A. Rodríguez) produjeron obras pioneras en el campo de la literatura digital latinoamericana, y aun así la atención que recibieron por parte de la crítica literaria convencional, de la academia, de la industria editorial y de los circuitos literarios del país fue poca. J.A. Rodríguez atribuye esto a lo que denomina la *modernidad postergada* o *modernidad parcial* del país. Lo cierto, afirma, es que «Colombia ofrece hitos muy importantes en su producción artística, por otro lado, estos no logran sostenerse en el tiempo y terminan convirtiéndose en muestra apenas singular y muy aislada de lo que podría ser en otros ámbitos motor de progresión artística». En otra parte (2011:67), hace notar que en Colombia estas formas de la expresión literaria se encuentran aún en una fase experimental de consolidación y estandarización, por lo cual «Se requieren nuevas pedagogías y se requieren también acciones más agresivas (ciberactivismo) para que se alcance lo verdaderamente importante, el borramiento de la frontera productor/consumidor». Esto último, la «frontera entre productor/consumidor» implica la consideración de toda la dinámica del campo literario. Lo cierto es que estamos ante un fenómeno cuya presencia incide sobre aspectos como la difusión, la circulación, la crítica, la enseñanza y el aprendizaje de la literatura, tanto digital como impresa, debido a que con la introducción de una nueva modalidad estética al campo literario colombiano «toda la problemática se ve transformada por el hecho de que, con su acceso a la existencia, es decir, a la diferencia, es el universo de las opciones posibles el que se ve transformado, desplazado, y las producciones hasta entonces dominantes pueden, por ejemplo, ser lanzadas al status de producto desclasado o clásico» (Pierre Bourdieu 1989:5). Cómo se ve afectado el campo y cuáles son y han sido los efectos de la literatura digital sobre este, son preguntas aún no resueltas para el caso colombiano. De hecho, habría que revisar lo que Bordieu llama las *tomas de posición*, las condiciones en que emerge y las mutaciones ideológicas que causa la literatura digital en el campo literario colombiano, pues, tomando en consideración las palabras de T. Eagleton «La construcción de la noción moderna de

artefacto estético no se puede [...] desligar de la construcción de las formas ideológicas dominantes de la sociedad de clases moderna, así como, en realidad, de toda una nueva forma de subjetividad humana apropiada a ese orden social. Es este fenómeno [...] el que provoca que lo estético desempeñe una función tan singular dentro de la herencia intelectual de nuestro presente» (2006:53,54).

Además, nos dice Carolina Gainza:

«El quehacer literario debe ser entendido como una práctica reflexiva, afectada por el contexto en el que se desarrolla y que a su vez afecta los procesos sociales y culturales en que se inserta. [...] De esta forma, en la literatura digital se negocian la identidad y la subjetividad, a partir de la forma en que se resignifica la tecnología y, como consecuencia, la forma en que el imaginario tecnológico entra en contacto con los significados culturales y sociales. Así, las narrativas digitales cumplen la función de nodo, un ensamblaje que permite articular diversos actores: lectores, autores, tecnologías, códigos, lenguajes, convirtiéndose en un espacio en que se desarrollan conflictos y se ensayan modelos alternativos. En la literatura digital se resignifica el conflicto que está en el centro del actual modelo capitalista: aquel relacionado con la apropiación y la privatización de la producción común [...]» (2018:37).

Sobre esto último, M^a Teresa Vilariño y Anxo Abuín nos recuerdan que en 1999 Ernst Grabovszki publicaba un artículo titulado *The Impact of Globalization and the New Media on the Notion of World Literature* en el que llamaba la atención sobre:

[...] el impacto de la globalización y de los nuevos medios en la noción de literatura, ofreciendo algunos aspectos preliminares de interés que deben ser revisados: el copyright, el papel y función de las instituciones literarias, la cuestión de la economía global y la lectura de la literatura (la democratización y descentralización), el desarrollo de los medios electrónicos y de las culturas de la información en un marco global y regional; el control y la censura, el monopolio de los grandes medios y sus implicaciones (qué se publica y qué no) o el predominio alarmante del inglés como lingua franca de los estudios literarios [...] (2006:18).

Según Grabovszki, «the contemporary situation of world literature should be discussed with regard to the phenomenon of globalization in a perspective of its social processes and the impact of new media from a systemic and empirical point of view»

(1999:2), con lo cual habría que pensar en la emergencia de la literatura digital en Colombia como un fenómeno enmarcado en las lógicas ideológicas de la producción global del capitalismo posfordista y los intercambios simbólicos que implican. Pues, aunque es el aspecto técnico y tecnológico el que suele ser motivo de reflexión frente a la literatura digital, esta modifica el horizonte de expectativas en el que se produce y se consume, ante lo cual la crítica y la teoría literaria deben estar atentas ya que «es la historia social, económica y cultural –por tanto también literaria– la que da sentido a la historia técnica y no al contrario» (Sánchez-Mesa 2004:12).

Por tanto, de cara a la comprensión de las dinámicas de la literatura y del campo literario, resulta necesario un estudio que actualice el estado y dé cuenta de las condiciones de la producción y la recepción de la literatura digital, que trate de ubicar dicha producción en el marco de la tradición literaria colombiana, y que describa el trayecto que ha debido seguir para insertarse en los espacios regularmente ocupados por la cultura impresa.

2. La literatura digital

La puesta en línea de *Afternoon, a Story* de Michael Joyce en 1990 supuso lo que podría considerarse un hito en la historia literaria reciente, pues concretaba algunas de las pretensiones esbozadas por teóricos como Michel Foucault (*Arqueología del saber*, de 1969), Roland Barthes (*S/Z*, de 1970), Umberto Eco (*Obra abierta*, de 1985) y George P. Landow (*Hipertexto*, cuya primera versión data de 1992 y fue actualizada en 1997 y 2005), quienes décadas preveían para la literatura la emergencia de obras que renovarían el ejercicio literario a partir de transformaciones en la consideración del autor, del lector, del sentido y de la obra como totalidad. *Afternoon* supuso la exposición en el entorno digital de formas narrativas que modificaban la linealidad tradicional del texto, que experimentaban con la hipertextualidad de facto a través de recursos informáticos, que desplazaban a la figura del autor hacia posiciones no determinadas por la crítica tradicional y que volvían ambigua la tarea del lector que debía construir figurativa y materialmente el sentido de un texto que aparece abierto, sin un fin o un sentido trazados. En otras palabras, la puesta en línea de *Afternoon* supuso no solo una nueva materialidad para la obra literaria (la pantalla en lugar del libro impreso), sino además un cambio efectivo en la estructura de la obra (la

hipertextualidad en lugar de la linealidad aristotélica) y en los roles del autor y del lector en su relación con el objeto literario. El hipertexto de Michel Joyce desencadenó, en fin, un flujo de trabajos creativos y teóricos en el que se maduró lo que hoy se denomina *literatura digital*.

La literatura digital es definida por Carolina Gainza como:

[...] aquella literatura concebida en un formato digital para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico interactivo. En ella interactúan y se entrecruzan diferentes textualidades intermediales, reticularmente dispuestas: códigos informáticos, oralidad, escritura alfabética e imágenes, así como también música, video, narrativas, artes visuales, programación, diseño, fotografía, entre otras artes. La transmedialidad y la estructura de red navegable a partir de enlaces opcionales que potencian una escritura y lectura fundamentalmente digresiva, no lineal, le confiere a la literatura digital una hipertextualidad que despliega todo su potencial conectivo a partir de los usos de las tecnologías digitales en la creación literaria (2018:20).

Se trata, entonces, de obras nacidas digitalmente (Hayles, 2008), orientadas hacia una recepción mediada por la materialidad de la computadora o de cualquier otro dispositivo que permita acceder a los entornos digitales, y que no pueden o difícilmente pueden adaptarse al formato tradicional de la literatura impresa.

Hablo de objetos literarios ontológicamente distintos a lo que identificamos tradicionalmente por literatura. En obras hipertextuales como *Afternoon, a Story* de Michel Joyce (1990), *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (1992); o hipermediales como *Tierra de extracción* (1996) de Doménico Chiappe, *Word Toys* de Belén Gaché (2006) y *A nervous system* de Jason Nelson (2015), la literatura y los roles que esta supone se transforman a causa la incorporación de recursos y dinámicas estéticas que no pueden ser comprendidas recurriendo a las lógicas de la crítica y la teoría de la literatura impresa. A diferencia de los textos dispuestos en volúmenes de formato códice, encuadernados y diseñados según una tradición que hermana la escritura con la imprenta, los de la literatura digital «no son sino la representación efímera de codificaciones digitales guardadas en la memoria del ordenador. [...] El tránsito de la tinta al código electrónico —que Baudrillard presenta como el cambio de lo ‘táctil’ a lo ‘digital’— produce una tecnología de la información que conjuga la fijeza

y la flexibilidad, el orden y la accesibilidad» (Delany; Landow, 2006:44). Se trata, reitero, de objetos literarios ontológicamente distintos al libro.

A las diferencias ontológicas, a la modificación de los roles de autor y lector (de producción y de recepción), a la ruptura con las estructuras discursivas de la tradición literaria aristotélica, a las nuevas materialidades, a la interactividad de facto, a la flexibilidad de las obras y los formatos; en fin, a los cambios que hasta aquí he afirmado que implica la emergencia de la literatura digital, habría que sumar el efecto que, en términos amplios, esta tiene en el campo literario. Bajo esta perspectiva, Domingo Sánchez-Mesa sostiene que:

Se impone pues un estudio crítico de los modos en los que el sistema literario se ve afectado por la irrupción y vulgarización progresiva de las tecnologías de la comunicación y la información y sus redes. Desde esta perspectiva, habrá que considerar desde los grandes proyectos de digitalización de bibliotecas y fondos [...], o los elencos de revistas electrónicas [...] a las nuevas formas de edición, venta y circulación de textos (sobre todo a través de Internet), los nuevos espacios sociales de creación y lectura (el ciberespacio), la aparición de nuevos géneros o modalidades literarias (el cyberpunk, la narrativa hipertextual, la poesía electrónica, el teatro virtual, los culebrones en línea, etc.) y por supuesto las nuevas modalidades de investigación y de enseñanza y aprendizaje literario (Sánchez-Mesa Comp., 2004:17).

En esa misma línea de reflexión, es notorio que al cambiar los roles y las prácticas de las instancias de producción y de recepción, al cambiar la materialidad y la estética del objeto literario, la literatura digital conlleva también un cambio en los modos y los medios de producción, de circulación, de distribución, de recepción y de difusión de la literatura. Incluso, las relaciones al interior del campo literario se ven modificadas por la emergencia de una modalidad de producción estética que podría reemplazar el lugar dominante que ocupa el conjunto de las prácticas estéticas tradicionales. De manera simple, la literatura digital puede ocupar el lugar central que ocupa la literatura impresa en el entorno cultural donde esta impera, o en todo caso alterar la dinámica del campo estimulando nuevos posicionamientos estéticos y juicios críticos que conlleven a una revisión de la tradición en términos de su relación con el nuevo fenómeno, pues desde el momento en que una práctica cultural emerge afecta la dinámica del sistema en el que se integra debido a que modifica el horizonte de expectativas sobre el que se fundamenta dicho sistema. Y, en efecto, «El sentido

de una obra (artística, literaria, filosófica, religiosa, etc.) cambia automáticamente cuando cambia el campo dentro del cual ella se sitúa para el espectador o el lector» (Bourdieu, 1989:5).

De acuerdo con esto, y siguiendo a P. Bourdieu, conviene aclarar que ese *campo literario* no es:

[...] ni un «medio» en el sentido vago de «contexto» o de «*social background*» [...], ni siquiera lo que comúnmente se entiende por «medio literario» o «artístico», es decir, un universo de relaciones personales entre los artistas o los escritores, sino un campo de fuerzas que actúan sobre todos los que entran en ese espacio y de maneras diferentes según la posición que ellos ocupan en él [...], a la vez que un campo de luchas que procuran transformar ese campo de fuerzas. [...] Ese espacio relativamente autónomo es, en efecto, la mediación específica, casi siempre olvidada por la historia social y la sociología del arte, a través de la cual se ejercen sobre la producción cultural las determinaciones externas (Bourdieu 1989:21,22).

El análisis de estas transformaciones y tensiones en el campo literario provocadas a raíz de la entrada en escena de la literatura digital ha sido, desde hace ya décadas, el objeto de estudio de varios teóricos cuyos focos de trabajo están en la literatura digital anglosajona, española, brasileña, argentina y chilena, me refiero a trabajos como los adelantados por Janeth Murray (1999), George P. Landow (2009), Espen J. Aarseth (1997), Stuart Moulthrop (2006), J. David Bolter (1999), N. Katherine Hayles (2008), Laura Borràs (2005), Susana Pajares (2004), Allain Vuillemin (1999), Domingo Sánchez-Mesa (2004), Carlos Alberto Scolari (2008), María Teresa Vilariño (2006) y Belén Gaché (2006), entre otros. En el contexto colombiano tanto el fenómeno como sus análisis ofrece un matiz singular

Me permitiré reiterar las palabras de A. Parra Corredor en su tesis *Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia desde 1990 hasta el 2012*: «para abordar obras de la literatura digital en Colombia, el período de tiempo que debemos estudiar no debe ser anterior a 1990, puesto que antes de ese año no existían las posibilidades técnicas necesarias para crear y distribuir obras literarias de carácter digital» (2014:24). De hecho, la primera obra literaria que podríamos llamar con seguridad digital en el contexto colombiano,

El primer vuelo de los hermanos Wright (1995), fue puesta en línea por Juan B. Gutiérrez en 1996, y fue al mismo tiempo el producto de un proceso de experimentación hipertextual que tuvo su origen en lo impreso y fue *remediado* (Bolter; Grusin, 1999) luego en el entorno digital. Quizás intencionalmente «*El primer vuelo* resalta los cambios de actitud, asombro e incredulidad entre la gente que por primera vez es expuesta a cierto avance tecnológico» (Sasson-Henry 2007:145). A pesar de que la obra de Juan B. Gutiérrez se publica relativamente pronto, respecto a obras pioneras de la literatura digital como las de Michel Joyce y Stuart Moulthrop, no tuvo en Colombia una recepción crítica sino hasta entrada la década del dos mil, y sus efectos en el campo literario apenas si fueron notorios.

Entre la producción de la literatura digital colombiana, destacan obras como la de Juan B. Gutiérrez (*El primer vuelo de los hermanos Wright* de 1996 y *Condiciones extremas* de 1998), la de Carmen Gil (*El alebrije* de 2002), la de Jaime Alejandro Rodríguez (*Gabriella Infinita*, publicada en 1995 y remediada y actualizada en 1998-99 y 2005; *Golpe de gracia* de 2006; y *Memorias y caminos* de 2016) y la de Santiago Ortiz (*Diorama* de 2004, *Esferas* de 2004, *Bacterias argentinas* de 2005 y *Rayuela* de 2013, por nombrar las más notorias). Aunque algunas de estas obras cuentan ya con análisis y estudios de caso, sobre todo a nivel internacional, difícilmente puede ubicárseles en el campo literario colombiano, pues el vínculo de este tipo de expresión literaria con los centros de poder editorial, publicitario y académico de la literatura nacional es mínimo; es difícil incluso encontrar una reseña o comentario de tales obras en escenarios más o menos institucionalizados (ferias del libro, encuentros o festivales literarios, iniciativas estatales, etc.). Quien con mayor esmero se ha ocupado de trazar el desarrollo de esta literatura en el país, al tiempo que reflexiona sobre sus conceptos de base y gestiona los escenarios académicos para el estudio sobre el fenómeno, es el mismo J.A. Rodríguez, a quien, si se revisa cuidadosamente, se lo encuentra vinculado directa o indirectamente a la mayoría de las iniciativas que en torno a la literatura digital se llevan a cabo desde los años noventa. Al revisar los ámbitos de producción y recepción de la literatura digital en Colombia, el autor bogotano concluye que:

Está también por verse la reacción de la institución literaria que, o no conoce o no le interesa o prefiere no ver estas realidades que podrían enriquecer sus espacios investigativos y formativos. Lo cierto es que la literatura electrónica en Colombia ya no la produce una

institución literaria movida hacia el campo digital, sino una industria cultural que se desarrolla más desde la comunicación, la educación y el desarrollo de software. Nada más lejos y nada más cerca a lo literario que esta nueva condición (Rodríguez 2019:11)

Quizás por las rupturas que propone, por su materialidad otra, sus medios de circulación, su forma particular de recepción o por las condiciones tecnológicas del país, la cuestión radica en que no existe aún una comprensión abarcadora de los modos en que la literatura digital ha sido apropiada en el campo literario colombiano. Hay que preguntarse, entonces, cuáles son las formas de apropiación y cómo influyen sobre la producción y la recepción de la literatura digital en el país.

3. Antecedentes

En julio de 1945 el científico Vannevar Bush, director de la U.S. Government's Office Scientific Research and Development, publica en la revista *Atlantic Monthly* el artículo *As We May Think*. Bush buscaba idear un medio para la gestión de la información que actuara como lo hace la mente humana. Para lograrlo, diseñó un sistema que proponía un acceso a los datos a través de la asociación de conceptos relacionados, diferente a la tradicional clasificación secuencial de la información². Según V. Bush:

The human mind does not work that way. It operates by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain. It has other characteristics, of course; trails that are not frequently followed are prone to fade, items are not fully permanent, memory is transitory. Yet the speed of action, the intricacy of trails, the detail of mental pictures, is awe-inspiring beyond all else in nature (Bush 1994:6).

El Memex (MEMory EXtension) —así llamó Bush a su sistema— es considerado como el primer precedente de los actuales sistemas informáticos interactivos. En los años

² Respecto a los antecedentes técnicos del hipertexto, he usado como referencias las síntesis y análisis que desarrollan George P. Landow en su libro *Hipertexto 3.0* (2006) y Núria Vouillamoz en *Literatura e Hipermedia* (2000)

sesenta, desde el Stanford Research Institute, Douglas Engelbart propone el primer modelo informático que sigue el esquema formulado por Bush, sus ideas están recogidas en su estudio *A Conceptual Framework for the Augmentation of Man's Intellect* (1963). Sus principales aportes radican en la implantación de las técnicas de acceso no secuenciales formuladas por Bush y en la aplicación de una serie de herramientas fundamentales para la interacción: el ratón, los íconos gráficos y el sistema de ventanas para ofrecer menús de opciones por pantalla. En 1968, y recogiendo el modelo de Engelbart, el Stanford Research Institute desarrolló el sistema *NLS*, que evolucionaría al sistema *NLS/Augment* (Online Systems/A Conceptual Framework for the augmentation of Man's Intellect), considerado como el primer sistema para crear hipertextos.

Pero es en 1965 cuando Ted Nelson acuña por primera vez, en su trabajo *A file structure for the complex, the changing and the indeterminate*, los términos *hipertexto* e *hipermedia*, que luego desarrollaría en su obra *Literary Machines* (1981). En palabras de Nelson «La explicación más breve del hipertexto sería “escritura no secuencial”, o no lineal. Si se une a imágenes y sonidos, se convierte en hipermedia. Pero eso no es todo. El hipertexto debe permitir sobre todo el libre movimiento del usuario. Esto es lo esencial» (Citado por Vouillamoz 2000:46).

Junto al modelo hipertextual surge la *multimedia*, que se define como «el arte de combinar entre sí diferentes *media*, entendiendo como tales las vías a través de las cuales es posible establecer la comunicación además del texto: hablamos de sonido e imagen» (Vouillamoz, 2000:41). En los años setenta, Nicholas Negroponte y Richard Bolt crearon en el MIT un sistema al que llamaron *Dataland*, que supuso la incorporación definitiva de la multimedia en el diseño de modelos informáticos. El *Dataland* incluía instrumentos de interacción como el cursor, la pantalla táctil, el joystick, el zoom de las imágenes y el uso de la voz para la ejecución de ciertos comandos. Es claro, entonces, que:

«Desde la década de los sesenta se están, pues, desarrollando sistemas informáticos [...] siguiendo un diseño básicamente hipertextual. [...] Pero a partir de la década de los setenta comienzan a desarrollarse sistemas multimedia caracterizados por un contenido gráfico y dinámico: audio, imágenes, animaciones por ordenador o vídeo. Cuando el modelo hipertextual

es capaz de integrar no solo texto sino también otras morfologías de la información, nace el hipermedia. Definir la hipermedia como la conjunción de diseños funcionales hipertextuales y herramientas multimedia es hablar de paradigmas de conocimiento que se abren a un nuevo espacio de actuación aplicable a todas las disciplinas de la actividad humana» (Vouillamoz 2000:45).

El sistema hipermedia más ambicioso de esta primera generación quizás sea *Xanadu*, ideado por Nelson a partir de 1960 con el objetivo de crear una biblioteca virtual mundial. Nelson nombró su proyecto en honor al lugar de la memoria literaria que aparece en el poema *Kubla Khan* de S. Taylor Coleridge y, según explica en *Literary Machines* (1994), *Xanadu* tenía un doble propósito, crear un sistema internacional de publicación electrónica y crear un modelo que simplificara el acceso a los datos a través del diseño hipertextual: «[...] En su pantalla del mañana tendrá acceso a todo el trabajo publicado en el mundo: todos los libros, todas las revistas, todas las fotografías, las grabaciones, las películas. [...] Este nuevo modo de manipulación va a representar sus interconexiones verdaderas».

Entre los sistemas multimedia de segunda generación que empezaron a aparecer en la década de los ochenta, destacan *Concordia* (desarrollado por Symbolics, Inc.), *Intermedia* (de la Universidad de Brown) y *Proyecto Jefferson* (de la universidad de Southern California); estos sistemas integran imágenes de alta calidad, diagramas de navegación y una interacción hipertextual más sofisticada. George P. Landow analiza *in extenso* el nacimiento y desarrollo de los modelos hipertextuales en su trabajo *Hipertexto*, publicado inicialmente en 1991 y actualizado en 1997 y 2005 .

Según documenta Núria Vouillamoz (2000:55,56), en el contexto hispanoamericano este tipo de herramientas se implantaron durante la década de los ochenta y se aplicaron sobre todo a la investigación en lingüística. La española enumera dos proyectos, *Corpus Referencial del Español Contemporáneo* y *ADMYTE* (Archivo Digital de Manuscritos y Textos Españoles). «El desarrollo y distribución de productos literarios multimedia —dice Vouillamoz—, no se consolida definitivamente hasta los años noventa cuando dejan de ser aplicados únicamente en redes locales o estaciones de trabajo y pasan a divulgarse a través de otros canales de comunicación» (2000:58).

Por supuesto, desde la perspectiva del desarrollo tecnológico, el nacimiento de internet en la década del 1980 marcará un antes y un después. Podría decirse, incluso, que internet se ha erigido como el ecosistema natural de la literatura digital. Quizás las proyecciones de Jorge Luis Borges en su *Biblioteca de Babel* hayan sido concretadas con el desarrollo de la *World Wide Web*, pues en ella navegamos entre textos de una manera aparentemente infinita. Sin embargo, la idea de una biblioteca universal tiene también una historia, la metáfora del mundo como libro no es exclusiva de la era moderna, sino que tiene raíces teológicas en la historia de la escritura. En la Edad Media, la biblioteca y la enciclopedia servían como espacios de organización y control para facilitar el acceso del lector a las obras. Internet, a la luz de esta consideración, expande esa antigua vocación, permitiendo que el objeto literario llegue a un público mucho más amplio, y que tanto lectores como autores encuentren canales de distribución, publicación y recepción antes inusitados. Así, se producen cambios en ámbitos como la escritura y la lectura, pero también en la crítica, la teoría, la traducción y el mercado. Las innovaciones en la producción, la recepción y el flujo de las obras suponen, por tanto, una reconsideración del campo que está directamente ligado a la evolución material de las *tecnologías de la palabra* (1982).

La evolución de los sistemas informáticos no ha hecho más que estimular la creación de obras que han resignificado lo literario, obras cuya materialidad otra propone una evaluación profunda de lo que entendemos por literatura y que, incluso, pone sendos signos de interrogación sobre la relación aparentemente natural entre lo literario y la cultura impresa. Aún más:

No debemos olvidar que la pantalla no es la página. La página del escritor, la del poeta, es un soporte material y fijo. Hasta hace poco tiempo, pues, la poesía como trabajo de escritura, había sido casi exclusivamente un trabajo de escritura en una página, lo que significaba que sus texturas (sus sensaciones y apariencias, sus ordenaciones) habían estado estrictamente alineadas con las superficies físicas donde hace acto de aparición, esto es, la página impresa y el libro de papel. En la literatura digital el soporte es toda una serie de bits registrados en la memoria del ordenador. Es un soporte, por su propia naturaleza, inestable, y el trabajo de los escritores es explotar al máximo esta especificidad. Y el «espacio pantalla», además, implica una nueva concepción de la localización, para la actividad de la poesía, teniendo en cuenta las

características radicalmente inéditas que ofrece el poder trabajar con una materialidad tan poco concreta, tan evanescente, como el sistema binario digital (Adell, 2004:288-289).

Además, hay que considerar que muchas de las variantes propuestas en obras de literatura digital no son nuevas. La no linealidad, la hipertextualidad, la espacialidad, la transmedialidad, la sonoridad, la pérdida de autoridad del autor, la creciente participación del lector en la construcción del sentido y el significado material de la obra, entre muchos otros, son el resultado de siglos de experimentación literaria con los modos de producción y recepción de las obras. Como explica Belén Gaché:

Desde los *Carmina Figurata* hasta los poemas dadá, desde el *Tristan Shandy* de Lawrence Sterne hasta los viajes africanos de Raymond Roussel, desde el *Coup de dés* de Mallarmé hasta el *Nouveau Roman*, desde la verbivocovisualidad joyciana hasta el concretismo, desde los lenguajes inventados por Velemir Khlebnikov hasta los *event scores* de Fluxus, se han buscado formas de decir y de narrar que escapan a los modelos canónicos y automatismos lingüísticos (2006:17).

Algunos ejemplos de ello son Jorge Luis Borges, en cuentos como *El jardín de los senderos que se bifurcan* y *La biblioteca de Babel*; James Joyce en su muy nombrado *Finnegans Wake*, Alfred Döblin en *Berlin Alexander Platz*, Julio Cortázar en *Rayuela*, Italo Calvino en *Si una noche de invierno un viajero*, Macedonio Fernández en el *Museo de la novela de la eterna*. Durante el siglo XX, todos ellos insistieron a través de su obra en la búsqueda de formas y estrategias poético/narrativas que empujaban los límites del formato impreso y para las que la plasticidad del espacio digital parece más apropiado. Además, habría que incluir experimentaciones electrónicas y combinatorias como las de *Oulipo* o las de Eduardo Kac, e incluso artefactos como *La composición n°1* de Marc Sparta (1963), *La casa de hojas* de Mark Z. Danielewski (2014) o la *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan (2019). En lo que a la experimentación literaria respecta, la obra de Belén Gaché, *Escrituras nómades* (2006), recoge muestras de una extensa tradición que el lector podrá vincular fácilmente con muchos fenómenos de la literatura digital.

Es precisamente B. Gaché (2016) quien destaca que en la década de los noventa la literatura enfrentó cambios significativos. La emergencia de la interactividad y la

participación desafiaron ideas tradicionales, y, como bien señala George Landow (2006), el *hipertexto* se convirtió en un instrumento revolucionario, pues trajo consigo el acceso instantáneo a fuentes y documentación, con importantes implicaciones para las ahora nuevas prácticas de lectura y escritura donde adquirieron cuerpo ideas como la de *descentramiento*, planteada por Derrida, o la de *textos escribibles y legibles* de Barthes. El descentramiento y la idea de textos escribibles y legibles ponen de manifiesto el quiebre de la relación tradicional entre autor y lector. Con la literatura digital se modifican los roles establecidos, permitiendo una interacción más activa respecto al libro impreso.

Una de las derivas más interesantes de la lectura que B. Gaché ofrece consiste, precisamente, en el trazado de una guía sobre la tradición experimental que precede a la literatura digital. En esta tradición, los autores no consideran los signos simplemente como elementos transparentes, sino que experimentan y cuestionan sus potencialidades, desde la interactividad hasta la «cuadridimensionalidad». La literatura se vuelve, en cierto sentido, metalingüística, centrada en sus propios medios y códigos. La «procesualidad» y el «doble estatuto» resaltan la manera como la e-literatura adopta un carácter evolutivo y cómo es necesario comprender tanto sus palabras como sus algoritmos. Las obras no son estáticas, sino que cambian y se completan en cada lectura. Es una literatura viva, en constante transformación (Gaché, 2016). Con «cuadridimensionalidad», la autora se refiere a la incorporación de una cuarta dimensión en la obra literaria, más allá de las tres dimensiones espaciales tradicionales (longitud, anchura y profundidad). Esta cuarta dimensión podría ser el tiempo, la interactividad o cualquier otro aspecto que va más allá de la representación tridimensional estática. En el contexto de la literatura y los medios digitales, esta cuadridimensionalidad permite una experiencia de lectura dinámica, donde el texto puede evolucionar, interactuar o cambiar con el tiempo. «Procesualidad», por su parte, busca definir al carácter cambiante y en proceso de las piezas de e-literatura; estos textos a menudo adoptan una naturaleza que está en constante evolución y que se completa o se manifiesta plenamente solo en el momento de sus diferentes lecturas. Esta característica destaca la naturaleza dinámica y fluida de la literatura digital, cuyas obras no son estáticas sino que se desarrollan y cambian en función de la interacción del lector, de ciertos algoritmos y códigos, o de la actualización permanente de los recursos tecnológicos que la componen. Finalmente, cuando

habla de «doble estatuto», pretende dar cuenta del ejercicio de interpretación de las obras, ya que «para comprender e interpretar una pieza de e- literatura necesitamos poder leer tanto sus palabras, imágenes y sonidos como sus algoritmos y códigos» (2016). Algo que, como veremos más adelante, determina la *multiexpresividad* de la literatura digital.

Gaché, que además es una de las autoras de literatura digital más prolifas de la tradición latinoamericana, destaca que gracias a la aparición de las *home computers* en los años noventa fueron revisitadas estéticas como la *littérature à contraintes* y el *e-concretismo*, y revela que la relación entre literatura y computación puede ubicarse en la mitad del siglo pasado, con la primera composición poética generada digitalmente, el *Poema estocástico* de Theo Lutz:

Hacia finales de la década de 1950, el filósofo Max Bense propuso a Lutz, quien estudiaba informática en la Escuela Politécnica de Stuttgart, experimentar tomando un vocabulario compuesto de diferentes palabras (para el caso, las primeras cien palabras de El castillo de Kafka), y de programar con ellas frases cortas compuestas de sujeto, verbo y objeto. Las frases se construirían a partir de conectores lógicos como el de la negación, la coordinación, etcétera. A partir de estos experimentos, Lutz publicó, a finales del año de 1959, unos textos en *Augenblick*, la revista editada por Bense, titulados Textos estocásticos [...] (Gaché, 2016).

Por otra parte, la autora enfatiza la relevancia histórica de la tecnología *Flash*, dominante en los noventa y en la primera década del siglo XXI, que permitió una nueva forma de expresión cinética mediante el juego con los ritmos, tamaños y tiempos de exposición, como puede verse en el trabajo del colectivo Young-Hae Chang Heavy Industries, por ejemplo. Vista en perspectiva, *Flash* marcó una era determinante para el desarrollo de la animación y la interactividad en la literatura, a tal punto que, tras su desaparición en 2020, un muy buen número de obras se tornaron obsoletas e inaccesibles, y en varios casos fue necesario reconfigurarlas para garantizar su permanencia.

Al entrar al siglo XXI, la Web 2.0 revoluciona la relación entre emisor y receptor. Ya no hay una dicotomía clara, sino una interacción dinámica en la que cada usuario puede ser creador y consumidor al mismo tiempo. Esta transición marca el inicio de una era en la que

la creación literaria es, en muchos casos, colectiva. En palabras de D. Casacuberta, el centro de la cultura (de la literaria, al menos), «[...] ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar a ser el espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen de forma individualista, solipsista, sino de forma colectiva y organizada» (2003:60).

A estas alturas y considerando el desarrollo del fenómeno, es apenas normal preguntarse, tal como lo hace Virgilio Tortosa (2015), si «¿es posible a un cuarto de siglo de la creación de los primeros hipertextos hablar de un canon de literatura electrónica?». Para Tortosa, la revolución tecnológica post-Segunda Guerra Mundial y la consolidación de la World Wide Web sirven como telón de fondo para entender cómo la literatura digital surgió y se desarrolló en el contexto de avances tecnológicos y culturales. Visionarios literarios como Borges, Calvino y Cortázar, aunque trabajaron principalmente en el medio impreso, anticiparon en muchos aspectos la naturaleza expandida y no lineal de la literatura digital. Sus obras, que desafiaban las convenciones narrativas y estructurales, actúan como precursores conceptuales de lo que la literatura electrónica ofrecería más tarde. Hoy, es claro que la literatura digital posee sus propias convenciones y posibilidades. A pesar de esto, determinar un canon de la literatura digital es difícil, sino inadecuado, pues otra de las características intrínsecas a estas obras es la transitoriedad. Sin embargo, las preguntas sobre qué obras digitales son fundamentales y cómo se relacionan con sus predecesoras son cruciales en este contexto, pues suponen una reconsideración de las bases de la tradición literaria en la era digital. Después de todo, como explica Claire Taylor en su introducción a *Electronic Literature in Latin America*:

The (new) literary genres that these authors develop exist in a constant dialogue with an established tradition of literary experimentation in the Hispanic world and beyond; rather than existing as entirely new, free-floating aesthetic objects, these works dialogue with their literary precursors, such as Baroque excess, concrete poetry, caligrammes, and many others (2019:26).

La literatura digital modifica las posibilidades creativas al permitir nuevas formas de expresión y al ofrecer un tipo de espacio flexible que no posee el impreso. Este enfoque representa un desafío, pero también abre un abanico de oportunidades para la exploración y

la experimentación en el campo literario. Pues si bien la transformación de la literatura en el contexto de la era digital ha trastocado las convenciones tradicionales de lo que entendemos por literatura, a pesar de su complejidad y sus potencialidades, la realidad es que su recepción ha sido limitada. Según datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones³, el acceso a internet en 2019 era del 66% en Latinoamérica y el Caribe, 87% en Europa, 28% en África y 89% en Norteamérica. Estas cifras, que rara vez son consideradas en el campo literario, junto con la variabilidad en el acceso a la tecnología digital, influyen fuertemente en la recepción de la literatura digital que se enfrenta, entonces, no solo a la cultura impresa, sino además a las consecuencias de sistemas políticos y económicos que estimulan la desigualdad.

Habría que considerar, también, que esta literatura propone una transformación del rol del lector, ofreciéndole una mayor interactividad y un poder de decisión sobre la construcción de las variantes materiales del texto. Esto, como se ha dicho, es lo más aproximado a lo que Roland Barthes llamó *textos escribibles* (1993), o sea, textos que se caracterizan por ser abiertos a múltiples interpretaciones y permiten al lector participar activamente en la construcción del significado y que, a diferencia de los «textos legibles», cuya textualidad es fija e inamovible, invitan al lector a jugar con su materialidad y su sentido, a rehacer el sentido del libro e interactuar con él:

Nuestra literatura está marcada por el despiadado divorcio que la institución literaria mantiene entre el fabricante y el usuario del texto, su propietario y su cliente, su autor y su lector. Este lector está sumergido en una especie de ocio, de intransitividad, y, ¿por qué no decirlo?, de *seriedad*: en lugar de jugar él mismo, de acceder plenamente al encantamiento del signifiante, a la voluptuosidad de la escritura, no le queda más que la pobre libertad de recibir o rechazar el texto: la lectura no es más que un *referéndum*. Por lo tanto, frente al texto escribible se establece su contravalor, el valor negativo, reactivo: lo que puede ser leído pero no escrito: lo legible (Roland Barthes, 2009:2) .

A pesar de ello, no se trata solo de que el lector no esté acostumbrado, sino que quizás no tiene la formación estética para enfrentar este tipo de obras y en algunos casos ni siquiera tiene la formación tecnológica (como lo demuestran las cifras antes citadas sobre el acceso a

³ <https://www.itu.int/>

internet). Aun así, V. Tortosa destaca una convergencia entre la escalada tecnológica y la aceleración temporal que ha generado una alternativa a la creación literaria tradicional. Según plantea:

Apenas estamos en los inicios de este nuevo estadio cultural y sólo podemos intuir un paisaje inmenso: el que se nos abre frente a nuestros ojos. Sabemos que combinando las más diferentes textualidades discursivas, y en lo que respecta a la creación de las diferentes artes, es posible la gestación de una suerte de ópera textual, al integrar en una sola las más diversas manifestaciones artísticas pensables, desde la plástica (dibujo, pintura), la auditiva (musical), la audiovisual (vídeo, cine...), fotografía, infografía y todo ello teniendo como epicentro la literatura, o incluso el arte plástico en ese género emergente llamado «net.art» (2015:28).

Esta transformación, que afecta tanto a la estructura como a la generación de la literatura, marca una distancia sustancial con la tradicional textualidad impresa.

Lo que parece claro es que, mientras avanza la era digital, es importante reconocer las diferencias intrínsecas entre la escritura convencional y los sistemas de escritura electrónicos. Como señala Jaime Alejandro Rodríguez (2002:87), estos últimos fomentan la flexibilidad, el cambio y el juego como pilares de la comunicación, en contraposición a la monumentalidad y permanencia asociadas al libro impreso. Sin embargo, esta transición no es sencilla. A pesar de las ventajas evidentes de la digitalidad, como la interactividad y la rápida distribución, muchos lectores aún no están dispuestos a abandonar completamente el libro físico. Rodríguez apunta que, más allá de las barreras técnicas, lo que realmente impide esta transición es una resistencia a adoptar y valorar los nuevos parámetros de la comunicación digital. Parece que el lector aún no está listo para apreciar plenamente las ventajas de la flexibilidad y la interactividad que ofrecen los nuevos medios. En su lugar, muchos buscan refugio en la estabilidad y autoridad que proporciona el libro tradicional. Esta tensión entre lo tradicional y lo digital refleja la complejidad de nuestra relación con la literatura en el siglo XXI y plantea preguntas fundamentales sobre el futuro de la lectura y la escritura en nuestra sociedad.

Elías Canetti se refería al escritor como vigilante de la metamorfosis, Domingo Sánchez-Mesa propone pensar en el estudioso de la literatura como «alguien atento a las fronteras entre literatura y tecnología, porque, entre otras cosas, la literatura no constituye sino como construcción mítica, un territorio esencialmente escindido de las transformaciones socioeconómicas, políticas y psicológicas que vienen entrelazadas con los desarrollos tecnológicos» (Sánchez-Mesa Comp., 2004:13). De lo que se trata aquí, entonces, es de dar cuenta del efecto que esas transformaciones provocan en el campo literario del país, al tiempo que evaluamos la tradición literaria hasta ahora forjada en el ámbito de lo digital.

4. Técnica y estética

Si bien el interés y objetivo de este trabajo apunta a describir y analizar las formas de apropiación de la literatura digital en el campo literario colombiano, resulta necesario detenerse primero sobre la forma y las herramientas conceptuales que tenemos a disposición para interpretar dicha literatura. Antes hablé de la transformación de los roles del autor y del lector, las estructuras rizomáticas y multilineales, la inmersión y la interactividad, el hipertexto, el hipermedia y la multimedia. En fin, conceptos sobre los que la teoría insiste una y otra vez para corroborar su pertinencia en un contexto creativo y tecnológico en permanente mutación. Esta no es una excepción. Como punto de partida quisiera poner en consideración una noción que permita comprender de manera holística la serie de variantes estéticas que surgen de la literatura digital y que describen desde diferentes ámbitos su modo de operación, sus particularidades y su novedad. Un concepto que permita conjugar la enorme relevancia del *medio* (a la vez técnico, tecnológico y estético), la *forma* (que es claramente un campo de experimentación), y esa dimensión aún difícil de definir que hace referencia al argumento, a la historia y al conjunto de ideologemas e inquietudes humanas que algunos llaman con cierta ligereza *fondo*. Un tipo de expresión, en fin, que me permita en el espacio de este trabajo dar cuenta de la *cuadridimensionalidad* de la que habla Belén Gaché y que ponga en un mismo nivel hermenéutico cada una de tales dimensiones a la hora de comprender y analizar una obra inscrita en el campo de la literatura digital. Propongo que dicha expresión sea la *multiexpresividad*.

La *multiexpresividad*, concepto articulado por Rodrigo Argüello (2011, 2014), se refiere a la habilidad de un medio o una obra para expresarse simultáneamente a través de múltiples canales y dimensiones. Argüello la refiere como una «sinergia, un diálogo, una yuxtaposición y/o copresencia» de medios y canales, subrayando que el mundo ha sido siempre multiexpresivo. Ahora, por demás, estamos en una época marcada por la combinatoria, donde los nuevos formatos multimediáticos e hipermediáticos proponen obras cada vez más complejas. Definiéndola de manera concreta, la multiexpresividad:

[...] es la manera como el ser humano ha tratado de contener, crear, aprehender, representar e interpretar, incluso refractar su mundo a partir de los diferentes lenguajes, que aquí llamaremos expresiones: la expresión lingüística, en sus dos modalidades tradicionales como la oralidad y la escritura; las expresiones visuales, en donde está todo lo concerniente a las imágenes visuales (el color, la luz, el rasgo, el tatuaje, el dibujo, las formas, esquemas, diagramas, el petroglifo, el pictograma, el grabado, la pintura, la luz, la fotografía, la imagen cinematográfica, holográfica, multimediática... —el inventario es provisional); las expresiones sensoriales, en donde estarían lo acústico —tanto los ruidos, el sonido, como la música— el tacto y el olfato, siempre y cuando sean generadas con intención comunicativa (Argüello, 2011:100).

En los años noventa Steven Holtzman señalaba ya que la evolución estética provocada por la tecnología informática y digital no resultaba sorprendente, pero suscitaba un punto de inflexión respecto a la tradición narrativa: «Estamos moviéndonos a través de un período en el que los nuevos medios se abordan de manera que nos proporcionan un terreno familiar mientras desarrollamos conceptos y habilidades para soltar nuestros lazos conceptuales con el pasado»⁴ (1998:13). Por otra parte, Jaime Alejandro Rodríguez, que explora en profundidad el fenómeno en su trabajo *El relato digital* (2002), y en su producción sucesiva, destaca la transformación literaria que esta convergencia expresiva implica, mostrando cómo el ciberespacio ha trascendido la palabra tradicional para manifestarse mediante diversos medios. Habría que añadir que este fenómeno también tiene lugar en el cine y en otras formas de representación, donde la palabra puede coexistir con imágenes, olores e incluso con el

⁴ La traducción es mía, aquí el texto original: «In perspective, this isn't surprising. We're moving through a period in which the new media are approached in terms that give us as familiar a terrain as possible while we develop the concepts and skills that allow us to loosen our conceptual ties to the past» (Holtzman, 1998:13).

tacto. Conviene recordar, sin embargo, que tal como lo advertía Holtzman, estos «mundos digitales no son como los mundos de la naturaleza. Son creaciones artificiales de humanos —y computadoras» (1998:15), y al igual que las creaciones humanas en el arte, teatro, música y literatura, estos mundos digitales tienen un potencial expresivo sin precedentes, que aprovecha la convergencia de medios, técnicas y tecnologías expresivas como no había sido posible sino hasta la entrada en escena de la informática.

La literatura digital, reitero, se encuentra en continua reinvención, fusiona múltiples formas de expresión, apalancando la transformación técnica de lo literario y, al mismo tiempo, hermanándose con una larga tradición estética y comunicativa que tiene precursores incluso antes de la era digital, como ya vimos.

Resulta necesario, por otra parte, detenerse en las singularidades de la *estética digital*, aquellas que contribuyen a la multiexpresividad y que, además, establecen modos de recepción técnica y epistemológicamente inéditos. Esto según tres coordenadas: primero, el conjunto de *propiedades* que Steven Holtzman identifica en *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace* (1998), antes citado; luego, los *elementos* de la estética digital que según Janet Murray «debe cumplir un relato digital», y que bien sistematiza en su libro *Hamlet en la holocubierto* (Murray, 1999); finalmente, las *características técnicas* de los entornos digitales que la misma J. Murray sistematiza. Echaré mano, *in extenso*, de la traducción y la recopilación que Jaime Alejandro Rodríguez (2002) elabora de estas propuestas en su trabajo *El relato digital*⁵ y que constituye, a mi modo de ver, la reflexión más amplia que se ha producido en Colombia sobre este fenómeno.

S. Holtzman identifica cinco propiedades que caracterizan a la estética digital y la distinguen marcadamente de las formas de arte tradicionales:

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

⁵ Aquí elaboro una definición sintética de las categorías que Rodríguez retoma en su trabajo, disponible en https://jaimealejandro.com/obra_digital/ensayo/el-relato-digital/, donde dialoga con las propiedades propuestas por S. Holtzman y con los aspectos y características técnicas que J. Murray sugiere.

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

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

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

Mundos efímeros: la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Aún las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están diseñados para su perpetua actualización. Es en la «ejecución» del programa cuando se realiza la obra.

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

Según Janet Murray, por otra parte, aquello que caracteriza a un relato digital «para llevar al lector a experimentar nuevas formas de belleza y de verdad acerca de nosotros y del mundo en que vivimos» (Rodríguez, 2002), son *la inmersión, la actuación y la transformación*. No hay que olvidar que la *holocubierta* que refiere la autora hace parte del espacio ficticio de la *Enterprise*, la legendaria nave en la que viajan a través del espacio exterior los personajes de la serie *Star Trek*. La holocubierta es, simplificando, un salón en el que opera un mecanismo tecnológico capaz de simular sobre el espacio las más variadas escenas de la historia de la ficción, permitiéndole a quien lo desee interactuar con la obra al convertirse temporalmente, como un avatar, en un personaje de la misma para vivir el drama de la obra *desde dentro*. Para Murray, evidentemente, la atención debe centrarse sobre aquellos aspectos que garantizan la interactividad:

Inmersión: la inmersión es la experiencia de estar en un lugar ficticio muy elaborado. Ocurre tanto en la literatura como en el cine, porque es propia de la narrativa que nos lleva a sumergirnos en una «realidad virtual». En un medio como el computador, caracterizado por ser participativo y espacial, donde el lector se encuentra efectivamente involucrado en la narración,

ocupando un lugar en ella y actuando sobre ella, esta experiencia resulta tener una gran intensidad. Las posibilidades que ofrezca el hipertexto para la participación del usuario, inciden enormemente sobre la experiencia de inmersión [...].

Actuación: el placer de la actuación proviene precisamente de la posibilidad de efectuar acciones significativas al interior de la narración, y ver allí mismo los resultados de las decisiones y elecciones que se tomen. En un relato digital, donde el lector se siente totalmente inmerso en otra realidad, habitando un espacio concreto, éste querrá inevitablemente actuar sobre esa realidad. Pero la actuación va más allá de la participación y de la actividad que implican el uso de un mouse o un control para moverse a través de un entorno digital. La actuación es el placer de manipular o dar forma a los materiales u objetos; de pasear por un lugar desconocido.

Transformación: las oportunidades que ofrece el computador para cambiar de apariencia promueven el placer de la transformación. Prácticamente todo lo que se presenta en el computador se puede cambiar, y este poder transformador es particularmente seductor para la narrativa participativa. Invita al usuario a desarrollar acciones siendo un personaje de la narración, olvidándose de sí mismo [...].

Finalmente, la misma J. Murray formula cuatro características técnicas que determinan la experiencia de interacción con las obras artísticas propias de los entornos digitales, a saber:

Sucesividad: los computadores están diseñados para seguir instrucciones una por una; es decir, para ejecutar programas, que no son otra cosa que una serie de operaciones complejas y dependientes unas de otras. Un relato digital es también un programa, y en la medida en que las instrucciones o reglas que lo compongan, sirvan para obtener una interpretación del mundo, estarán potenciando la programación a niveles estéticos.

Participación: la capacidad de respuesta del computador es muy grande, y dependiendo de las reglas o instrucciones que contenga, le permite al usuario una cierta libertad de acción dentro del programa. Esta propiedad hace indispensable pensar en el usuario a la hora de programar, y mucho más aún en un hipertexto que pretenda generar efectos estéticos.

Espacialidad: el computador tiene un considerable poder para representar espacio. No nos sentimos viendo algo, sino estando en ese algo, y además tenemos la posibilidad de recorrerlo, de navegar a través de ese espacio representado.

Enciclopedismo: esta propiedad surge de la capacidad de los computadores para almacenar y conectar información. Al artista, esta propiedad enciclopédica le permite ofrecer una gran cantidad de detalles y extenderse profusamente en su expresión. De hecho la

multiplicidad de caminos que permite el hipertexto se debe a que los computadores son enciclopédicos.

Por lo tanto, considerada en el marco epistemológico de la literatura digital, la multiexpresividad puede integrarse al conjunto de expresiones y medios que se imbrican reticularmente en las obras multimediales e hipermediales, dando cuenta del conjunto de estímulos que dan forma a su estética y que producen el conjunto de características que acabamos de enunciar. A través de este lente, la multiexpresividad refleja la paleta de lenguajes y expresiones con las que los seres humanos se han relacionado con su entorno a lo largo de los tiempos (la búsqueda de abarcar la totalidad de los sentidos en la producción artística), y que distingue la exploración estética de la literatura digital. Como expliqué, esta abarca no sólo la expresión lingüística tradicional, tanto oral como escrita, sino también expresiones visuales y sensoriales, que van desde imágenes hasta sonidos y sensaciones táctiles y olfativas con propósitos comunicativos, lo que remite sin duda alguna al ideal de las obras inmersivas. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), así como las tecnologías con las cuales se produce y se accede a la literatura digital, desempeñan hoy un papel crucial en nuestra comprensión de lo literario, modificando o ampliando los medios expresivos de la experiencia estética, haciendo que las obras devengan en fenómenos claramente *multiexpresivos* que requieren de un ejercicio hermenéutico que no se restrinja a la consideración del aspecto técnico o a la incidencia del tecnológico, y que en cambio los abarque en un análisis holístico de la obra. Al respecto, Argüello sostiene que las TICs han servido de catalizador, reconciliando diversas formas de expresión humana que histórica y filosóficamente se presentaron en oposición. Donde la lingüística y la semiología establecieron fronteras, las TICs las han derribado, unificando estas expresiones en una sinergia multiexpresiva (2011:99).

Rodríguez (2002), por su parte, destaca el papel revolucionario del hipermedia en la reconfiguración de la experiencia estética. En lugar de simplemente categorizar al hipermedia dentro de una rama artística existente, el creador de *Gabriella infinita* apunta a la posibilidad de este modo de expresión para ofrecer una experiencia renovada de lo literario. A medida que se adopta y se entiende mejor el hipermedia —explica—, emerge una *poiesis* fundamentada en lo hipermedial. Esta convergencia y expansión de formas de expresión en

el ámbito digital desencadenan fenómenos que transforman la experiencia del usuario. La inmersión, por ejemplo, se enriquece gracias a la capacidad del hipermedia de combinar diversos códigos estéticos, apelando a una experiencia que aspira a lo multisensorial. La interactividad, además, se potencia por la complejidad del hipermedia y el usuario se convierte, por tanto, en un participante activo, uno que crea y modifica su experiencia con la obra. En esa misma línea, y con una visión anticipada de los tiempos, Murray identificó una simbiosis única entre el espíritu técnico del hacker y el sensibilidad poética del bardo. Esta confluencia da vida a un nuevo tipo de narrador, descrito como «mitad *hacker*, mitad bardo» (1999:22), que encarna la fusión de la vanguardia tecnológica con la creación literaria. La autora estadounidense supo ver cómo las tradiciones literarias, en su aproximación al ordenador, experimentaban con lo multimedia y lo hipermedia, introduciendo la informática en lo que antes era terreno exclusivo de artistas creativos. Lo que estamos presenciando, entonces, no es una ruptura abrupta con el pasado literario, sino más bien una extensión de la tradición vanguardista a través de la introducción de dispositivos estéticos que explotan las posibilidades expresivas de las tecnologías digitales y de la informática en general. El paisaje actual de la literatura digital, con su propensión hacia narrativas multiformes y la creación de mundos virtuales, refleja esta continuación de la vanguardia, pero con herramientas tecnológicas diversas. La multiexpresividad opera como un concepto que refracta las características estéticas del medio digital, tanto en su forma como en su fondo, y como un puente que une tradición y contemporaneidad, técnica, tecnología y poesía, en la «reimaginación» del arte literario en la era digital.

Si lo pensamos en términos del espacio cibernético, se hace evidente que la literatura trasciende el tipo de expresión de un sistema semiótico único al asociar una diversidad de lenguajes y medios en el ciberespacio. Como apunta Tatiana Sorokina (1999:62), esta transición hacia un discurso más complejo e interconectado ha redefinido la manera en que comprendemos y nos relacionamos con las narrativas en el mundo contemporáneo. El surgimiento de la hipermedia, en particular, ha expandido las posibilidades del concepto tradicional del texto, integrando a su estructura elementos visuales y sonoros como fotografías, música, voces y videos. Como nunca antes la raíz etimológica del texto, tejido, resulta apropiada para dar cuenta de su naturaleza. Esta amalgama, al cuestionar y desafiar

nuestras definiciones anteriores de estilo literario y taxonomía, introduce un nuevo paradigma en el arte literario. Argüello (2011:126) habla de un nuevo paradigma estético, que si bien puede no ser completamente nuevo en esencia, sí se presenta como una perspectiva revolucionaria en el contexto actual. Este enfoque reconoce cómo la introducción de la informática y de las tecnologías digitales en el campo literario ha convocado y fusionado las expresiones humanas tradicionales con las nuevas, dando lugar a manifestaciones innovadoras como el hipertexto, la multimedia, y otros formatos mediáticos emergentes. Hoy, con la introducción de herramientas creativas subcomandadas por inteligencias artificiales, la naturaleza de los objetos estéticos tiende a volverse mucho más compleja al tiempo que su creación, en términos técnicos, es mucho más sencilla. Con la introducción de las IA en el ámbito de las herramientas dirigidas al público masivo, se cumple la pretensión de que cualquier artista pueda *programar* sus obras de manera sencilla, sin necesidad de conocer en profundidad los lenguajes de programación. El resultado es un paisaje literario donde los diversos modos de *expresión* se entrelazan, desdibujando cualquier clasificación genérica y renovando de manera permanente el inventario de posibilidades literarias.

Este panorama extendido y enriquecido de la literatura digital no debe interpretarse únicamente como una adición o mera expansión de los modos expresivos existentes. Argüello (2011:128) hace hincapié en la trascendencia de las intersecciones multiexpresivas, señalando que la complementariedad y la dinámica orgánica entre estas expresiones son esenciales para su auténtica realización. El surgimiento de la escritura hipertextual, por ejemplo, se distingue por legitimar la coexistencia de distintas oposiciones y particularidades estilísticas en un marco discursivo unificado (Holtzman, 1998). En contraposición a la escritura lineal y vertical, que ha dominado desde la invención de la imprenta, el hipertexto presenta una forma expansiva y dinámica de la comprensión. Este método desafía las influencias, a menudo inconscientes, de la cultura impresa y otorga un carácter diverso al acto de leer, una ergódica distinta y como consecuencia una relación epistemológica diferente con la espacialidad y la temporalidad. Desplaza a las estructuras lineales, verticales y binarias del pensamiento, e introduce la simultaneidad, la aleatoriedad y lo rizomático. Tal desplazamiento libera la mente del lector de las convenciones formales y de las asociaciones establecidas por siglos de texto y lectura impresa, incentivando no solo un cambio intelectual,

sino también una reconfiguración de los impulsos creativos. Este proceso abre puertas a formas de interactuar, interpretar y crear que anteriormente eran impensables o inexploradas.

La literatura digital, así vista, abre un espectro apenas explorado de expresión y experiencia estética. Las tecnologías de las cuales se apropia, más allá de ser meros instrumentos, modifican activamente nuestras formas de pensar, sentir y relacionarnos con las obras. Carolina Gainza subraya, de hecho, la naturaleza revolucionaria de la literatura digital describiéndola como una «creación destructiva» (2018:23). Esta terminología no implica una desaparición, sino un cambio que desafía las convenciones. A diferencia de la familiaridad de las estructuras literarias tradicionales, la literatura digital introduce un terreno donde la linealidad, las estructuras preconcebidas y la distinción clásica entre autor y lector se mantienen en crisis permanente. Tal redefinición de los límites supone la aparición de un nuevo tipo de intérprete, uno que está listo y dispuesto a navegar y cocrear en este espacio fluido, dinámico y fundamentalmente multiexpresivo.

5. La literatura digital en Latinoamérica

Según lo afirma Claudia Kozak, las dos obras que pueden considerarse iniciales del campo de la literatura digital en la región pertenecen al argentino Omar Gancedo y al brasileño Erthos Albino de Souza. El primero publicó en 1966 tres poemas bajo el título *IBM*, el segundo publicó en 1972 una serie de diez poemas titulada *Le tombeau de Mallarmé*. Kozak los llama proto-digitales, puesto que son obras impresas, previamente manipuladas de forma digital (2018:17). Se trata de las primeras exploraciones de las posibilidades para la literatura en relación con las tecnologías digitales, que para entonces tenían un carácter experimental y aún incierto. Esta periodicidad resulta significativa, más aún si tenemos en cuenta que, en palabras de Belén Gaché (2016), la primera composición poética generada digitalmente fue el *Poema estocástico*, de Theo Lutz, en 1950, al que le siguió la publicación del compilado de los *Textos estocásticos* en la revista *Augenblick*, en 1959. Hablamos de una tradición que inicia casi simultáneamente tanto en Europa como en Latinoamérica, y cuyo desarrollo estará determinado, entre otras cosas, por las posibilidades de acceso social a la tecnología.

Quisiera recordar que, precisamente en su trabajo sobre la literatura digital latinoamericana, Carolina Gainza apunta que nos referimos a un soporte que afecta la práctica literaria en su conjunto, pues utiliza un soporte distinto que mueve a la escritura alfabética del centro que ocupa en la literatura impresa, estableciendo relaciones con escrituras no alfabéticas: pictóricas, auditivas, gestuales e informáticas. Esta singularidad suscita una serie de preguntas que orientan los criterios de periodización y análisis de los estudios que tratan de dar cuenta del panorama histórico y del desarrollo de la literatura digital en el continente. «¿Qué mecanismos de producción podemos identificar en la literatura digital? ¿Cómo funciona esa máquina textual? ¿Cuáles son las tecnologías y recursos estéticos utilizados en su producción? ¿Qué efectos producen en el lector las tecnologías digitales incorporadas en la literatura digital?» (Gainza, 2018:89). Más aún ¿Cómo se transforman los procesos creativos? ¿De qué manera inciden las lógicas de sociabilidad tecnológica en la creación y recepción de las obras? ¿Cuáles son los circuitos y los modos en qué circula?

Las preguntas formuladas, que se refieren además a criterios de apropiación de la tecnología digital en el campo literario, hacen posible una visión panorámica del fenómeno en Latinoamérica. Esto se deduce de una serie de trabajos que, con una vocación eminente y evidentemente continental, parecen tener el objetivo implícito de sistematizar la tradición de la literatura digital latinoamericana y al mismo tiempo crear un correlato teórico/crítico que la interprete en términos propios, y que consolide una dinámica regional de campo a través de un diálogo que pasa por lo artístico, lo académico y lo educativo. Según lo veo, la literatura digital colombiana se inscribe en esa dinámica continental, respondiendo a flujos transnacionales que son característicos del mundo digital; de esto en particular me ocuparé hacia el final del último capítulo. Por ahora, Me detendré sobre tres trabajos que, según lo veo, nos permitirán comprender la literatura digital latinoamericana desde enfoques diversos y a la vez complementarios, haciendo énfasis en la perspectiva regional y vinculando estéticas y obras asociadas a distintos países del continente: *Comunidades experimentales y literatura digital en Latinoamérica*, de Claudia Kozak (2018); *Narrativas y poéticas digitales en América Latina, producción literaria en el capitalismo informacional*, de Carolina Gainza (2018); y *Novísima verba: huellas digitales/electrónicas cibernéticas en la poesía latinoamericana*, de Luis Correa-Díaz (2019). Estos trabajos tienen en común, además, la

elaboración de catálogos que nos permiten tener una visión general sobre las obras y/o artistas que conforman la tradición de la literatura digital en la región. Procuraré, entonces, reseñar las principales temáticas abordadas en los trabajos, de acuerdo con su enfoque, y recopilar el conjunto de obras según los criterios propuestos por los trabajos.

La citada Claudia Kozak, elabora un panorama que busca dar cuenta, especialmente, del componente colaborativo que es característico de las artes digitales y, para el caso, de la literatura digital. Kozak propone una noción propia que resume como «*creación literaria en contextos de comunidades experimentales, laboratorios creativos y tecnologías sociales disruptivas*» (2018:10), de ahí el título de su texto, *Comunidades experimentales y literatura digital en Latinoamérica*, que claramente recoge la visión amplia que la autora construye a lo largo de estudios anteriores como *Tecnopoéticas argentinas* (2012), una especie de diccionario (un «archivo blando») de la relación entre tecnología electrónica/digital y arte en Argentina, cuyo postulado podría resumirse en la afirmación de la autora según la cual «Arte y tecnología siempre comparten mundo, puesto que ambos pueden entenderse como regímenes de experimentación de lo sensible y potencias de creación [...]» (Kozak, 2012:9); también conviene citar *Esos raros poemas nuevos. Teoría y crítica de la literatura digital latinoamericana* (2017), donde elabora una lectura crítica de una serie de obras que se caracterizan por «la experimentación con la materialidad digital», que de diversas maneras se relaciona con la tradición experimental de la poesía latinoamericana, y donde además, anticipando miradas como la de Carolina Gainza (2018), apunta «[...] que toda obra que presenta un alto grado de visibilización de su carácter material-digital puede ser leída como comentario político respecto de la gran naturalización que la cultura digital hegemónica realiza de sus modos de producción» (Kozak, 2017:11). Estos, entre otros trabajos, son una muestra que permite orientarse respecto a la mirada que C. Kozak ha ido elaborando sobre la literatura digital en Argentina, Brasil, y sobre la literatura digital latinoamericana en general. A mi modo de ver, en su idea de *creación literaria en contextos de comunidades experimentales, laboratorios creativos y tecnologías sociales disruptivas* confluyen las inquietudes estéticas y culturales manifestadas en los trabajos citados, pues, como ella afirma las «obras surgidas en contextos de comunidades experimentales y de laboratorios creativos asociados a ellas pueden construir sentidos que discuten —en diversos grados— las

tecnologías sociales hegemónicas en las sociedades tecnológicas y glocales» (Kozak, 2018:10).

Bajo esa perspectiva, elabora un panorama que recoge obras de la literatura digital latinoamericana hasta 2015, según tres coordenadas: la poesía digital animada o cinética, que con el tiempo podrá ser también interactiva; las obras hipertextuales y luego hipermediales, surgidas de artistas latinoamericanos que datan de fines de los años noventa y comienzos de los dos mil; y una línea que en América Latina comienza a mediados de los años dos mil y que cuenta con varios desarrollos más recientes, constituida por obras que vinculan la literatura digital con los videojuegos (2018:18,19). Es pertinente aclarar que, según plantea la autora, este panorama es representativo, más no exhaustivo; en algunos casos, como en los de Eugenio Tiselli o de Jaime Alejandro Rodríguez, la producción es mucho más amplia, y en otros tantos las obras no han sido identificadas o su salida de «línea» ha impedido su verificación; esto, hay que decirlo, es común a todos los compilados que pretenden dar cuenta de la tradición de la literatura digital en el continente, se debe sin duda a que también el interés académico y la producción teórica sobre el tema es relativamente nuevo o apenas incipiente en algunos países de la región, y a la falta de iniciativas institucionales a nivel nacional que garanticen la conservación del patrimonio digital. Veamos:

Poesía digital animada o cinética.

Obra	Autor o autora	Fecha de publicación/exhibición	Tipo
Não!	Eduardo Kac	1982	«Proyectado en pantalla LED en un centro cultural de Río de Janeiro en 1984»
Soneto sópravê	Daniel Santiago	1982	Con programación de Luciano Moreira, en lenguaje tal/11
Universo	João Cohelo	1985	Programado en Advanced Basic Language
Rotaciones	Fabio Doctorovich	1994	Poema multimedia

Abyssmo	Fabio Doctorovich	1997	Poema multimedia interactivo
9MENEM9	Fabio Doctorovich	1998	Poema multimedia interactivo
Tipoemas y Anipoemas	Ana María Uribe	1997	Animaciones GIF
Poesía virtual	Ladislao Pablo Györy	1995	Poesía hipermedia/animación 3D
midipoet	Eugenio Tisselli	1999	Herramienta de software

Obras hipertextuales e hipermediales.

Obra	Autor o autora	Fecha de publicación/exhibición	Tipo
Kolón	Raúl Lilloy	1996	Novela hipertextual
El primer vuelo de los hermanos Wright	Juan B. Gutiérrez	1996–1998	Novela hipertextual digital
Gabriella Infinita	Jaime Alejandro Rodríguez	1998	Novela hipertextual digital
Tierra de extracción	Doménico Chiappe y Andreas Mayer	2000	Novela hipertextual digital
Pentagonal: Incluidos tú y yo	Carlos Labbé	2001	Novela hipertextual digital
Hembros	Eugenia Prado Bassi	2004	Novela instalación multimedia
Mi pololo volvió de Antuco	Ignacio Nieto	2005	Relato hipertextual

Literatura digital y videojuegos

Obra	Autor o autora	Fecha de publicación/exhibición	Tipo
-------------	-----------------------	--	-------------

Golpe de gracia	Jaime Alejandro Rodríguez	2006	Novela hipermedial que incluye un videojuego relacionado con la trama.
Concretoons Cartuchera: Mammút	Benjamin R. Moreno (texto de Minerva Reynosa)	2015	Explora la estética de videojuegos de 8 bits de los años 80, con textos poéticos que aparecen a medida que un personaje dispara objetos.
Palavrador	Colectivo brasileño	2006	Poesía digital vinculada con entornos inmersivos del videojuego.
Liberdade	Colectivo brasileño	2013	Poesía digital vinculada con entornos inmersivos del videojuego.

Si bien el compilado de Kozak es sumamente representativo y nos permite apreciar el proceso evolutivo de la literatura digital en el continente, la intención de su análisis está centrada, sobre todo, en dar cuenta de procesos y proyectos experimentales y colaborativos en torno a la creación literaria y/o poética con las tecnologías electrónicas, informáticas y digitales. De hecho, se remite a las vanguardias latinoamericanas y europeas de inicios del siglo XX para hacer evidente un tipo de experiencia creativa que es tradicional en el continente: la creación colectiva. Según la autora, «[...] las vanguardias se reconocieron en general en una forma de vida (en) común, una forma de vida con otros, que hacía radicar su concepción de lo comunitario no en la identidad sino en la corriente de lo común, en cuanto pretendieron extender la fusión arte-vida, y su experiencia, hacia la sociedad en general enfrentándose al contexto del individualismo burgués ya consolidado entre los siglos XIX y XX» (Kozak, 2018:11). Luego, movimientos de posguerra como el situacionismo o fluxus, que se desarrollaron con carácter artístico-político, afirmando su autonomía frente a las instituciones culturales y comerciales, beben de ese gesto colectivo que caracterizó al movimiento Dada, al Surrealismo y a una muy buena parte de los ismos de principios del

siglo XX. Estos movimientos, que experimentaron el utopismo propio de la primera era de internet, buscaban integrar todas las esferas de la vida y promovían una autogestión que les otorgaba tal independencia. Esta tendencia colectiva y autogestiva es esencial para entender las prácticas artísticas contemporáneas, especialmente en la era digital, puesto que determinan una posición respecto a la autoría, a los derechos de autor, a la circulación y el acceso de las obras.

El net.art, surgido en esos primeros años de Internet, es un ejemplo prominente de estas comunidades experimentales. El net.art exploró las posibilidades formales y conceptuales de la cultura en línea. Sin embargo, con el tiempo la visión inicial de un ciberespacio libre y democrático fue eclipsada por las políticas de mercado, desde la publicidad en línea hasta los algoritmos de personalización orientados al consumo. Ante este cambio, las comunidades experimentales que fusionaban arte y tecnología comenzaron a buscar alternativas. Emergió un movimiento *posdigital* que combinaba lo digital con lo no digital, interconectando el ciberespacio con interacciones presenciales.

En Latinoamérica, esto se manifestó en proyectos colaborativos DIY (*Do It Yourself*) que equilibraban la presencia en línea con experiencias en el mundo real. Estas prácticas, que a menudo involucran aprendizajes colectivos en áreas como la robótica, también han influido en la literatura digital. Una característica distintiva de la creación en este ámbito es la colaboración colectiva. En lugar de centrarse en un único autor, estas obras promueven la libre circulación fuera del mercado tradicional y se asocian con filosofías literarias libertarias y contraculturales:

Respecto de la circulación de literatura digital en Internet por fuera del mercado comercial, puede sostenerse que en América Latina son pocas las obras que requieren de algún pago para acceder a ellas. Ciertamente es que entonces la escritura literaria deja de ser una práctica remunerada y que inclusive su mantenimiento online depende de la inversión del propio autor o de instituciones que producen y/o acogen las obras como museos, centros culturales, universidades, etc. De allí también el carácter efímero que en algunas ocasiones revisten ciertas obras por la imposibilidad de una supervivencia que implica constantes actualizaciones para adecuarse a los cambios que el mercado introduce en plataformas digitales, sistemas operativos y buscadores de Internet (Kozak, 2018:13, 14).

Los siguientes son los casos de creación colectiva y laboratorios experimentales que C. Kozak recopila en el ámbito latinoamericano:

Micro-sociedades experimentales digitales de uno-dos.

Nombre de la obra	Fecha de publicación	Equipo creativo	Descripción
Anacrón, hipótesis de un producto todo	2012	Augusto Vinicius Marquet (creador principal), Gabriel Wolfson (texto original), Amón (edición de audio), Susana Santoyo (voz)	Obra de poesía digital mexicana realizada en modo colaborativo. Es una obra interactiva que explora en forma multimedial la existencia y la muerte. La comunicación entre Marquet y Wolfson fue exclusivamente por email, sin conocerse personalmente.
El Aleph a dieta (hasta la ininteligibilidad)	2015	Milton Läuffer	Obra que exhibe variaciones algorítmicas del cuento “El Aleph” de Borges. El algoritmo opera para que palabras del texto vayan apareciendo en color rojo, tachadas, para luego ser suprimidas. Dedicado a Pablo Katchadjian.
El Aleph autocorregido	2016	Milton Läuffer	Las palabras aparecen primero tachadas sin modificación de color para luego ser sustituidas por otras que se presentan en color rojo y que hipervinculan con entradas del

			diccionario de la RAE. Se agrega la opción de manipulación manual en español, en inglés o en ambos idiomas.
--	--	--	---

Obras colectivas en contexto de laboratorio.

Nombre de la obra	Fecha de publicación	Equipo creativo	Descripción
Palavrador	2006	Chico Marinho	Obra colectiva producida en contexto de laboratorio en la Universidade Federal de Minas Gerais. Explora los vínculos entre el lenguaje poético y la tecnología, con énfasis en ambientes inmersivos 3D. La obra es una exploración colectiva en torno a la relación entre eros y caos.
Liberdade	2013	Chico Marinho y Alckmar Luiz dos Santos, junto con un colectivo de 16 colaboradores	Obra colectiva producida en contexto de laboratorio en la Universidade Federal de Santa Catarina. Experimenta inmersivamente la relación entre un espacio urbano específico, la palabra poética y la memoria comunitaria. Incluye micro-relatos, poemas, texturas sonoras y videos.

Obras/plataformas creativas abiertas.

Nombre de la obra	Fecha de publicación	Equipo creativo	Descripción de la obra y el proceso
Narratopedia	2008-2012	Jaime Alejandro Rodríguez y un grupo de investigadores y estudiantes de la Pontificia Universidad Javeriana	Plataforma digital interactiva que buscaba facilitar la narración colectiva ofreciendo un espacio de encuentro y expresión narrativa para los usuarios de Internet.
Cuento Digital Itaú	2015	Milton Läufer	Plataforma de creación de cuentos que se propone como herramienta para la producción de narrativas no lineales e hipermediales.
El libro flotante de Caytran Dölphin	2006	Leonardo Valencia (Ecuador) y Eugenio Tisselli (México)	Proyecto basado en una novela impresa que permite la colaboración online. Los lectores pueden realizar comentarios, crear fragmentos y utilizar herramientas de distorsión creadas por un algoritmo aleatorio.

En fin, C. Kozak se ocupa en este caso del terreno teórico-crítico de la literatura digital latinoamericana, poniendo especial énfasis en su componente colaborativo, lo que bien podría entenderse como una tradición creativa en el continente. Su perspectiva, como expliqué, se centra en la idea de creación literaria enmarcada en comunidades experimentales, laboratorios creativos y tecnologías sociales disruptivas. Tal enfoque sugiere

que la colaboración intrínseca entre los participantes es esencial para la obra misma. Aunque esta interacción, que borra las líneas tradicionales entre el escritor/artista y el lector/público, puede relacionarse con la «estética relacional» propuesta por Bourriaud (2006), el análisis de Kozak se alinea más estrechamente con las reflexiones de Roberto Jacoby (2011) sobre «comunidades experimentales». Además, se vincula con la noción de «tecnologías sociales» desarrollada por Costa y por la misma C. Kozak (2012), que refiere experiencias en literaturas digitales que destacan su naturaleza experimental y colaborativa, en lo que llamaron *Tecnopoéticas*. Experiencias creativas y obras como las que la autora rastrea, tienden a favorecer formas literarias no convencionales que resaltan la experimentación tanto formal como social y ofrecen perspectivas alternativas y disruptivas dentro de la cibercultura. Una forma resistir a las tecnologías sociales predominantes en nuestras sociedades tecnológicas.

Por su parte, Luis Correa-Díaz, cuyo tránsito como crítico y teórico de la literatura latinoamericana se interpola entre lo impreso y lo digital, hace poco más de una década que viene publicando y editando trabajos individuales y colectivos donde se recopilan análisis sobre las principales obras de la poesía digital en el continente, véase, por ejemplo, *Poesía y poéticas digitales/electrónicas/Tecnos/new media en América Latina: definiciones y exploraciones* (2016), editado en colaboración con Scott Weintraub y publicado por la Universidad Central de Colombia; *Poesía digital y/o electrónica latinoamericana: un muestrario crítico y creativo* (2016), dossier publicado en la *Revista Hispanoamericana de Poesía Áerea*, cuya recopilación servirá de guía, además, para el libro *Novísima verba, huellas digitales/electrónicas cibernéticas en la poesía latinoamericana* (2019). Este último, donde se compilan muchas de las reflexiones construidas en artículos anteriores, se propone ser «un muestrario necesario y una relación teórico-crítica de la emergencia y del desarrollo de la poesía digital o electrónica en América Latina, teniendo en cuenta la (meta)reflexión sobre, y la textualización del campo electrónico (o digital) a que se ve compelida la literatura en nuestros tiempos [...]» (2019:33). Como se ve, en lo que respecta a la literatura, Correa-Díaz ha hecho énfasis en la compleja y aún confusa transición de la cultura impresa a la digital, en las transformaciones epistemológicas y artísticas que las tecnologías y que la cultura digital provocan (y provocarán) en el campo literario, e incluso en la manera como lo impreso mismo cambia por la influencia de un régimen digital que se ha vuelto masivo.

De hecho, Correa-Díaz (2016:105) advierte sobre la vaguedad e imprecisión característica de las definiciones de literatura y poesía digital, pues el fenómeno es aún inestable y la cuestión de los límites estéticos respecto a la tradición literaria resultan difíciles de identificar. Para él, la poesía y literatura digital surge del entrecruce de estas con la computación, incluyendo también otras tecnologías como los CDs y DVDS, ante lo cual el concepto se amplía a poesía electrónica, tecno poesía, hiper-poesía, poesía «new media», net-poesía, ciber-poesía, poesía y aparatos móviles, según sea el medio tecnológico en el que se produzca y transmita la obra. Esta relación entre el arte literario y los nuevos medios tecnológicos —nos dice— puede limitarse, al menos, en tres aspectos:

[...] a) siempre implica una forma contestataria a la tradición de la cultura impresa — y una denegación del libro como tecnología dominante, aunque, por ejemplo, el popular e-book no sea sino, hasta hoy y en sus aspectos determinantes, una continuación digitalizada del libro ‘as we know it’—; b) la transcripción de un poema tal cual al medio digital no lo convierte en poema digital o e-poema, por eso se habla de que la verdadera literatura digital es aquella que nace digitalmente, o sea en-por-para (ser leída o experimentada) en el computador; c) esta última observación funciona como un ideal práctico y teórico-crítico que se ve constantemente sujeto a modulaciones, ya que en realidad representa una especie de conceptualización «umbrela», una multiplicidad, que comprende distintas prácticas literario-tecnológicas, aunque el computador haya llegado a ser el medio centralizador a la fecha (106).

El reconocimiento de la ambigüedad definitoria de la poesía digital y el énfasis constante sobre la vaguedad de los límites estéticos que la caracterizan, explican la recurrencia de Correa-Díaz a otro de los ya tradicionales creadores y críticos de la literatura digital en el continente, Eugenio Tiselli, a quien suscribe de manera indirecta en su actitud acerca de la relación de lo literario con las tecnologías digitales. Según Tiselli, «el arte tecnológico, la e-Literatura, pasan por romper la máquina, literal y metafóricamente, para revelar así el veneno que hay dentro. Nunca como hoy había sido tan urgente apropiarnos críticamente de las tecnologías que utilizamos para crear» (2012:39). De acuerdo con esto, la que Correa-Díaz nos propone es una mirada en la que la pregunta por la estética digital es permanente, al tiempo que se detiene sobre los modos en que desde las humanidades y la crítica cultural estamos interpretando los cambios que la poesía digital provoca y sugiere. Lo nuevo, dice el crítico chileno, interesa no tanto como ruptura sino por su «futuridad» presente,

«[...] lo cual en un parámetro más amplio implica preguntarse por el lugar de las prácticas e investigaciones poéticas [...] en el paso contemporáneo de una práctica humanista a una posthumanista. En este tránsito, al artista (y al teórico/crítico), cualesquiera sea su arte, le cabe una misión de futuridad» (2019:34).

En esa tradición que, como ya he dicho, ha ido construyendo una perspectiva contracultural y sumamente crítica de las tecnologías y sus lógicas arraigadas al sistema capitalista, Correa-Díaz asume, en la periodización de las obras que propone para el análisis, la propuesta del portorriqueño Leonardo Flores, quien afirma que la tensión que existe a nivel local entre la literatura digital y las literaturas nacionales se debe a que las «[...] tradiciones literarias [nacionales] históricamente han sido basadas en las tecnologías de escritura en papel y su adopción cultural está atada a nivel social y de mercado», a diferencia de las literaturas potenciadas por las tecnologías digitales, que se encuentran aún en su infancia y que tienen un carácter eminentemente «internacional» (2017:2). Bajo esta lógica, Flores propone una periodización de la literatura electrónica/digital que retoma, a su vez, la periodización de N. Katherine Hayles quien identificó dos generaciones en su ensayo *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis* (2004). La primera, de la década de 1980, se centró en textos hipertextuales, mientras que la segunda, emergente con la llegada del World Wide Web en 1995, incorporó elementos multimedia. Christopher Funkhouser, en 2007, matizó esta perspectiva, explorando la literatura multimedia anterior a la Web, incluyendo obras generativas que a veces se publicaban en formatos tradicionales. Acogiendo esta temporalidad precedente, Flores sugiere una expansión de la primera generación de Hayles para incluir todas las obras pre-Web, abarcando géneros como hipertexto, ficción interactiva y videopoesía, distribuidas en diversos formatos físicos. La segunda generación, según Flores, surgida post-1995, se enfoca en obras multimedia para medios digitales, utilizando herramientas como HTML y Flash. El crítico portorriqueño propone, además, la existencia de una tercera generación, basada en plataformas comerciales como tabletas y smartphones, y en medios sociales como Facebook y Twitter. Esta generación utiliza interfaces específicas de estas plataformas para guiar la experiencia del lector. Estas interfaces, ya integradas en la vida cotidiana de muchos, serán esenciales para la futura

popularización de la literatura electrónica. La siguiente es la tabla que el mismo Flores elabora para dar cuenta de su distribución temporal (2017):

	Ejemplos de herramientas	Ejemplos de obras
1era generación	Programas de autoría (Hypercard, Storyspace, INFORM, etc.), herramientas de edición de imágenes, audio y video, Lenguajes de programación (BASIC, UNIX, LISP, PASCAL, FORTRAN, etc.)	“Love Letter Generator” por Christopher Strachey (1952), “ELIZA” por Joseph Weizenstein (1964), “Roda Lume” por E. M. de Melo e Castro (1969), “Ñao” por Eduardo Kac (1982), “First Screening” por bpNichol (1984), “Uncle Roger” por Judy Malloy (1986), “Amour” por Philippe Bootz (1989), “afternoon, a story” por Michael Joyce (1987) y “Marble Springs” por Deena Larsen (1993), entre otros.
2da generación	Lenguajes de markup y programación para navegadores Web (HTML, JavaScript, CSS, DHTML), programas de autoría (Director, Flash, Java Applets, etc.), formatos digitales (GIF animado)	“Anipoemas” por Ana María Uribe (1997), “Enigma n” por Jim Andrews (1997), “White- Faced Bromeliads on 20 Hectares” por Loss Pequeño Glazier (1999), “The Struggle Continues” por Young-Hae Chang Heavy Industries (1999), “Radikal Karaoke” por Belén Gache “Taroko Gorge” por Nick Montfort (2009), y “All the Delicate Duplicates” por Mez y Andy Campbell (2016), entre otros.
3ra generación	HTML5, CSS, JavaScript, bibliotecas (jQuery, Tracery, etc.), redes sociales (Facebook, Twitter, Vine, Instagram, Snapchat, etc.), plataformas móviles y para apps (iOS, Android, etc.), servicios mediante API (Wikipedia, WikiHow, Wordnik, redes sociales, etc.)	“Pentametron” por Ranjit Bhatnagar (2012), “Poetuitéame” por Karen Villeda y Denise Audirac (2014), “The Hunt for the Gay Planet” por Anna Anthropy (2013), “Being @SpencerPratt” por Mark C. Marino y Rob Wittig (2013), “El 27” por Eugenio Tisselli (2013) y “Pry” por Samantha Gorman y Danny Cannizzaro (2015),

Como señalé antes, Luis Correa-Díaz acoge esta clasificación temporal, llamándola *contexto + e-generación*. Esta, entonces, es la recopilación de la poesía digital latinoamericana que a lo largo de varios trabajos y ediciones estructura el poeta y teórico chileno⁶:

OBRA (AÑO)	AUTOR(A)	DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA OBRA	CONTEXTO + E- GENERACIÓN DE LA OBRA	E-POÉTICA DE LA OBRA
---------------	----------	-----------------------------------	---	----------------------

⁶ La recopilación aquí presentada deriva de dos de los trabajos de Luis Correa-Díaz, a saber: *Poesía digital y/o electrónica latinoamericana: un muestrario crítico y creativo* (2016), publicado en la Revista Hispanoamericana de Poesía *Área y Novísima verba, huellas digitales/electrónicas cibernéticas en la poesía latinoamericana* (2019). En ambos trabajos, Correa-Díaz colabora con estudiosos de la poesía digital latinoamericana para construir un dossier representativo de la misma.

Nome [Nombre] VHS (1993); DVD (2006)	Arnaldo Antúnez	<i>Nome</i> es una obra de videopoemas digitales creada en la era pre-internet. Fue concebida para un medio analógico y luego convertida al digital. Distribuida mediante VHS y DVD, integra plenamente una estética de poesía cinética digital.	<i>Nome</i> es una obra multimedia que utiliza imagen, sonido y texto en la creación de 30 poemas cinéticos. Forma parte de una segunda generación de poesía digital. Está inspirada en la poesía concreta brasileña, el Tropicalismo musical y el rock brasileño.	La poesía de Antúnez refleja un nomadismo cibernético que se afianza tanto en lo local brasileño como en corrientes globales. <i>Nome</i> explora el quehacer poético, con atención a juegos lingüísticos y estructuras rítmicas, unido a una preocupación ética por la justicia social.
¡Oh Hada Cibernética!	Carlos Germán Belli	La obra <i>¡Oh Hada Cibernética!</i> comenzó con un poema del mismo nombre en el libro <i>Dentro y Fuera</i> (1960). Posteriormente, se expandió en un poemario completo en 1961 y fue reeditado en 1962. Solo dos poemas de estos libros abordan directamente el tema de la cibernética. Estos poemas son esenciales para situar a Belli en el advenimiento de la poesía electrónica y/o digital, no tanto como género, sino en su metapoética.	Aunque los poemas de Belli no se consideran directamente como poesía digital, son parte del proceso que lleva a la literatura a experimentar con las nuevas tecnologías electrónico-computacionales. Estos poemas reflejan la reflexión sobre el medio y el agobio del trabajo humano.	Los poemas de Belli, en particular <i>¡Oh Hada Cibernética!</i> , se sitúan en el advenimiento de la poesía electrónica y/o digital, no tanto en términos de género, sino en su metapoética, es decir, en la reflexión sobre el medio. Aunque estos poemas no se asocian directamente con la temática cibernética, sí se relacionan con ciertos topoi que los poemas cibernéticos también desarrollan, como el agobio, el agotamiento y el peso del trabajo humano. Estos poemas pueden ser considerados como parte del proceso que lleva a la literatura a experimentar con las nuevas tecnologías electrónico-computacionales y los nuevos medios de comunicación.
Árbol veloZ (CD-ROM multimedia en castellano, inglés y portugués y «libro en formato tradicional», 1998)	Luis Bravo + 20 artistas	<i>Árbol veloZ</i> busca devolver a la poesía su carácter performático y comunitario, característico del género desde sus orígenes. Utilizando herramientas de autoría multimedia, Bravo y veinte artistas uruguayos crean un «espectáculo poético integral», donde la poesía como Canto — palabra recitada con	El CD-ROM multimedia en tres lenguas, <i>Árbol veloZ</i> , se presenta como un bosque imaginario evocador de un «juego de video». Los poemas mutan de escritos a e-poemas debido a la imbricación de la palabra y el sonido. Algunos poemas solo pueden existir en el soporte cibernético y están concebidos y producidos	La obra <i>Árbol veloZ</i> busca explorar la relación entre la palabra y el sonido, donde el sonido no es simplemente un fondo, sino una parte integral de la experiencia poética. Algunos e-poemas en la obra solo pueden existir en el soporte cibernético, y están diseñados específicamente para ser experimentados en este medio. La obra en su conjunto desafía las nociones tradicionales de poesía y busca crear una experiencia inmersiva y multimedia para el lector

		acompañamiento musical, uniendo imagen y sonido— se convierte en un trabajo altamente visual y auditivo. La obra utiliza medios digitales en la creación, producción y recepción de los poemas.	por medios digitales. <i>Árbol veloZ</i> pertenece al género de poesía multimedia, incluyendo imágenes, video y audio. Hacen parte, entonces, de la tercera e-generación .	
«Cidadecit ycité» (1999)	Augusto de Campos	Esta obra es un «clip-poema» incluido en el libro <i>Não</i> (2003). La creación, producción y voz pertenecen al autor, y el tratamiento sonoro a su hijo Cid Campos. El texto es una palabra muy larga que avanza mostrando intermitentemente algunas sílabas, con una lectura a varias voces.	Esta pieza se sitúa entre la segunda y tercera generación de poesía digital . Aunque inicialmente se distribuyó en un CD-ROM, ahora también está disponible en la página web del autor. Augusto de Campos comenzó a experimentar con gráficas digitales en la década de los 80 y ha continuado sus experimentaciones con animaciones interactivas y videos en páginas web.	Esta versión animada del poema «cidade» retoma un procedimiento de yuxtaposición de palabras, inspirado en autores como Lewis Carroll y James Joyce.
Plagio del afecto (2003-2005 / 2010)	Carlos Cociña	Poemario escrito entre 2003 y 2005, compuesto a partir de material apropiado y re combinado. Su aspecto visual es simple y minimalista. Está alojado en un sitio web diseñado y programado por Boris Mejías C, Tchorix.	<i>Plagio del afecto</i> fue editado paulatinamente en la página web del autor entre 2003 y 2005. Se trató de un libro en proceso, con poemas añadidos a lo largo de tres años. En 2010 fue publicado en formato impreso por Ediciones Táchitas. El libro está compuesto por 52 poemas o unidades, de los cuales 27 están escritos y 26 permanecen vacíos. Las características de la obra la ubican en la <i>interactiv poetry</i> , aún en la primera generación .	Como lo sugiere el título del libro, estos poemas fueron compuestos a partir de material ajeno, es decir, frases o versos que no fueron escritos «originalmente» por el autor. En su mayoría, se trata de textos científicos o de carácter teórico, entrevistas e incluso de lo que parecieran ser frases escuchadas al pasar. En <i>Plagio del afecto</i> es fundamental el extrañamiento que se genera en la lectura cuando se perciben contradicciones en un tipo de lenguaje que se supone a priori taxativo, veraz e incluso pedagógico.

Góngora Wordtoys (2011)	Belén Gaché	<i>Góngora Wordtoys</i> es una obra de «poesía digital interactiva». No es un simple e-book, sino un libro interactivo en formato Flash, donde cada poema es dinámico. Los poemas re-mezclan los textos de Góngora mediante visualizaciones, animaciones, sonidos e interacciones con el lector-usuario.	La obra juega con las palabras de Góngora y con las potencialidades de la tecnología digital. Los cinco poemas que constituyen <i>Góngora Wordtoys</i> dialogan con elementos del poeta barroco español Luis de Góngora. De acuerdo con la clasificación de Flores, se ubican en la segunda e-generación .	La obra se caracteriza por el juego intertextual con géneros, autores y textos preexistentes, en relación dinámica con las tecnologías digitales. Uno de los elementos más innovadores es la negociación sutil entre las potencialidades de las tecnologías digitales y los formatos experimentales ofrecidos por los movimientos literarios predigitales.
Clickable poem@s (2010-2015)	Luis Correa-Díaz	Los <i>clickable poem@s</i> están compuestos por poemas que vinculan la palabra escrita con lo audiovisual. Estos poemas juegan con la idea de que el lector debe «completar» el poema, al invitarlo a abrir enlaces, principalmente videos en YouTube.	Los <i>clickable poem@s</i> son obras que se leen mejor en la pantalla de un computador. Pueden ser clasificados como poesía interactiva hipertextual (primera e-generación), ya que son poemas compuestos de enlaces que interpelan al lector a activarlos. Estos poemas evidencian un momento histórico en que la cultura escrita ha ido perdiendo su lugar dominante.	Los <i>clickable poem@s</i> se refieren a las posibilidades que nos abre el mundo digital. El concepto de «clickable» señala a la interacción necesaria en un poema digital para que adquiera sentido. El lector de textos electrónicos debe saber jugar con ellos, debe ejecutar sus códigos. Los poemas generan una experiencia estética centrada en la interacción del lector. En estos poemas, el poeta es un hacker, que con sus hipervínculos transforma el quehacer literario.
IBM (1966)	Omar Gancedo	Serie de tres tarjetas perforadas IBM de 80 columnas. Hardware y software utilizados: Perforadora modelo 534 y Card Intérprete. Cada tarjeta incluye un poema codificado en las perforaciones más su transcripción impresa por la Card Intérprete en el espacio horizontal medio. Serie publicada en <i>Revista Diagonal Cero 20</i> (La Plata, diciembre 1966): 15-18.	<i>IBM</i> de Omar Gancedo integra la que se considera primera generación de poesía digital . Para ese momento, el género mayoritario de poesía digital lo constituían poemas generados a través de algoritmos e impresos en papel. Esta serie participa del género de modo algo marginal, ya que si bien los poemas surgen de la perforación de las	La serie <i>IBM</i> se adentra en las tecnopoéticas experimentales, fusionando cálculo, programación y azar. Empleando tecnología avanzada para su época, establece una política poética del desvío. A pesar de que las tarjetas perforadas sugieren una escritura automática, el texto impreso coincide con las perforaciones, generando dudas sobre la "programación al azar" empleada. Esta obra representa el choque entre el naciente mundo de la informática, que redefinía la vida cotidiana en el contexto del capitalismo global, y un mundo tribal en extinción. Un poema de la serie, de hecho, evoca el sonido de tambores y la desaparición de tribus.

			tarjetas y su posterior decodificación realizada por la Card Intérprete, no es seguro que la perforación manual de las tarjetas haya sido producto de un algoritmo previo que hubiera arrojado las coordenadas. Aun así, su contexto de surgimiento se vincula con el incipiente ingreso de computadoras de gran y mediano porte en empresas e instituciones estatales.	
Tech-illa Sunrise (.txt dot con Sangrita) (2001)	Gómez-Peña y Lozano-Hemmer	<i>Tech-illa Sunrise</i> es un texto/manifiesto de performance co-escrito por Lozano-Hemmer y Gómez-Peña que combina prosa y verso libre. Juega con la amenaza de la contaminación de la Euro-América blanca por parte de la "raza oscura" latinoamericana en el contexto de las redes tecnológicas digitales.	Aunque Gómez-Peña es principalmente un artista de performance, también es reconocido como autor de poesía experimental. Su trabajo, incluidos sus poemas de performance, es importante como contraparte de la poesía digital en su determinación por articular una postura contestataria latinoamericana con respecto a todo tipo de tecnología digital.	<i>Tech-illa Sunrise</i> cubre muchos de los mismos temas que aparecen en el ensayo/manifiesto de Gómez-Peña <i>The Virtual Barrio @ The Other Frontier; or, The Chicano Internet</i>. Reinventa a los mexicanos como los tecnófilos originales, mezcla el discurso latinoamericano del/sobre el mestizaje con aquel del <i>ciborgismo</i> y desafía la conceptualización utopista generalizada de ciberespacio.
Ñao [¡No!] (1982)	Eduardo Kac	Este poema cinético, compuesto por un pionero de la literatura digital, fue escrito para ser mostrado en letreros electrónicos y monitores de video en 1982. La versión en Flash para la red imita aquellos aparatos tecnológicos haciendo que cada palabra llene la pantalla	Esta obra es uno de los primeros ejemplos de poesía electrónica cinética (primera e-generación), una tradición textual que ve sus raíces artísticas en la poesía concreta, la videopoética y el cine, y de manera más práctica en la televisión y los rótulos electrónicos. Kac	Los letreros electrónicos tradicionalmente presentan letras y palabras moviéndose de derecha a izquierda para que los lectores puedan leer el texto sin tener que mover mucho sus ojos ya que las secuencias se revelan ante su mirada con el pasar del tiempo. Tanto en su instalación original como en la versión en Flash para la red, Kac nos presenta cinco secuencias de nueve letras, pero que no representan palabras conocidas, aun para quien conozca el portugués. Al entenderlo se apreciará cómo este poema

		según se mueve de derecha a izquierda: el método convencional por el cual estos letreros muestran textos de forma legible.	no solo utiliza, sino que piensa a través de estas tecnologías electrónicas en la creación, producción y presentación de su poema, haciéndolo propiamente un poema electrónico. La versión Flash publicada en la red es una remediación digital del rótulo electrónico que no captura el efecto de la animación en pantallas de video. Fiel a las limitaciones técnicas de las tecnologías originales, la versión en Flash no utiliza la capacidad de producir textos generativos, interactivos, o multimedios, sino que enfoca nuestra atención en la textualidad que se despliega en el tiempo y el espacio. Esta obra cinética posiciona a Kac dentro de la segunda generación de poesía electrónica.	cinético subvierte el esquema publicitario del medio electrónico utilizado, un medio diseñado para presentar textos con claridad a audiencias en contextos noticiosos, financieros y utilitarios. Kac utiliza este espacio de textualidad electrónica para ofrecer un poema difícil, coloquial, desafiante ante el conformismo y pragmatismo político, económico y comunicativo asociado con este medio electrónico.
Croncretoons: Poesía Digital (2010)	Moreno Ortiz	<i>Croncretoons: Poesía Digital</i> consta de once poemas digitales que rinden tributo a poetas más representativos de la poesía experimental iberoamericana. Estos poemas tratan asuntos de lenguaje, composición y forma, y plantean un cuestionamiento del papel de la tradición poética, la definición de la poesía, y el acto de escribir. Su forma se	En cuanto al género de <i>Concreteons</i>, basándonos en la categorización de Leonardo Flores, esta obra se asimila más a la poesía interactiva (y en correspondencia con la tercera e-generación), en la que el ser o lector toma una parte activa, en algún grado, en la creación. El conjunto de poemas se presenta en la plataforma de un	Lo interactivo del poema empieza con la interacción de Moreno Ortiz con los grandes de la literatura: Eduardo Felíz Milán, Jorge Luis Borges, Stéphane Mallarmé, Ulises Carrión, Joan Brossa, junto a Augusto y Haroldo de Campos, Nicanor Parra, Octavio Paz, y termina con el joven mexicano Sergio Ernesto Ríos. Como poemas interactivos, el ser interactúa con la formación del poema al trazar el ratoncillo en varios espacios creando diversas interpretaciones. El diálogo ya manifiesto en la creación de las obras predetermina ciertas interpretaciones del poema, dando a conocer y/o pensar mejor

		encausa en la técnica del videojuego como medio de creación poética.	website, siendo cada uno un enlace que lleva al <i>concretoon</i> respectivo y a una propuesta visotextual particular en la línea de literatura/poesía como juego.	sobre los poemas canónicos que inspiraron a Moreno Ortiz.
Poemita (2010-)	Eduardo Navas	<i>Poemita</i> es una colección de poemas cortos publicados en la plataforma Twitter. Es una forma de escritura experimental donde las potencialidades de Twitter se utilizan para generar micropoemas al estilo de los haikus. Navas comenzó <i>Poemita</i> en enero de 2010 y ha continuado publicando tuits para esta obra hasta la fecha.	De origen salvadoreño pero residente en Estados Unidos, Navas ha creado diversos proyectos artístico-literarios desde mediados de los noventa que exploran los vínculos entre arte, cultura y nuevas tecnologías. Su obra se centra en las posibilidades de remezclar textos e imágenes ofrecidas por los medios digitales. <i>Poemita</i> se sitúa dentro del género creciente de la Twitter-poesía, aprovechando los aspectos formales de Twitter, en particular el límite máximo de 140 caracteres, como una auto-restricción creativa y artística. Esto ubica la obra en la tercera e-generación.	Varios temas se presentan en los poemas contenidos en <i>Poemita</i>, entre ellos, la sociedad moderna, los nuevos modos de comunicación, las tecnologías digitales y el medio poético en sí mismo. Por ejemplo, el micropoema del 15 de agosto de 2012 critica la <i>celebrity culture</i> y el narcisismo promocionados por plataformas de interacción social como Twitter y Facebook. También es un poema autorreflexivo y metatextual, dado que el acto de escribir «fragmentos aforísticos» es exactamente lo que hace Navas en <i>Poemita</i>.
The Iliad (2012)	Santiago Ortiz	<i>The Iliad</i> es una visualización de datos basada en la transposición del texto homérico hecha por A.S. Kline (2009). Este traduce la epopeya en una obra de hipertexto digital, en la cual sus hipervínculos permiten acceder a distintas	La obra se ubica en el marco de la tercera generación descrita por Flores, dado que consiste en una creación gráfica y multimedia para la web que, sin embargo, no llega a crear un entorno virtual ni de realidad aumentada con protagonismo de los	La pieza ofrece dos perspectivas de la epopeya homérica: una visual que muestra la participación gráfica de los personajes y otra que presenta las relaciones entre ellos mediante un diagrama de red. Los colores representan diferentes pueblos griegos y las relaciones se muestran con nodos y líneas. A diferencia de las epopeyas tradicionales que comienzan con una invocación a las musas, esta obra permite al lector comenzar desde cualquier punto, desafiando la estructura

		maneras de organizar los datos de la diégesis (<i>stream</i> y <i>network</i>). La obra de Ortiz transpone, a su vez, el trabajo de A.S. Kline, en una interfaz gráfica donde colores, formas y movimientos configuran su lenguaje. Puede accederse a ella a través de una PC, tablet(a) o móvil.	<i>inputs</i> del lector (como sugiere ya la cuarta generación). La obra utiliza algoritmos para trazar una imagen que podría, con una mayor inversión de tiempo, trazarse manualmente (tradición de la primera generación). <i>The Iliad</i> comparte con esa generación la particularidad de que alguna de sus visualizaciones podría imprimirse.	lineal y estableciendo nuevos pactos de lectura. Al reorganizar la información, se revelan aspectos de la epopeya que podrían pasar desapercibidos en lecturas convencionales, centrando la atención en los personajes y sus interacciones.
IP Poetry Project (2004)	Gustavo Romano	<i>IP Poetry Project</i> del artista visual argentino Gustavo Romano tiene como objetivo explorar la relación entre el poeta, la poesía y la tecnología. Es un aparato robopoético que, en palabras de su creador, consta de un «sistema de software y hardware que utiliza material textual de internet para la generación de poesía que luego será recitada en tiempo real por autómatas conectados a la red». Los fragmentos textuales son una combinación de frases cortas ingresadas por usuarios e información que resulta de búsquedas en internet.	El <i>IP Poetry Project</i> , en su módulo en la internet titulado el <i>IP Poetry Creator</i> , es una obra generativa en la que el usuario primero crea una cuenta para componer su propio poema IP. Luego, ingresa el título del mismo, además de dos frases de búsqueda (que el bot-administrador, o «maestro de ceremonias» —MC-bot— busca en internet y transmite a los cuatro bots «subordinados») y dos sentencias (opcionales) que sirven como refranes, recitadas por todos los bots en coro en la performance del poema. Sus características ubican la obra en la cuarta e-generación	En su ensayo «De poemas no humanos y cabezas parlantes», la artista visual Belén Gache se interesa por el estatus ontológico de los IP bots y su subjetividad ciborgue: «¿Son máquinas con bocas humanas o es el hombre en cambio una máquina parlante?» (p. 33). Está claro que el aspecto ciborgue presente en la obra de Romano busca retratar la borrosidad entre lo humano (la boca hiperdesarrollada, la voz cuasi-humana, la supuesta subjetividad poética, etc.) y lo maquínico. Los robots de Romano, además de ser prótesis, ciborgues, surrogats, etc., también nos muestran cómo la lengua misma es, en su materia prima, un código artificial, técnico y no-humano —el cual circula fuera de nuestro control— hasta más allá de los sueños poéticos de estos <i>languageing machins</i> supuestamente sentimentales.
Experimentos de texto y no-texto con MIDI-	Eugenio Tiselli	<i>Experimentos de texto y no-texto con MIDI-Poet</i> presenta varios ejemplos de poesía digital	La obra de Tiselli se enmarca en la poesía digital generativa, donde las obras se ensamblan	<i>True love</i> puede ser leído con ambas partes del MIDI-Poet (compositor e intérprete), mostrando la simetría de su creación y la narrativa oculta en la programación de sus

Poet: true love, found, cielotierra, náurago (2002-2005)		generativa que pueden experimentarse utilizando MIDI Poet player. MIDI Poet (1999-2005) es una herramienta de software compuesta por un compositor e intérprete. Las piezas <i>true love, found, cielotierra</i> y <i>náurago</i> han sido compuestas por Tisselli y pueden ser interpretadas y generadas por cualquier lector.	utilizando un algoritmo y un conjunto de datos. El enfoque de este análisis se centra en el efecto estético y retórico que surge al interpretar estas piezas. De acuerdo con la clasificación de Flores, la obra se ubica en la primera e-generación .	algoritmos. Al leerse con el compositor, se visualiza un corazón, mientras que con el intérprete se muestra la palabra <i>love</i> flotando dispersa en un fondo negro. <i>Found</i> y <i>cielotierra</i> son ejemplos de lo que Alexandra Saemmer denomina <i>animated sporulation</i> . En <i>cielotierra</i> , la repetición visual de las palabras evoca la idea de fertilización. La pieza sugiere una fertilización de la tierra en términos de semillas y frutos, visualizándose gradualmente en la pantalla. <i>Found</i> juega con inversiones de letras, combinadas con la <i>animated sporulation</i> , dando vida a una versión pixelada que enfatiza la búsqueda interpretativa de la poesía digital generativa. <i>Náurago</i> destaca por su movimiento y cadencia, mostrando que el «remar hacia el espacio en blanco» es simplemente volver al inicio de cualquier creación.
--	--	---	---	---

Por supuesto, la compilación presentada aquí es apenas una muestra, pues obras como la de Eugenio Tiselli, Gustavo Romano, Belén Gaché y Santiago Ortiz, por ejemplo, son mucho más amplias y para abarcarlas en su totalidad se requiere un estudio de caso. Por otra parte, obras como la del peruano Carlos Germán Belli, que anticipan las temáticas e inquietudes frente al ciberespacio, se insertan en la tradición que deriva en la poesía digital pero no hacen parte íntegra (al menos en su aspecto técnico/tecnológico) de la misma. Algo similar sucede con la obra de Gómez Peña, que se inscribe en el ámbito del performance pero que, al mismo tiempo, tienen a la literatura y su cruce con la tecnología como componente altamente significativo, lo que hace compleja su clasificación en las temporalidades propuestas por Leonardo Flores y suscritas por Correa-Díaz. Sin embargo, y es lo que quisiera resaltar, la posibilidad de clasificar de forma determinante las obras de la poesía y en general de la literatura digital latinoamericana da cuenta de la existencia de una tradición, es decir, de un camino creativo y crítico cuya relación con la tecnología no es solo un impulso vanguardista (que lo es), sino además el resultado de una inquietud permanente por las posibilidades de lo literario en relación con medios que, como el digital, tienen un lugar cada vez más central en la cultura occidental contemporánea.

Quisiera llamar la atención sobre la posición de Correa-Díaz al suscribir las especulaciones de Espen Aarseth (2004), de acuerdo con las cuales el estadio final de evolución de la literatura digital estará marcado por una literatura *cyborg*, es decir, asistida y finalmente producida por computadoras (o, pensando en los desarrollos de esta tercera década del siglo XXI, por la IA). «Para la literatura digital, es decir, la *born digital* —afirma Correa-Díaz— [...], su horizonte de máxima realización —o, si se quiere, su *event horizon*— estaría dado en la consecución final de una máquina escritural independiente del ser humano [...]» (2016:437). Esta, como lo expliqué al inicio de este trabajo, es una de las proyecciones constantes entre artistas y estudiosos de la literatura digital, una literatura que no requiera la intervención de un autor. Proyección esta que recoge y se ampara en las propuestas de R. Barthes (1967), de M. Foucault (1969), entre otros. Pero que, de hecho, tiene un importante antecedente en la imagería literaria. Patricio Pron, en su introducción a *El Libro Tachado* (2014), recoge un par de antecedentes relacionados con la mecánica. En 1760 —relata Pron—, Friedrich Von Knaus, un relojero alemán, presentó ante la corte del emperador austriaco, Franz I, un autómatas capaz de escribirlo todo, el aparato que contaba con sesenta y ocho caracteres, compuso una carta en francés durante la presentación. Pron también documenta el caso de Jaquet-Droz, un relojero suizo que creó en 1774 un autómatas denominado «Der Schreiber» (el escritor)⁷, capaz de sumergir una pluma en el tintero y luego escribir una frase registrada previamente en un disco interno⁸. Ambos autómatas, recuerda el escritor y crítico Argentino, son el antecedente de un puñado de escritores (Theo Lutz, Nanni Balestrini, Emmet Williams, entre otros) que apostaron por una literatura que no los necesitase. Hoy, que la figura del autor parece más viva que nunca gracias a la dinámica del mercado editorial,

⁷ Este y los otros dos autómatas de Droz pueden verse en YouTube siguiendo el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=XWG1bqgHN38>

⁸ De hecho, Patricio Pron inicia *El Libro Tachado* con el relato de *Absalón Amet y el Filósofo Universal*. El *Filósofo Universal* era un aparato de cinco grandes cilindros accionados por un mecanismo de relojería sobre los que Amet había pegado una serie de palabras. El primer cilindro contenía sustantivos con su correspondiente artículo, el segundo contenía verbos, el tercero preposiciones, el cuarto adjetivos y el quinto más preposiciones. Al diseño final, que ocupaba toda una habitación, se le agregaron negaciones, adverbios, conjunciones y estructuras subordinadas. El *Filósofo Universal* era accionado por la hija de Amet, quien seleccionaba de entre las frases producidas por la máquina aquellas que consideraba de valor. En 1744, padre e hija publicaron un libro titulado *Pensées et mots chosis du Philosophe Mécanique Universel*. Según afirma Rodolfo Wilcock, que también lo documenta en su famosa *Sinagoga de los iconoclastas* (1972), el libro contenía frases de Lautremont, de Rimbaud, Laforgue, Heidegger, entre otros. El relato de *Absalón Amet y el Filósofo Universal* también ha sido documentado (así es la ficción) por Gonzalo Carranza y Max Cachimba en su libro *Máquinas infernales: guía de inventos imposibles* (1996).

de la prensa cultural e incluso a su poder de hacerle creer al lector que puede crear la obra (como sucede en muchos casos en la literatura digital), habría que pensar en el origen de esa idea de autonomía y/o trascendencia (¿pureza?) del texto, que tiene una larga tradición en las derivaciones hebraicas, incluso en la vieja Grecia de las musas («Canta o musa») donde la palabra no se originaba por voluntad del poeta sino de la divinidad; al igual que en el imaginario Azteca sintetizado en la expresión *yoltéotl*, que da cuenta de la posesión divina para la producción de *la flor y el canto* (*in xochitl in cuicatl*), que son síntesis de la palabra poética. En fin, parece que tanto aquí como allí opera una visión del texto como entidad en la que se proyecta un sentido trascendente (ahora efectuado por el *ciborg*, sustitutivo contemporáneo de lo divino) o una visión de la interpretación como un ejercicio libre de influencias, como lo pensara Friedrich Schleiermacher en el marco teológico.

Finalmente, Carolina Gainza se concentra en el análisis de la intersección entre tecnología y producción cultural, destacando cómo las transformaciones tecnológicas han modificado las formas tradicionales de creación y consumo cultural. Su libro *Narrativas y poéticas digitales en América Latina, producción literaria en el capitalismo informacional* (2018), que es el resultado de su investigación sobre la literatura digital desde antes del 2012, año en que presenta el primer resultado de sus indagaciones, se ocupa especialmente de las formas de apropiación y reconfiguración del campo literario ante la introducción de tecnologías claramente ligadas a la era del capitalismo posfordista, y de los cambios que ello conlleva. Una cita especialmente reveladora de Alan Liu describe la vertiginosa velocidad de estos cambios: «I went to sleep one day a cultural critic and woke the next metamorphosed into a data processor» (citado por Gainza, 2018). Esta transformación no solo da cuenta de la adaptación personal en la era digital, sino también de cómo la cultura en sí misma es modelada en respuesta a las tecnologías de la información y la comunicación. Gainza destaca, además, la emergencia de una estructura social en forma de red impulsada por estas tecnologías, cuyos efectos en la cultura no pueden eludirse, pues constituyen un paradigma social que se resiste a las lógicas hiperindividualistas del capitalismo moderno. Esta red, descrita como un rizoma en términos de Deleuze y Guattari (2009), representa una estructura descentralizada compuesta de múltiples conexiones. Tal estructura desafía las nociones tradicionales de jerarquía y autoridad y, en su lugar, promueve una comprensión más fluida

y dinámica de las relaciones sociales y la producción cultural. En esa misma línea de análisis, la autora sostiene una amplia reflexión en torno al influjo de las tecnologías digitales en la reconfiguración de las relaciones entre creador y consumidor. Parafraseando y reapropiando algunas de las lecturas de Jesús Martín Barbero (2005) sobre el hipertexto, puede decirse al respecto que la literatura digital introduce una «experiencia cultural» en la que la interacción entre escritor y lector, creador y espectador, se convierte en un elemento central. Esta interacción no solo redefine la dinámica de la producción cultural, sino que también tiene implicaciones políticas y sociales, especialmente en términos de participación ciudadana y apropiación de los productos culturales. Esa justamente, es la cuestión que trata de analizar Carolina Gainza.

Desde una perspectiva similar a la que encontramos en C. Kozak y Luis Correa-Díaz, el texto C. Gainza sugiere que la literatura digital, como manifestación de esta nueva era de producción cultural, es inherentemente colectiva y colaborativa. Requiere la intervención de múltiples disciplinas y actores, desde diseñadores y programadores hasta músicos y fotógrafos. Esta naturaleza colectiva, producto de la facilidad de acceso a la producción cultural en línea, ha llevado a fenómenos como el *sampling* o *plagio creativo*, donde los individuos reutilizan y reinventan contenidos existentes para crear algo nuevo. Fenómenos evidentemente contraculturales, más aún si consideramos que el capital, a través de las redes digitales, conecta y desconecta individuos, regiones y comunidades, organizando los flujos que circulan globalmente (Gainza, 2018:17). Estos flujos de información y comunicación son fundamentales en la transformación de las condiciones y modos de producción. La transición de un modelo centrado en productos manufacturados a uno donde la producción inmaterial es esencial para generar ganancias y es, en parte, el resultado de la utilización de redes digitales en la producción capitalista. Una lógica creativa en la que la pluralidad opera como principio rector tanto en la instancia de producción como en la de circulación y acceso, constituye una alternativa artística y al mismo tiempo política:

El quehacer literario debe ser entendido como una práctica reflexiva, afectada por el contexto en el que se desarrolla y que a su vez afecta los procesos sociales y culturales en que se inserta. [...] De esta forma, en la literatura digital se negocian la identidad y la subjetividad, a partir de la forma en que se resignifica la tecnología y, como consecuencia, la forma en que

el imaginario tecnológico entra en contacto con los significados culturales y sociales. Así, las narrativas digitales cumplen la función de nodo, un ensamblaje que permite articular diversos actores: lectores, autores, tecnologías, códigos, lenguajes, convirtiéndose en un espacio en que se desarrollan conflictos y se ensayan modelos alternativos. En la literatura digital se resignifica el conflicto que está en el centro del actual modelo capitalista: aquel relacionado con la apropiación y la privatización de la producción común [...] (2018:37).

La producción cultural (y, en ese marco, la literaria), que engloba comunicaciones, conocimientos, imaginarios simbólicos y significados, se convierte, así, en un pilar de las sociedades contemporáneas. Sin embargo, como señala Jameson (1991), en la era del capitalismo tardío, la creación artística y literaria está cada vez más sujeta a los circuitos del mercado, lo que lleva a una pérdida de autonomía en la producción cultural. En la era digital, la producción cultural se encuentra en el epicentro de debates sobre la tensión entre derechos de autor y acceso libre. La producción cultural en internet, descrita por Gainza como «virulenta», se expande y se transforma constantemente, reflejando la naturaleza fluida y descentralizada de la era digital. De acuerdo con la autora, el flujo de obras que prescinden del *copy right* para, en cambio, contribuir en una lógica contracultural de intercambios simbólicos en la que mecanismos como las licencias *creative commons* revelan el distanciamiento práctico e ideológico de los creadores respecto del mercado y la industria cultural, es síntoma de que la literatura digital no solo subvierte la estética y la técnica de lo literario (tradicionalmente hablando), sino que además corrompe desde dentro las lógicas modernas industriales y posindustriales del mundo editorial. Según explica, «[...] la literatura digital introduce un elemento desterritorializador de los cánones relacionados con las formas de producción, distribución y recepción de la literatura tradicional. Establece nuevas y diferentes conexiones entre los actores involucrados, contando con la presencia de algunos nuevos, como el internet, el software, códigos y algoritmos» (2018:35). La selección que presento a continuación es la que C. Gainza hace en su libro; me interesa especialmente porque, según la autora, estas obras responden de alguna manera a esa lógica contracultural que desarrolla en su análisis, de allí que su interpretación de los textos aporte un elemento de contexto que vincula a las obras con la corriente contracultural que introduce en el campo literario una lógica que pretende afirmar su autonomía mediante la subversión de las lógicas del intercambio comercial características del mercado editorial y, al mismo tiempo,

descentrar las estructuras del poder literario a partir de la puesta en crisis de las figuras tradicionales del autor y el lector. Aquí presento tan solo una síntesis de esa interpretación, el lector deberá remitirse directamente a la obra de C. Gainza para ampliar la referencia:

Categoría	Autor(a)	Obra	Año	Descripción
Conexiones textuales: blogs interactivos	Belén Gaché	Diario del niño burbuja	2004	En este proyecto, Gaché utiliza el formato de bitácora para escribir un diario en el que el niño burbuja describe acontecimientos de su vida en cien posts o entradas. La obra consta de cien posts durante cien días consecutivos, cada uno de ellos con una imagen y un texto breve. La autora utiliza imágenes encontradas a través de buscadores de imágenes en la red. El proyecto <i>Bubbleboy</i> duraría cien días y no tiene una trama o dirección preestablecida. La estructura es hipertextual simple, con enlaces que llevan de un post a otro, similar a dar vuelta a las páginas de un libro. Aunque el formato permite comentarios, estos son casi inexistentes en el blog de Gaché
	Marcelo Guerrieri	Detective Bonaerense	2006	<i>Detective Bonaerense</i> es una blognovela escrita por Marcelo Guerrieri y publicada en 2006. A través de distintas estrategias textuales, enlaces e imágenes, el lector es invitado a resolver un misterio. La historia es narrada por Aristóbulo García, un detective a cargo de la división de crímenes de la Interpol latinoamericana. García busca a «arañita», un criminal acusado de asaltar un banco y que huyó a Europa. El detective viaja a Suecia, específicamente a Uppsala, donde establece su búsqueda y decide publicar sus notas en un blog. De esta forma, los lectores pueden seguir el desarrollo de la investigación
	Dorelia Barahona, Pedro Pablo Viñuelas, Floria Bertsch, Janina Bonilla, Víctor Valdelomar, Catalina Murillo,	Milagros sueltos	2007, 2008	<i>Milagros Suelos</i> es una novela colectiva que se publicó en cuatro entregas entre julio del año 2007 y mayo del 2008, en el marco del proyecto <i>Mesa de palabras</i> auspiciado por el Centro Cultural de España en Costa Rica. La obra se estructura en capítulos que siguen un orden lineal, similar a una novela tradicional. Cada autor se encarga del desarrollo de un personaje, cuyas acciones dentro de la novela dependen de lo que hacen los otros personajes y de cómo se desenvuelve el argumento. Aunque la escritura de los capítulos se realizó entre los participantes del grupo, una vez entregado el producto final, no es posible modificarlo

	Jaime Ordóñez			
Narrativas rizomáticas: hipertextualidades	Juan Bernardo Gutiérrez	El primer vuelo de los hermanos Wright	1995	<i>El primer vuelo de los hermanos Wright</i> es considerado el primer hipertexto electrónico producido por un latinoamericano. La obra tuvo dos etapas de producción. La primera, en 1995, consistió en una novela hipertextual compuesta de bloques de textos comunicados entre sí por medio de enlaces. Al igual que las primeras producciones de este tipo, la estructura imita a un libro donde los enlaces sirven para pasar de un bloque de texto a otro, creando una secuencia lineal de eventos
Narrativas rizomáticas: hipertextualidades	Juan Bernardo Gutiérrez	Condiciones extremas	1998	<i>Condiciones extremas</i> es una obra que forma parte de un sistema de información que interactúa con el lector. A diferencia de otras obras, este sistema optimiza los caminos de lectura de acuerdo a las decisiones del lector, sugiriendo rutas de lectura que resultan en un argumento coherente. La novela se sitúa en una Colombia convertida en un poder económico mundial gracias al manejo y producción de nuevas tecnologías. Sin embargo, este estatus no ha significado mejoras en las condiciones económicas y sociales de su población. La obra desarrolla una crítica al discurso del progreso, asociado a la importación de tecnologías y al discurso de la sociedad de la información.
Narrativas rizomáticas: hipertextualidades	Carlos Labbé	Pentagonal incluidos tú y yo	2001	<i>Pentagonal incluidos tú y yo</i> es una novela digital hipertextual que presenta la potencialidad de lo múltiple, el caos de una narrativa inaprensible en la variedad de caminos posibles de lectura, y el sentido de la infinitud. Es un laberinto donde la salida nunca es la misma. La obra se inicia con la página de un diario que sirve como puerta de entrada a una narrativa de historias múltiples. A través de enlaces, el lector se adentra en las historias de diversos personajes, donde las narrativas se entrecruzan. Carlos Labbé es un escritor, crítico literario, guionista y músico chileno que ha publicado diversas novelas, cuentos y poemas
Literatura hipermedia: narrativas lúdicas	Jaime Alejandro Rodríguez	Gabriella infinita	1995, 1999, 2005	<i>Gabriella Infinita</i> es una obra que ha experimentado diversas transformaciones a lo largo del tiempo. Inicialmente fue un libro en 1995, luego se convirtió en un hipertexto en 1999 y finalmente fue adaptada como un hipermedia en 2002. La trama principal se centra en Gabriella y Federico, dos adolescentes de los años sesenta

				que residen en Bogotá, Colombia. La narrativa inicia describiendo la situación de Bogotá tras un bombardeo resultante de un ataque terrorista, dejando la ciudad en un estado de caos. Esta representación hace una clara alusión al «bogatazo», uno de los eventos políticos más determinantes de Colombia en el siglo XX.
Literatura hipermedia: narrativas lúdicas	Jaime Alejandro Rodríguez	Golpe de Gracia	2006	<i>Golpe de Gracia</i> es una hipernovela estructurada como un videojuego que guía a los lectores a través de tres mundos distintos con el objetivo de descubrir quién intentó asesinar al sacerdote Amaury. En el primer mundo, los lectores recolectan pistas de visitantes mientras Amaury yace moribundo, simbolizando la autoridad y la necesidad de rechazar estructuras jerárquicas. En el segundo, Amaury viaja virtualmente en coma, invitando a los lectores a resolver un rompecabezas. El tercer mundo revela al agresor a través de juegos interactivos. Además, la obra ofrece cuatro salas adicionales para leer, jugar y aprender sobre cibercultura.
Literatura hipermedia: narrativas lúdicas	Belén Gaché	Wordtoys	2006	<i>Wordtoys</i> es una obra que consta de catorce trabajos de literatura experimental para Internet, en los cuales la autora venía trabajando desde 1996. En los trabajos encontramos poesía, microficciones, comentarios, crónicas y ensayos breves, todos elaborados en un ambiente hipermedial y para ser leídos en soporte digital. El carácter lúdico de la obra se aprecia desde el título y se enmarca en la tradición lúdica desarrollada por las vanguardias y las neo-vanguardias. La autora llama a los lectores a jugar con la obra, a descubrirlas y descifrarlas por medio de la ejecución de códigos que activan imágenes, palabras, sonidos y animaciones. La interfaz principal presenta la imagen animada de una mujer soplando burbujas. Al presionar sobre la imagen se abre una nueva interfaz que muestra la tapa de un libro que contiene las catorce producciones que componen la obra
Literatura hipermedia: narrativas lúdicas	Doménico Chiappe	Tierra de extracción	2007	<i>Tierra de extracción</i> es una obra del escritor peruano-venezolano Doménico Chiappe, quien ha estado radicado en Madrid desde el año 2002. La obra data originalmente de 1996, pero su presentación masiva se llevó a cabo en el simposio «El desafío de la escritura multimedia», realizado en la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas en el año 2000. Para su producción se utilizó <i>Macromedia</i>

				<i>Director</i> , un software popular en esa época para desarrollar aplicaciones multimedia. <i>Tierra de extracción</i> fue seleccionada para integrar la sección de narrativas <i>multilingual or non-english</i> del volumen dos de la <i>Electronic Literature Collection</i> editada por la <i>Electronic Literature Organization</i> .
Hipermedias colectivos: Experiencias colectivas de escritura	Doménico Chiappe	La huella del cosmos	2005	<i>La huella del cosmos</i> es una novela escrita de forma colaborativa, dirigida por Doménico Chiappe y auspiciada por la Escuela Superior de Artes y Espectáculos de Madrid (TAI). El proyecto se desarrolló entre junio y diciembre del año 2005, e involucró a una comunidad de escritores y lectores que fueron convocados por medios como la radio e internet. La modalidad de trabajo consistió en la invitación de algunos escritores para el desarrollo de los dos primeros capítulos, la estructura de la novela y los perfiles de los personajes principales. Chiappe, como coordinador del proyecto, fue el encargado de redactar las ideas que salieron de las reuniones de todos estos participantes. Además, él estaba a cargo de redactar las versiones finales de cada capítulo, a partir de las ideas vertidas en el foro. Aunque se trata de una obra hipermedia, que incluye enlaces a imágenes, música y animaciones, el orden de los capítulos da el sentido de linealidad.
Hipermedias colectivos: Experiencias colectivas de escritura	Jaime Alejandro Rodríguez	Narratopedia	2007	<i>Narratopedia</i> es un proyecto de escritura colectiva concebido por Jaime Alejandro Rodríguez. Fue diseñado como un espacio para fomentar la escritura colectiva, la producción de conocimientos y observar la formación y funcionamiento de inteligencias colectivas y las interrelaciones que se conforman en ellas. La primera versión de <i>Narratopedia</i> apareció en 2007 y fue definida como un taller literario. Los participantes debían registrarse para formar parte de la comunidad activa de <i>Narratopedia</i> , que tenía la forma de un blog y estaba alojada en el servidor de la Universidad Javeriana. Una vez registrados, los participantes podían elegir entre varios temas de escritura propuestos o proponer los suyos. La plataforma permitía la publicación de textos, enlaces, videos, música, imágenes, animaciones y podcasts en relación con las narrativas propuestas o presentadas por otros miembros

Hipermedias colectivos: Experiencias colectivas de escritura	Leonardo Valencia	El libro flotante de Caytran Dölphin	2006	<i>El libro flotante de Caytran Dölphin</i> es una novela escrita por el ecuatoriano Leonardo Valencia y publicada en formato impreso en el año 2006. La trama se centra en el proceso de escribir un libro basado en fragmentos de otro libro, <i>Estuario</i> , escrito por Caytran Dölphin. Iván Romano, personaje que rescata el libro de Dölphin de su hundimiento en el lago, como metáfora del olvido, es quien narra y comenta los fragmentos del libro. Estos fragmentos son producto, a su vez, de la reescritura y el plagio. La novela reflexiona sobre el proceso de reescritura, plagio y la autoría de un texto. En la versión web de la novela, los lectores pueden participar activamente en la reescritura y creación de nuevos fragmentos, sumándose a los contenidos ya existentes
Ciencias, computadores, biología y literatura: literatura generativa	Juan Bernardo Gutiérrez	Literatrónica	2006	<i>Literatrónica</i> es descrita en la web así: «usted está interactuando con un ser autónomo. Literatrónica es una entidad artificialmente inteligente que diseña un libro de ficción específico para cada lector basado en la interacción que éste haya tenido con el sistema». En lo que Gutiérrez define como «narrativa digital adaptativa», el lector interactúa con un software programado para optimizar los caminos de lectura y generar una obra individualizada respecto a las opciones tomadas por el lector. De esta forma, lo que Gutiérrez llama «narrativa adaptativa» puede ser encasillada en lo que K. Hayles denomina «narrativas generativas». En este tipo de textos, existe una relación diferente entre autor, texto y lector, ya que el texto, como máquina actuante y parlante, es un actor participante en la generación de la obra. El texto-máquina, en este sentido, posee una agencia creativa dentro del proceso de producción de significados y narrativas.
Ciencias, computadores, biología y literatura: literatura generativa	Santiago Ortiz	Bacterias Argentinas	2004	<i>Bacterias argentinas</i> es definida por su autor como «un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y donde la información genética es narración». Proviene de otra narrativa generativa realizada por el autor llamada <i>El cerebro de Edgardo</i> , donde Edgardo narra historias a partir de un algoritmo aleatorio que recombina palabras y que permite generar narrativas con una gramática correcta. En <i>Bacterias argentinas</i> , en vez de observar cómo el cerebro de Edgardo genera estas combinaciones, se observan

				bacterias que fagocitan textos y que van creando combinaciones de palabras, donde un texto se va conformando a partir de un proceso de «fagocitosis textual». La denominación «argentinas» se refiere a la voz del narrador de las frases que el lector-jugador va componiendo, el cual tiene acento argentino. A medida que el lector va generando combinaciones de frases, se va generando una narrativa compuesta de redes gramaticales.
Ciencias, computadores, biología y literatura: literatura generativa	Santiago Ortiz	Esferas	2004	En <i>Esferas</i> , que está disponible en inglés, español y portugués, encontramos un ejercicio similar al de <i>Bacterias Argentinas</i> . Se trata de un algoritmo que produce combinaciones semánticas a partir de una serie de palabras que el lector elige. Estas palabras se encuentran en esferas que flotan en la pantalla y que el lector puede arrastrar y soltar en un espacio determinado para generar combinaciones. Una vez que el lector ha elegido las palabras, el algoritmo genera combinaciones semánticas que se presentan en la pantalla. El lector puede, a su vez, elegir las combinaciones que más le interesen y generar una narrativa. La obra, por lo tanto, no tiene un inicio ni un final determinado, sino que se va construyendo a medida que el lector interactúa con el texto.

En 2023, Carolina Gainza y Carolina Zuñiga publicaron el que es hasta ahora el panorama más amplio y completo de la literatura digital en el continente. El trabajo se titula *Cartografía Digital: Archivo de Literatura Digital en América Latina*⁹. La cartografía recopila trabajos creados entre 1980 y 2023, clasificados según la técnica y el formato de producción. Las autoras explican que:

La investigación busca presentar una cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana en torno a cuatro dimensiones: una visualización de obras a publicarse en un sitio web, la cual contendrá las principales temáticas y géneros dentro de la literatura digital latinoamericana en castellano y portugués; problematizar las formas de archivo y preservación; el análisis del lenguaje digital y sus estéticas; y abordar la relación humano- máquina (Gainza & Zuñiga, 2023).

⁹ <https://www.cartografiadigital.cl/map>

Como es característico de este tipo de iniciativas en el continente, en la construcción de la cartografía colaboran varios equipos de trabajo, el del *Laboratorio Digital de la Facultad de Comunicación y Letras* de la Universidad Diego Portales y el del *Observatório da Literatura Digital Brasileira* de la Universidad Federal de San Carlos. Además, la introducción al proyecto aborda una serie de preguntas que, luego de casi tres décadas de producción de literatura digital, acosan a creativos y teóricos para quienes la cuestión de la conservación del patrimonio digital es un tema siempre presente. «¿Cómo afecta la innovación a la literatura creada en y para medios digitales? ¿Cómo preservar obras digitales marcadas por la constante amenaza de la obsolescencia tecnológica? ¿Qué desafíos encontramos, en este contexto, en la labor de construir un archivo de obras, cuyo principio mismo, el de permanecer, va en contra del movimiento constante de lo nuevo presente en el capitalismo informacional?» (Gainza & Zuñiga, 2021). Así, en un intento por reunir y conservar la producción continental, la *Cartografía* reúne un total de 193 entradas que corresponden a obras creadas en 10 países. Las obras son presentadas en un mapa navegable que remite, en cada caso, a una página que contiene una descripción breve, una imagen representativa, datos básicos tales como autor o autores, año de publicación y género, un enlace directo al sitio donde se aloja originalmente la obra (en caso de que siga en línea), un archivo en el que se compila para su conservación el material multimedia de los trabajos, este último compuesto por un video que da cuenta del modo de operación, imágenes de las distintas pantallas, descripción y datos generales. La *Cartografía*, por su vocación continental, es un ejemplo del modo cómo se vinculan los circuitos creativos, críticos y teóricos de la literatura digital, que trascienden la tradición romántico-nacionalista de la cultura literaria impresa para conectar nodos a nivel continental caracterizados por la heterogeneidad tecnológica, estética y lingüística.

Es claro que bien puede hablarse de una tradición de la literatura digital en Latinoamérica, marcada por la confluencia de diversas estéticas y la incorporación de nuevas tecnologías. Aspectos como el trabajo colaborativo, la remediación y experimentación permanente, la continuidad entre las indagaciones vanguardistas de la primera década del siglo XX y la apropiación y reinterpretación de tales indagaciones en los medios electrónicos y digitales (especialmente en Brasil y Argentina), resultan ser características comunes a esta

tradición. Asuntos como el de la conservación y la permanencia siguen en el tintero, pues no existen políticas gubernamentales que se preocupen por la salvaguarda del patrimonio artístico digital.

En términos críticos, y desde la perspectiva de los estudios literarios, queda también una cuestión que es cada vez más ineludible: la tendencia dominante a privilegiar el análisis del aspecto técnico de las obras, dejando de lado las cuestiones sociales, culturales e incluso estéticas (Sánchez-Mesa, 2004). Considero que hace falta una hermenéutica que se adapte a la naturaleza fluida de estas obras y que sepa interpretarlas de manera holística. A mi juicio, propuestas como la de Claudia Kozak y Carolina Gainza vienen trazando nuevas e importantes rutas en este sentido. En esa misma línea, y considerando la cada vez más amplia producción crítica sobre la literatura digital en el continente, parece necesario elaborar una mirada sobre el desarrollo de esa producción crítica y sus orientaciones e influencias teóricas, pues así como puede hablarse de una tradición creativa de la literatura digital en el continente, también es claramente identificable una tradición crítico/teórica sobre la cuestión.

Por lo pronto, y respondiendo a las intenciones declaradas de este trabajo, procederé a analizar la tradición de la literatura digital en Colombia, toda vez que esta se enmarca, como explicaré, en el contexto más amplio de la tradición continental.

CAPÍTULO II

1. La tradición colombiana de la literatura digital

1.1. 24 años de literatura digital en Colombia

La primera obra de la literatura digital en Colombia fue puesta en línea en el año 1996, se trata de *El primer vuelo de los hermanos Wright*, el hipertexto de ficción de Juan Bernardo Gutiérrez. Según mi pesquisa, hasta el 2020 fueron creadas en el país dieciocho obras que pueden identificarse con el rótulo *literatura digital*, esto bajo la definición del fenómeno que he asumido en esta investigación, esta es:

[...] aquella literatura concebida en un formato digital para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico interactivo. Esta definición obedece a la ya clásica propuesta de Katherine Hayles, quien señala: «La Literatura Electrónica, que generalmente excluye en su definición a la literatura impresa que ha sido digitalizada, es por contraste “nacida digitalmente”, un objeto digital de primera generación creado en computador y (generalmente), destinado a ser leído en él». [...] En ella interactúan y se entrecruzan diferentes textualidades intermediales, reticularmente dispuestas: códigos informáticos, oralidad, escritura alfabética e imágenes, así como también música, video, narrativas, artes visuales, programación, diseño, fotografía, entre otras artes. La transmedialidad y la estructura de red navegable a partir de enlaces opcionales que potencian una escritura y lectura fundamentalmente digresiva, no lineal, le confiere a la literatura digital una hipertextualidad que despliega todo su potencial conectivo a partir de los usos de las tecnologías digitales en la creación literaria» (Carolina Gainza, 2018:20).

No ignoro que el primer riesgo que asume quien elabora un repertorio de este tipo es el de dejar algunas obras por fuera, bien sea porque muchas escapan al ojo del investigador o porque no responden a su criterio de selección. Aun así, la primera conclusión que salta a la vista es que la producción local es baja, más aún si la comparamos con otros países de la región como Brasil, Chile o Argentina. Esto se debe al lento desarrollo tecnológico del país, a los bajos niveles educativos, al limitado interés por parte de la academia y las instituciones estatales, y al marcado carácter tradicionalista del campo literario en Colombia. Recordemos que, salvo expresiones como las de Luis Vidales, León de Greiff y otras bastante tímidas atribuidas a Los Nuevos, Colombia no participó de las vanguardias históricas cuya influencia será determinante para los imaginarios estéticos de la literatura digital. La aleatoriedad, el azar, la protohipertextualidad, la multilinealidad, la simultaneidad, la multimedialidad, ese

entrecruce de diferentes textualidades intermediales reticularmente dispuestas que refiere Gainza, en suma, la multiexpresividad, son estéticas que las vanguardias históricas desarrollaron hasta los límites que la cultura impresa permitía, y que están en la base de muchos de los experimentos iniciales con la mecánica, como los de Oulipo, y resultan fundamentales en obras fundadoras de la literatura digital, como las de Michael Joyce. En fin, mi objetivo aquí es elaborar un repertorio de las obras que podemos entender como literatura digital en el país y establecer un diálogo con los dos trabajos críticos que han abordado el asunto de manera panorámica. El primero pertenece al ya citado Alejandro Corredor Parra, cuya tesis de maestría presentada en 2014 se titula *Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia desde 1990 hasta 2012*; el segundo, es un artículo escrito por Jaime Alejandro Rodríguez y publicado en 2019 en la revista *Latin American Literature Today*, titulado *Peculiaridades (post)modernas: la producción de literatura electrónica en Colombia*.

Corredor Parra se propone «explorar el desarrollo de la literatura digital escrita en Colombia o por colombianos desde 1990 hasta 2012» y «[...] constituirse como un primer paso en la realización de una historiografía de dicho tipo de literatura en Colombia» (2014:5,6). Con esos objetivos en mente, desarrolla su análisis sobre las condiciones de producción y las características de algunas de las obras iniciales de esta tradición: *El primer vuelo de los hermanos Wrigth* (1995), *Gabriela Infinita* (1998), *Condiciones Extremas* (2004), *El alebrije* (2004), *Golpe de Gracia* (2004) y *Caminando Bogotá* (2007). Corredor Parra incluye en su panorama un total de seis obras y una reflexión final a propósito del desarrollo de la plataforma *Narratopedia* (2010). Su análisis se enfoca en dos aspectos; primero, en las condiciones del contexto local de cara a la posibilidad de producir obras literarias con las tecnologías digitales y en el dominio de dichas tecnologías por parte de escritores y escritoras; luego, en la funcionalidad de las obras de la literatura digital creadas en el país y en su grado de adaptación a las características técnico/estéticas que algunos teóricos han tratado de establecer para este tipo de trabajos.

En cuanto al desarrollo tecnológico del país y al dominio de las tecnologías digitales por parte de los y las escritoras, Corredor Parra encuentra que no es posible pensar en

literatura digital en Colombia antes de 1990, «puesto que antes de este año no existían las posibilidades técnicas necesarias para crear y distribuir obras literarias de carácter digital». Agrega:

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 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 (2014:24).

Al respecto habría que hacer algunas precisiones. Es cierto que la primera obra de la literatura digital en el país es la de Juan Bernardo Gutiérrez, pero conviene matizar aquello de que antes de los noventa no existían las capacidades para desarrollar este tipo de obras. Parra concentra su atención en el inicio de la comercialización de equipos de cómputo en el país y de la conexión masiva a internet. Bajo esa lógica, solo la apertura del mercado permitiría la producción de objetos culturales creados con las entonces nuevas tecnologías. Sin embargo, el origen de la computación en Colombia no está enteramente ligado al intercambio económico, antes de que las computadoras personales entraran en el mercado, la computación y la internet estuvieron bajo el dominio casi exclusivo de la academia. Y aunque parece apenas un detalle, esto resulta bastante significativo en una mirada de campo, pues quizás no existan hoy y no hayan existido en el país de los años ochenta y noventa espacios más capacitados para la creación de obras de literatura digital que las universidades, pero en estas no había interés por establecer una relación entre las tecnologías digitales y la literatura.

En el artículo titulado *Génesis del campo de Internet en Colombia: elaboración estatal de las relaciones informacionales* (Tamayo et al., 2009) se aborda detalladamente el desarrollo histórico del acceso a Internet en el país. La primera iniciativa para establecer una conexión internacional a Internet en Colombia se remonta a 1986, cuando la Universidad Nacional, la Universidad del Norte y la Universidad de los Andes se propusieron dicha tarea. Sin embargo, la carencia de la infraestructura necesaria en ese momento impidió su realización. Ante esta limitación, las universidades reconsideraron sus esfuerzos y optaron por establecer una conexión interna. En 1988 la Universidad de los Andes creó la Red de

Datos de la Universidad de los Andes (RDU). Para 1990, gracias a la tecnología *Macs Local Talk*, todos los edificios de la universidad ya estaban interconectados. En ese mismo año, la RDU se vinculó con la Biblioteca Luisa Ángel Arango y asumió la administración de la Red de Universidades Colombianas (RUNCOL), predecesora de la Red Nacional de Ciencia y Tecnología (CETCOL). La alianza entre la Universidad de los Andes, la Universidad del Valle y la EAFIT en la RUNCOL les permitió conectarse a la red BITNET (*Because It's Time NETwork*) en 1990, facilitando así el intercambio de conocimientos con diversas universidades estadounidenses, como la Universidad de Yale y la de Columbia. «A raíz de esta relación, nace la iniciativa del dominio “.co” y por la intermediación de BITNET se formula la petición a Internic actual ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers). Para 1991, la Universidad de los Andes administraba el registro del dominio en Colombia» (245). Habría que pensar en las implicaciones que tiene el hecho de que la internet estuviera dominada por las universidades al punto de administrar la extensión de dominio que identificaría al país en el entorno virtual. Esto quiere decir que en algunos de los principales centros académicos del país existía ya la capacidad instalada para integrar las tecnologías digitales con las diversas disciplinas académicas de sus facultades. De hecho, desde 1968 existió en la Universidad de los Andes (administradora de la primera red de internet del país) una ingeniería de sistemas y computación; y allí mismo, en 1956, se creó la Facultad de Filosofía y Letras. Que no se produjera ningún tipo de cruce entre la literatura y la computación se debe, según esto, a razones que no tienen que ver específicamente con la falta de capacidad técnica para ello.

Tiene razón Corredor Parra al ubicar el nacimiento de la literatura digital en Colombia en los años noventa. Aun así, y de cara a una visión de los modos de apropiación de esta literatura por parte del campo literario, del cual las academias universitarias son una parte importante, conviene subrayar que existía desde antes la capacidad para producir obras literarias ligadas a la tecnología computacional y luego al internet, más no la actitud creativa para realizar tales experimentos, ni en la academia ni en el campo literario en general. Como expliqué antes, no hubo una participación activa de la literatura colombiana en las vanguardias históricas y, por tanto, fueron limitadas las noticias de sus efectos en el campo de la experimentación literaria. Prueba de ello es que no existe ningún tipo de recepción en

el país sobre la creación de los primeros generadores de textos literarios que devienen de las inquietudes vanguardistas, como el *Love letters*¹⁰ que diseñara Cristopher Stratchey en 1952, los *Poemas estocásticos* de Theo Lutz en el 1959, o experimentos posteriores en lengua española como los del libro *Poemas v2. Poesía compuesta por una computadora* que Ángel Carmona publicara en 1976. En ese mismo periodo, en la región se producían obras como *IBM* de Omar Gancedo, que data de 1966; *Le tombeau de Mallarmé*¹¹, de Erthos Albino de Souza; y la más conocida producción de Eduardo Kac¹², que inicia en los años ochenta (Kozak, 2017a).

Será necesaria la inquietud literaria de intelectuales como Eduardo y Jorge Zalamea, por mencionar solo algunos, y la entrada en escena de la revista Mito en 1955 (Ramírez Gómez, 2002; Cobo Borda, 1975) para que el país iniciara un lento proceso de renovación de su literatura y, así, una apertura a nuevas formas de pensar lo literario. Incluso, si consideramos la perspectiva de Pedro Sarmiento Sandoval (2006), cabría señalar que entonces tampoco se generó un cambio verdaderamente significativo, pues en Mito confluyen las dinámicas de la modernidad, pero no se inauguran. De hecho, hasta los años sesenta seguían imperando los modelos del romanticismo y el costumbrismo de finales del siglo XIX y principios del XX. Tanto así, que durante la década del sesenta el *Nadaísmo* surgió, en parte, como un enérgico reclamo a la inmovilidad estética de la literatura colombiana; su acto más representativo consistió en prenderle fuego a *María*, la novela de Jorge Isaacs, cuya influencia representaba, según los nadaistas, lo «podrido» de la tradición de la literatura colombiana. Cito las palabras de Gonzalo Arango, principal referente del movimiento:

También a la cultura nacional ha llegado la “Transformación”. Inspirados en Proust, sus dirigentes han salido en busca del tiempo perdido, y lo han encontrado en las tumbas de sus muertos. Julio Flórez, Jorge Isaacs, esos plumíferos inmortales han sido desenterrados por sus reverentes y serviles sepultureros. El aire de la literatura apesta con estas excavaciones al

¹⁰ Una reimplementación del original es accesible en el sitio https://nickm.com/memslam/love_letters.html

¹¹ Disponible en <http://antologia.litelat.net/obra-42>

¹² Un registro compilado de su obra se halla en el sitio <https://www.ekac.org/>

pasado. Todo lo que han logrado demostrar es que sus muertos están definitivamente podridos (Romero, 2007)

Sobre la incursión del Nadaísmo y el estado de las ideas en el campo artístico colombiano, Gilles Charalambos anota:

En el país, desde décadas anteriores [a la del sesenta], el arte experimental ha sido escurridizo; se puede constatar una ausencia histórica de vanguardismo, quizá causada, entre otras enmarañadas razones, por un endémico conformismo y resistencia al cambio en un ámbito artístico confinado, establecido y regido, social e institucionalmente, de manera conservadora. Un caso significativo en la literatura se dio a finales de los años cincuenta con el Nadaísmo; con pertinaz presencia, su impacto e influencia pudieron sentirse culturalmente, marcando a toda una generación de intelectuales. Sin embargo, resultó más un movimiento dirigido al cambio de actitudes a través de la proclamación poética de mensajes libertarios que hacia la experimentación formal y la exploración de nuevos medios de escritura (2019:33).

La décadas de 1970 y 1980 estarían marcadas en un extremo por el *boom*, representado en Colombia por el realismo mágico garciamarquiano y, en el otro, por dos generaciones de poetas cuyas obras, salvo extraños casos como el de Mario Rivero, exhibían una estética más fresca pero irremediabilmente ligada al papel, al punto de que entre las tentativas por denominar a la generación de poetas de los años setenta se ha usado con frecuencia el nombre de una revista literaria de la época, *Golpe de dados* (Toro Murillo, 2016). A propósito, Juan Gustavo Cobo Borda escribiría en 1980 que «Como el país, también la poesía colombiana resulta pobre. Pobre en recursos, pobre en imaginación» (1980:11). Su aseveración puede llegar a ser injusta, pero nos ofrece una medida del clima cultural de la época a través de su literatura. Como sea, es claro que las inquietudes creativas del campo literario colombiano estuvieron orientadas, por lo menos hasta la década del noventa, exclusivamente por la cultura impresa.

Es explicable, entonces, que antes de 1990, cuando aún la computación y la internet eran extraños a la mayoría de los habitantes del país, no fuera posible pensar en una literatura separada del objeto libro, ni siquiera en los centros académicos que contaban con la capacidad para hacerlo. En esa línea, resulta apropiado el enfoque que sugiere Jaime Alejandro

Rodríguez, para quien las causas del poco interés por la literatura digital, aun cuando Colombia es pionera en el continente latinoamericano, pueden obedecer a un patrón de pseudo modernidad que impide que los hitos literarios que se producen influyan en el campo y se sostengan en el tiempo, convirtiéndose en una muestra singular de lo que podría ser factor de progresión artística (2019). Cabe decir que el trabajo crítico/teórico de J.A. Rodríguez es la única toma de posición clara en la tensión entre literatura digital e impresa en el país. En el siguiente capítulo dedicaré un espacio a revisar algunas de las ideas centrales de ese trabajo, por ahora me referiré únicamente a su valoración del panorama de la literatura digital en Colombia.

J.A. Rodríguez agrega algunas observaciones al texto de Corredor Parra, lo que él llama *patrones de comportamiento en la producción de literatura electrónica en Colombia*. Rodríguez cambia el énfasis, en lugar de pensar el fenómeno desde la progresión tecnológica, lo hace desde la persistencia de los autores, el volumen y la continuidad de su producción literaria. Son cuatro los patrones que menciona. Para el primero, usa la expresión «una aventura sin continuidad» para referirse a aquellos autores que, como Juan Bernardo Gutiérrez, produjeron algunas obras y luego se retiraron del campo creativo. El segundo patrón lo explica como «una obra sostenida en el tiempo», esto en relación con su producción creativa, que ha sido la más constante. En tercer lugar, habla de «obras únicas de autor como modelo excepcional de producción autoral», criterio en el que entrarían la mayoría de autoras y autores de literatura digital en el país, como veremos. Finalmente, incluye entre los patrones aquellas obras cuya producción «proviene de otros ámbitos distintos a la literatura , pero que pueden asimilarse como producciones literarias, favorecidas por las convocatorias y estímulos económicos institucionales, especialmente, desde la instauración de los premios “Crea digital” en 2012» (Rodríguez, 2019).

En cuanto a los primeros tres patrones, no hay mucho que decir. Es común en la dinámica creativa de un artista que entre y salga de una exploración estética, que cambie de intereses o que pruebe nuevas maneras de producir su obra. Desde esa perspectiva, llama la atención que autores como Juan Bernardo Gutiérrez y el mismo J.A Rodríguez hayan decidido crear obras digitales debido a la reacción de sus receptores frente al impreso. Su

decisión, en un entorno como el colombiano, puede ser considerada audaz y, en varios sentidos, visionaria, no porque eligieran un formato poco tradicional, pues como bien anota Claudia Kozak, «[...] la literatura que se desborda de su propio lenguaje y materialidad se ha dado desde mucho antes en paralelo a —pero en forma discontinua— la historia hegemónica de la literatura en su período moderno [...]» (2017b:222), sino porque lo hicieron en un contexto en el que la posibilidad simplemente no hacía parte del inventario, son pioneros en su búsqueda. Es interesante también el caso de Alejandra Jaramillo, cuya producción más amplia pertenece al ámbito de la literatura impresa, y que incursionó en la literatura digital con una amplísima recepción. El caso de Jaramillo sugiere la existencia de un nuevo margen en el campo literario, un espacio de creación y circulación en el que obras digitales movilizan a un público receptor que tasa sus preferencias con independencia del formato. Habría que indagar qué criterios movilizan ese tipo de inclinaciones, pues «A pesar de su común naturaleza textual, en tanto estructuras verbales creadas para provocar un efecto estético, el caso es que estas formas [digitales] difícilmente encontrarán una valoración crítica literaria si los conceptos con los que son interpretadas y enjuiciadas son los de la cultura literaria de la palabra impresa y los principios estéticos modernos y románticos (Sánchez-Mesa Comp., 2004:18)». Mi hipótesis, sobre la que ahondaré en el siguiente capítulo, es que los procesos de desarrollo tecnológico en Colombia han sido, al mismo, tiempo, procesos culturales que han formado un público capacitado para la producción y recepción de literatura digital y, como consecuencia, existe hoy un espacio de recepción y circulación que se desarrolla en paralelo con las producciones literarias de la cultura impresa, pero que se inserta en un campo de relaciones continentales y globales, más que locales.

Sugestiva resulta la afirmación de J.A. Rodríguez según la cual los trabajos que provienen «[...] de otros ámbitos distintos a la literatura, pero que pueden asimilarse como producciones literarias [...]» (2019), deberían considerarse como literatura expandida, pues contempla entre ellos los relatos transmedia, los e-books, las series animadas y los videojuegos, y se detiene explícitamente sobre las obras que fueron producidas gracias a los incentivos otorgados por los premios *Crea Digital*, realizados y financiados por el Estado colombiano desde 2012. Es cierto que en ese contexto pueden crearse obras que responden al conjunto de criterios que aquí hemos considerado para hablar de literatura digital, de

hecho, el proyecto de la ya mencionada obra de Alejandra Jaramillo fue premiado en 2016. Sin duda es un espacio en el que pueden surgir otras obras de literatura digital. Es cierto también que gracias a estos premios se están produciendo narrativas en diferentes categorías, a saber: libros digitales interactivos (e-books) con fines culturales y educativos, juegos de video en diferentes formatos, narrativas digitales con fines culturales y educativos, proyectos crossmedia y transmedia¹³. Para sustentar la inclusión de estas narrativas en el campo de la literatura digital, Rodríguez apela la posición de Jean-Marie Schaefer que considera que ese tipo de producciones, aunque no sean estrictamente literarias, pueden considerarse literatura expandida, «formas de narración, ficción y didáctica que hacen uso tanto de la expresión narrativa verbal como de otros medios integrados en ambientes digitales, generando las funciones cognitivas, estéticas y trascendentes propias de los mundos posibles de la ficción» (Rodríguez, 2019). Pienso, sin embargo, que los fines «culturales y educativos»¹⁴ de los premios se distancian del tipo de expansión que es propio de la literatura digital, de hecho la mayoría de las producciones provenientes de este escenario tienen una marcada intención didáctica y comercial, más que poética. Además, me parece claro que, salvo excepciones, las producciones de los premios *Crea Digital* buscan inscribirse en el campo más amplio de las narrativas digitales, e incluso del mercado multimedia, y no precisamente en el campo artístico/literario, lo que queda explícito en su objetivo declarado:

[...] Desde el año 2012 a la fecha, los Ministerios de Cultura (Mincultura) y Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) de Colombia, han venido desarrollando la convocatoria Crea Digital, con el objetivo de fomentar procesos de desarrollo y producción de contenidos digitales desde las micro, pequeñas y medianas empresas del sector de las industrias creativas y culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos interactivos o la comunicación en todas sus acepciones, para adelantar la coproducción de contenidos digitales

¹³ Un artículo reciente titulado *Una mirada a las obras culturales nacidas digitales en Colombia desde la perspectiva de la ciencia de la información* (Perez Puerto et al., 2023), en el que entre otros participa J.A. Rodríguez, engloba estas producciones en la categoría más amplia de «obras culturales nacidas digitales», que incluye formatos narrativos que no necesariamente pertenecen al ámbito específico de la literatura digital, según aquí la he definido.

¹⁴ El predicado «con fines culturales y educativos» proviene de las categorías establecidas en los premios *Crea Digital* para los contenidos participantes. Todas las categorías pueden consultarse en el sitio del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de Colombia <https://colombiatic.mintic.gov.co/679/w3-propertyvalue-199092.html>

con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo, con una narrativa dirigida al entretenimiento (*Crea Digital*, 2023).

Es evidente que la variedad de contenidos que se producen y sobre los cuales busca llamar la atención la convocatoria se insertan en un campo de producción que, repito, puede ser escenario para la literatura digital, pero no es su objetivo. De acuerdo con eso, delimitaré el tipo de expansión que considero característico de la literatura digital y que, para el caso de esta investigación, establece los criterios de selección de las obras y análisis del campo:

La literatura digital es un tipo de literatura expandida, por lo general multimedia, que evidencia un alto grado de implicación —aunque no exclusiva— del lenguaje verbal con función poética, inscribiéndose marginalmente en la institución literaria a partir de un diálogo más o menos específico con la historia literaria en general, y con la literatura tecno-experimental en particular. [...] El fuerte grado de implicación del lenguaje verbal con función poética, y su diálogo con la literatura institucionalmente considerada como tal, es lo que especifica a esta práctica en relación con las artes digitales en sentido amplio, en las que lo verbal podría no tener relevancia (Kozak, 2017b:223).

Esta definición de Claudia Kozak circunscribe la literatura digital al campo de las artes literarias, considerando además sus posibilidades de expansión, de acuerdo con el grado de implicación «del lenguaje verbal con función poética» de la obra. Esta delimitación resulta necesaria, pues nos permite aislar de entre la amplia producción que se da en los premios *Crea Digital*, y en el contexto de las artes digitales en general, aquellas obras que bien pueden clasificarse como literatura digital en el campo literario colombiano.

De acuerdo con ese criterio seleccioné dieciocho obras producidas en el periodo comprendido entre 1996 y 2020. Luego del análisis de este conjunto, es posible señalar cinco tipologías de producción literaria que dan cuenta, al mismo tiempo, de las características evolutivas del fenómeno en el país. Llamo tipologías a las condiciones estéticas que imponen las obras, lo que podría entenderse en el sentido moderno de una poética, concentrándome sobre el tipo de estrategia multiexpresiva desarrollada para generar el entrecruce de sus diferentes textualidades intermediales (Gainza, 2018). Evado intencionalmente la noción

«género», pues esta es una categoría cada vez más gaseosa, en mayor medida en el campo de la literatura digital cuyos cruces impiden un criterio de clasificación genérico.

Las primeras obras de la literatura digital en Colombia responden al estímulo que a finales de los años ochenta trajo consigo el surgimiento del hipertexto narrativo. Obras como *Uncle Roger* de Judy Malloy (1986-1988-1995), *Afternoon a story* de Michael Joyce (1987), *Victory garden* de Stuart Moulthrop (1991) y *Patchow girl* de Shelly Jackson (1995), todas creadas usando la plataforma *StorySpace*, desarrollada por *Eastgate Systems*, fueron las primeras en popularizar el hipertexto narrativo y contribuyeron a ampliar la discusión sobre las transformaciones literarias que traía consigo la era de las computadoras personales y de la internet. En ese contexto surgen los primeros hipertextos narrativos en Colombia, de la mano de Jaime Alejandro Rodríguez y Juan Bernardo Gutiérrez, los pioneros. Sus obras no surgen originalmente como hipertextos, ambos escritores (el primero proveniente de la ingeniería química y el segundo de la ingeniería civil) trataban de hacer coincidir sus saberes e inquietudes sobre la tecnología con su vocación literaria. *El primer vuelo de los hermanos Wrigth* (1996) remedia varios textos publicados en impreso por Juan B. Gutiérrez entre 1995 y 1998; *Condiciones extremas* (1998) fue primero un libro ilustrado publicado en 1997, que incluía además un CD con una versión digital del libro y un juego de rol; *Gabriella infinita* (1999-2005), por otra parte, se publicó originalmente como una novela impresa en 1994. Si se trata de identificar un factor común en estas obras, es claro que su incomodidad inicial con el papel resultó determinante, pues ello empujó a los autores a encontrar una manera de contar que correspondiera a la naturaleza fragmentaria, multilínea y potencialmente multimedia de sus propuestas narrativas. Con ello aislamos las característica de nuestra primera tipología, los *hipertextos narrativos remediados*. El periodo inicial de la literatura digital en Colombia, que va de 1995 a 2004, se caracteriza por la producción de hipertextos narrativos remediados, creados por autores que no encontraron en el medio impreso un recurso apropiado para dar cuenta de sus búsquedas estéticas. En este grupo se inscribe también *Rayuela. La novela red* de Santiago Ortiz, que se distingue de las anteriores porque no remedia una obra propia sino una ajena. Ortiz vuelve sobre la obra clásica de Julio Cortázar para concretar las figuraciones que surgieron acerca de una máquina que permitiera leer el texto del argentino, que aparece ya sugerida *La vuelta al día en ochenta mundos* (1968).

La década del noventa fue el periodo de introducción de la red, la emergencia de los primeros operadores y la regulación de la oferta y la demanda por parte del Estado y de los entes privados. No puede decirse que se hubiese dado una verdadera apropiación de internet y menos de la computación en Colombia:

[...] a pesar de los notables avances en la construcción del campo, para el 2000 Colombia tenía una penetración de Internet equivalente al 2%, una cifra realmente baja en relación con el 4,1% del promedio en Suramérica y con el 48% en Estados Unidos (Comisión de Regulación de Telecomunicaciones, 2000b). Por otro lado, Colombia terminaría el siglo con una penetración del 18% de líneas telefónicas fijas y 5% de líneas móviles, según las cifras de Lehman Brothers (Comisión de Regulación de Telecomunicaciones, 2000b), números desalentadores para un país que espera conectarse por medio de líneas conmutadas. (Tamayo et al., 2009)

Más aún, hacia mediados de la década del dos mil no podía aún hablarse de una cultura orientada hacia las TIC, pues los esfuerzos del decenio estuvieron enfocados en la construcción de la infraestructura. Los programas estatales de la época (Compartel, Agenda de Conectividad y Computadores para Educar) buscaban crear las condiciones materiales para garantizar una mínima conectividad, pero no se ocupaban del modo en que estos recursos estaban siendo apropiados por la población:

Para finales de 2006 aún no se podía afirmar que en Colombia existiera una verdadera apropiación de TIC. En efecto, a pesar de los avances alcanzados en el período 2002-2006, Colombia se encontraba en una posición media-baja a nivel internacional, con respecto a la implementación y el aprovechamiento de las TIC.

El entonces Ministerio de Comunicaciones, en el marco de la agenda de cooperación técnica de la Agencia de Cooperación de los Estados [...] elaboró un diagnóstico del país en materia de la institucionalidad del sector de telecomunicaciones. En el informe final de dicha consultoría (ver Usaid, 2007) se planteó que el retraso del país en materia de apropiación de TIC obedecía a diversos factores, que iban desde el mismo arreglo institucional existente hasta la falta de una cultura orientada hacia el uso de las TIC (Guerra de la Espriella & Oviedo Arango, 2011).

Todo esto para decir que la creación de obras de la literatura digital fue, en todo caso, extraordinaria, pues no existían las condiciones ni materiales ni culturales para su producción. ¿A qué se debe, entonces, la continuidad creativa en este campo?

La primera década del dos mil puede considerarse hasta ahora la más prolífera en lo que a literatura digital se refiere. De las dieciocho obras aquí identificadas, ocho fueron creadas entre el 2001 y el 2007. Como se verá luego, esto se debe especialmente a la labor de difusión que emprendieron los pioneros en el campo, Jaime Alejandro Rodríguez y Juan Bernardo Gutiérrez, desde los años noventa, proceso al que se sumarían Carmen Gil y Carlos Torres en la década siguiente. Fueron ellos quienes en esas primeras etapas (y aún hoy) se encargaron de introducir en Colombia las teorías, las obras y los problemas críticos en torno a la literatura digital. Fueron también ellos quienes idearon y gestionaron los entornos creativos, las herramientas didácticas y los escenarios institucionales y no institucionales para la creación y recepción de este tipo de obras. La continuidad en la producción del campo se debe a su gestión y no precisamente a la existencia plena de las condiciones culturales y materiales, mucho menos al interés de los agentes del campo literario tradicional. Salvando algunas excepciones, la tradición de esta literatura en el país es el resultado de un ejercicio consciente de transmisión de saberes.

Fueron ellos, también, quienes produjeron las obras que componen la segunda tipología, los *hipermedia narrativos*. Constituyen el grupo más grande y dan cuenta, progresivamente, de los cambios que trajo consigo la masificación y apropiación de la internet y de la tecnología digital en el país. A esta tipología pertenecen *Desde aquí* (2001) de Mónica Montes, *El alebrije* (2003) de Carmen Gil, *Golpe de Gracia* (2007) de Jaime Alejandro Rodríguez, *Caminando Bogotá* (2007) de Carlos Torres y *Memorias y caminos* (2016), también de J.A. Rodríguez.

Conviene recordar que estamos ante un hipermedia «Cuando el modelo hipertextual es capaz de integrar no solo texto sino también otras morfologías de la información [...]». Esto según Núria Vouillamoz, quien además afirma que «Definir la hipermedia como la conjunción de diseños funcionales hipertextuales y herramientas multimedia es hablar de

paradigmas de conocimiento que se abren a un nuevo espacio de actuación aplicable a todas las disciplinas de la actividad humana» (2000:45). De acuerdo con su perspectiva, el hipermedia representa un punto de inflexión, una apertura hacia la multiexpresividad que concentra diferentes recursos y técnicas en el desarrollo de una obra, explotando los modos expresivos precedentes con el objetivo de crear uno nuevo.

La tercera categoría está compuesta por obras que escapan a la clasificación y que me limitaré a llamar *experimentales*, pues su exploración de las posibilidades creativas con los recursos digitales hace que se erijan como productos absolutamente singulares y por ello mismo proponen una idea de lo literario que se concreta en sus obras como una posibilidad otra de la relación entre la palabra poética y la tecnología. Es el caso de *Bacterias argentinas*, *El cerebro de Edgardo* y *Esferas* de Santiago Ortiz (2004), que explora las variantes de la noción de red, proponiendo mecanismos literarios (Gaché, 2006) que van desde la construcción de narrativas aleatorias hasta un generador de relaciones semánticas. También pertenecen a esta tipología las obras de Alejandro Corredor Parra, *T-c-r-)bot(-i-cK-e 0.8* (2012) y *Ars poética* (2012-2018), la primera es una instalación robótica y la segunda se compone de un código de JavaScript (parte fundamental de la obra) y el resultado de su ejecución.

El caso de Ortiz, al igual que el de J.A. Rodríguez y Juan B. Gutiérrez, es *sui generis*, pues sus trabajos echan mano de los recursos estéticos de la ingeniería de datos en un cruce poco convencional. Sus obras componen tanto su porfolio de ingeniero como su hoja de vida artística. El trabajo de Corredor Parra, por otra parte, resulta emblemático, pues claramente es el resultado de inquietudes orientadas por los pioneros de la tradición de la literatura digital en Colombia; Parra recibe de Carmen Gil y de J.A. Rodríguez la guía en torno a sus búsquedas por crear vasos comunicantes entre literatura y tecnología, lo que da como resultado su incursión teórica y creativa en el campo.

Casos aparte son los de David Medina y Carolina López Jiménez, cuyos trabajos, *Poesía necrológica colombiana* (2012) y *Retratos vivos de mamá* (2015), respectivamente, pertenecen ya a una etapa de mayor apropiación social de las tecnologías digitales y de la computación. Cada una de estas obras pertenece a una tipología distinta con un alto potencial

de continuidad debido a su vigencia o a que se inscriben en tradiciones ya afianzadas. Esto último es precisamente lo que sucede con el trabajo de Medina, cuya obra es un generador digital de texto, en el sentido clásico, que fácilmente podemos inscribir en la tradición que inaugura el ya citado Christopher Stratchey en 1952. La obra de López Jaramillo, por otra parte, se inscribe en la tipología de las cada vez más populares *creaciones transmedia*, que desde hace ya casi cuatro décadas constituyen el modelo de producción por excelencia en el campo amplio del *storytelling* (Campalans et al., 2012), con aplicaciones en otros ámbitos como la educación, la política, la museología, etc. A esta tipología pertenece también *Voces invisibles* (2019), el trabajo de la investigadora española María Mencia sobre las mujeres víctimas del conflicto armado en Colombia.

En efecto, hacia el 2012 (año en que aparece en línea la obra de David Medina) existía ya en el país un ecosistema tecnológico apenas justo para que los nuevos creadores incursionaran en búsquedas distintas a las tradicionales. En el 2006 se creó en Colombia lo que hoy se conoce como Ministerio de las Tecnologías, la Información y la Comunicación (MinTic), que transformó el enfoque del Estado como un simple garante de infraestructura tecnológica a un gestor del mercado y de los modos de apropiación de la tecnología digital y del internet en el país. Hacia 2008, resultado del nuevo modelo de gestión, el número de computadoras con internet en Colombia se había duplicado respecto al decenio anterior, alcanzando niveles de penetración por encima siete por ciento (Guerra de la Espriella & Oviedo Arango, 2011:254). Los trabajos de Medina, de hecho, provienen del ámbito de las artes visuales, mientras que la obra de López Jaramillo es consecuencia, entre otras cosas, de una residencia artística en el departamento de Quindío. Es decir, ambos trabajos nacen en contextos donde antes era extraño generar una relación entre lo literario y las tecnologías digitales.

En perspectiva, los cruces y contextos que dan origen a la obra de estos dos artistas revelan ya la introducción del imaginario tecnológico/digital en el ámbito de la creación y la gestión artística. También para esa época la influencia de J.A. Rodríguez en el campo se había afianzado hacia la academia a través de sus investigaciones, de su trabajo docente y de la gestión de escenarios creativos como *Narratorpedia*, una «plataforma para la creación

(colectiva) de contenidos digitales» que constituye un paradigma en las apuestas por consolidar espacios creativos gestados en y para el entorno digital, bajo la convicción de que «[...] solo con un nuevo dispositivo técnico (cibespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición “rebelde” (posmoderna) de la escritura» (Rodríguez, 2011:42). Según J.A. Rodríguez, la aplicación de la tecnología digital permitiría superar las limitaciones que para la literatura han derivado de la escritura y de la imprenta. El creador de *Gabriella Infinita* ha insistido en que el campo narrativo debe beneficiarse de la aplicación de la tecnología digital y transformarse radicalmente haciendo uso de los recursos multimedia, de la multiexpresividad y de la interactividad que es inherente a los medios digitales (2011:40).



1 - Captura de pantalla del banner original de "Narratopedia" - Tomada de: <https://www.narratopedia.net/>

*Narratorpedia*¹⁵ estuvo en línea entre 2010 y 2012, puede decirse que buscaba llevar a otro nivel las características de entornos creativos como *Storyspace*, sin limitarse a la creación hipertextual y, en cambio, introduciendo la posibilidad de crear narrativas multimedia mediante herramientas que ponían a disposición quienes participaban de la colectividad mediada por el sitio. Este enfoque obedece a una fuerte convicción en la creación colectiva (Casacuberta, 2003) como modelo a seguir en el ámbito literario, de allí que la plataforma fuera percibida sobre todo como una comunidad creativa. En una entrevista realizada por Alejandro Corredor Parra a J.A. Rodríguez, este explica que:

¹⁵ Es posible ver la página de aterrizaje de *Narratopedia* en <https://www.narratopedia.net/>

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 (Alejandro Corredor Parra, 2014).

Narratopedia dejó de estar en línea en 2012, pero su creación y su operación son una evidencia concreta de las búsquedas académicas que desde el inicio del nuevo siglo han tratado de vincular arte y literatura en Colombia.

La última tipología es una de las más clásicas en el campo de la literatura digital. *Los hipertextos de ficción*. Los distingo de los *hipertextos remediados* solo porque fueron creados directamente para el entorno digital, sin haber sido antes textos impresos publicados. A esta categoría pertenece *Mandala* (2017), la hipernovela de Alejandra Jaramillo. La presencia de *Mandala* es importante por motivos que van, incluso, más allá de la obra que es de por sí un objeto de estudio bastante complejo. En primer lugar, al momento de producir la obra, su autora era ya una consagrada escritora en el ámbito de la literatura impresa, antes había escrito once libros, y el mismo año de la puesta en línea de *Mandala* recibió el premio del *Concurso nacional de novela y cuento de la Cámara de Comercio de Medellín* por un libro impreso de cuentos, *Las grietas*, por el que además fue nominada al *Premio hispanoamericano de cuento Gabriel García Márquez*. Jaramillo es, también, una promitente académica, investigadora y docente de la Universidad Nacional. Es decir, *Mandala* es la prueba concreta de algún grado de apropiación de la literatura digital por parte de un agente proveniente tanto de la literatura impresa como de la academia literaria en Colombia. Su caso se distingue del de J.A. Rodríguez y Juan B. Gutiérrez porque ella no ha teorizado ni abanderado previamente ninguna posición en el campo de la literatura digital. *Mandala* «[...] pertenece igual al mundo de los sueños, de los fantasmas, de las maravillas que están fuera de la realidad, como al mundo de la academia, como al mundo de una universidad que es la

Universidad Nacional, porque ha sido aquí también donde se ha gestado mi novela», explica Jaramillo (*Metacampus Unal*, 2015).

Quizás sea demasiado pronto para hablar de generaciones de la literatura digital en Colombia. Estamos hablando de un fenómeno incipiente y es difícil saber hacia dónde se dirige, más aún con la entrada de la inteligencia artificial en juego. Como nos recuerda J. David Bolter:

[...] until the 1980s, it was not apparent to most readers and writers that the computer was a writing technology at all. Before the advent of word processing on personal computers, our literate culture regarded computers as “number-crunching” tools for engineers or as electronic filing cabinets for bureaucratic data. In the past two decades, however, computers have been recognized not only as writing technologies, but as media for popular entertainment and expression, which we are using to refashion visual as well as verbal communication. (2001:24)

El caso es que —siguiendo las reflexiones de Bolter— la de la tecnología digital ha sido hasta ahora una de las remediaciones más traumáticas en la historia de la cultura occidental, debido a que cambia la apariencia y la noción de lo que estamos acostumbrados a entender como escritura y lectura. Desde esa perspectiva, las obras que conforman el repertorio de la literatura digital en Colombia bien pueden clasificarse como incunables, en el marco de ese proceso de remediación que el mismo Bolter, citado por Correa-Díaz, ordena en tres etapas:

[...] (a) un periodo de transformación y adaptación, que luego daría paso a (b) la literatura digital desde su nacimiento —de acuerdo con el concepto de N. Katherine Hayles (2008)—, para derivar, en un futuro por-venir —aunque ya existen algunos anticipos—, en (c) el estadio del cibertexto o literatura cyborg, asistida y, finalmente, producida por máquinas (es decir, computadoras), según los postulados, por ejemplo, de Espen Aarseth. (Correa-Díaz & Weintraub Scott, 2016:24)

Quisiera aclarar que prefiero para lo sucesivo la expresión repertorio en lugar de selección, pues quiero hacer énfasis en que las obras aquí reseñadas fueron identificadas bajo

una noción de literatura digital y una serie de criterios teóricos (que espero haber dejado claros hasta este punto) según los cuales no se trata solo de objetos, sino de bienes culturales que deben ser preservados. Suscribo, en esa línea, las inquietudes de Diana Taylor respecto al modo en que comprendemos los archivos digitales:

Cuando colapsa una página web, recordamos la fragilidad de esa tecnología. [...] las maneras en que lo digital altera, expande, desafía y afecta de otras formas nuestros caminos actuales de conocer y ser, no han sido completamente enfocadas.

Si el repertorio consiste en actos de transferencia corporalizados y el archivo preserva y salvaguarda la cultura impresa y material —los objetos—, ¿qué decir de lo digital que desplaza a ambos, objetos y cuerpos, en tanto transmite más información, mucho más rápida y ampliamente que nunca antes? [...].

De nuevo, yo insistiría en que lo corporalizado, lo archivístico y lo digital se yuxtaponen, trabajan juntos y se constituyen mutuamente (Taylor, 2015:19).

No es mi intención agotar el análisis de cada uno de los trabajos que se presentan a continuación, pues tal ejercicio escapa a los objetivos de esta investigación. Me he limitado a reseñarlos críticamente, tratando de poner en evidencia su propuesta estética, su modo de interacción y el argumento que nos proponen. El periodo de tiempo que abarco obedece a un criterio estrictamente metodológico determinado por el año de inicio de mi investigación; este periodo de veintitrés años inicia en 1996, con la aparición de *El primer vuelo de los hermanos Wright*, y culmina 2020.

2. Compendio de las obras de la literatura digital en Colombia

El primer vuelo de los hermanos Wright

- Autor: Juan Bernardo Gutiérrez
- Año: 1996
- Estado: no disponible

El primer vuelo de los hermanos Wright (1996 – 1998) tiene el mérito de ser una de las obras pioneras del campo de la literatura digital en Latinoamérica. Según explica su autor en la página donde se aloja la obra, el proceso de creación de *El primer vuelo* se remonta a

1995, cinco años después de la puesta en línea de *Afternoon a story*, de Michael Joyce. Como también sucede con su trabajo posterior, llama la atención la autoconciencia que Juan B. Gutiérrez expresa acerca del medio en el cual ha producido su obra, al punto de crear un motor de inteligencia artificial que le permitiera incidir sobre la relación entre el medio y el lector. Cuando se refiere al proceso de creación de *El primer vuelo*, el autor recuerda con especial énfasis que «Al libro le tomó varias centurias encontrar su propio lenguaje. Cada una de sus características, que nos parecen hoy tan naturales, requirieron una enorme cantidad de tiempo: las sangrías, las acotaciones en los diálogos, portadas, mayúsculas/minúsculas, tipos serif/san serif, textos con diseño, folletos, abreviaturas de uso común, etc.» (Gutiérrez, 2002). Más aún, ya en los inicios del hipertexto literario, Gutiérrez daba cuenta de una postura según la cual la relación entre la imagen y la palabra escrita, si bien cambiaría con la evolución de los medios digitales y electrónicos, conservaría los límites expresivos que ambos lenguajes ostentaban en la época. Por ello, nos dice, *El primer vuelo* es una obra hipertextual donde predomina el texto sobre la imagen.



2 – Captura de pantalla de la portada de la primera versión de *El primer vuelo*

En esa misma línea, Alejandro Corredor Parra afirma que *El primer vuelo de los hermanos Wright* se configura:

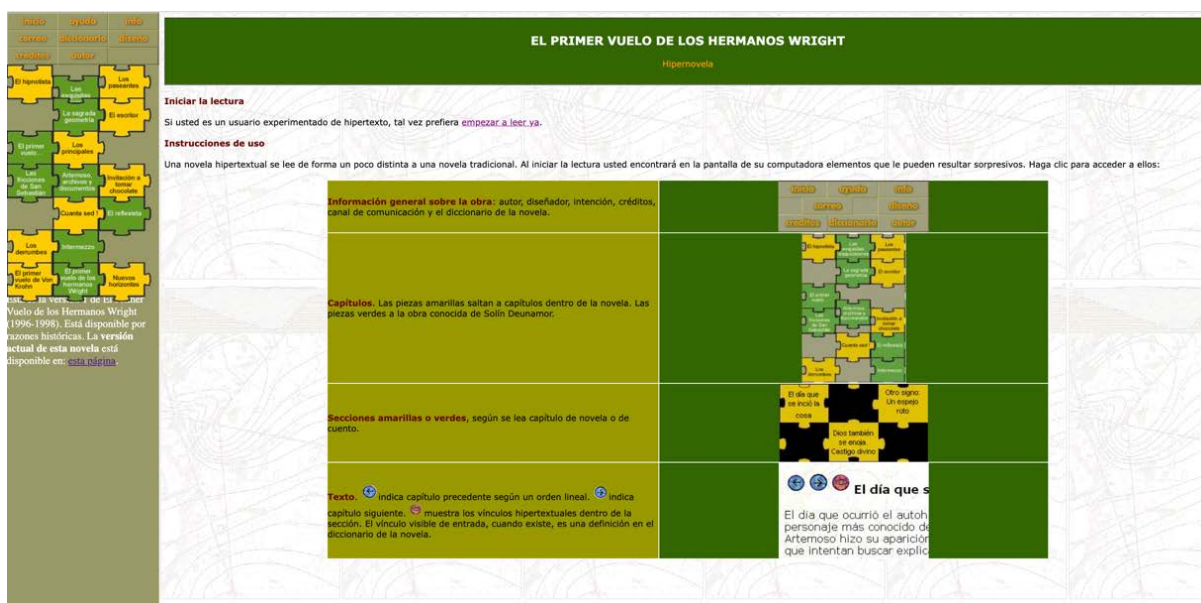
[...] como un escrito fragmentario multilínea y plurivocal, narrativamente descentrado y con un foco amplio. Sin embargo, sus bondades desde esta perspectiva hipertextual se ven opacadas por lo primario de su sistema de navegación que falla continuamente al no sincronizar el marco donde se encuentran 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 entre lexias ya leídas que no permiten al usuario-lector acceder a la totalidad sintáctica de ese universo semánticamente abierto (2014:31,32).

El germen de *El primer vuelo* es un cuento titulado *La sagrada geometría*, publicado en el marco de las actividades de la Expedición CREA, que entre 1992 y 1998 hizo visibles muchas de las expresiones culturales que circulaban en el país. *La sagrada geometría* y algunos otros textos publicados por Gutiérrez en medios impresos, serían remediados en *El primer vuelo* gracias a una beca que el Ministerio de Cultura le otorgó al autor para el desarrollo de este trabajo. Luego, en 1998, Gutiérrez publicó *Las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz*, en *La Gaceta: Revista Nacional de Cultura*, la prestigiosa publicación del Ministerio de Cultura de la época (Perla Sasson-Henry, 2007). El autor incluyó este relato en la trama inicial del primer vuelo y lo amplió de manera considerable en la que se conoce como la segunda versión. Resulta sumamente complejo determinar las versiones y fechas de publicación de las actualizaciones de la obra, pues como puede verse en este recuento estamos ante una obra procesual, cuya creación tomó alrededor de una década, y cuyo trabajo sobre el material se enfocó en diversos tiempos y maneras según el componente. Como bien lo afirma Perla Sasson-Henry, que ha estudiado la obra de Juan B. Gutiérrez con sumo interés y detenimiento, «[...] Es difícil categorizar si en esta obra digital la metanarración corresponde al cuento o a la novela, ya que ambas se manifiestan como elementos que iluminan la narración de la otra parte de la obra digital.» (2007:145).

El primer vuelo de los hermanos Wright está compuesta por una par de historias paralelas. La primera es la de los habitantes de Villapintada, la singular cotidianidad del pueblo, sus dilemas amorosos y su pintoresca entrada en la modernidad industrial. La segunda se refiere a la cotidianidad de un pueblo conservador en Carolina del Norte, cuyo centro narrativo es la relación lasciva entre un predicador y una maestra de escuela. Ambas historias están unidas por una serie de referencias entre las que el primer vuelo de los hermanos Wright, en 1903, opera como símbolo del arribo de la era industrial. Además, el rompecabezas de la obra contiene una serie de epístolas y disquisiciones filosóficas elaboradas por dos personajes en un juego de *myse en abyme*. Como puede verse en la captura de pantalla de la ilustración 2, la obra se presenta al modo de un *puzle* que el lector debe ir armando. En la segunda actualización de la obra, de 2006 (hoy no disponible), fue ampliado el relato de Villapintada y fueron introducidas, con mayor relevancia, *Las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz*. En ambas versiones la obra está compuesta por lexías

e íconos con los que el lector interactúa, y que le permiten explorar los diversos relatos bien sea de manera lineal a través de los íconos o de manera no lineal. En el último caso, como bien lo explica Corredor Parra, el lector puede quedar atrapado en bucles narrativos mal resueltos técnicamente.

La obra, por otra parte, contiene una serie de referencias a lo que el autor llama *Diccionario de la hipernovela*, compuesto por definiciones apócrifas construidas para poner énfasis en situaciones o caracteres que hacen parte del relato. Al diccionario se accede a través de lexías presentes en el texto y su visualización se da siempre en ventanas emergentes.



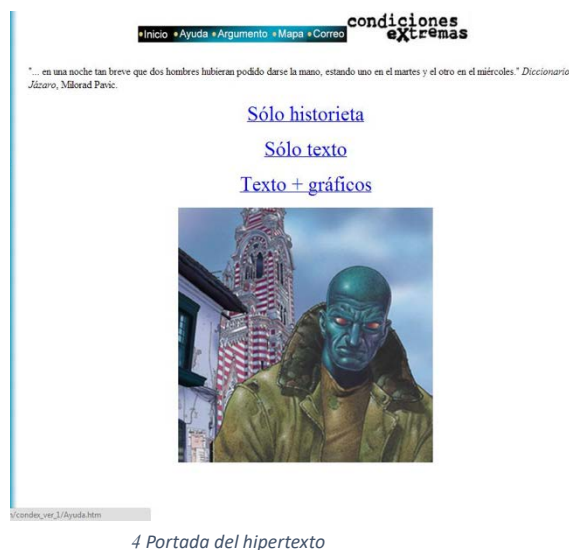
3 - Captura de pantalla de un fragmento de lectura con lexías y elementos de navegación

Más allá de su propuesta narrativa, *El primer vuelo de los hermanos Wright* marca el punto de inicio de las exploraciones de algunos escritores y escritoras del país con las herramientas que ofrecen las tecnologías digitales a partir de los años noventa. Nada más y nada menos que un gesto de vanguardia literaria, lo que resulta bastante significativo si recordamos que Colombia no participó creativamente de las vanguardias de principios de 1900, y que apenas en la segunda mitad del siglo XX tales propuestas serían asimiladas por la literatura del país.

Condiciones Extremas

- Autor: Juan Bernardo Gutiérrez
- Año: 1998
- Estado: no disponible

La primera versión de *Condiciones Extremas* es un libro impreso publicado en 1998 cuya singularidad radicaba en la división entre texto e historieta, el texto fue escrito por Juan B. Gutiérrez, mientras que la diagramación y las historietas fueron diseñadas por Giovanni Castro y Alberto Rodríguez; además, el libro venía acompañado de un CD-ROM que contenía una versión digitalizada tanto del texto como de las historietas y un juego de rol.



En suma, la autoría inicial bien podría atribuirse al *laboratorio multimedial*, nombre bajo el que se agrupó el equipo que produjo las versiones uno y dos del texto. Gesto que resulta relevante, pues constituye un paradigma de creación colectiva de literatura digital en el país. Luego, la obra sería objeto de múltiples transformaciones que responden en cada momento a algunas de las innovaciones tecnológicas del siglo XXI y a las inquietudes creativas de su autor. Finalmente, y como sucede con muchas obras de este tipo, *Condiciones extremas* ha sido abandonada en la red, quizás como un gesto premonitorio del destino del hipertexto y de otras manifestaciones de la literatura digital cuyo campo crítico y creativo, en palabras de Luis Correa Díaz, «—sin desconocer su enorme poder transfigurador de lo literario de poco más de cinco décadas— está estancado, si bien, por otro lado, persiste su

inherente visión optimista sobre las potencialidades del medio tecnológico»(Correa-Díaz, 2016:32).

La primera adaptación virtual de la obra, realizada en 1998, se diseñó como un hipertexto rudimentario, concebido para ser leído en un navegador web que soportara el lenguaje HTML. Esta versión se centraba en tres personajes principales: Índigo Cavalera, Miranda Macedonia y Equinoccio Deunamor, y abarcaba periodos temporales distintos: 1998, 2050 y 2090. La navegación orientada por lexias permitía al lector una experiencia no lineal, característica de los hipertextos de ficción. En el año 2000, *Condiciones extremas* fue objeto de algunas mejoras en su interfaz, entre ellas una navegación más intuitiva con múltiples puntos de entrada agrupados por tiempo, espacio y personajes. Luego, en la versión de 2005 el autor introdujo una innovación que denominó *Literatrónica*, un motor algorítmico diseñado para preseleccionar vínculos que guían al lector en la construcción de la historia de acuerdo con su historial de interacción con la obra. Según lo define Gutiérrez, un «hipertexto literario adaptativo».



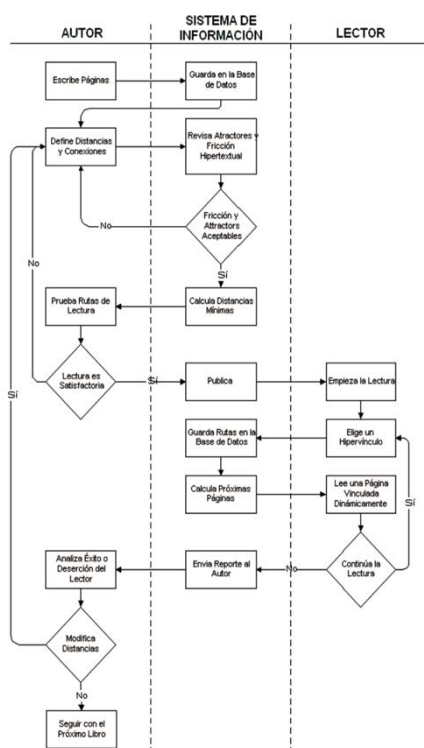
5 - Logo de Literatrónica

Su objetivo principal, a contracorriente de las búsquedas del hipertexto en sus inicios, consiste en proporcionar una experiencia narrativa coherente y estructurada, acercándose al estilo de las narrativas tradicionales no virtuales. El dispositivo garantiza que, sin importar qué ruta de navegación decida tomar el lector, siempre acceda a una experiencia narrativa completa de la novela, creando un marco de posibilidades de navegación textual que están controladas o preseleccionadas por el sistema. Una de las características más interesantes de *Literatrónica* es su capacidad de interacción, pues de alguna manera tiende a cumplir la fantasía de una obra en la que la máquina cumple un papel determinante en la construcción de sentido (el soñado autómeta).

El sistema no es pasivo, interactúa activamente adaptando la narrativa según las elecciones del lector. Esta interacción proporciona, en cada caso, una experiencia de lectura personalizada. Los lectores, además, pueden monitorear su avance a través de una escala de porcentaje que indica cuánto material de la obra ha sido leído, lo que influye en las decisiones de navegación.

Es posible leer un testimonio analítico de *Literatrónica en Digital Storytelling in Spanish: Narrative Techniques and Approaches* (2015:109), donde Julio Alejandro Pérez describe su experiencia de lectura detallando el proceso de progresión:

One problem that arose from my reading, which seems like an unavoidable result of this structure, concerns the options presented during the final stages. A helpful feature of the website is that it keeps track of the percentage of the story that has been read so far. By the time I was eighty percent done my chapter options were already spreading thin. As I was running out of unread chapters, the only selections the software could give me were the scene that naturally followed the one I was in and some loose threads from other arcs that I had missed. It was not uncommon for my first option to be in the eighty to ninety percent continuity range, with the second or third designated sixty percent or lower. More critical options went into the fifteen, five, and negative five percent values (Pérez, 2015: 117).



6 - Diagrama de flujo que explica el modo de operación de Literatrónica -
Presente en el sitio del hipertexto

Otro rasgo relevante de la obra es una singular disposición del tiempo, que resulta ser el eje de su argumento. No responde, entonces, a un curso temporal lineal, en cambio fluctúa entre varias temporalidades a través de las cuales el lector debe ir trazando su lectura personal, arribando en una máquina del tiempo a lugares y eventos diversos y anacrónicos donde pasado, presente y futuro se traslapan. Según Susana Pajares, en *Condiciones Extremas* «Los viajes en el tiempo son espinosos, así como los intentos de cambiar el curso de la historia. Pero Gutiérrez no es determinista. Él ofrece un arreglo circular de eventos que enfatizan la normalmente casual conexión entre los momentos» (2001). Lo cierto es que la experiencia de lectura de la obra puede tornarse confusa o, cuando menos, agobiante debido a la heterogeneidad de espacios y tiempos. Cabe destacar que el formato hipertextual resulta propicio a la trama narrativa del viaje espacio/temporal, pues exige de facto un tipo de interacción ergódica. En ese sentido, la introducción de *literatrónica* apela a la personalización absoluta de la experiencia lectora, garantizando un mínimo de coherencia, aunque sacrificando algo de la multidimensionalidad del género. Eduardo Acuna-Zumbado, quien elabora una descripción detallada de la obra y de los modos de interacción con la misma, afirma que «De hecho, la estructura del hipertexto obliga al lector-usuario a entrar en procesos de toma-de-decisiones, especialmente en lo referente a las secuencias narrativas, que interrumpen la linealidad y que normalmente no son requeridos por textos lineales no-virtuales» (Acuna-Zumbado, 2008:152, 153). El mismo Juan B. Gutiérrez, en el marco de la justificación matemática de su modelo, indica que «El poder sugestivo de los vínculos se ha identificado usualmente con procesos de analepsis y *prolepsis*» (2023). Un poco más agrega A. Pérez:

The conventions of time-traveling stories serve the structure of *Condiciones Extremas* well. Time traveling invariably involves going back and forth, with elements throughout time interacting with each other outside chronological order. Events do not proceed through cause and effect, but are a collection of points that interact and shape each other without any linearity or hierarchy. For a story that is meant to be read in various possible orders, a plot like this is ideal (Pérez, 2015:112).

Por otra parte, los factores que movilizan las relaciones entre los personajes en ese espacio/tiempo multiforme son la catástrofe ambiental, la lucha por la conservación y supremacía económica. Todo desde una perspectiva distópica en la que se hace un uso bastante genérico de las claves tradicionales de la ciencia ficción. En *Condiciones extremas*

se combinan la crisis ambiental provocada por la ambición corporativa, el surgimiento de una raza mutante como consecuencia de las afectaciones de tal crisis, el sometimiento a la esclavitud de dicha raza por parte de los humanos dominantes, que deriva en una tensión bélica entre dominantes y dominados. A esto se suman los viajes en el tiempo a través de una máquina creada a pedido del jefe de las Industrias Cavalera, lo que da pie al conflicto ético que moviliza la acción de los personajes principales. En fin, por su enfoque marcadamente político y social, el argumento bien puede asimilarse a las búsquedas de la ciencia ficción *soft* de mediados del siglo XX, más allá de los intentos del autor por darle un fondo científico al argumento de la trama.

Usando la terminología de Belén Gaché (2016), cabe decir que *Condiciones Extremas* es una obra procesual en todo el sentido del término, no solo porque efectivamente cada lectura produce una versión distinta (sin decir que estas sean infinitas), sino que además la naturaleza, los medios y la ergódica de la obra se han transformado con el tiempo. Tal grado de «procesualidad», entre otras cosas, da cuenta de una profunda conciencia metafictiva y una puesta en primer plano de la mediación tecnológica. Hoy, la inoperatividad de *Condiciones Extremas*, y el panorama de su probable desaparición de la red debido al abandono (no sabemos si total) del proyecto por parte del autor, nos pone ante un problema a la hora de estudiarla en sí misma y de estudiar la tradición a la que pertenece. Tratándose de una obra digital, absolutamente dependiente del funcionamiento del sistema en el cual se aloja y de la puesta a punto de los mecanismos que la determinan estéticamente (la navegabilidad, entre otras cosas) ¿Cómo estudiarla si ha dejado de funcionar? ¿Debemos decir entonces que *fue* una obra y que *ha dejado de ser*?

Si bien es un hecho que la aparición de la obra constituyó un hito para la tradición de la literatura digital en Colombia y en Latinoamérica, y por tanto es una referencia inevitable en el estudio de esta tradición, también es cierto que corre el riesgo de convertirse en un dato meramente histórico, sin referencia concreta. No es este el espacio para desarrollar esta cuestión, pero habría que analizar lo que implica la naturaleza efímera de muchas de las obras de la literatura digital en términos del desarrollo de su tradición ¿Cómo se construye una tradición estética si las obras que la constituyen desaparecen? ¿Cuál es la referencia estética

de las nuevas obras? ¿Existe en la literatura digital tal perspectiva de tradición que es propia del campo artístico en general? Con el tiempo, en muchos casos como hasta ahora sucede con *Condiciones Extremas*, es probable que resten tan solo los comentarios críticos y las imágenes dispersas de las obras, o una página web abandonada en el vacío saturado de la red. Que esto sucediera sería una lástima, mucho más tratándose de obras pioneras que, de hecho, aún no alcanzamos a comprender en su complejidad, pues al tratarse de artefactos de una era incunable de las narrativas digitales no han sido afinadas aún las herramientas hermenéuticas para su análisis. Evidencia de ello son las decenas de estudios que, para el caso, se ocupan de *Condiciones Extremas*, pero que al hacerlo difícilmente pueden detenerse lo suficiente sobre la interpretación de su contenido a un nivel hermenéutico, en cambio, tienden a privilegiar la descripción técnica, el resumen de la historia y el análisis de sus características genéricas en el marco de la incipiente historia a la que pertenece.

En fin, tanto por su lugar en la historia de la literatura digital colombiana, como por su progresivo desmoronamiento, la obra de Juan B. Gutiérrez constituye una referencia necesaria. Signo inicial de una vanguardia, ha transitado de lo hipertextual a lo hipermedial, remediando y actualizando sus obras en función de los avances tecnológicos de su periodo histórico. En este punto, su trabajo puede ser la referencia inicial de la tradición de la literatura digital en Colombia, o el punto de partida que legó un elenco de inquietudes creativas a sus sucesores.

Gabriella infinita

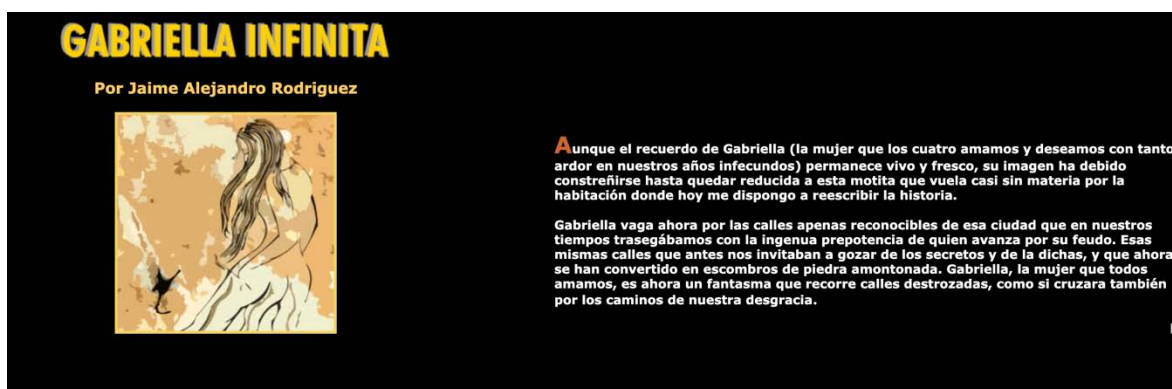
- Autor: Jaime Alejandro Rodríguez
- Año: 1999
- Estado: disponible

Gabriella infinita fue, en principio, una novela en formato impreso publicada en 1994. Luego, en 1999, el autor puso en línea la remediación de la obra en un hipertexto narrativo. Este último, según nos cuenta Rodríguez (2003), incluye todo el texto de la novela, aunque dicho texto no es necesariamente leído por el lector quien, ante el nuevo formato, puede elegir

entre varias rutas de lectura. Además, el hipertexto viene acompañado de un «tímido planteamiento de ilustración y una sencilla propuesta estructural» (2003:97).

En el año 2000 Rodríguez remedia de nuevo la obra, pone en línea la versión hipermedial de *Gabriella* que incluye elementos audiovisuales algo más sofisticados y una nueva reestructuración respecto de la versión inicial. De nuevo, estamos ante una obra procesual, permanentemente inacabada:

«Ese paso de un texto impreso a un hipermedia (remediación) potenció lo que en la versión impresa era difícil de lograr: la interactividad tanto exploratoria como contributiva del lector a lo largo de una historia que se ambienta en un escenario local de guerra posible y cercanamente futurista y que despliega una historia de búsquedas y ausencias que se estructuran bajo la estrategia de un bucle narrativo [...]. El hipermedia objetivó lo que en la novela es una narración verbal: el encuentro de Gabriella con objetos que Federico ha dejado abandonados, como grabaciones de audio y video, archivos de computador, manuscritos de un proyecto personal y una escaleta cinematográfica, todos objetos que son representados audiovisualmente y potenciados como objetos interactivos en la versión hipermedial» (Jaime Alejandro Rodríguez, 2019).



7 - Captura de pantalla inicial del hipertexto *Gabriella Infinita*

La transición de la novela al hipermedia no solo transformó la modalidad de la narración, sino que también amplió las fronteras de la experiencia lectora, que se extiende al dominio de lo sensorial al involucrar la vista, el oído y la navegación activa a través de la interfaz. Esta característica multiplica las dimensiones de la historia, otorgando a cada objeto una relevancia no solo narrativa sino también simbólica. No es gratuito, de hecho, que

Gabriella Infinita sea la obra de la literatura digital colombiana con mayor recepción crítica a nivel nacional e internacional. Junto al *El primer vuelo de los hermanos Wright*, la hipernovela de J.A. Rodríguez se considera por la crítica especializada como uno de los paradigmas de la literatura digital en Latinoamérica, por lo cual ha sido objeto de análisis y reflexiones que a lo largo de la breve historia del fenómeno han orientado apuestas didácticas, filosóficas y estéticas. Las problemáticas que estas obras iniciales en la tradición colombiana plantean dan origen a cuestionamientos sobre el lugar de la cultura digital en la academia, sirven de eje para comprender la emergencia de nuevas subjetividades en la era de las computadoras y la internet, y para poner en primer plano la cuestión de la forma y el contenido en la literatura de finales del siglo XX e inicios de siglo XXI. De hecho, habría que adelantar que el campo de la literatura digital en Colombia ha sido fuertemente influenciado y modelado por el trabajo creativo, crítico y de gestión de Jaime Alejandro Rodríguez, quien exhibe una amplia conciencia teórica de su trabajo y del campo en general. Sobre *Gabriella Infinita*, por ejemplo, él autor ha escrito algunos textos donde reflexiona acerca de las implicaciones de la aparición de la obra y sobre su proceso de gestación. Al respecto, recomendando el titulado *Del texto al hipermedia: Gabriella infinita: memoria de una experiencia de escritura* (Rodríguez, 2003), que ha servido como referencia teórica para el breve resumen de la estructura que aquí presento.



8 - Pantalla inicial del hipermedia de Gabriella Infinita

Gabriella es definida dentro de su página web como un hipermedia narrativo. Antes de acceder existe la posibilidad de ver su introducción: un video en el que se escucha una

explosión precedida por un vistazo al cielo de la ciudad de Bogotá que alterna entre los colores azul y rojo y en el que constantemente aparecen y desaparecen figuras humanas que se trasladan entre los edificios de la ciudad. Este video no solo sirve como prelude a la narrativa sino que también sumerge al espectador en una atmósfera cargada de anticipación, preparando el escenario para la entrada al mundo de *Gabriella*.

La navegación de la obra es introducida por un conjunto de puertas, de tal modo que para entrar en ella es necesario abrir una primera puerta que da paso a una suerte de *lobby* en el que el usuario se encuentra con otras tres puertas que permiten conocer el título de los apartados de la obra, a saber: *ruinas*, *mudanza* y *revelaciones*. Cada puerta no solo marca una transición en la narrativa sino que también representa una pausa, un momento donde el usuario debe reflexionar y anticipar lo que viene a continuación. En el lobby puede escucharse, incesante, una pista con percusiones y simulaciones de las campanas de los camiones de bomberos ante alguna emergencia. Estos sonidos cumplen una función dual: ambientan la escena y actúan como un hilo conductor a través de los distintos espacios de la obra. Al acceder a la primera puerta, *Ruinas*, el mismo sonido aparece pero esta vez unas octavas por encima del sonido anterior, marcando una evolución en la percepción auditiva que acompaña al cambio en la narrativa.

En el segundo apartado, *Mudanza*, el sonido cambia por una pista con diferente ritmo, similar a una pista de rap. Este cambio refleja la transformación interna de *Gabriella*, así como los cambios en su entorno y circunstancias. En el último apartado, *Revelaciones*, no hay música, lo que puede interpretarse como un retorno a la intimidad del relato y un enfoque en la introspección y las «revelaciones» personales. Aquí aparece una última puerta que conduce al epílogo de la obra, sugiriendo un cierre y una oportunidad para la reflexión final.

Como se indica en la página web del autor (donde además está contenida el resto de su producción digital), estamos ante un hipermedia, el usuario puede transitar por la obra interactuando con los diferentes elementos visuales y textuales que se le presentan, cada uno cargado de significado, operando como una pieza clave en el rompecabezas de la historia. La interacción no es unidireccional, cada elección y acción del lector influyen en la narrativa,

haciendo de cada recorrido por la obra una experiencia singular. La adaptación hipermedial de *Gabriella Infinita* expande las posibilidades del hipertexto, creando un diálogo entre el lector y la narrativa que es mucho más interactivo. Con cada objeto que el lector descubre y cada puerta que abre, se despliegan capas adicionales de significado, haciendo de la obra un tejido complejo de historias entrelazadas.



9 - Pantalla de inicio de la sección Ruinas

En lo que respecta a las tres partes esenciales (Ruinas, Mudanza y Revelaciones) cada una despliega una capa de sentido:

Ruinas: La narración comienza con una introspectiva Gabriella Ángel vagando por las calles de una Bogotá devastada por el conflicto. Los bombardeos han dejado su huella no solo en la arquitectura de la ciudad sino también en el espíritu de sus habitantes. Gabriella busca incansablemente a Federico, su compañero desaparecido y, mientras lo hace, la ciudad alrededor de ella refleja sus propias ruinas internas. Los recuerdos de Gabriella se entrelazan con las imágenes de destrucción, y a medida que avanza la narrativa se revelan fragmentos de los momentos compartidos con Federico, así como de los eventos que siguieron a su desaparición.

Mudanza: En esta sección Gabriella se adentra en el espacio personal de Federico, donde cada objeto parece estar impregnado de sus recuerdos juntos. La habitación aún está llena de pertenencias que Gabriella decide recoger, un acto que expresa tanto la conservación de su legado como la aceptación de su ausencia. Mientras recoge estos artefactos de su vida compartida, cada uno actúa como un catalizador para los recuerdos de su relación, desde sus

inicios hasta el abrupto vacío dejado por la desaparición de Federico. Cabe decir que es el lector quien, al interactuar con los objetos dispuestos en la pantalla, activa los significados posibles que estos ofrecen. La experiencia solitaria de Gabriella en este espacio resuena con un sentido de pérdida y la necesidad de encontrar la resolución, lo que se le plantea al lector como un enigma que debe ser descubierto, poniendo en evidencia el componente lúdico de la propuesta narrativa.

Revelaciones: En la última parte, Gabriella se convierte en una detective de su propia vida, buscando entre las pertenencias de Federico cualquier pista que pueda arrojar luz sobre los secretos que él guardaba. Con cada descubrimiento ella comienza a comprender las dimensiones ocultas de su pareja y las razones detrás de sus acciones. Este conocimiento llega con un torrente de emociones y entendimientos, culminando en una conclusión dramática donde la ciudad de Bogotá sufre un bombardeo final. Resulta interesante la dificultad de establecer si, en el hipermedia, la experiencia le pertenece al personaje o al lector, pues la visión subjetiva desde la que se presenta el contenido de la obra hace que la interpretación fluctúe entre la primera persona del lector/usuario y la tercera del personaje cuya existencia percibimos solo de manera referencial.

La última puerta en el *Lobby* de *Gabriella Infinita* actúa como un epílogo, proporcionando cierre a través de un texto acompañado por la voz de Gabriella. Este momento final no es solo el fin de una historia, sino también una reflexión sobre el viaje que el lector y Gabriella han compartido. La voz de Gabriella funge como un eco que lleva más allá de la narrativa, resonando con las experiencias y elecciones del usuario a lo largo de la obra.

Cada sección de *Gabriella Infinita* propone una exploración de temas como el recuerdo, la identidad y la resiliencia humana frente al caos. A través de la lente de la experiencia de Gabriella, la obra presenta un imaginario bastante singular del efecto de la guerra sobre la cotidianidad aparente, además, apela constantemente a la capacidad que tiene la memoria para conservar vivas las aspiraciones de los protagonistas. Con este enfoque, *Gabriella* apuesta por una mirada crítica de una realidad que, tomando prestadas ciertas

referencias de la historia colombiana, resulta en muchos sentidos fracturada e inviable (Rodríguez, 2003).

Francisco Chico Rico elogia esta transición de lo impreso a lo digital, destacando cómo la hipertextualidad de la obra impulsa al lector a una multilinealidad que enriquece la experiencia interpretativa. La obra se nutre de una rica multimedialidad que combina texto, imagen y sonido, creando un tapiz de sugerencias e implicaciones que resuenan con mayor fuerza en lo digital que en lo impreso. La interactividad resulta ser una herramienta para el cambio dentro de la narrativa, pues el lector, aunque limitado por las opciones predefinidas, tiene la libertad de recrear o reescribir el sentido la obra, participando así en el proceso creativo (Chico Rico, 2012:71). Desde esa perspectiva, *Gabriella Infinita* representa, en el marco de la historia de la literatura digital en Colombia, un avance significativo en la literatura hipertextual y multimedia. La obra no se limita a contar una historia, invita al lector a interactuar con ella y, en última instancia, a intervenir en el sentido de la experiencia narrativa. Al hacerlo, revela cómo se remodelan los roles de autor y lector, historia y juego, realidad y ficción.

Finalmente, *Gabriella* despliega una narrativa que se desdobra en múltiples capas de edición. La plataforma de la obra utiliza tecnologías como *Macromedia Flash Player* y *JAVA*, fundamentales en la construcción de experiencias interactivas y multimedia que son emblemáticas de este tipo de producciones literarias digitales (Gainza, 2018:93). Además, para la reproducción de videos, se requiere *Quick Time Player*, sugiriendo una amalgama de software que, aunque datado, fue esencial para la creación de tales narrativas en el momento de su desarrollo. La propuesta construida en *Flash* requiere de un complemento en el navegador para su visualización, una elección que, si bien era común en la época de su creación, plantea desafíos de accesibilidad en el contexto tecnológico actual. No obstante, este aspecto técnico no desmerece la innovación narrativa que *Gabriella Infinita* aporta al campo de la literatura digital, pues establece un precedente para la introducción de las tecnologías y los lenguajes digitales en el campo literario tradicional. Es, por tanto, un testimonio de la evolución de la narrativa en la era digital a partir de los años 90. Desafía al lector a no solo seguir la narrativa sino a participar en su construcción, lo que hace parte de

la filosofía de las artes digitales. Rodríguez, al narrar su historia, plantea preguntas sobre la naturaleza de la narrativa y la participación del lector de obras de literatura digital, preguntas importantes en un tiempo en el que, como nunca, estamos presos de las narrativas que proliferan bajo la égida efectista de las lógicas algorítmicas, un tipo de racionalidad narrativa al servicio del sistema capitalista.

Desde aquí

- *Autora: Mónica Montes*
- *Año: 2001*
- *Estado: no disponible*

Desde aquí es un hipermedia narrativo creado por Mónica Montes en el año 2001. Según cuenta la autora en un video contenido en el *Archivo de Literatura Digital en América Latina* (Gainza & Zuñiga, 2021), la obra es el producto de inquietudes creativas ligadas a la lectura de autores como Julio Cortázar, Umberto Eco, Jacques Derrida y Alejandra Pizarnik. Es decir, es el producto de inquietudes ligadas a la naturaleza de la narración, del discurso, a la linealidad del texto y a la posibilidad de crear alternativas disruptivas para lo literario. *Desde aquí* es un hipertexto de ficción escrito en prosa poética, en la obra entran en contacto la inquietud estética, la experiencia del exilio de la autora y un universo onírico en el que los planos de la realidad mudan constantemente.

En su página principal destaca un cuadro negro que alberga tres imágenes secuenciales junto al título. Para acceder a la historia se debe hacer clic en la imagen que se sitúa sobre el nombre de la obra. Luego, la plataforma exhibe el título de manera deletreada en la parte izquierda (D-e-s-de a-q-u-í). Cada letra representa un enlace a otras secciones dentro de la historia, lo que determina una navegación fragmentada a través de sus distintos componentes narrativos. Además, en la parte superior, a manera de encabezado, se hallan enlaces a los tres apartados de la historia: *Las Penas de Sofía, Mara y Carlos*. Estos enlaces permiten una inmersión en las distintas facetas y capítulos, con lo cual tenemos tres formas de lectura: la primera a través de los tres apartados mencionados, la segunda mediante las

lexías insertas en las letras del título, y la última a través de un ícono en la parte inferior izquierda de cada recuadro que nos dirige al recuadro siguiente.

La obra inicia con un cuadro de texto central en la pantalla, donde sobresale la mencionada imagen en la esquina inferior derecha. Al hacer clic en esta imagen, se accede a otro cuadro de texto. A lo largo del recorrido de lectura, varios cuadros de texto contienen lexías que nos dirigen a otras secciones de la narración. Estas lexías pueden darle continuidad a la perspectiva de un personaje o conducir a la visión de otro. La estructura ofrece múltiples posibilidades de lectura: una alternativa es navegar a través de las imágenes, lo que supone transitar la narración desde una perspectiva visual; mientras que otra opción es seguir las lexías contenidas en las palabras para adentrarse en las diferentes voces y puntos de vista de los personajes. Además, las letras resaltadas a la izquierda de la pantalla sirven como enlaces a distintos fragmentos y momentos clave de la historia. Estas vías de navegación apelan a la interactividad y la no linealidad, brindando al lector la libertad de elegir diversos aspectos y perspectivas dentro de la narrativa.



10 - Captura tomada del Archivo de Literatura Digital en Latinoamérica:
<https://archivocartografia.cl/fichas/Desde-Aqui/>



11 - Captura tomada del Archivo de Literatura Digital en Latinoamérica:
<https://archivocartografia.cl/fichas/Desde-Aqui/>

Desde aquí, dice la reseña conservada en el archivo (Gainza & Zuñiga, 2021), sumerge al espectador en el retrato emocional y las complejidades de tres personajes: Sofía, Mara y Carlos. Sofía, en medio de una crisis emocional, se encuentra en la encrucijada de seguir adelante con su existencia o poner fin a su vida. La trama se entrelaza con la relación que mantienen Mara y Carlos con Sofía. Mientras Mara muestra una genuina preocupación por el bienestar de Sofía, Carlos adopta una postura más distante y argumenta que Mara no debería centrarse tanto en los problemas de Sofía. Este entramado culmina con un giro crucial: Sofía, tras un arduo debate interno, concluye que debe recuperar el deseo por la vida.

La plataforma que alojaba la obra ha dejado de funcionar. Como dije antes, lo que se conoce actualmente contenido el registro de canal del Laboratorio Digital de la Universidad Diego Portales de Chile en YouTube y en el *Archivo Digital de Literatura Digital en Latinoamérica* (Gainza & Zuñiga, 2021). Al analizar este registro, puede verse que la plataforma ofrecía una interacción entre imágenes y cuadros de texto integrados. Esta dinámica invitaba al lector a interactuar con las distintas capas narrativas propuestas.

El Alebrije

- *Autora: Carmen Gil*
- *Año: 2003*
- *Estado: no disponible*

El Alebrije es un hipermedia narrativo creado por Carmen Gil en colaboración con Camilo Giraldo en el año 2003. Según se puede leer al pie de página de la primera pantalla de la obra, es además el resultado de una beca del Ministerio de Cultura de Colombia y del FONCA de México. El subtítulo en la portada es ya una pista de la propuesta estética que se nos presenta: *Crónicas de viajeros, diarios y seres del caos*. En la página inicial el lector se encuentra con una mariposa que aletea para señalarnos la entrada en la narrativa. Una vez dentro, un video introductorio establece el tono y la ambientación de la historia que está por desarrollarse. La estructura de la obra se despliega a través de varios apartados: *El Diario de Santiago Lince*, *Las Crónicas*, *Los Recorridos de Iris* y *Los Alebrijes*. Cada uno de estos segmentos pueden interpretarse de manera separada o relacionarse unos con otros,

proporcionando diferentes ángulos y dimensiones de la historia principal. De acuerdo con J.A. Rodríguez (2019), *El Alebrije* es un:

Hipermedia del 2002 que explota las posibilidades rizomáticas del multimedia y una muy buena cantidad de recursos mediáticos para contar una historia llena de relaciones que nos pone en contacto con corrientes espirituales mesoamericanas; donde la figura del alebrije mexicano sirve de símbolo y a la vez de artefacto para ofrecer su mensaje. En términos de sus recursos técnicos, el hipermedia exige y fomenta la interactividad del usuario de una manera clara, y hay un buen equilibrio entre esa interactividad, el contenido textual y los recursos mediáticos como, el sonido, la animación o las fotografías manipuladas.



12 - Imagen de la página inicial de *El Alebrije*, tomada de <https://archivocartografia.cl/fichas/El-Alebrije/>

El alebrije se despliega a través de una red de tramas entrelazadas y multilineales, exigiendo del lector una participación activa. La historia inicia con una sección introductoria escrita por el personaje de *Iris Talbot*, una fotógrafa que se topa con el diario del aviador *Santiago Lince*. Este último emprende una búsqueda personal que lo lleva a recorrer siete centros espirituales distribuidos en diversos lugares del mundo, incluyendo el Congo, China, Japón, India, Cuba, el Amazonas y, finalmente, México. En su última parada, Lince se adentra en un universo de mitología y rituales que esclarecen su viaje, asistido por figuras como el curandero Nicanor y la sacerdotisa María Sabina. La travesía de Lince es también un viaje interior, simbolizado por una biblioteca espiral imaginaria poblada por figuras espectrales.

Allí se prepara para comprender el legado de Quetzalcóatl. En este contexto, el alebrije, una criatura fantástica de la artesanía oaxaqueña, se convierte en un elemento central, guiando a Lince a través de otros mundos míticos como Tlalocan y Mictlán (Flores et al., 2020).

La obra utiliza una variada gama de medios, incluyendo imágenes originales y modificadas, íconos animados, videos, sonidos y música, para enriquecer la narrativa. Como expliqué, se estructura principalmente alrededor de dos diarios: el *Diario de Santiago Lince* y el *Diario de Iris*. Estos diarios contienen breves textos fechados a los que se accede de manera aleatoria, lo que añade un elemento de imprevisibilidad a la lectura (Flores et al., 2020). *El Diario de Iris* es notable por sus hipervínculos a series de imágenes que se integran en la trama. Esta estructura narrativa, junto con el uso de diversos medios, contribuye a la riqueza y complejidad de *El alebrije*, que así se torna multidimensional, multimedial y multiexpresiva. Además, la obra contiene un enlace a un documento pdf para quienes se interesen por conocer más sobre el imaginario y la mitología de los alebrijes. Este documento, titulado *De alebrijes y otros seres del caos*, es una recopilación que recoge comentarios, notas, pequeños textos en prosa y referencias históricas sobre los alebrijes. Gil presenta en el documento una perspectiva detallada los significados, el simbolismo y el papel de los alebrijes dentro del universo narrativo de la obra. Aun así, «En el caso de El alebrije resulta sumamente difícil decir que cuenta una historia. Cada uno de los fragmentos, lexías o unidades mínimas de escritura lectura, pueden entenderse como, un episodio de una historia mayor, o bien como una microhistoria independiente. Adicionalmente, existe [Sic] en la historia hilos narrativos que se cruzan y entremezclan» (Alejandro Corredor Parra, 2014).



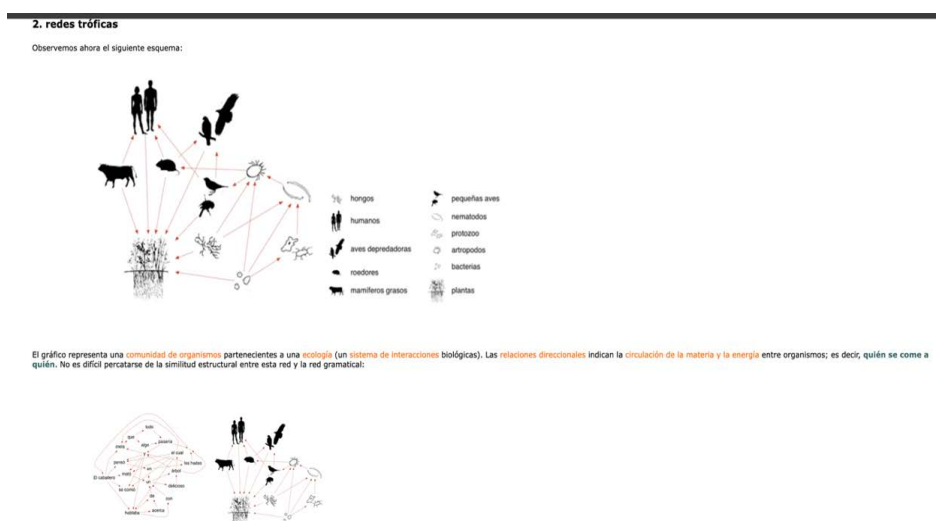
13 - Imagen de la página inicial de El Alebrije, tomada de <https://archivocartografia.cl/fichas/El-Alebrije/>

Lamentablemente, la plataforma original que albergaba la obra ha dejado de funcionar, lo que actualmente imposibilita el acceso directo a la misma. No obstante, su registro se encuentra disponible en el *Archivo de Literatura Digital en América Latina*.

Bacterias argentinas

- *Santiago Ortiz*
- *Año: 2004*
- *Estado: disponible*

Bacterias Argentinas es un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y en donde la información genética es narración. «[...] La energía y la materia circulan. Y como lo constata la vieja historia China [sic] del picapedrero que quizo [sic] ser rey, el rey que quizo [sic] ser sol, el sol que quizo [sic] ser nube, la nube que quizo [sic] ser piedra y la piedra que quizo [sic] ser picapedrero, la palabra también circula. La palabra es energía» (Ortiz, 2004a). La obra fue creada por Santiago Ortiz en 2004 y bien podría decirse, pensando en las fantasías de Macedonio Fernández y de Julio Cortázar, que es una máquina de contar historias. Se encuentra alojada en Moebio.com, plataforma que permite tanto la visualización del proceso de fagocitosis de palabras como la audición de los relatos generados por sus combinaciones.



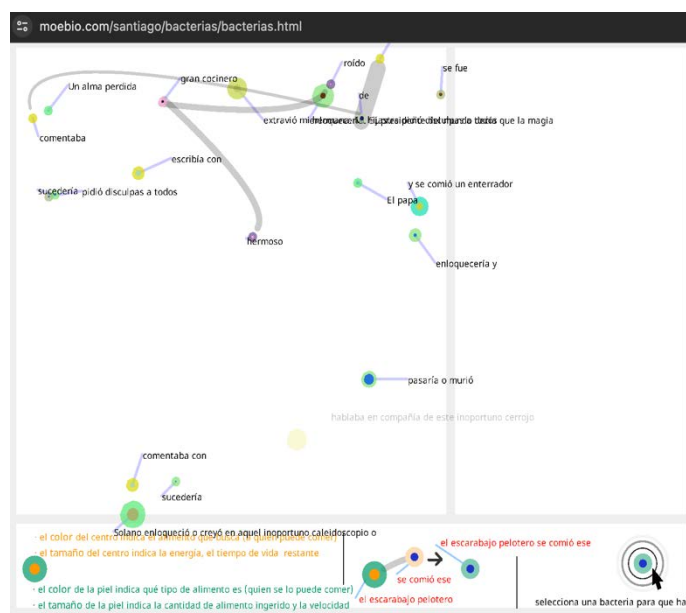
14 - Imagen de la introducción de «*Bacterias Argentinas*», tomada de <https://moebio.com/santiago/bacterias/>

Siguiendo la lógica de la explicación que introduce la obra, cabe decir que es un entramado de textos que se devoran mutuamente, generando una amalgama de combinaciones entre frases y palabras. Desde el inicio, surgen múltiples textos y relatos, algunos comienzan como simples frases o palabras para luego expandirse hasta configurar párrafos completos. El usuario, como partícipe activo, puede escuchar cada relato al seleccionar las «bacterias» que lo contienen. La lógica que da origen a los relatos es la de las redes tróficas, que Ortiz asimila a las estructuras gramaticales, pues «Técnicamente estos dos grafos comparten las propiedades de tener relaciones direccionales y de ser conexos. Por direccional se indica que un elemento puede relacionarse con otro más no al revés. Y por conexo que desde cualquier elemento puedo llegar a cualquier otro, vía las relaciones. Se puede decir que estos grafos son estructuralmente equivalentes» (Ortiz, 2004a). Cada selección desencadena cierta dinámica: al optar por una bacteria específica, esta se convierte en el foco de atención, atrayendo el interés de otras bacterias compatibles que buscan fagocitarla. Este proceso permite que los relatos se extiendan, incorporando y enriqueciéndose con los relatos de las bacterias vecinas. Así, se teje una red interconectada de narrativas que se entrelazan y se expanden constantemente. La obra, originalmente creada en Flash, está almacenada en su plataforma original, la cual aún se encuentra disponible. No obstante, para acceder a esta obra, es necesario contar con un complemento instalado en el navegador.

En *Bacterias Argentinas* se combinan frases y palabras, sin que llegue a destacar la presencia de un solo argumento o una historia. Más allá de la coherencia semántica, las conexiones responden a una lógica gramatical; los textos, fruto de las combinaciones de bacterias, mantienen una estructura precisa, aun cuando puedan carecer de significado convencional. Los pequeños relatos inician con un sustantivo que es también el sujeto que devora o es devorado por un verbo. Este verbo, a su vez, se relaciona con una preposición, creando un ciclo en el que cada elemento es absorbido o absorbe a otro. Esta secuencia se repite hasta conformar un párrafo que, desde el punto de vista gramatical, se mantiene coherente y estructurado.

La dinámica misma de las redes posibilita múltiples lecturas que se producen mediante la constante y variada amalgama de combinaciones resultantes de la fagocitosis de palabras y frases. De allí que los modos de lectura sean tantos como combinaciones se puedan generar. Sin embargo, es posible resumir estos flujos de lectura en dos opciones principales.

La primera opción se presenta al elegir una bacteria específica, lo que permite al usuario seguir paso a paso su evolución hasta alcanzar la formación de un texto completo. Aquí, el observador es testigo del proceso gradual en el que el relato se extiende y se conforma, desde su origen hasta su culminación. Es una inmersión progresiva en la construcción del relato, una visión detallada de cómo cada elemento contribuye a la creación final. La segunda opción es menos activa, consiste en esperar a que los relatos estén ya completamente formados, cuando todas las combinaciones posibles han dado como resultado un texto específico. En esta variante el usuario únicamente accede al resultado final de la combinación, sin presenciar el proceso de su creación. Aquí, el enfoque se desplaza hacia la apreciación del resultado en sí mismo, permitiendo al lector adentrarse directamente en la obra ya conformada. Estas dos modalidades representan perspectivas distintas para abordar la obra, por un lado existe la posibilidad de involucrarse en el proceso creativo, lo que supone ser un agente activo; por el otro, la relación del lector es quizás más pasiva, pues se limita a esperar los resultados finales de la dinámica propia de las redes tróficas.



15 - Imagen del modo de interacción de las bacterias en la obra de Santiago Ortiz - Tomado de: <https://moebio.com/santiago/bacterias/#>

Para interactuar con la obra, el usuario debe seguir las indicaciones presentadas en la plataforma, pues la fagocitosis entre bacterias tiene ciertos requisitos. La compatibilidad entre los colores de las bacterias orienta el proceso combinatorio. Además, el tamaño de los centros bacterianos determina la duración en pantalla del relato o su desaparición. El usuario tiene el control para seleccionar qué relatos y bacterias desea escuchar, generando que unas sean fagocitadas por otras. Asimismo, puede explorar los relatos resultantes o adentrarse en las palabras y frases individuales contenidas en cada bacteria. Esta interacción personalizada ofrece al usuario un papel creativo en la conformación y experiencia de los relatos dentro de la obra.

A diferencia de la mayoría de obras en la tradición de la literatura digital en Colombia, Santiago Ortiz tiene lo que podría decirse un estilo consistente y relativamente distinguible. El autor trabaja con una estética de vectores aplicada a lo que hoy se conoce como visualización de data. Sin embargo, en lugar de limitar sus obras a la exposición de patrones, propone cruces discursivos cuyo resultado literario es una puesta en común de universos de sentido aparentemente disímiles, como el de las redes tróficas y las redes gramaticales. Carolina Gainza clasifica la obra de Ortiz bajo lo que denomina, siguiendo a Katherine Haykles, «generative art»:

[...] aquella literatura que experimenta con la combinación de narrativas y algoritmos aleatorios. De esta forma, vemos como las obras de Santiago Ortiz experimentan con la programación computacional de narrativas que arrojan textos contruidos en base a la interacción entre sujeto-computador. Así, en el caso de Ortiz encontramos obras como *Esferas* y *Bacterias asesinas* [Sic], donde el lector y el programa computacional van creando redes semánticas que configuran diferentes narrativas y poéticas. En este tipo de obras, donde confluyen diversos lenguajes y artes —literatura y arte digital— incluso nos preguntamos por el estatus de las divisiones entre arte, poesía y narrativa (Gainza, 2018:43) .

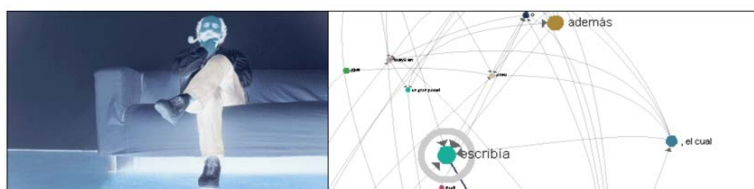
Como se verá, las dos obras sucesivas de Santiago Ortiz aquí compiladas responden al mismo principio generativo, insertándose en una tradición que se remonta a algunos experimentos de OULIPO, a propuestas latinoamericanas remediadas en lo digital como las de Augusto de Campos y a trabajos como los de Gustavo Germano, Belén Gaché y Alejandro Corredor Parra.

El cerebro de Edgardo

- *Santiago Ortiz*
- *Año: 2004*
- *Estado: disponible*

El cerebro de Edgardo (el inventor de historias):

[...] es una instalación audiovisual que hace parte de la exposición del mismo nombre [ver: www.medialabmadrid.org/inventor]. En internet puedes ver el cerebro de Edgardo –el inventor– en acción. Edgardo, narra, sin descanso, historias de todo tipo. Esta narración emerge de un algoritmo aleatorio que recorre una red semántica, recombina palabras y manteniendo una gramática correcta. Esta red (que por otro lado es isomorfa a una red trófica de una ecología) se representa tridimensionalmente, con lo cual el «cerebro» de Edgardo, queda al descubierto (Ortiz, 2004b).



El cerebro de Edgardo (el inventor de Historias) (600 K)

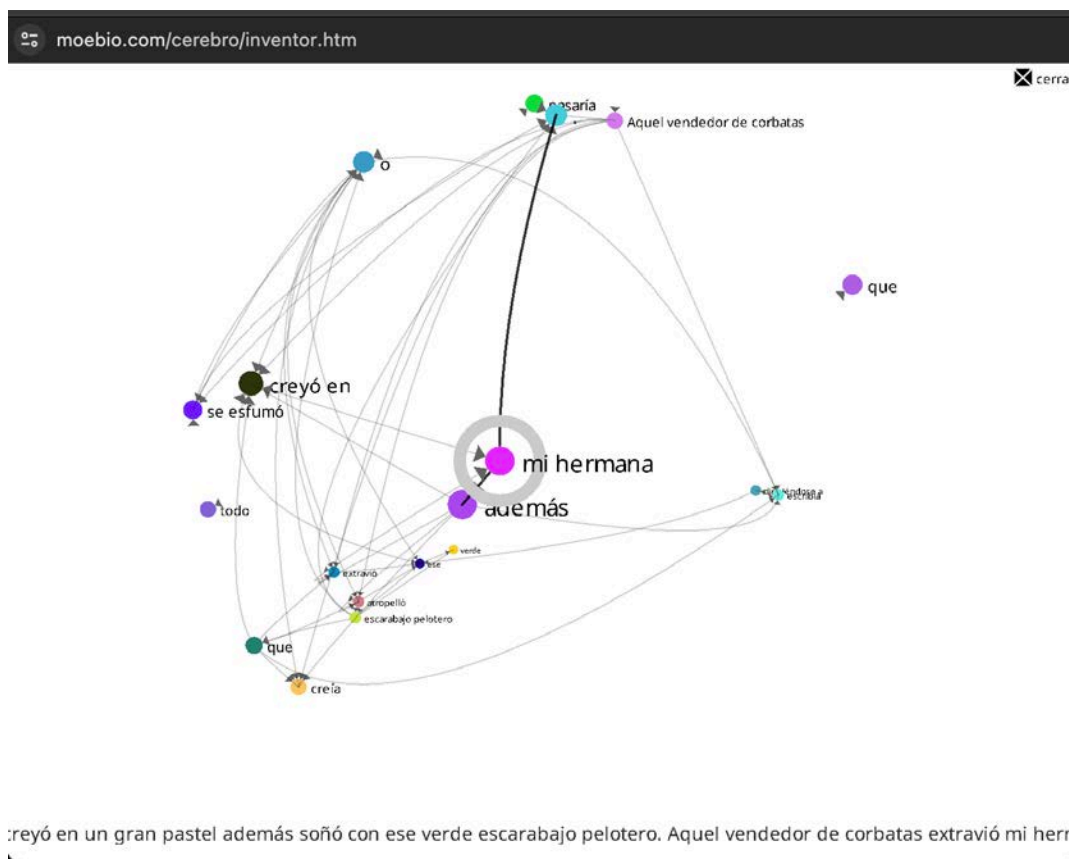
[Descarga Flash player](#)

El inventor de Historias es una instalación audiovisual que hace parte de la exposición del mismo nombre [ver: www.medialabmadrid.org/inventor]. En internet puedes ver el cerebro de Edgardo –el inventor– en acción. Edgardo, narra, sin descanso, historias de todo tipo. Esta narración emerge de un algoritmo aleatorio que recorre una red semántica, recombina palabras y manteniendo una gramática correcta. Esta red (que por otro lado es isomorfa a una red trófica de una ecología) se representa tridimensionalmente, con lo cual el «cerebro» de Edgardo, queda al descubierto. La instalación completa se compone del cerebro [algoritmo digital], el rostro [video], y el cuerpo [fotografía].

16 - Pantalla inicial de «El cerebro de Edgardo» - Tomada de: <https://www.moebio.com/cerebro/#>

Al igual que *Bacterias Argentinas*, esta es una obra de tipo generativo en la que Santiago Ortiz ha puesto en juego la estética vectorial y algorítmica que caracteriza las piezas que conforman su trabajo. La característica principal el *Cerebro* es la creación de textos a partir de la combinación aleatoria de palabras para generar frases y párrafos gramaticalmente coherentes. Además, se incorpora una narración vocal que acompaña la visualización del texto. Esta voz guía al espectador, desglosando y narrando palabra por palabra el texto que se está generando a medida que las palabras se combinan en la pantalla. La adición sonora complementa la experiencia visual y proporciona una dimensión auditiva mediada. Aunque la obra está desarrollada en flash, la plataforma original que la aloja permanece accesible

para los usuarios. Sin embargo, para acceder a ella, se requiere la instalación de un complemento en el navegador.



17 - Imagen de la interfaz de «El cerebro de Edgardo» - Tomada de: <https://www.moebio.com/cerebro/#>

El proceso narrativo se inicia con un sustantivo y a partir de la aleatoriedad programada se combinan con segmentos para formar frases y párrafos. A medida que las palabras se entrelazan, surge una composición textual que, a pesar de su aparente azar, es clara gramaticalmente hablando, lo que permite la lectura fluida y la percepción de una historia estructurada. Una vez que la composición alcanza su punto final, el ciclo creativo se reinicia con un nuevo sustantivo, desencadenando otra serie de combinaciones y formando así un flujo continuo de textos. Esta forma de composición narrativa, basada en la aleatoriedad y la gramática, apela por un tipo de relato en el que la creatividad y la estructura se entrelazan sin un hilo conductor preestablecido. La experiencia del usuario en esta obra se centra en la combinación interactiva de segmentos que desembocan en una narración. Puede

decirse, entonces, que estamos ante lo que R. Barthes (2009) llamó en su momento un texto «escribible», además de legible.

Hay dos modos simultáneos de leer los microrrelatos generados por *El cerebro de Edgardo*. El primero consiste en un ejercicio de lectura ergódica, el lector sigue la dinámica combinatoria de las neuronas que se conectan aleatoriamente a través de vectores. Si bien a esta dinámica subyace una lógica algorítmica que garantiza la coherencia textual, los relatos quedan abiertos a la interpretación. En este caso la obra simula la interacción neuronal y la multiplicidad de las conexiones posibles. El segundo modo es algo más parecido a la lectura tradicional en la cultura impresa, el texto generado por la combinatoria neuronal aparece en la parte inferior de la pantalla, donde el lector puede ver los resultados progresivos del relato compuesto por *El cerebro de Edgardo*, aunque solo hasta el final de la composición es posible tener una visión de totalidad. En ambos casos la narrativa generativa viene acompañada de un registro sonoro que dicta la sucesión de las combinaciones sin que llegue a dar cuenta del relato final, apela también a lo fragmentario. Dado que «La instalación completa se compone del cerebro [algoritmo digital], el rostro [vídeo], y el cuerpo [fotografía]» (Ortiz, 2004b), el imaginario propuesto a la interpretación del lector/espectador es el de la vida interior exteriorizada.

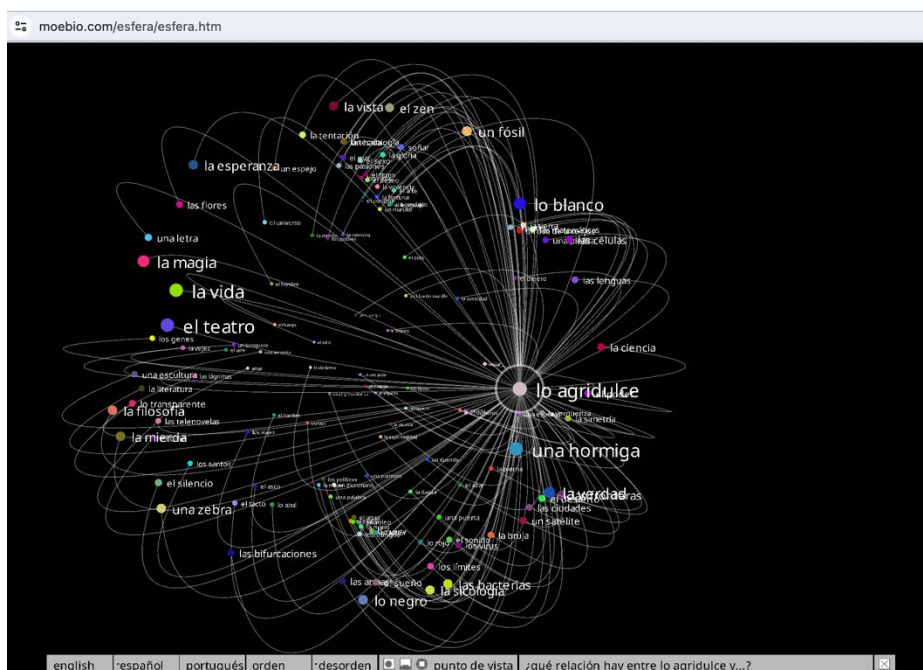
El cerebro de Edgardo se encuentra alojado en la plataforma web Moebio.com, donde el lector podrá encontrar el texto introductorio, los enlaces para descargar el contenido en caso de que así lo quiera y el acceso online a los recursos multimedia que componen la obra.

Esferas

- *Santiago Ortiz*
- *Año: 2004*
- *Estado: disponible*

Esferas es el último de los proyectos de esta trilogía de Santiago Ortiz y es, quizás, aquel que contiene lo que podríamos llamar su poética. Al igual que *Bacterias Argentinas* y que *El Cerebro de Edgardo*, esta obra reproduce la lógica vectorial mediante la cual se

establecen relaciones semánticas entre expresiones y palabras. Aquí, a diferencia de las obras anteriores, las relaciones dependen de la voluntad del lector/usuario, pues no hay una estructura sugerida, un relato por construir o una lógica que seguir. Se trata de un tipo de construcción libre motivada por las asociaciones posibles que las esferas sugieren. En palabras de su autor «Bastan dos palabras juntas para desencadenar narrativa, reflexiones, teorías, arbitrariedad, poesía, humor...» (Ortiz, 2004c).



18 - Captura de pantalla de la Esfera de Relaciones en Español - Tomada de:
<https://moebio.com/spheres/espanol.html#>

Las *Esferas* son cuatro; tres en lenguas distintas: español, portugués e inglés; y una esfera trilingüe denominada como *Esfera de la complejidad* que, según Ortiz, fue «creada como interfase de comunicación entre la comunidad científica y la sociedad». Todas las esferas están contenidas en la página web moebio.com, en la que además podemos encontrar información detallada sobre el funcionamiento de cada una, la presentación del proyecto y un ensayo que amplía la visión desde la cual fueron diseñadas las esferas y que, si se analiza con atención, explica el origen de la estética vectorial y relacional de Ortiz, anclada en una visión de la lengua y del saber según la cual «No interesa tanto lo que la palabra define, sino el diálogo que se crea en torno a ella», y agrega «Es por esto que los debates de la ciencia no son diálogos al interior de una esfera cerrada y aislada, por el contrario poseen una superficie

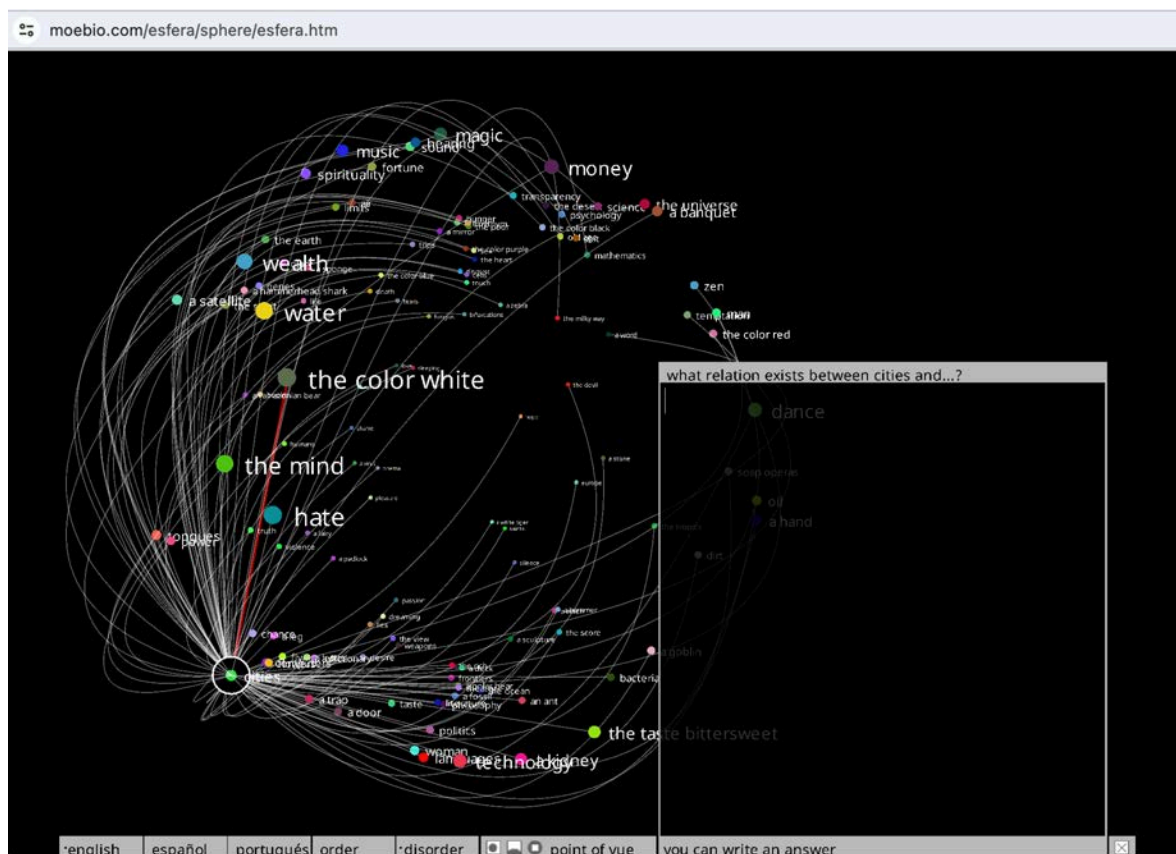
extensa y porosa que los hacen permeables y abiertos, y de hecho hacen parte y contribuyen a un diálogo mayor: la cultura». Esa noción de las palabras, de su naturaleza dialógica y su posición en la cultura, permea sus obras anteriores, desde la relación entre las redes tróficas y semánticas en *Bacterias Argentinas*, hasta la dinámica de conexiones neuronales y núcleos narrativos de *El Cerebro de Edgardo*. Así, la obra de Santiago Ortiz se inscribe en una tradición estética que Belén Gaché expone bajo la denominación surrealista de *azar objetivo*, y en la que entra una parte de la poesía vanguardista, aunque también podrían ubicarse allí mecanismos como la cábala judía y el I Ching. De acuerdo con Gaché:

El surrealismo, por su parte, acuña la noción de *azar objetivo*, refiriéndose con esta a los momentos en que, en nuestra vida cotidiana, ciertos elementos se relacionan de forma inesperada produciendo en nuestra mente una especie de iluminación. Esta iluminación guardaría relación tanto con la *epifanía* joyciana como con la *serendipity*¹⁶ de Walpole. [...] Una de las formas con más frecuencia utilizadas por el surrealismo para producir manifestaciones del azar fueron los juegos y, muy especialmente, los juegos de palabras. Así, utilizaron procedimientos como los del *random assemblage* (método similar al *cut-cup* burroughsiano). También se utilizaron técnicas como las del cadáver exquisito [...] y la escritura automática [...] (2006:185).

Si bien todas las esferas responden al mismo principio dialógico, el inventario semántico que contienen está orientado por una pregunta distinta en cada lengua. La esfera en español abarca el campo semántico de la pregunta «¿Qué relación hay entre el zen y la necesidad?», la esfera en portugués el de la pregunta «¿Que relação á entre as bifurcações e sonhar?» y la esfera en inglés abarca el campo de la pregunta «What relation exists between lies and the milky way?». El lector/usuario es libre de establecer las relaciones que desee entre las 122 palabras que abarcan el campo semántico de cada pregunta en cada idioma. Una vez establecida la relación, emerge en la pantalla un cuadro de texto que le sugiere escribir sobre la relación que considera posible entre las dos palabras seleccionadas, al modo *¿Qué relación hay entre las pasiones y los límites?*. La memoria de la página conserva el registro

¹⁶ «Término acuñado a partir de un cuento de niños *The Three Princes of Serendip*, de Horace Walpole, donde tres príncipes en su viaje a través del país se dedicaban continuamente a hacer descubrimientos casi por accidente y de temas que ni siquiera les interesaban particularmente, debido a su gran sagacidad» (Belén Gaché, 2006:185).

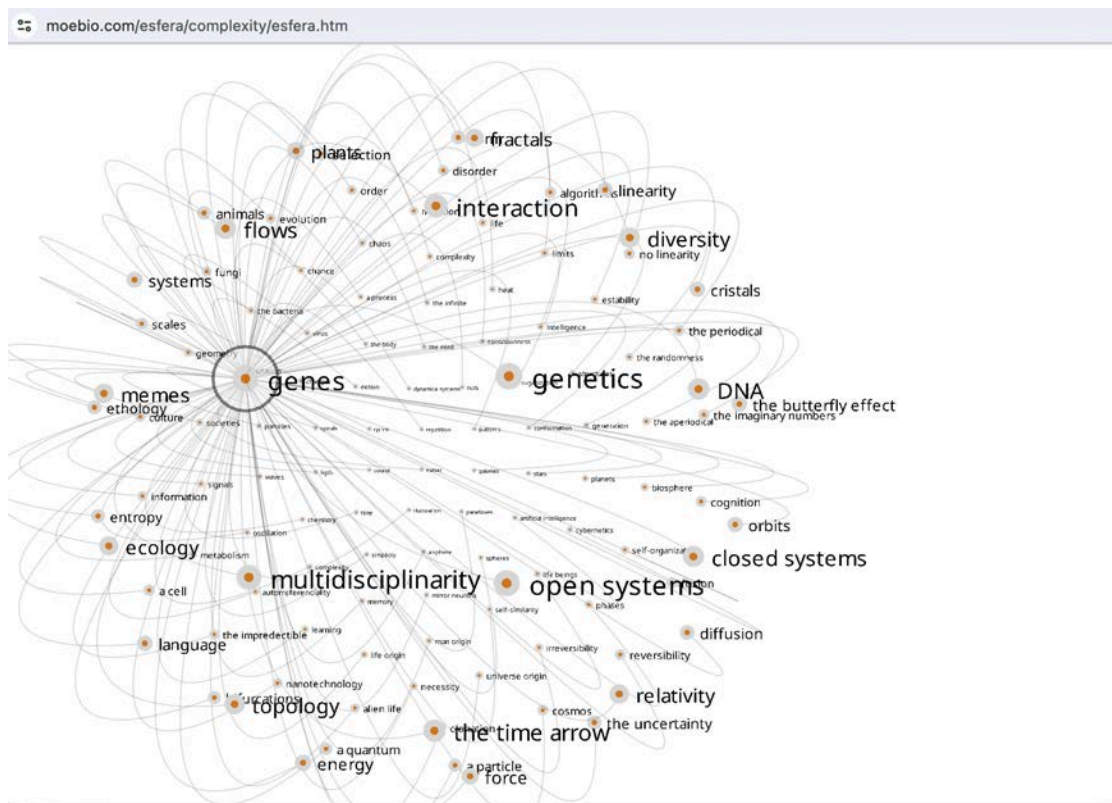
de las respuestas de los lectores/usuarios, cada tanto revisadas por Ortiz que se encarga de depurar la colección de textos vacíos (como rrrr, csfkjnsfk, por ejemplo).



19 - Captura de pantalla de «Sphere of relations in english» - Tomada de: <https://moebio.com/spheres/espanol.html#>

La cuarta esfera, la *Esfera de la Complejidad*, se mueve en el campo semántico de lo que Ortiz entiende como *ciencias de la complejidad*, tales como la física, la química, las matemáticas, etc. La esfera es trilingüe, por lo cual encontramos palabras o términos propios del campo de la ciencia en inglés, español y portugués. La pregunta que introduce la esfera es «¿qué relación hay entre los virus y la inteligencia?» (Ortiz, 2004c), pero además está pensada alrededor del ensayo *Las palabras de las ciencias de la complejidad: de la ambigüedad al diálogo*, al que se accede mediante el enlace disponible en la página. Tanto la esfera como el ensayo tienen el claro objetivo de establecer relaciones posibles entre el lenguaje de las ciencias y la lengua cotidiana, partiendo del principio de que las palabras de la ciencia son en muchos casos préstamos del mundo cotidiano y viceversa, o sea, que el

mundo cotidiano toma muchas palabras prestadas del mundo de las ciencias. Estas palabras, afirma, suelen ser polisémicas y ambiguas, y «son justamente las más interesantes: inteligencia, vida, emoción, poesía, belleza, punto, frontera, infinitud, todo, algo, razón, locura... La ambigüedad del lenguaje no es un problema sino todo lo contrario: crea pretextos para la aclaración, confronta visiones del mundo, es la materia prima de la poesía y del humor; en conclusión: genera diálogo» (Ortiz, 2004c).



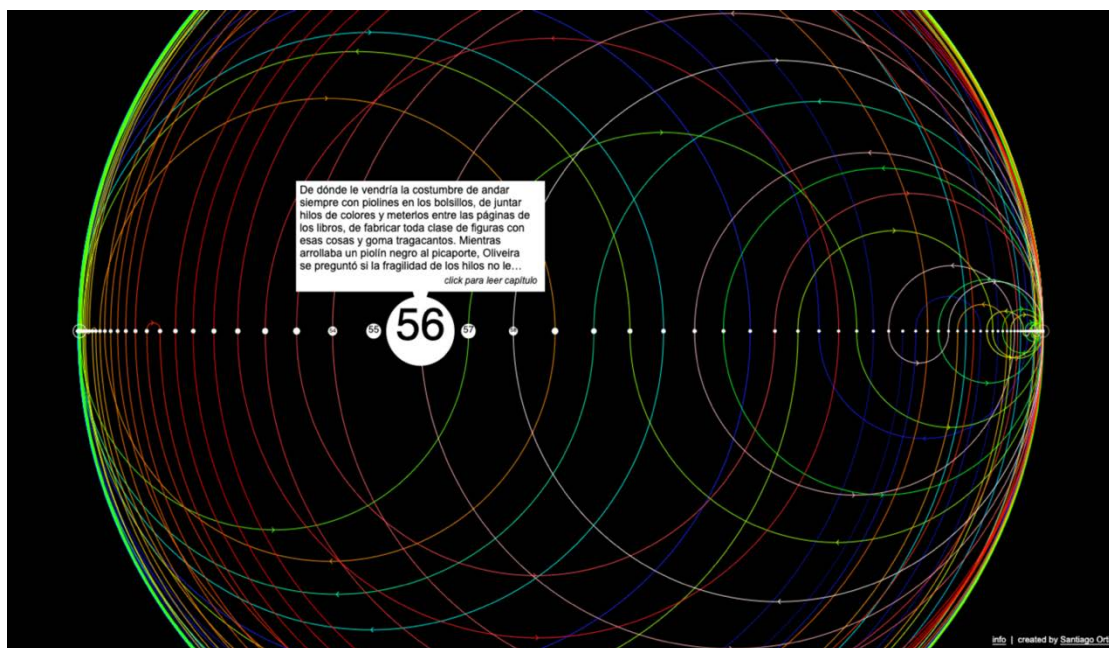
Esferas, como dije, cierra la trilogía compuesta además por *Bacterias Argentinas* y *El Cerebro de Edgardo*. La estética de Santiago Ortiz es, en el panorama de la literatura digital colombiana, la más reconocible, pues echa mano de las herramientas de visualización de data para crear un modo literario expresivo fácilmente identificable y al mismo tiempo heterogéneo. Sus obras son, de diversas maneras, escribibles, ostentan un tipo de interactividad fuerte en la medida en que es la participación del lector/usuario la que determina el resultado final. Conforme a la poética declarada del autor en el ensayo que acompaña a la *Esfera de la complejidad*, su obra pone en relación campos aparentemente

alejados como la lingüística y la biología, la neurociencia y la semántica, la narratología y la visualización de datos. Ahora veremos, en el mismo marco estético, la remediación de la clásica *Rayuela* de Julio Cortázar que propone Ortiz.

Rayuela, el libro red

- *Santiago Ortiz*
- *Año: 2004*
- *Estado: disponible*

Esta obra de Santiago Ortiz es la primera remediación colombiana de una obra extranjera, que no es poco decir, pues Ortiz no solo se aventura a reinterpretar un trabajo ajeno en el entorno digital, sino que lo hace nada más y nada menos que con un clásico de la literatura latinoamericana, que es a la vez un referente ineludible entre los antecedentes del hipertexto literario y de la literatura digital en general. Como su nombre lo indica, *Rayuela* remedia la obra de Julio Cortázar, adaptándola a la estética vectorial y relacional de Ortiz y al mismo tiempo conservando la dinámica hipertextual que, en su tiempo, anticipó la *Rayuela* de Cortázar.



21 - Captura de pantalla de «Rayuela» - Tomada de: <https://moebio.com/research/rayuela/>

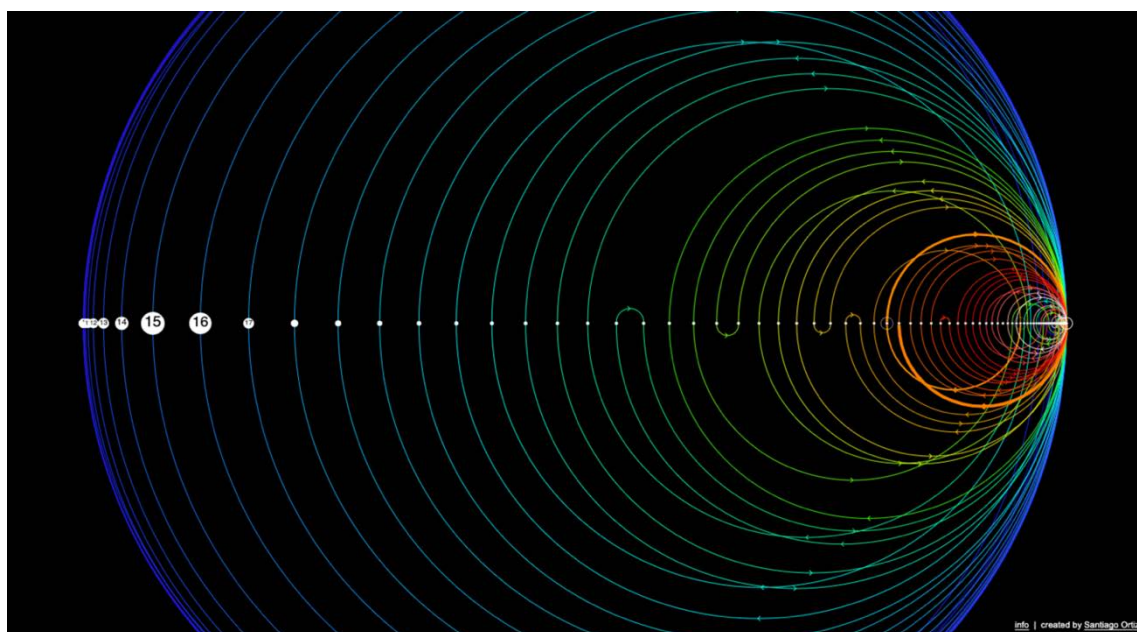
Conviene recordar que Jay David Bolter y Richard Grusin, en su libro *Remediation, understanding new media* (1999) explican que la *remediación*, es decir, la representación de un medio en otro, puede darse de tres maneras, con una amplia gama de formas expresivas.

Primero, el medio digital remedia las obras creadas y contenidas en medios más antiguos (la imprenta y el libro, por ejemplo), sin que haya en ello ningún grado de ironía o crítica; en este caso se busca simplemente verter la obra desde su medio original al medio digital. En el segundo caso, por el contrario, los creadores buscan enfatizar la diferencia sin borrarla; cuando esto sucede, el nuevo medio puede incluso remodelar la obra sin dejar de marcar enfáticamente la presencia del medio más antiguo, revelando un sentido de multiplicidad e hipermedialidad. Finalmente, el nuevo medio puede tratar de «absorber» por completo al antiguo, de modo que las discrepancias entre ambos se minimicen, con lo que el nuevo medio puede llegar a parecer el entorno original de la obra; aquí, sin embargo, el acto mismo de remediación asegura siempre la latencia del medio original (1999:45, 46).

En lo que respecta a la *Rayuela* de Santiago Ortiz, el modo de remediación es el segundo. Retoma la propuesta no lineal de Julio Cortázar, evidentemente pensada sobre las posibilidades del medio impreso, y la remedia en el entorno digital transformando las características espaciales, el modo de interacción y las posibilidades de lectura de la *Rayuela* original. A propósito, Sylvie Protin comenta que la de Ortiz:

[...] no es una edición aumentada, lo que la hace más interesante. Viene de un informático especialista en presentación de datos: se ve que se interesó antes que nada en la estructura triple del hipertexto (lineal, jerárquico o en asociación libre) y pulió la presentación gráfica, lo que hace de esta edición una propuesta interesante. Sin embargo, me parece que modifica el funcionamiento del hipertexto, añadiendo elecciones permanentes entre los diversos órdenes de lectura al final de cada capítulo. No hay que olvidar que, en *El examen*, Cortázar da a la Casa (su primera figura de hipertexto), el lema siguiente: “L’art de la lecture doit laisser l’imagination de l’auditeur, sinon tout à fait libre, du moins pouvant croire à sa liberté” (*El examen* 23). Ortiz también suprime toda latencia entre dos capítulos, lo que puede modificar el planteamiento global del libro porque ya no hay el tiempo material para asociar cognitivamente los capítulos (Sylvie Protin, 2017:119).

Es así. El objetivo del colombiano no parece ser conservar el trazado del «hipertexto» propuesto por Cortázar, tampoco respetar las elecciones que el argentino ofrece al lector, y menos conservar el planteamiento del relato original. En cambio, pone el énfasis en los distintos modos de interacción hipertextual («lineal, jerárquico o en asociación libre»), añade un modo de navegación distinto del original al final de cada capítulo y vuelve la obra «escribible» (Barthes, 2009) al proponer un modo de interacción según el cual el lector/usuario puede transitar libremente por los segmentos del relato sin necesidad de seguir una lógica narrativa preestablecida. En lugar de verter la *Rayuela* original sobre el medio digital o de hacerla desaparecer, Santiago Ortiz pone el énfasis sobre las diferencias y las potencialidades del nuevo medio.



22 - Captura de pantalla de «Rayuela» - Tomada de: <https://moebio.com/research/rayuela/>

La *Rayuela* del colombiano, al igual que toda su obra, está contenida en una página dedicada en el sitio moebio.com¹⁷. La introducción es un texto que anuncia la singularidad de la obra de Cortázar y reproduce las instrucciones que el argentino dejó al inicio de su novela. Al ingresar en el trabajo de Ortiz, nos encontramos con un fondo oscuro sobre el que brilla la luz en movimiento de los vectores que conforman una esfera flexible, cuya forma cambia cuando movemos el cursor sobre ella. El código de la luz es bastante importante en

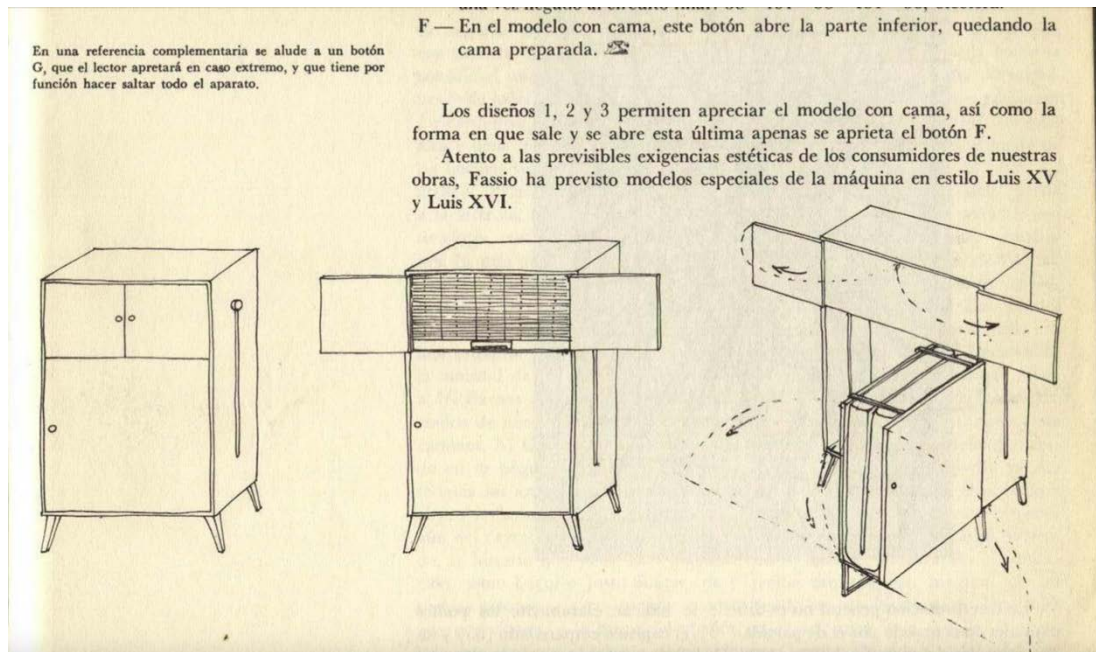
¹⁷ <https://moebio.com/research/rayuela/>

este caso, pues su movimiento es la primera pista que tenemos del trazado del relato original. La luz se desplaza a través de los vectores señalando rápidamente el orden que Julio Cortázar había asignado al segundo modo de lectura de *Rayuela*, aquel dividido entre *El lado de acá* y *El lado de allá*, y que suponía un modo de interacción no lineal con la novela. El lector usuario puede leer la obra de Ortiz de tres maneras: primero en un orden lineal, iniciando por el primer capítulo y siguiendo el orden sucesivo; también puede seguir los hipervínculos que encuentra al final de cada capítulo, que se dividen entre *consecutivos* y *no consecutivos*, ambos planteamientos reproducen los trayectos de lectura propuestos por Julio Cortázar; finalmente, es posible simplemente vagar por la obra eligiendo el capítulo deseado, esto gracias a la interfaz compuesta por una esfera diseñada con vectores que se expanden y se contraen ante el movimiento del cursor.

La *Rayuela* de Ortiz produce una impresión de tridimensionalidad, justamente por la flexibilidad de los vectores y la disposición del color y de la luz. Siguiendo la estética ya desarrollada en sus otros trabajos, *Rayuela* es una esfera vectorial de relaciones, los vectores tienen la función de unir dos puntos en la esfera sobre los cuales es posible establecer una relación narrativa. El caso es que la esfera rota, los puntos en los que se ubican los capítulos la rodean y al mismo tiempo la atraviesan, de allí la sensación de profundidad y volumen. Ahora bien, incluso más allá de la navegabilidad que ofrece el entorno digital, el aspecto más llamativo de la obra de Ortiz es que abre la lectura a cuantos caminos el lector/usuario desee realizar. Conserva, sí, los trazados de Cortázar, pero solo como una referencia a la visión original del argentino quien, hay que recordarlo, ideó la máquina de leer *Rayuela* en un cuento titulado *De otra máquina célibe*, que hace parte de la variada colección de textos reunidos en *La vuelta al día en ochenta mundos* (1968):

Poco después volví a Francia, y dos años más tarde me llegaron los *documentos*, anunciados sigilosamente por Paco Porrúa que había participado con Sara en la etapa experimental de la lectura mecánica de *Rayuela* [...]. Personalmente nunca entendí demasiado la máquina [...]. Incluso sucumbo a esta publicación quizás prematura e inmodesta con la esperanza de que algún lector ingeniero descifre los secretos de la RAYUEL-O-MATIC, como se denomina la máquina en uno de los diseños [...]. Los diseños 1, 2 y 3 permiten apreciar el modelo con cama, así como la forma en que sale y se abre esta última apenas se aprieta el botón F.

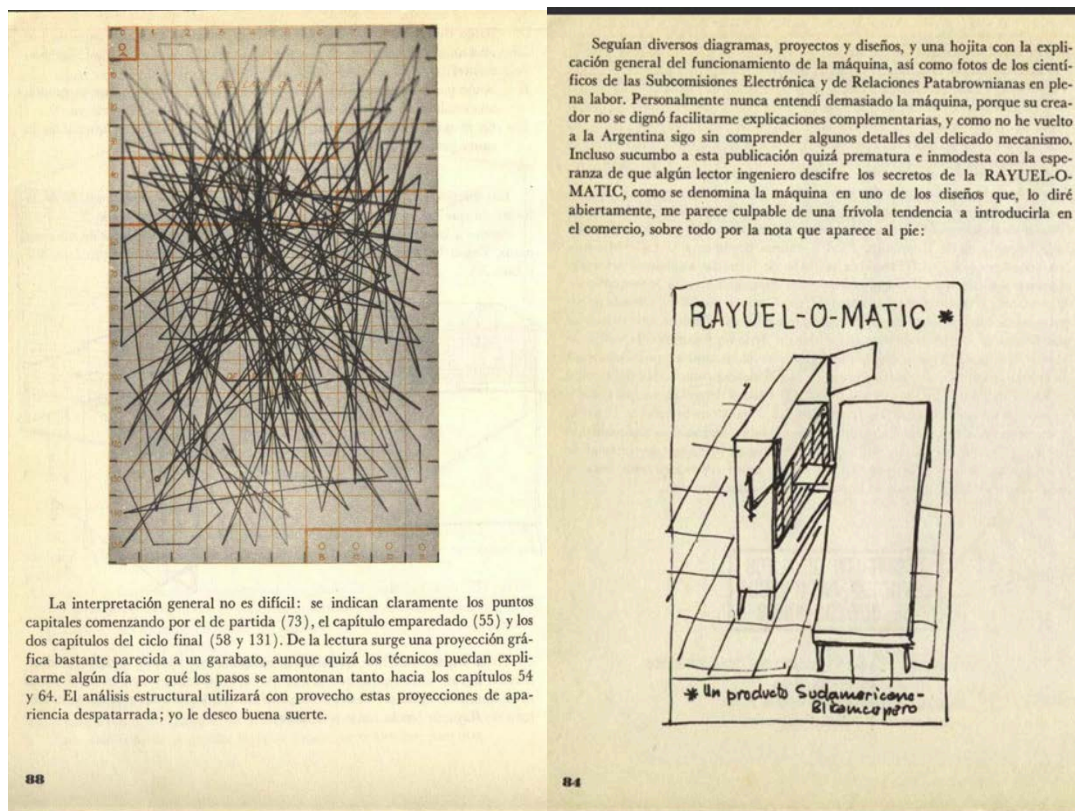
Atento a las previsibles exigencias estéticas de los consumidores de nuestras obras, Fassio ha previsto modelos especiales de la máquina en estilo Luis XV y Luis XVI (83-87).



23 – Bocetos de la RAYUEL-O-MATIC (Cortázar, 1968:87).

Fue el mismo Julio Cortázar, como bien se ve, quien prefiguró la posibilidad de una máquina que permitiera una lectura de su obra mediada, para su tiempo, por la tecnología electro-mecánica. Más aún, el punto C de las instrucciones de la RAYUEL-O-MATIC prefigura también el modo de lectura que aquí he denominado *abierto*, para referirme a la posibilidad de leer los capítulos en cualquier orden: «C – Suelta todos los resortes, de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con solo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico» (1968:86).

En fin, desde los inicios del hipertexto literario se habla de *Rayuela* como una de las obras que prefiguran, en el papel, el surgimiento de la literatura digital y sus singularidades (George P. Landow, 2006). La obra de Santiago Ortiz, en respuesta a esa tradición teórica, pone en evidencia los vasos comunicantes o, mejor, la conexión entre dos puntos de la historia literaria: la cultura impresa y la digital.



24 - Bocetos de los trazados de lectura de «Rayuela» y de la RAYUEL-O-MATIC (Cortázar, 1968).

La tradición de la literatura digital en Colombia cuenta además con otro trabajo que se inspira en el clásico de Julio Cortázar y, de hecho, establece una relación hipertextual con este. Es el caso de *Mandala*, la *hipernovela* de Alejandra Jaramillo que analizo más adelante.

Golpe de gracia

- Jaime Alejandro Rodríguez
- Año: 2007
- Estado: disponible

Golpe de gracia es la segunda obra digital de Jaime Alejandro Rodríguez. A diferencia de *Gabriella Infinita*, esta fue producida desde el inicio para el ciberespacio. La obra, según la define su autor, es un hipermedia narrativo cuya estructura se asemeja a la de un videojuego en el que el usuario debe avanzar por diferentes niveles y superar varias pruebas para construir su versión del relato. El hipermedia narra la historia de Amaury, un cura que sufre un atentado perpetrado por un miembro de la comunidad en la que vive. La trama comienza con el protagonista tendido en la camilla de un cuarto de hospital, aquí el

lector/jugador puede escuchar y reproducir los diálogos de las visitas que el cura recibió mientras estuvo internado. En su agonía, Amaury tiene sueña que se encuentra en una isla, allí descubre que debe purificar su alma y, para hacerlo, es necesario que viaje a la pirámide de Teotihuacan para completar su laberinto. Mientras tanto, un periodista indaga sobre los motivos y los sospechosos del atentado. De acuerdo con Corredor Parra, «[...] *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» (2014:52).



25 - Imagen de la interfaz de Golpe de gracia - Tomada de: https://jaimealejandro.com/obra_digital/golpe_de_gracia/

El relato inicia con un preámbulo que le ofrece al lector/jugador un contexto de la historia y de su papel en ella. Luego, aparecen tres puertas que dan acceso a los niveles en los que está dividido el hipermedia: «Cadáver exquisito», «Línea Mortal» y «Muerte digital». En el primer nivel, el usuario debe escuchar a los visitantes de un hombre que agoniza a causa de un atentado, allí debe elegir cuál personaje cree que es el paciente. El segundo nivel tiene lugar en el mundo onírico de Amaury, un «camino de purificación preparado por los dioses aztecas» en el que el avatar del usuario debe reconstruir los pasos del protagonista a través de una serie de conversaciones, una especie de caja china cuya historia principal se concluye de fragmentos dispersos. En el tercer nivel la dinámica consiste en recoger pistas usando el avatar de un periodista, todo con el fin de encontrar al culpable del atentado. Además, al

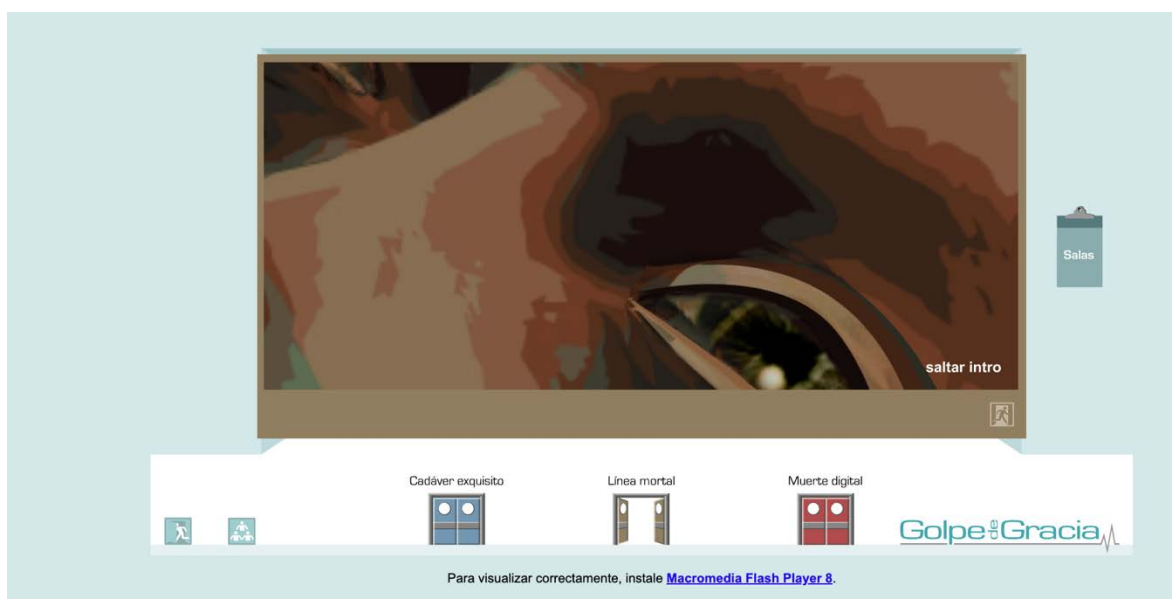
terminar cada nivel el usuario es invitado a leer un texto que acompaña la obra. El hipermedia, así, muta entre el videojuego, la dinámica de rol y la lectura deductiva a medida que avanzamos en el relato. Al respecto, C. Gainza afirma que:

En *Golpe de Gracia* podemos notar, con más claridad que en otras novelas hipermedia, como el lector juega y activa las narrativas a través de actividades que demandan una acción diferente. Más que dar vuelta a una página o presionar enlaces, el lector decodifica mensajes y a la vez envía mensajes a la máquina. Al presionar un enlace, una imagen, al descifrar los misterios y buscar pistas, el lector-jugador va ejecutando códigos que hacen funcionar los algoritmos que dan vida a la narrativa. A su vez, el software devuelve información al lector y activa otros códigos (2018:102).

La misma Gainza hace referencia a la complejidad que el hipermedia supone respecto a otro tipo de textualidades digitales, pues «no sólo experimentan con el lenguaje, sino que también con las formas, la materialidad, generan nuevas relaciones entre autor y lector, entre otros elementos que interrogan a la literatura tradicional y sus convenciones» (2018:97). Por otra parte, la producción de sentido a partir de los distintos lenguajes de los medios usados en la obra, lo que aquí hemos llamado multiexpresividad, implica un proceso de producción técnica y artística que, sin duda, requiere de un trabajo colectivo, en este caso completado por el Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías (CEANTIC) de la Universidad Javeriana y por el proyecto de Arquitectura Asistida por Computador (ADAC) de la misma universidad. Rodríguez es quizá el agente literario que mejor ha sabido capitalizar la capacidad de las academias universitarias colombianas para la producción de proyectos de literatura digital, esta obra y la suma de su trabajo crítico publicado por los medios de la Universidad Javeriana dan cuenta de ello.

Otra de las singularidades de *Golpe de gracia* es el marcado interés en la experiencia del lector/usuario, cuyo rol resulta determinante en el resultado narrativo. Esta interacción bidireccional entre el lector y el software apela ya a la consideración del objeto literario como una entidad activa cuya materialidad no solo media sino que, con la participación del lector, recrea el contenido disponible a través de diferentes códigos expresivos. Dicho de manera simple, la obra resulta ser un todo que puede ser interpretado y «leído» en la clave de uno o

varios de sus recursos. Sin duda, la dimensión sonora de la obra ofrece claves de sentido distintas a las que ofrecen las propuestas gráfica y textual. Si bien los sentidos posibles de la narrativa involucran todos sus medios de expresión, hemos visto en la tradición hermenéutica que la interpretación puede variar dependiendo del elemento de la obra sobre el que enfoquemos nuestra atención.

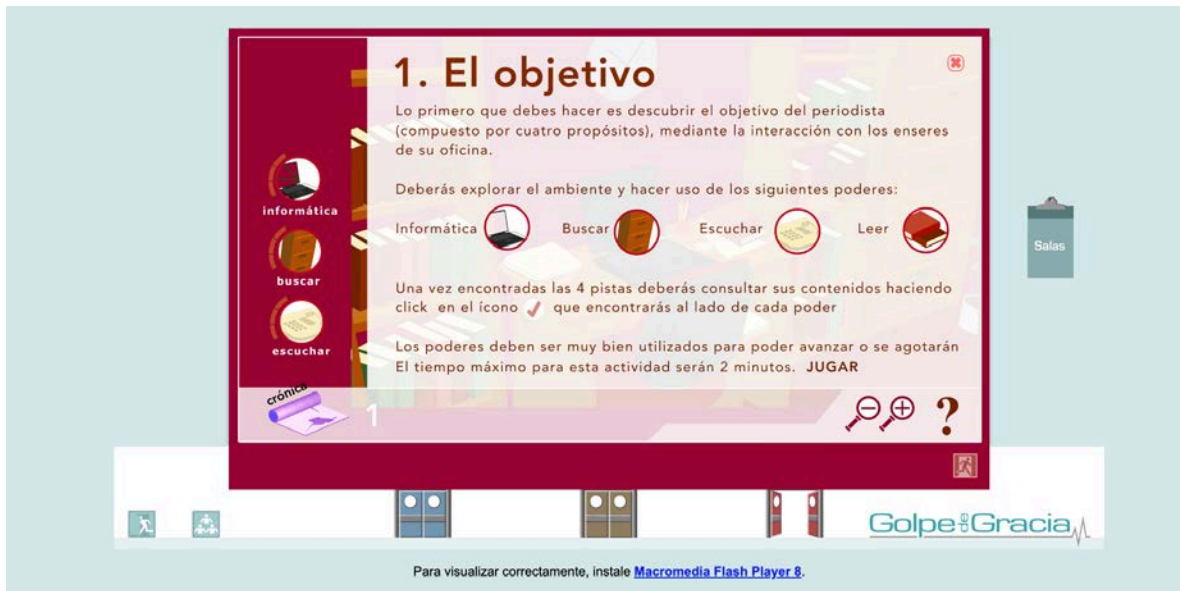


26 - Captura de pantalla de «Golpe de gracia» - Tomada de: https://jaimealejandro.com/obra_digital/golpe_de_gracia/

J.A. Rodríguez (2011:10) describe *Golpe de Gracia* como una obra diseñada para ser altamente interactiva y multimedia desde su concepción. La obra combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación, en un esfuerzo claro por equilibrar la producción de sentido textual con la gamificación. En esa misma línea, el autor reflexiona sobre el tema de la profundidad en la narrativa digital, un aspecto a menudo cuestionado en el campo. Argumenta que la profundidad no debe medirse únicamente por la capacidad de un texto para soportar una interpretación hermenéutica, como es común en la literatura tradicional y en el formato de la novela. En cambio, nos dice, la naturaleza participativa y el carácter enciclopédico de *Golpe de Gracia* proporcionan una forma diferente de profundidad:

Golpe de gracia es en realidad —no sobre reiterarlo— un relato multiforme, interactivo, conectivo y multimedial que facilita recorridos múltiples no lineales, exige interactividad y participación del usuario, le da oportunidad de intervenir, lo conecta con un

amplio contexto y le brinda la posibilidad de construir un texto tanto individual como colectivamente (Jaime Alejandro Rodríguez Edit., 2011:11,12).



27 - Captura de pantalla de «Golpe de gracia» - Tomada de: https://jaimealejandro.com/obra_digital/golpe_de_gracia/

La obra se encuentra disponible en la página web del autor¹⁸, al igual que el resto de su trabajo creativo y crítico. De nuevo, y este es ya un rasgo distintivo de la producción de la literatura digital en Colombia, el autor posee una muy formada conciencia del fenómeno tanto a nivel creativo como crítico y teórico, a tal punto que ha sabido compilar en un solo sitio su producción en torno al tema, lo que en cierta medida ha garantizado su permanencia y su vigencia. Sin embargo, actualmente para visualizar la obra e interactuar con ella es necesario instalar un complemento en el navegador, pues fue diseñada con Adobe Flash Player, dado de baja en 2021. Los modos de interacción entre el usuario y la obra son diversos dependiendo del momento en el que se encuentre en la obra y del nivel elegido. Como ya expliqué, tales modos pasan por la lectura de textos, la interpretación de los códigos sonoros, de video, gráficos y la gamificación de la experiencia del lector/usuario. Por desgracia, y aquí de nuevo podemos aislar una característica del campo colombiano de la literatura digital, algunos de los recursos de la obra han dejado de funcionar a causa de la falta de un mantenimiento permanente.

¹⁸ https://jaimealejandro.com/obra_digital/golpe_de_gracia/

Caminando Bogotá

- *Carlos Torres*
- *Año: 2007*
- *Estado: no disponible*

Caminando Bogotá es una narración hipermedia centrada en imágenes, inspirada en la figura moderna del flaneur. El objetivo del proyecto, en palabras de su autor principal, Carlos Torres, consistía en emular la experiencia del flaneur a partir de lo visual y lo auditivo (Gainza, 2021). La obra se desarrolló en el marco de los procesos académicos y creativos de la Universidad Javeriana, y contó con la colaboración de Julián Baquero, Sergio Roncallo, Lina Leal, Omar Rivera, Jorge Iglesias, Fernando Cruz, y con los aportes de los estudiantes del mismo Carlos Torres quien hizo de la obra un laboratorio creativo que buscaba integrar una visión colectiva de Bogotá. Además, fue financiada por el Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías (CEANTIC) y por el proyecto de Arquitectura Asistida por Computador (ADAC) de la Universidad Javeriana. Según se explica en la página inicial de la obra:

Caminando Bogotá es un experimento de diseño digital de creación hipermedia [...] que recrea la experiencia de un flaneur. Usando las posibilidades que permite la tecnología del siglo XXI, y eludiendo intencionalmente el uso de la palabra escrita (por lo cual este proyecto está lejos de ser una simple «página web») puede llamarse a este sitio si se quiere, un texto posmoderno, una propuesta que se vale de la interactividad posible solo en los nuevos medios como Internet para narrar (en Gainza & Zuñiga, 2021).

Al igual que una buena parte de las obras de la literatura digital en Colombia, *Caminando Bogotá* está fuera de línea, sin embargo es posible acceder a una descripción detallada y a una entrevista con Carlos Torres a través de *El archivo de Literatura Digital en América Latina* (Gainza & Zuñiga, 2021). De acuerdo con lo que allí puede verse, la obra estaba compuesta por una serie de pestañas que daban acceso a la información general sobre el proyecto, a un blog en el que era posible que los usuarios hicieran contribuciones al sitio y expresaran sus opiniones, una sección de descargas, otra de enlaces y finalmente una que contenía los créditos de producción. Al fondo del diseño pueden verse los cerros orientales y delante de ellos la representación de algunos de los sitios y monumentos más representativos

de Bogotá. Al fondo de la descripción del proyecto aparecen los perfiles de Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire y Walter Benjamin, acentuando la intención de vincular la obra con el discurso literario sobre el flaneur y su relación con la ciudad.



28 - Captura de pantalla de «Caminando Bogotá» - Tomada de: <https://www.cartografiadigital.cl/record/CD0000113>

El entrar en la obra, la silueta de un hombre emprendía un recorrido para atravesar los perfiles de Bogotá al caminar. El usuario podía interactuar con las imágenes del entorno urbano, las cuales emitían sonidos al deslizar el cursor sobre ellas. Al hacer clic en estas imágenes, se abrían nuevas ventanas que conducían a juegos interactivos o galerías fotográficas. Los recursos iban desde la manipulación de un mixer digital en el entorno de una fiesta urbana, hasta una galería de retratos de los obreros de un edificio en construcción. La obra, en lugar de seguir una trama convencional o una historia lineal, se enfoca en la experiencia interactiva del usuario y en la representación visual de la ciudad en sí misma. De esta manera, *Caminando Bogotá* se configura como una narrativa inmersiva que permite explorar Bogotá desde una perspectiva participativa, no solo por la creación de un recorrido singular, sino además por la posibilidad de contribuir al archivo general que el proyecto proponía y que los usuarios siguieron alimentando aún después del que el autor dejara de lado la obra.



29 - Captura de pantalla de «Caminando Bogotá» - Tomada de: <https://archivocartografia.cl/fichas/Caminando-Bogota/>

Conviene destacar en la obra la presencia del blog (un formato web bastante popular en la primera década del siglo XXI), de archivos descargables y de una sección que permitía a los usuarios crear y guardar sus propios grafitis digitales. Estas creaciones podían ser compartidas en una galería y en el blog de la página, donde otros usuarios podían valorarlas y comentarlas. Con el tiempo, la galería de grafitis se convirtió en una galería en la que se conservaban las creaciones de cientos de usuarios del sitio. Sobre esto, J.A. Rodríguez afirma que en esta obra «[...] cada experiencia se “camina” en forma aleatoria (deriva) o siguiendo una secuencia sugerida, resultando en una experiencia inmersiva en la que el “lector” como jugador tiene un acercamiento experiencial con los acontecimientos propuestos» (Rodríguez, 2019). *Caminando Bogotá*, en lo que respecta a la participación activa de sus lectores/usuarios, es quizás uno de las obras colombianas en la que es posible apreciar de mejor manera la dinámica y los efectos de la interactividad. El archivo existente de la obra da cuenta de cómo una propuesta en el ciberespacio puede tornarse masiva gracias al interés y a la participación de quienes interactúan con ella y deciden aportar contenido de valor, como en este caso a través de imágenes, fotografías y diseños. Sobre este tema, resulta apropiada la reflexión de Rodríguez para quién en el extremo de la recepción:

[...] aparece la figura del interactuante, usuario de la obra que se implica con ella y participa en la reestructuración del mensaje que recibe. Tanto como las de los ingenieros de mundo, los mundos virtuales multiparticipantes son creaciones colectivas de sus exploradores. Los resultados (o actualizaciones) artísticos de la cibercultura son obras-proceso, obras-flujo, obras-acontecimiento. En el ciberespacio, cada mundo está potencialmente conectado a todos los otros, lo que hace que se confunda el interior y el exterior. (2011:264)



30 - Captura de pantalla de «Caminando Bogotá» - Tomada de: <https://archivocartografia.cl/fichas/Caminando-Bogota/>

Inicialmente, el usuario transitaba la representación de Bogotá a través del avatar digital que exploraba la ciudad, desencadenando la aparición progresiva de elementos visuales y escénicos. Una vez establecido este entorno, el usuario podía interactuar con las imágenes al desplazar el cursor, generando respuestas sonoras que enriquecían la experiencia. Además, al hacer clic en estas imágenes, se accedía a diversas secciones, brindando la oportunidad de explorar y participar en juegos, reproducir sonidos y descubrir imágenes. Esta gama de opciones tenía la intención de crear un modo de apropiación e interacción con la ciudad que estuviera determinado por una combinación de los imaginarios urbanos y las realidades digitales.

T-c-r-)bot(-i-cK-e 0.8

- *Alejandro Corredor Parra*
- *Año: 2012*
- *Estado: no disponible*

T-c-r-)bot(-i-cK-e 0.8 es una instalación creada por Alejandro Corredor Parra en el año 2012. A diferencia de los otros trabajos de este compendio, *T-c-r-)bot(-i-cK-e 0.8* no entra cómodamente en la clasificación de literatura digital que guía este trabajo, pertenece más bien a lo que C. Kozak ha llamado *tecnopoéticas*. Según la argentina, «Arte y tecnología siempre comparten un mundo, puesto que ambos pueden entenderse como regímenes de experimentación de lo sensible y potencias de la creación; pero no todas las zonas del arte ponen de relieve esa confluencia. Tecnopoéticas, arte tecnológico, poéticas tecnológicas son

algunos de los nombres para las zonas del arte que sí lo hacen» (2012:8). *T-c-r-)bot(-i-cK-e 0.8*, de hecho, es el resultado del taller *Insectario: (la robótica en la creación artística)*, orientado por Jorge Vaca y César Hernández en el marco de *Plataforma Bogotá: Laboratorio Interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología*, y del curso de *Poesía Concreta Brasileña* de la profesora Cándida Ferreira en la Universidad de los Andes, durante el primer semestre del 2012. Corredor Parra explica que la obra parte del principio ideográfico que los concretistas brasileños observan en E.E. Cummings, y que su objetivo es «re-crear» los cuatro cantos que emiten los grillos en sus condiciones medioambientales. Otro aspecto importante a tener en cuenta es que, dado que se trata de una instalación, solo podemos acceder a una evidencia filmica de la obra. Puede decirse, entonces, que fue un acontecimiento del cual solo resta el registro que el autor ha conservado en su canal de YouTube¹⁹.



31 - Captura de pantalla del registro de la obra - Tomado del canal de YouTube del autor: <https://youtu.be/ftsKGv-KG1E?si=4Guxqt9N5wnzfH8S>

La instalación es un caligrama robótico que opera mediante una programación específica para crear poesía en respuesta a las condiciones cambiantes del entorno. Corredor Parra ha explicado que la poesía generada se inspira en los cuatro cantos de los grillos, que varían según sus necesidades: defender su territorio, atraer a otros grillos, cortejar y celebrar el éxito en el apareamiento. La obra, además, provoca a los espectadores a modificar el ambiente para influir en la generación del poema. La instalación es un pequeño ecosistema, equipado con diversos sensores que captan los cambios ambientales. Estos sensores interpretan las condiciones presentes y, como resultado, la pantalla integrada muestra cuatro versos. La experiencia para el espectador es, por lo tanto, interactiva, pues la manipulación

¹⁹ <https://youtu.be/ftsKGv-KG1E?si=G4nQoBdpoZB29REs>

del entorno impacta directamente la composición poética. Las secuencias de combinación no son uniformes para cada verso; es decir, cuando el entorno cambia, no todos los versos se ven afectados simultáneamente. Puede que uno o dos versos se modifiquen y, además, lo hagan con diferentes temas, dando como resultado una especie de coreografía poética que cambia en la pantalla.



32 - Capturas de pantalla del registro de la obra - Tomado del canal de YouTube del autor: <https://youtu.be/ftsKGv-KG1E?si=4Guxqt9N5wnzfH8S>

A través del archivo de la *Cartografía de Literatura Digital en América Latina* (Gainza & Zuñiga, 2021) es posible acceder a la documentación que describe la obra de manera detallada, su forma de ensamblaje, un manual de cuidados de la obra y de sus componentes (incluidas las instrucciones de riego de la planta que la integra). Esta documentación, según puede deducirse, está dirigida principalmente a quienes se interesen en acoger la instalación para su presentación pública o privada. Gracias a ello podemos saber, por ejemplo, que *T-c-r-bot(-i-cK-e 0.8)* combina una plataforma digital electrónica libre

(Arduino), junto con otros elementos electrónicos y una planta viva (pasto silvestre y carretón). La instalación es una apuesta creativa para fusionar arte y ciencia, empleando elementos tecnológicos que reflejen la naturaleza poética del mundo que nos rodea, convirtiendo los pulsos biológicos en expresiones líricas y visuales que revelan la relación entre el humano y la naturaleza a través de la poesía generada por estos mecanismos robóticos. La capacidad de apreciación de esta obra artística está intrínsecamente ligada a la dinámica y los cambios que pueden acontecer en el pequeño ecosistema donde se encuentra la instalación. Por lo tanto, para que el espectador pueda contemplar la totalidad de la serie de versos generados por *T-c-r-bot(-i-cK-e 0.8*, debe tener la facultad de modificar todas las condiciones esenciales dentro del ecosistema. Así, el espectador se convierte en un agente activo que puede influir en el resultado final.

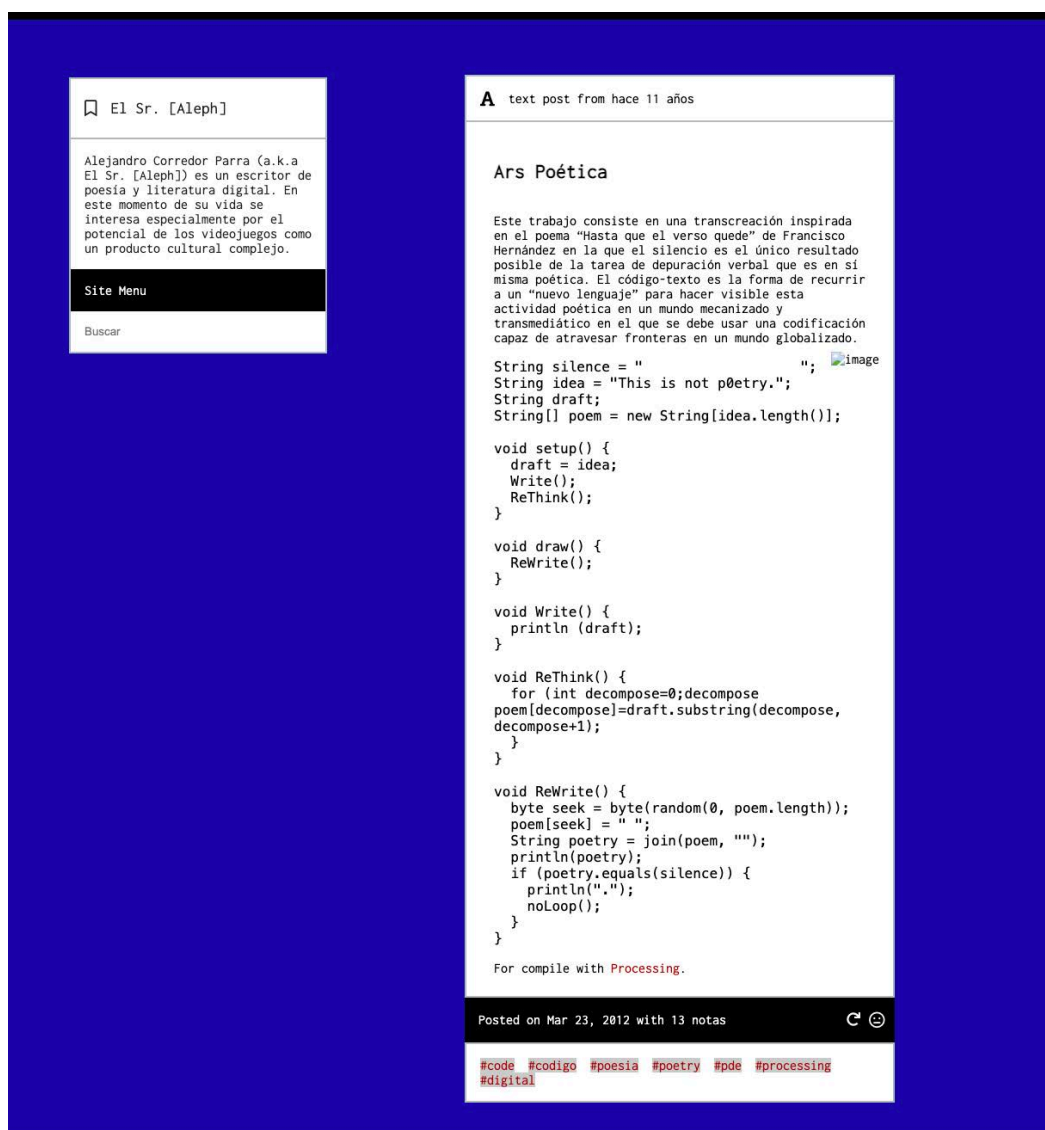
Ars poética

- *Alejandro Corredor Parra*
- *Año: 2012 – 2018*
- *Estado: disponible*

Ars-Poética es una obra de Alejandro Corredor Parra que cuenta con dos versiones. La primera data del 2012 y puede encontrarse en el perfil de Tumblr del autor²⁰. «consiste en una transcreación inspirada en el poema “Hasta que el verso quede” de Francisco Hernández en la que el silencio es el único resultado posible de la tarea de depuración verbal que es en sí misma poética» (Corredor Parra, 2012); la obra está dividida en dos partes que convergen para darle forma. En primer lugar, un dialecto de Javascript para Processing que contiene las instrucciones que, una vez ejecutadas por el entorno, dan paso a la segunda parte. Cuando entramos al sitio donde se aloja la obra, nos encontramos tan solo con el código y una muy breve descripción de la misma. El lector debe, entonces, seguir la instrucción de descargar el archivo ejecutable de Processing, instalarlo en su computadora o cualquier dispositivo que soporte el entorno, y copiar allí el código fuente. De cierta manera, es imposible separar el código y sus entornos (tanto el contenedor como el de ejecución) del sentido de la obra, puede

²⁰ <https://corredorparra.com/post/19788386523/ars-poetica>

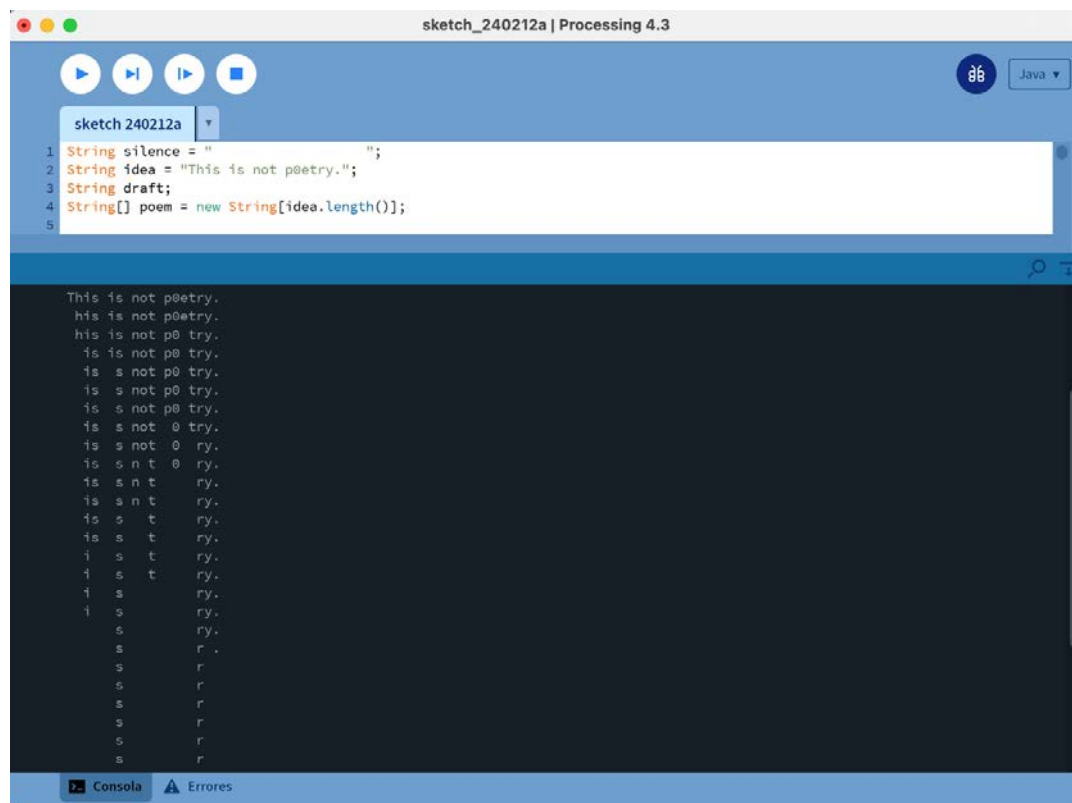
afirmarse incluso que la tarea de desciframiento del poema final corresponde al trabajo colaborativo entre el lector/usuario y el entorno de ejecución.



33 - Captura de pantalla de la primera versión de «Ars Poética» - Tomada de: <https://corredorparra.com/post/19788386523/ars-poetica>

La segunda parte de la obra sucede (pues es el producto de la ejecución de una instrucción programada) cuando Processing interpreta el código fuente. Aparece entonces un solo verso, «This is not p0etry». El verso, en su aparente simplicidad, busca revelar una perspectiva singular de la poesía, de allí su título, *Ars Poética*. El verso, en una secuencia progresiva, va perdiendo sus letras, disolviéndose lentamente en el vacío oscuro de la pantalla digital hasta alcanzar un estado de completa ausencia. El autor, en la breve reseña que nos

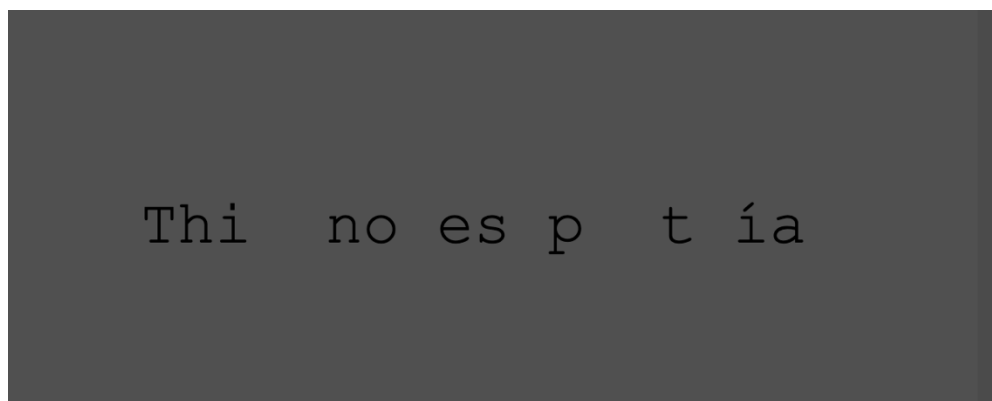
entrega, explica que «El código-texto es la forma de recurrir a un “nuevo lenguaje” para hacer visible esta actividad poética en un mundo mecanizado y transmediático en el que se debe usar una codificación capaz de atravesar fronteras en un mundo globalizado» (Corredor Parra, 2012). En este proceso, la obra es un transcurso hacia la depuración verbal, cada letra suprimida al verso es un paso hacia el silencio, un camino hacia el resultado que, paradójicamente, sintetiza la filosofía de la poesía que el autor propone.



34 - captura de pantalla de la ejecución del código de «Ars Poética» - Tomada de: <https://corredorparra.com/post/19788386523/ars-poetica>

La segunda versión, titulada *Ars Poética 2.0*, data de 2018 y está publicada en [openprocessing.org](https://openprocessing.org/sketch/564524)²¹, el entorno de acceso abierto donde es posible encontrar cientos de trabajos programados para Processing. Esta variante se aleja del aspecto técnico y se adentra directamente en el arte visual, exponiendo únicamente el producto acabado, despojado de su proceso de gestación. Aquí, el espectador es invitado a contemplar el resultado puro, sin las capas de instrucciones y líneas de código que lo engendraron. Asistimos, simplemente, a la desaparición progresiva de los signos que conforman el verso, hasta el límite del silencio.

²¹ <https://openprocessing.org/sketch/564524>



35 - Captura de pantalla de la segunda versión de «Ars Poética» - Tomada de: <https://openprocessing.org/sketch/564524>

Al considerar las diferencias en el proceso de interacción con la obra y la diferencia de entornos y procesos, habría que plantear la posibilidad de que se trate de dos obras separadas. Sin embargo, el núcleo temático es el mismo, con lo que no resulta inapropiado hablar de dos versiones. La obra de Corredor Parra, mucho más minimalista, se adelanta a la simplificación del proceso creativo de la literatura digital gracias a la programación automática que hoy en día ofrece la inteligencia artificial. Es, entonces, un punto de inflexión entre los grandes desarrollos de diseño, gamificación y narrativa transmedia, y la producción de objetos literarios cinéticos e interactivos programados de manera mucho más simple gracias a la IA.

Poesía necrológica colombiana

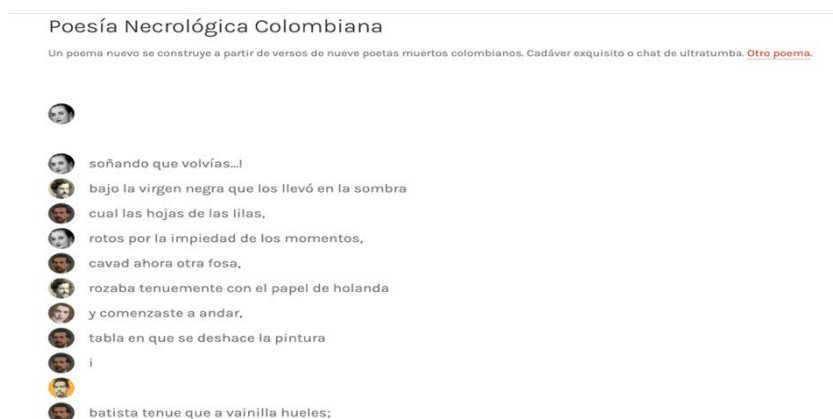
- *David Medina*
- *Año: 2012*
- *Estado: disponible*

La obra es una obra generativa activada por el usuario/lector y producida por un algoritmo que combina aleatoriamente los versos de varios poetas colombianos muertos. El generador titulado *Poesía necrológica colombiana* fue puesto en línea en el año 2012 en la página que contiene el portafolio de obras de David Medina²², su creador, quien además experimenta con otro tipo de tecnopoéticas a modo de instalación. El enunciado que encabeza el generador dice «Un poema nuevo se construye a partir de versos de nueve poetas muertos

²² <https://grama.co/poesia-necrologica-colombiana/>

colombianos. Cadáver exquisito o chat de ultratumba» (Medina, 2012); tenemos, entonces, una triple instancia de producción: el mismo D. Medina que ha programado el algoritmo y ha introducido los versos que luego serán combinados, el algoritmo que combina la obra de los nueve poetas y el lector/usuario, cuya interacción es débil pero definitiva en las variaciones que se producen. La obra, así percibida, es un cadáver exquisito en dos sentidos. Primero, porque es una composición nueva creada a partir de obras diversas de diversos autores; segundo, porque es el producto de la agencia humana y la artificial.

Poesía necrológica colombiana combina versos de Álvaro Mutis, Meira del Mar, Guillermo Valencia, José Asunción Silva, Candelario Obeso, Laura Victoria, Raúl Gómez Jattin, José Eustasio Rivera y Margarita Gamboa. Cada verso es precedido por una imagen representativa del autor original, la cual contiene un hipervínculo hacia la página de Wikipedia o hacia una reseña web del respectivo poeta, permitiendo así explorar la vida y obra de cada escritor.



36 - Captura de pantalla de «Poesía necrológica colombiana» - Tomada de: <https://grama.co/poesia-necrologica->

La singularidad de esta obra radica en su capacidad de generar composiciones poéticas diversas a partir de un repertorio existente. A través de la opción «otro poema», que representa el único espacio de interacción del lector/usuario con la obra, los poemas varían en forma, extensión y estructura. Esta dinámica permite que cada nueva combinación de versos integre distintas tonalidades y estilos, pues los versos conservan sus características originales, con lo cual el sentido de «cadáver exquisito» del dadá se reafirma en el entorno digital. D. Medina logra, de esta manera, llamar la atención sobre algunas obras y autores de

la tradición de la poesía colombiana, pues, como expliqué, al dar clic sobre la imagen de cada poeta se obtiene información sobre su vida y su obra o, cuando menos, una reseña biográfica. El título, por tanto, puede interpretarse como un gesto irónico, considerando el carácter canónico de la selección y el periodo de producción de las obras, datadas antes de los años noventa del siglo XX.

Como es común a otros autores y autoras de la literatura digital en Colombia, el trabajo de Medina parece ser el resultado de una fuerte consciencia crítico/teórica sobre la naturaleza del objeto literario. Al explorar su portafolio, se deduce rápidamente que sus inquietudes estéticas han girado en torno a la cuestión de la naturaleza del libro, de lo literario, de la narración, y de sus posibilidades estéticas más allá del objeto libro en sí mismo, que Medina desnaturaliza interviniendo su materialidad e incluso «museificándolo». Más aún, la página que contiene su portafolio creativo se titula *Gramma*, una pista de entrada para quien se dispone a explorar su trabajo.

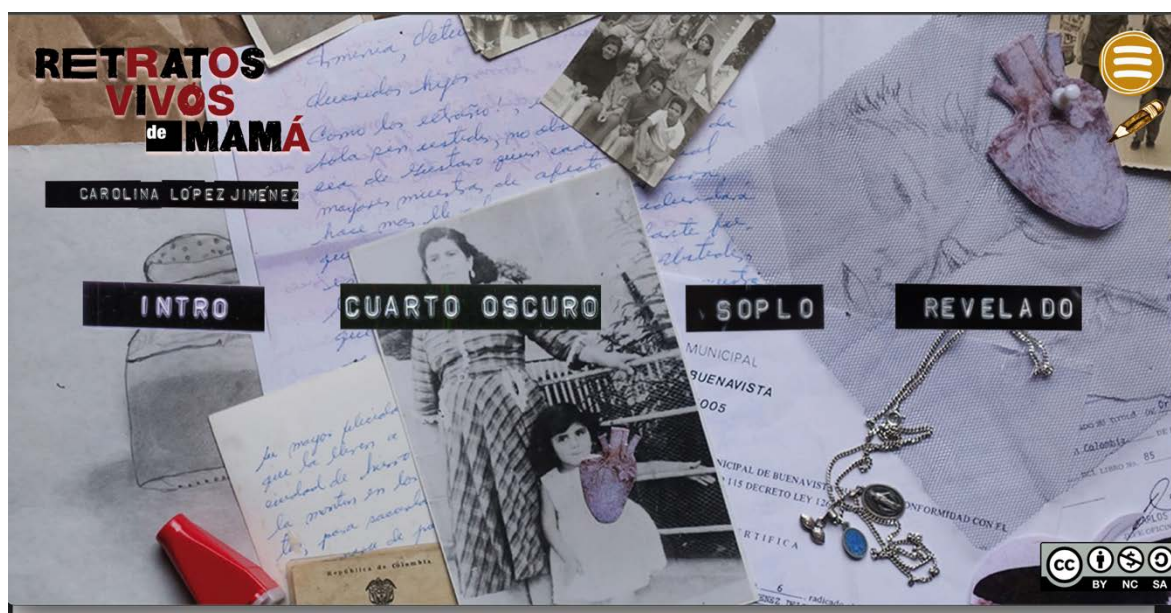
Retratos vivos de mamá

- *Carolina López Jiménez*
- *Año: 2015*
- *Estado: disponible*

«Retratos vivos de mamá es un proyecto de literatura electrónica transmedia inspirado en el duelo (un duelo ocasionado por la muerte de la madre) y en la posibilidad de superarlo a partir de la creación literaria. Este website²³ es el corazón del proyecto y es, en sí mismo, una obra de literatura electrónica que ha tenido dos versiones» (López Jiménez, 2022) . La primera versión estuvo en línea desde marzo del 2015 hasta marzo de 2022, contenía la introducción que aún podemos ver en el sitio y una sección llamada *Diario de duelo*. La segunda versión es la que se encuentra disponible actualmente, fueron agregadas nuevas secciones, nuevos capítulos a la historia y nuevos recursos estéticos que se entrecruzan para enriquecer la experiencia narrativa. Según nos dice Carolina López Jiménez, «Se trata de una obra con potencial transmedia que desde su gestación se ha propuesto explorar el entrecruce

²³ <https://www.retratosvivosdemama.co/>

de géneros literarios y la inclusión de diversos medios artísticos como el dibujo, el video, el audio y la fotografía en un proyecto cuyo nervio es eminentemente literario» (López Jiménez, 2018).



37 - Captura de pantalla de «Retratos vivos de mamá» - Tomada de: <https://www.retratosvivosdemama.co>

El proyecto no posee una estructura determinada, el usuario bien podría acercarse a la obra y leerla de forma fragmentaria o leerla en su totalidad durante una sola jornada. Ahora bien, los fragmentos tienen el mismo eje temático y proponen un sentido global. *Retratos vivos de mamá* es, entre otras cosas, la reconstrucción y al mismo tiempo el resultado del proceso de duelo que vivió la autora a causa de la muerte de su madre. Por una parte, nos permite explorar los detonantes, circunstancias y evolución del proceso creativo, que contó con el apoyo del Ministerio Nacional de Cultura de Colombia a través de la financiación de una estancia en *Residencia en la tierra*²⁴, y que combina elementos tan diversos como el dibujo, el diario personal, el video, la recitación, el collage, el testimonio, la fotografía y el palimpsesto, todos orientados hacia la construcción de un relato fragmentado; por la otra, nos encontramos con una reconstrucción de la figura materna a través de los rastros y testimonios

²⁴ *Residencia en la tierra* es un espacio dedicado a acoger artistas y realizar talleres orientados a la creación en las diversas áreas del arte. Está ubicado en el Eje Cafetero Colombiano y, gracias a la gestión de sus directivas, eventualmente cuenta con apoyos institucionales.

recogidos en un proceso de investigación artística y mnemotecnia. La obra es, entonces, una narración transmedia e interactiva en clave testimonial que da cuenta del duelo y de la visión de una hija sobre su madre a través de la investigación literaria y de la memoria.

El lector se encuentra en la página principal con un índice compuesto por los apartados: *Intro*, *Cuarto Oscuro*, *Soplo y Revelado*. La introducción reproduce la estética de un libro impreso con el que el lector puede interactuar al pasar sus páginas, además puede observar y escuchar los videos que contiene. Hay dos maneras de navegar a través del sitio, la primera mediante el clic en los títulos que aparecen en el centro de la pantalla, la otra accediendo a un menú vertical que se encuentra en la esquina superior derecha. El apartado *Cuarto oscuro* se subdivide en tres secciones: *Diario de duelo*, *Papel quemado por la luz* y *Carrete de recuerdos*. El *Diario de duelo* conserva la lógica epistolar y mnemotécnica del diario clásico, pero incluye elementos interactivos, texto, fotografías, dibujos y videos; al culminar su lectura, se cierra para revelar la apariencia de una libreta de apuntes. La sección *Papel quemado por la luz* es un compilado de fotografías de personas y lugares, contiene textos que pueden aparecer sobre las fotografías, escritos a mano o textos que fueron impresos y luego fotografiados para almacenarlos en la página web; esta sección, además, culmina con un video que lleva como título el nombre de la sección. Finalmente, *Carrete de recuerdos* es un álbum fotográfico al que puede accederse a través de un ícono ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, una vez este se abre, el usuario verá aparecer múltiples fotografías y podrá expandirlas para observarlas con mayor detalle, algunas de las fotografías tienen descripciones o comentarios de la autora.



38 - Captura de pantalla de «Retratos vivos de mamá» - Tomada de: <https://www.retratosvivosdemama.co>

El apartado *Soplo* se subdivide, también, en tres secciones: *Archivador*, *Carpeta roja* y *03-05-20*. La sección *Archivador* es la representación de un viejo archivador de papel plegable que almacena, en orden cronológico, algunos documentos escaneados; los documentos son de toda índole: legales, facturas, posters, fotografías, entre otros. La sección *Carpeta roja* contiene documentos de carácter legal, el usuario puede ampliar estas imágenes para ver con mayor detalle de qué se trata. Finalmente, la sección *03-05-20*, es un texto en el que se explica el contenido y la relación de las otras dos secciones.

El apartado *Revelado* se asemeja a los viejos rollos fotográficos destinados a la cámara oscura. Este apartado se subdivide en cuatro categorías: *Ensayo*, *Hiedra*, *Voces* y *Planto*. *Ensayo* remite a una pieza audiovisual titulada *Ensayo 4.0*, en la que se solapan varios textos y poemas que la autora lee mientras se suceden las imágenes de fotografías, dibujos y collages sobre su madre. La sección *Hiedra*, que tiene como subtítulo *Correspondencias póstumas*, está compuesta por una serie de textos breves, fotografías e imágenes, que constituyen una especie de indagación alrededor de la experiencia de escritura de la autora y su relación con la muerte de la madre; algunas de las piezas de la sección están mecanografiadas, otras escritas a mano y luego fotografiadas. *Voces* es también una pieza audiovisual que introduce un elemento de dramatización a la obra; aquí vemos a una mujer que trajina con cortinas y sedas guardadas en un viejo armario de madera, mientras la voz de la autora repite un poema sobre la presencia y el cuerpo. Por último, la sección *Planto* contiene diecisiete fragmentos sobre el duelo, a modo de introducción aparece un texto que dice «Sobre estas cenizas he plantado diecisiete fragmentos de mi duelo, salidos de la hiedra [...]» (López Jiménez, 2022); efectivamente, el fondo de pantalla es un clip de video en el que se ven los restos de una fogata, para que los fragmentos allí plantados aparezcan, el lector debe hacer clic sobre la pantalla, luego los pequeños textos aparecen uno a uno, hasta que finalmente nos encontramos con el epílogo compuesto por citas de Georges Didi-Huberman, María Zambrano y Annie Ernaux.

A la obra se puede acceder de forma gratuita en internet y es posible usar el material disponible indicando su fuente, pues opera con una licencia creative commons. Además, la autora ha dispuesto un enlace para quienes quieran financiar el mantenimiento del sitio. Los

recursos con los que cuenta la obra van desde videos cargados en la plataforma, algunos otros cargados en YouTube y enlazados a la página, objetos digitales y digitalizados como collage, fotografías, textos y montajes. En lo que a la navegabilidad respecta, el lector/usuario tiene la posibilidad navegar a voluntad, sin seguir un camino predeterminado, aunque la disposición de los elementos en la página así lo sugiera. En apartados como el libro del inicio o como el diario que se presenta en *Diario del duelo*, hay botones que orientan la navegación en la sección y a través de los archivos multimedia. En otras secciones el lector/usuario solo deberá desplazarse de arriba hacia abajo por la página para observar fotografías y leer textos. En otras deberá interactuar con fotografías y desplazarse entre ellas para leer sus descripciones o los comentarios de la autora.



39 - Captura de pantalla de «Retratos vivos de mamá» - Tomada de: <https://www.retratosvivosdemama.co>

Si bien *Retratos vivos de mamá* es una obra concebida por Carolina López Jiménez, el resultado final es producto de un trabajo de equipo en el que participaron Martha Hernández en el diseño y la dirección de arte, Rafael Díaz en el desarrollo web y Fabio Polanco Gaona en la edición de video y textos. Es, pues, un trabajo de creación colectiva.

Memorias y caminos

- Jaime Alejandro Rodríguez
- Año: 2016

- *Estado: disponible*

Memorias y caminos es un hipermedia literario ideado por Jaime Alejandro Rodríguez en el 2016. A diferencia de sus obras anteriores, en donde la lógica hipertextual y la gamificación operaban como estrategias narrativas que orientaban la lectura y la interacción con la obra, en *Memorias y Caminos* J.A. Rodríguez ha dejado un espacio mucho más amplio para la exploración, pues la obra no posee una ruta de lectura o de interacción definida. Desde la perspectiva de Marie Laurie Ryan (2004) podríamos hablar de una interactividad débil, pero lo cierto es que la propuesta estética del hipermedia suscita un tipo de interactividad figurativa mucho más compleja que algunos de los trabajos anteriores del autor. De hecho, la voz que sirve de introducción a la obra recita un texto referido a la literatura como un medio para el extravío del yo. La noción de lo laberíntico, aquí coronada por la oscuridad fundamental de *Memorias y caminos*, orienta la estética visual, la propuesta narrativa y los modos de interacción. A tientas, el lector/usuario se mueve con una lámpara que ilumina apenas las áreas necesarias para permitirle ir de una galería a otra, sin un norte, sin más guía que la intuición y la curiosidad.

Memorias y caminos es también una obra que resulta del trabajo colaborativo. La idea original y los textos son de J.A. Rodríguez; la programación, la música y el diseño sonoro de Alejandro Forero; en el diseño sonoro también trabajó Carolina Lucio, quien se ocupó además de la diagramación y el diseño de textos; Cecilia Traslaviña y Ana Caro estuvieron al frente del concepto y la animación. La producción de la obra fue auspiciada por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Javeriana de Colombia. *Memorias y caminos es definida* como:

[...] un espacio para compartir breves narrativas de origen autobiográfico y de carácter literario enriquecido, es decir, un texto que combina imágenes, video, audios e interacciones para potenciar el propósito narrativo. El usuario de *memorias y caminos* explorará una interfaz dinámica que lo llevará aleatoriamente a entradas que ambientan y cuentan a su manera la historia, y también encontrará el texto para leerla. La invitación es a explorar e interactuar con la plataforma libremente, sin la presión de una secuencia y bajo el placer del extravío laberíntico (Rodríguez, 2016).



40 - Captura de pantalla de «Memorias y caminos» - Tomada de: <https://jaimealejandro.com/memoriasycaminos/>

La dimensión autobiográfica es protagonista crucial tanto en la gestación como en el resultado del hipermedia. Por una parte, la experiencia estética del autor deriva en la realización de la obra, pues según nos hace saber J.A. Rodríguez se inspira o, para usar sus términos, resuena con un trabajo precedente del dramaturgo Enrique Vargas, *El hilo de Ariadna* (1992). Rodríguez cuenta que en 1983 asistió durante un par de semanas a uno de los talleres de creación de Enrique Vargas y, una década después, asistió a la presentación de la obra resultante de esos ejercicios creativos; la experiencia, cuenta Rodríguez, marcó «una huella imborrable» (2016:310). *El hilo de Ariadna* es una obra que se inscribe en lo que Enrique Vargas denominó *teatro de los sentidos*, un laberinto sensorial en el que

A partir de la oscuridad, la soledad y el silencio como elementos principales de la propuesta dramática, el visitante percibe aromas lejanos, texturas sugerentes, paisajes sonoros, cuerpos y obstáculos físicos que incitan a deslizarse, entre sensaciones y sentimientos evocadores de su memoria profunda, al encuentro de imágenes olvidadas y al descubrimiento de nuevos significados para la experiencia cotidiana.

Esto en palabras de Mauricio Bejarano (1992), uno de los productores de la música original de la obra. *Memorias y caminos* retoma esa referencia estética y la interpola en el ámbito digital, proponiendo una experiencia en la que el lector recorre a tientas los escenarios de penumbra donde se distinguen vagas siluetas gracias a los fragmentos que el reflejo limitado de una lámpara ilumina, objetos a medias reconocibles por la intuición, con los cuales se interactúa en una deriva siempre incierta hacia poemas, textos autobiográficos,

videos, animaciones, collage, objetos cinéticos, entre otros. Por otra parte, J.A. Rodríguez hace de memorias y caminos un medio para vehicular su concepción de lo biográfico y, de manera más específica, de lo biográfico en la literatura. Rodríguez (2016:308) parte de una distinción teórica entre memoria y recuerdo en la creación literaria; el recuerdo —afirma— es aleatorio, fragmentario, disruptivo. El elemento biográfico que constituye el argumento de *Memorias y caminos* responde a esa conclusión, se expresa mediante fragmentos dispersos, piezas aparentemente sueltas y dispositivos visuales, sonoros y cinéticos que buscan evocar la experiencia vital del autor a través de la ciudad y sus distintos escenarios.



41 - Captura de pantalla de «Memorias y caminos» - Tomada de: <https://jaimealejandro.com/memoriasycaminos/>

Memorias y caminos está alojada en la página web del autor²⁵. La interfaz de la plataforma permite interactuar con un paisaje oscuro que se ilumina cuando el cursor se mueve sobre él. La obra hace uso de imágenes, audios y videos con el propósito de crear su narrativa. No hay una secuencia o una linealidad definida, su característica principal es, en palabras de Rodríguez «el placer del extravío laberíntico». Así pues, el lector/usuario puede encontrarse frente a un paisaje e interactuar con él, este paisaje podrá llevarlo a un momento en particular y luego arrojarlo a otro paisaje completamente diferente. Una voz recita un texto al mismo ritmo que el cursor se mueve, cuando este se detiene también la voz lo hace. Esta voz, además, se verá interrumpida si el lector/usuario encuentra un elemento en el paisaje con el cual pueda interactuar. Por otro lado, la obra propone que sus usuarios registren sus experiencias y comentarios en un blog, lo que agrega una dimensión colaborativa a la experiencia. Adicionalmente, la plataforma utiliza herramientas que la conectan con redes

²⁵ <https://jaimealejandro.com/memoriasycaminos/>

sociales como X y aplicaciones como Google Maps para ampliar la deriva de quien la visualiza.

Conviene destacar las relaciones intertextuales que *Memorias y caminos* sostiene con otras obras del autor, por ejemplo, uno de los elementos interactivos nos dirige a un video de distintas figuras femeninas que se transforman, este video da paso a un texto titulado *Mujeres*, texto que pertenece originalmente a *Gabriella Infinita*. Hay, también, un fuerte componente reflexivo que compone la obra, una autoconciencia del arte literario y de las artes digitales que es puesta de manifiesto en varias ocasiones.



42 - Captura de pantalla de «Memorias y caminos» - Tomada de: <https://jaimealejandro.com/memoriasycaminos/>

La lectura tiene diferentes momentos dependiendo de las elecciones del lector/usuario. Inicialmente, al ingresar a la plataforma, el usuario encontrará una breve descripción de esta y unas instrucciones que le permitirán navegar por los paisajes que se le proponen. Acto seguido, deberá explorar la penumbra de la pantalla con el uso del cursor, que funciona como una linterna de luz tenue. La respuesta de la página es doble, la luz ilumina por partes los objetos que componen la estancia y el paso sobre algunos de los objetos activa un sonido que se solapa con la narración y que indica que dicho objeto es interactivo. Cuando el lector/usuario da clic sobre los elementos del paisaje se abren diversas posibilidades, podría ser que emerja un video que se reproducirá de manera indefinida, un objeto animado, un texto aparentemente poético y algún otro más cercano al ensayo. Algunas

de estas nuevas secciones tienen un ícono representado con la letra B, al dar clic sobre este ícono la plataforma redirige al lector/usuario hacia blog en el cuál puede escribir sobre su experiencia de lectura, o sobre aquello que se le antoje, no hay restricción. En todas las secciones hay una flecha que funciona como señal para cambiar de sección, sin embargo no existe pista alguna de a dónde dirige. Este procedimiento no exige un orden o una secuencia preestablecidas, el usuario podrá interactuar con la plataforma tanto como quiera y podrá detener su navegación en el momento en que lo decida.

Mandala

- *Alejandra Jaramillo*
- *Año: 2017*
- *Estado: disponible*

Mandala es un hipertexto narrativo escrito por Alejandra Jaramillo, editado por Diente León y desarrollado por Manuvo S.A.S. La obra es el resultado de un enorme trabajo de equipo, aunque la idea original y la escritura estuvieron a cargo de Jaramillo. A diferencia de las otras obras de la literatura digital en Colombia, *Mandala* no está publicada bajo una licencia *Creative Commons*, de hecho, para acceder al contenido total de la obra es necesario pagar una inscripción. Esto es especialmente significativo y con el tiempo habrá que analizar cuáles son los resultados de esa apuesta, pues lo cierto es que en su gran mayoría las obras de la literatura digital apelan por una filosofía de acceso abierto (Gainza, 2018) y esto ha modelado el comportamiento de usuarios y lectores. Apostar por una obra paga supone intentar acceder al circuito comercial del intercambio de objetos culturales que, en el caso de la literatura colombiana, es bastante tradicional respecto a los formatos de circulación y venta de las obras literarias, prueba de ello son las estadísticas de libros vendidos en el país, como se ve en la tabla 43 (Cámara Colombiana del Libro, 2021).

No está de más aclarar que no existe en las categorías ofertadas una que acoja específicamente las obras de la literatura digital, por lo cual una propuesta como *Mandala* se incluye en el grupo titulado «Digital», que en realidad fue creada para incluir libros (en el sentido tradicional) que tienen una versión digital y no impresa, pero caben allí los objetos

digitales que no responden al formato, el diseño o las lógicas del folio o del código. De hecho, de acuerdo con la pesquisa de Julián Cubillos Ocampo (2021:122), «[...] la obra tuvo problemas iniciales para ser inscrita por derechos de autor, debido a que estaba hecha en Flash y que no había categorías claras para su inscripción; problemas administrativos que finalmente fueron resueltos». Así las cosas, *Mandala* representa un hito al tratar de introducirse en flujo comercial del libro que, en el campo literario colombiano, está dominado por propuestas editoriales cuya idea de la literatura está fuertemente vinculada a la tradición de la cultura impresa.

Oferta de títulos y ejemplares

Oferta de títulos editados en Colombia por formato
2018-2021

	2018	2019	2020	2021
Impresos	19.812	17.075	16.514	14.010
Digital	1.581	2.792	3.747	4.731
Audio libros	357	129	474	42
Total oferta	21.750	19.996	20.735	18.783

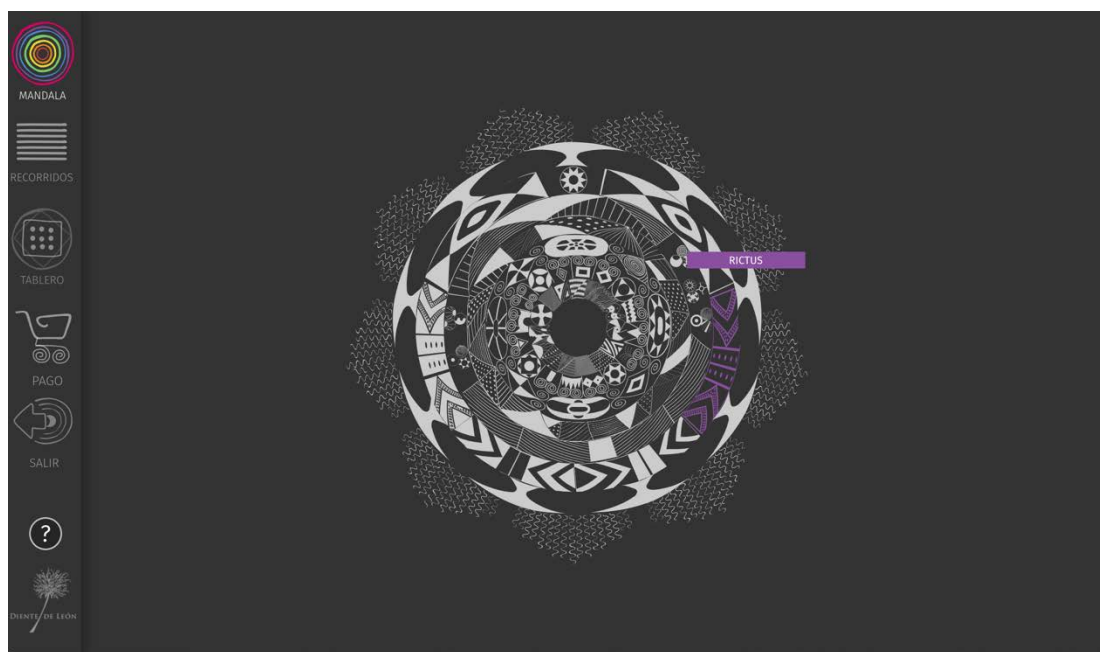
Fuente: Cámara Colombiana del Libro.

43 - Resumen de la Oferta de títulos editados en Colombia por formato
en el periodo 2018-2021

Sin embargo, la obra fue concebida como una novela, de allí su narratividad. Así nos lo hace saber la reseña de presentación, donde puede leerse «Mándala [sic], la novela que usted se va a lanzar a recorrer, es un proyecto de escritura digital, una novela construida para ser leída de múltiples maneras» (Jaramillo, 2017). Como en la mayoría de las obras aquí reseñadas, la definición genérica resulta problemática debido a la naturaleza misma del fenómeno que, en general, no se acomoda a los paradigmas architextuales (Genette, 1989) de la tradición literaria.

Mandala, además, tiene vasos comunicantes directos con *Rayuela*, de Julio Cortázar. Alejandra Jaramillo afirma que la concepción de la obra empezó «[...] con un primer

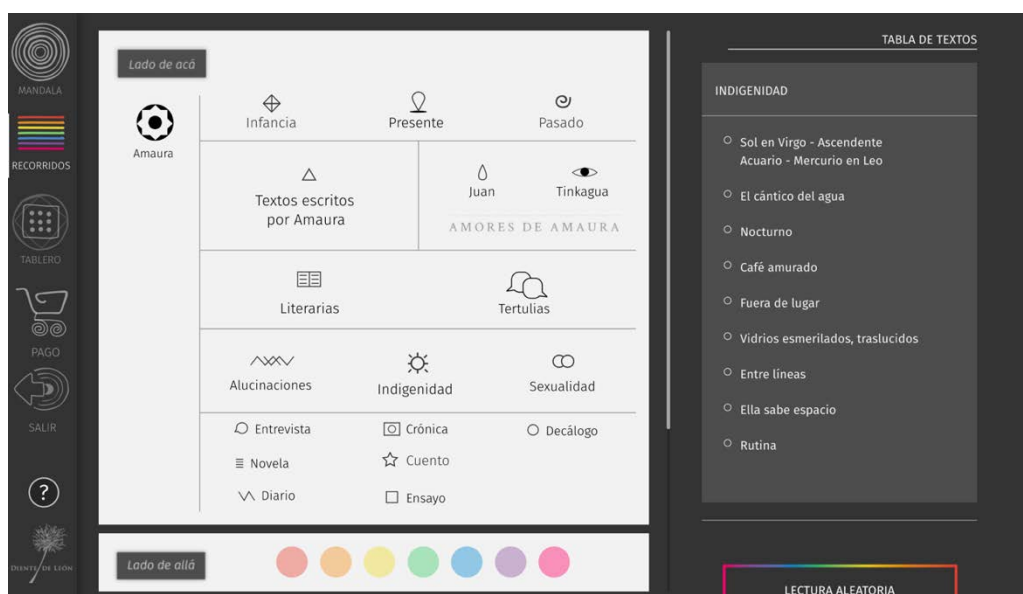
equipaje que era *Rayuela* y yo quería llevar al extremo un poco la visión de lo aleatorio, del juego, del movimiento dentro del texto y me pareció que, en mi momento, lo digital producía la posibilidad de hacer ese juego sin necesidad de que el lector conociera el texto completo» (Universidad Nacional de Colombia, 2015). De allí los múltiples guiños que *Mandala* hace a la obra de Julio Cortázar, el tablero de *Recorridos* que remite al de *Tablero de dirección* de *Rayuela*, la división general entre *El lado de allá* y *El lado de acá*, la presencia al interior de la obra de varios géneros que van del cuento al ensayo, incluso el mandala que fue, como se sabe, la idea inicial del proyecto cortazariano (Cortázar y Barrenechea, 1983; 22). No en vano afirma Daniel Ocampo Becerra (2020) que «*Mandala* acoge como propias las palabras de Morelli de *Rayuela*, novela con la que masivamente dialoga la obra de Alejandra Jaramillo: “Escribir es dibujar mi mandala y a la vez recorrerlo, inventar la purificación purificándose; tarea de pobre shamán blanco con calzoncillos de nylon”». Puede decirse, entonces, que *Mandala* es la segunda obra de la literatura digital en Colombia que se ocupa de remediar la obra de Julio Cortázar. La primera, como ya vimos, es la *Rayuela* de Santiago Ortiz. Es posible leer una reflexión amplia sobre las relaciones entre *Mandala* y *Rayuela* en el artículo escrito por Yann Seyeux (2023) aquí referenciado.



44 - Captura de pantalla de la imagen de entrada de «Mandala»: tomada de <https://www.novela-mandala.com/>

En lo que respecta a la estructura y al relato de *Mandala*, se trata de una plataforma web que propone un recorrido de lectura hipertextual vehiculado por los segmentos que componen la figura de un mandala de la cultura Muisca del altiplano cundiboyacense en Colombia. La página inicial está dividida en dos partes: una banda lateral en la que está ubicado el menú de opciones para la navegación y un espacio de visualización que ocupa la mayor parte de la página. El menú de opciones está compuesto por los íconos de un círculo concéntrico que dirige a la sección *Mandala*, una runa que dirige a la sección *Recorridos* y un círculo circunscrito que dirige a una vista general de las partes que componen la obra y del progreso de lectura.

La sección *Mandala* es, como su nombre lo indica, un mandala compuesto de varios segmentos que dirigen a distintos apartados del relato. La figura está conformada por siete anillos concéntricos que están identificados, cada uno, por un color distinto que sirve, en este caso, como única guía argumental, pues el lector tiene libertad de entrar a cualquier segmento sin restricción alguna. Una vez termina la lectura del texto de uno de los segmentos, aparecen ante el lector dos posibilidades, *Siguiente* o *Perderse*. La primera garantiza una ruta de lectura relativamente lineal, pues contiene varias digresiones en las que intervienen los asistentes anónimos a una tertulia o en las que se despliegan reflexiones metaliterarias que pertenecen, presumiblemente, a la protagonista. La segunda opción, *Perderse*, conlleva un recorrido aleatorio a través de las distintas partes que componen el relato.



45 - Imagen parcial de la sección «Recorridos» - Tomada de: <https://www.novelandamandala.com/>



46 - Imagen parcial de la sección «Recorridos» - Tomada de: <https://www.novelamandala.com/>

La sección *Recorridos*, como indique antes, aparece representada por una runa que ostenta los colores de la wiphala. Está dividida en tres segmentos: *Lado de Acá*, *Lado de Allá* y *Las Siete Partes*. Cada segmento supone una manera distinta de explorar la obra y se organiza mediante íconos, temas o colores relacionados con la narrativa. Por ejemplo, *Lado de Acá* se articula en torno a Amaura, la protagonista, cuya figura funciona como eje central de los otros caminos de esta sección, a su vez compuestos por íconos titulados de acuerdo con la temática de los textos que contienen. El *Lado de Allá*, por su parte, se divide siete círculos, cada uno con un color de la wiphala. Al final de la sección, está el segmento titulado *Las Siete Partes*, conformado por siete líneas de colores y un enunciado que le da título. Al clicar sobre alguno de los íconos que representan los caminos de lectura de cada segmento, se despliega un índice en la parte derecha de la pantalla. Este índice enumera los títulos de los fragmentos de la obra que el lector debe seguir para completar el recorrido elegido. Al terminar un recorrido, la plataforma anuncia la creación de un mandala que representa el camino de lectura. Este mandala puede ser descargado directamente desde la plataforma, dándole al lector un testimonio visual de su interacción. Además, el lector puede acceder a una especie de oráculo ofrecido por Tigua Nika Sua, el sabedor muisca que asesoró en parte la producción de la obra. Una descripción amplia de la dinámica de lectura de *Mandala* puede ser consultada en la tesis titulada *Alfabetización mediática en revolución digital y literatura electrónica* (Cubillos Ocampo, 2021).

Oráculo muisca de *Mandala**



Estas trazas corresponden a los últimos siete textos que leyó. Elija una de ellas y se le revelará un oráculo muisca de *Mandala*.

47 - Captura de pantalla de «Mandala» - Tomada de: <https://www.novelamandala.com/>

Si bien la característica principal de *Mandala* es la diversidad de tipologías textuales y de géneros entrelazados en la obra, destaca un hilo conductor: Amaura. En la obra se narra su infancia, pasado y presente. La «novela» entremezcla las tertulias con un círculo íntimo, sus reflexiones, pensamientos y los textos escritos por ella misma. Ahora bien,

[...] sería injusto afirmar que la novela depende de un único nudo narrativo. Más bien, el relato de Amaura se desplaza constantemente, interrumpido por otros recorridos posibles que saltan de una parte de la novela a la otra sin la intención de respetar una unidad de conflicto, ni mucho menos la cronología de las acciones, o ni siquiera la jerarquía de las voces narrativas. Podría afirmarse que el lector se siente conminado no tanto a averiguar qué va a pasar con Amaura sino a olvidarse de ella y reemplazar su interés por la multiplicidad de pequeños mundos que constituyen el universo (¿virtual? ¿literario?) creado por *Mandala*. (Ocampo Becerra, 2020).

Es bastante claro que el lector juega un papel determinante en la composición del *recorrido* o del *mandala* final, pues sus elecciones modelan el resultado. Aun así, la interactividad de la obra puede calificarse como débil, pues lo cierto es que responde en todos los casos a la lógica hipertextual cuyas posibilidades están ya predeterminadas y cuya lectura es, en verdad, multilineal. *Mandala* es, según me parece, la obra de la literatura digital colombiana más cercana a los hipertextos producidos por *Estgate Systems* a partir de los años noventa, aquellos que fundaron y modelaron el género tal como lo conocemos. Debo señalar, además, que la iconografía y la cromatología de la obra la dota de una dimensión adicional,

pues cada detalle contiene una dosis de sentido que está directamente relacionado con la experiencia de Amaura. Así, también *Mandala* cumple con esa condición multiexpresiva que hemos postulado para la literatura digital.

Otra de las características notables de *Mandala* es la consciencia metaliteraria introducida en el relato. *Amaura* es una editora que, en un proceso de triple transición (amorosa, espiritual y profesional) se convierte en escritora. Esto le permite a la autora introducir en boca y pluma del personaje una amplia serie de reflexiones, a modo de ensayo o bagatela, sobre la literatura, sobre la escritura y sobre las y los escritores. De hecho, el texto que más se repite en las distintas rutas de lectura es el titulado *Escritural*, un monólogo sobre los móviles y detonantes de la escritura, sobre la tradición literaria y sobre el objeto mismo de la literatura. La protagonista escribe lo siguiente:

[...] ¿Acaso sé algo que quiero contar? ¿Acaso hay una historia de antemano? No. Tengo miedo de los seres que me habitan, de sus rostros, de encontrarme con el misterio de quienes soy, porque es de ese material que se hace mi escritura, de preguntas que a cada respuesta se trastornan. Historias contadas en el hacerse, seres que hieren la página, esa que estaba en blanco antes de su atropellada aparición. No creo en la trama perfecta, en el cuento circular, en la narración cerrada. (Podría entonces prescindir de esa literatura; tantos maestros que se han dedicado a la arquitectura de la palabra, de la historia, orfebres de historias perfectas). Imprescindible, quizás. Obsoleta también. Nada que no cuente su pleno existir existiendo tiene hoy sentido para mí [...]. (Jaramillo, 2017).

En la obra, incluso, encontramos una reflexión sobre la literatura digital y su irrupción en el campo de la tradición literaria. En el texto titulado *Tertulia sin Amaura*, los contertulios concluyen no sin cierta inquietud: «Un nuevo arte, querido, nada que hacerle, por fin se acabó el siglo XX».

Al día de hoy, *Mandala* está disponible en una página web dedicada exclusivamente a alojar la obra²⁶ y sus elementos, tales como textos e imágenes descargables. El acceso a la

²⁶ www.novelamandala.com

obra completa requiere una suscripción paga que le permite al lector/usuario el acceso interactivo sin restricción.

Voces invisibles

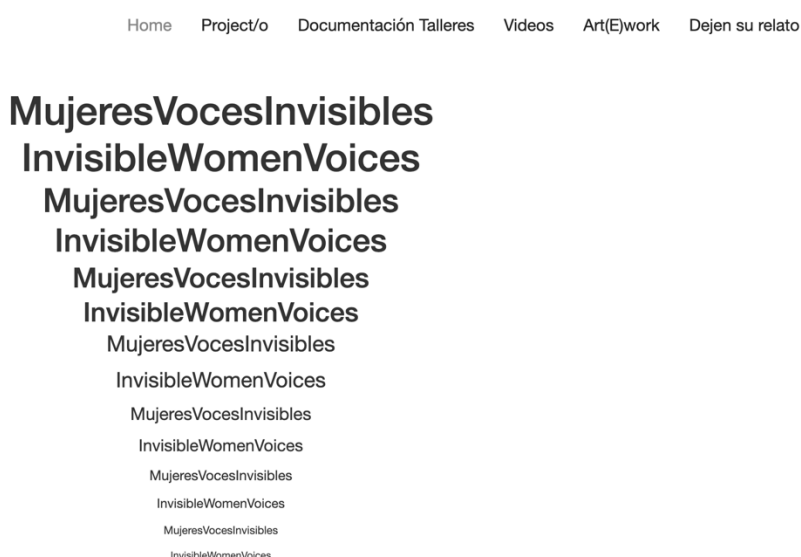
- *María Mencia*
- *Año: 2019*
- *Estado: disponible*

Voces invisibles: Mujeres Víctimas del Conflicto Colombiano es una obra hipermedia que recoge, en tres modalidades diferentes, los relatos de grupos de mujeres vinculadas a la Corporación Zoscua²⁷ y a la Ruta Pacífica de las Mujeres²⁸, víctimas del conflicto armado colombiano y de la violencia sistémica del país. «El trabajo interactivo [...] contiene imágenes, sonidos, fotografías de performances recopiladas durante los talleres de co-creación en Bogotá, además de fotografías tomadas por las mujeres en los plantones y manifestaciones [...]» (Mencia, 2019). *Voces invisibles* es un proyecto de investigación basado en prácticas creativas, que a su vez forma parte de un proyecto mucho más amplio llamado *Memory, Victims, and Representation of the Colombian Conflict*, financiado por el Arts and Humanities Research Council británico, que reúne un equipo interdisciplinario de expertos en áreas como lenguas modernas, artes de los medios, ciencias de la computación y derechos humanos, para abordar el tema de la representación del conflicto y las víctimas en los más sesenta años de conflicto en Colombia. Sobre todo, se centra en explorar e incentivar

²⁷ La Corporación Zoscua es una organización colombiana cuyo trabajo se concentra especialmente en el Departamento de Boyacá. Desde el 2007, la corporación Zoscua se ocupa de visibilizar el conflicto armado colombiano y hacer memoria histórica de sus consecuencias en Boyacá. Las acciones realizadas de la corporación son, en su mayoría, de tipo artístico, cultural, en el ámbito de lo que se conoce como artivismo, orientadas a fomentar la búsqueda de la verdad sobre el conflicto, la paz, la justicia y la reconciliación en Colombia.

²⁸ La Ruta Pacífica es un movimiento feminista con accionar político de carácter nacional, que trabaja por la tramitación negociada del conflicto armado en Colombia y por hacer visible el impacto de la guerra en la vida y cuerpo de las mujeres; es pacifista, antimilitarista y constructora de una ética de la No violencia en la que la justicia, la paz, la equidad, la autonomía, la libertad y el reconocimiento de la otredad son principios fundamentales. Surge públicamente en 1996 como respuesta a la grave situación de violencia que viven las mujeres en las zonas de conflicto, tanto rurales como urbanas. En los años de existencia, ha construido un modelo de actuación que se mantiene y perfecciona como parte de sus métodos de acción como son: la movilización (más de 100 mil mujeres movilizadas en el país), los plantones, la formación, el fortalecimiento de las organizaciones de mujeres en los territorios, la incidencia, el acompañamiento psicosocial y jurídico, y la gestión del conocimiento son parte de su legado organizativo. Todo ello dirigido a la construcción de sujeto social para lograr cambios a favor de los derechos de las mujeres (Ruta Pacífica de las Mujeres, 2024).

nuevas formas de sensibilización respecto de la autorrepresentación de las mujeres víctimas del conflicto colombiano a través de diferentes prácticas artísticas (Mencia, 2019). La dirección artística del proyecto estuvo a cargo de la artista e investigadora española María Mencia y la dirección en investigación de Claire Taylor; además, contó con la participación de investigadores e investigadoras de la University of Liverpool (UK), la Universidad Politécnica de Cartagena (España), la Universidad Santiago de Cali y la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Se trata, como se ve, de una obra atravesada por un importante componente político y social, y por una serie de iniciativas académicas interesadas en comprender y visibilizar las características del conflicto armado.



48 - Captura de pantalla de la página de entrada de «Voces invisibles» - Tomada de: <https://www.voces-invisibles.mariamencia.com/>

La obra está alojada en una página dedicada al proyecto, en la que pueden encontrarse detalles sobre su ejecución y resultados, tales como videos y documentación relativa a los procesos de sensibilización realizados con las mujeres pertenecientes a las organizaciones que participaron del proceso. La página, además, incluye una sección a la que se accede a través de la pestaña *Dejen su relato*, allí «[...] quienes estén interesados en participar con su relato en la construcción de la memoria y de este modo tomar parte en una obra artística para visibilizar su experiencia de cara a la sociedad» pueden entrar en contacto con los administradores de la página, quienes en respuesta comparten con los usuarios una aplicación

móvil diseñada exclusivamente para «[...] ayudar a las mujeres víctimas del conflicto armado en Colombia, a compartir sus relatos de una manera oral, escrita o a través de video; con la intención de compartirlos con el exterior a través de esta página web». La obra es, entonces, de naturaleza procesual, se enriquece permanentemente con la colaboración de los lectores/usuarios o de los interesados en la narrativa, con lo cual su contenido tiene el potencial de ser siempre diverso.

Voces invisibles combina recursos gráficos y sonoros para construir una narrativa con los testimonios de las mujeres que participaron de los talleres mencionados. Las formas del testimonio, a su vez, son heterogéneas. Entre los recursos compilados encontramos registros orales, fotografías, tejidos, textos escritos, dibujos, videos, esculturas, instalaciones, registro de protestas públicas, murales, entre otros. En todos los casos mediados por los recursos digitales que, aquí, funcionan como un entorno interactivo que acoge todas esas manifestaciones y le permite al lector/usuario obtener una visión panorámica del fenómeno.



49 - Captura de pantalla del primero de los murales digitales de «Voces invisibles» - Tomada de: <https://www.voces-invisibles.mariamencia.com/>

La obra está ubicada en la pestaña llamada *Art(E)work*²⁹, que conduce a una página bilingüe que señala la autoría de los testimonios y el acceso a cada una de sus partes a través

²⁹ <https://www.voces-invisibles.mariamencia.com/artwork/>

del título respectivo. *Su espacio en la memoria/Their place in memory*, la primera de las partes, es un mural digital sobre el que han sido dibujados o escritos mensajes, frases, palabras o íconos alusivos a la violencia contra las mujeres durante la guerra en Colombia; cuando el lector/usuario ingresa y activa el sonido, debe deslizar el cursor sobre el mural para ver su contenido al tiempo que las voces de las mujeres se superponen, sin un orden específico, repitiendo incesantemente consignas sobre su rol, sus derechos, sus necesidades y sus reivindicaciones en el marco del conflicto social armado. Imagen y sonido se reproducen de manera simultánea y efímera, con lo cual la sensación es la de un rumor multitudinario de voces que claman y reclaman. «La verdad es que lo viví», «no miedo», «restauración», «pedimos justicia», «dignidad humana», «mis derechos no se negocian», «que no se repita nunca más», «reparación», «futuro», son algunos de los mensajes y las consignas que escuchamos en la voz de mujeres con tonos y acentos diversos. Los dibujos, los textos y los íconos trazados a mano aparecen y se esfuman, uno sobre otro, al mismo tiempo que las voces femeninas resuenan. Además, encima y debajo del mural se extiende una banda sobre la cual se desliza, aparece y desaparece el texto de algunas de las palabras que escuchamos. Sin embargo, es solo mediante la interacción que la obra sucede, solo si los lectores/usuarios lo deciden es posible escuchar y ver el clamor contenido en la pieza digital. La participación activa, por tanto, es la clave medular, no solo a nivel estético sino, además, a nivel social y político. Ese parece ser el mensaje de fondo de la propuesta.

La segunda parte, *Nos escuchan/Are you listening?*, es también un mural digital. Pero en este caso no son dibujos sino retratos y fotografías de las distintas maneras que han usado las mujeres para hacerse escuchar en el territorio, para manifestarse en contra de la violencia y para hacer memoria de los muertos y desaparecidos durante el conflicto. Las imágenes registran las marchas, los plantones, las protestas e instalaciones públicas en contra de la violencia. A las imágenes se superponen consignas políticas relacionadas con los derechos de las mujeres y su posición ideológica frente al conflicto social armado. Así, podemos escuchar sobreponerse, como si de una multitud se tratara, frases como «las mujeres somos sujetas políticas con derechos», «las mujeres no parimos ni forjamos hijos e hijas para la guerra», «nada sobre nosotras, sin nosotras nada», «una vida sin violencia y en paz, es un derecho fundamental de las mujeres».

El último de los murales digitales, titulado *Relatos – Voces construyendo memoria/Storytelling – Voices constructing memory*, es también una fusión de audio e imagen. En este caso, al deslizar el cursor sobre el mural aparecen y desaparecen una serie de gifs que ilustran las estrategias didácticas que usaron las mujeres de la organización *Ruta Pacífica* para representar sus experiencias de vida, en todos los casos afectadas por la guerra. A diferencia de los otros, en este mural las voces no se sobreponen, en cambio escuchamos diez testimonios de diez mujeres que fueron víctimas de la violencia de diferentes maneras: desplazamiento forzado, violación, secuestro, exclusión, explotación laboral y sexual, asesinato de los seres queridos. Los títulos de los testimonios son: *Víctima de desplazamiento, Seguiré Luchando, A mis once años, Dolor profundo, Hijo desaparecido, Sanar y Salvar, Mis hijitos, Orgullosa de ser negra, La historia del turbante, Aceptar ser víctima*. Un recuento de los vejámenes a los que son sometidas las mujeres a causa de la violencia colombiana. Los relatos, además, pertenecen a mujeres de diferentes regiones del país, con lo cual el lector/usuario escucha en varios registros y acentos el testimonio de la realidad nacional. En la parte superior y en la parte inferior del mural hay dos bandas de colores que atraviesan la pantalla, sobre las cuales se suceden frases y palabras claves sobre la historia del conflicto: «ley», «paramilitares», «guerrilla», «la matazón», «nunca me quedé callada», entre otras.



50 - Captura de pantalla del segundo de los murales digitales de «Voces invisibles» - Tomada de: <https://www.voces-invisibles.mariamencia.com/>

Voces invisibles: Mujeres Víctimas del Conflicto Colombiano representa, en el campo específico de la literatura digital, un hito bastante significativo para el país. No solo porque introduce problemas ligados a la realidad del conflicto armado en Colombia, además porque

es la primera vez que se usan los códigos estéticos y los recursos de la literatura digital para introducir un discurso predominantemente testimonial y reivindicativo, por lo menos en el campo literario colombiano. Aunque no corresponde al objetivo de este trabajo, esta resulta ser una línea estética que, en correspondencia con las modalidades literarias de la modernidad más tardía, se apropia de un modo del discurso literario que hasta no hace mucho encontraba como únicos vehículos a la novela y al periodismo narrativo, poco después a la novela gráfica y ahora, como vemos, a la literatura digital, por lo cual habría que ahondar en el análisis de esta y otras obras del tipo producidas en el país.

Reitero que no ha sido mi objetivo agotar en estos análisis los sentidos posibles que las obras de la literatura digital en Colombia han construido mediante el uso de variados recursos estéticos. Tampoco considero que el criterio de selección que he asumido sea absoluto, seguro hay y habrán otras perspectivas sobre la literatura digital que amplíen o restrinjan el repertorio de mi selección; pienso, ahora mismo, en los trabajos de Claire Taylor, cuya mirada crítica oscila entre la literatura digital y el net.art, en ocasiones sin dar relevancia a la especificidad de ambas. Pienso también en Jaime Alejandro Rodríguez, quien apela por una literatura expandida en la que caben objetos digitales mucho más heterogéneos, como expliqué más arriba. Lo cierto es que la muestra aquí expuesta es lo suficientemente amplia para individuar algunos de los modos de apropiación concernientes a la producción, a la circulación y a la conservación de las obras de literatura digital en Colombia.

El primero tiene que ver con la producción. Los casos de Jaime Alejandro Rodríguez, Carmen Gil Vrolijk, Santiago Ortiz, Juan Bernardo Gutiérrez, Alejandro Corredor y Alejandra Jaramillo revelan la existencia de una relación predominante entre la reflexión teórico/académica y la creación de literatura digital. En sus casos, la inquietud creativa viene acompañada o es el resultado del interés académico por la creación literaria y sus posibilidades en los entornos digitales. El énfasis metatextual que este grupo de autoras y autores ha puesto sobre sus obras, además de su producción teórica y/o ensayística sobre el tema, son prueba de ello. También es evidente un componente transdisciplinar en la instancia de producción. No se trata solo que la literatura digital sea en sí misma un fenómeno

transdisciplinar, sino además que las autoras y autores de la literatura digital en Colombia han sabido agenciar los saberes de varias disciplinas aparentemente distantes como la ingeniería civil, la ciencia de datos, las artes plásticas, la escritura creativa, la fotografía, el video, etc. Esto es evidencia de un tipo de escritor o escritora que, como característica relevante más no exclusiva del campo de la literatura digital, se interesa por combinar modos de expresión, lenguajes y estéticas diversas en obras donde predomina el lenguaje verbal con función poética. Es decir, de una vocación multiexpresiva, que sí es característica de la literatura digital en Colombia. Esto, según puede deducirse al analizar la instancia de producción de las obras, aquello que Edmond Cros llamó genotexto (2017), se presenta de dos modos: el primero encarnado por aquellos autores cuya formación heterogénea combina saberes técnicos y tecnológicos que aplican a la creación literaria, en estos casos los saberes pueden ser relativamente cercanos a la literatura (como en el caso de las artes plásticas y visuales) o distantes de esta (como en el caso de la ciencia de datos y la ingeniería civil); el segundo modo de combinar diversos modos expresivos es característico de las artes digitales en general, de la literatura digital en específico y, según algunas posiciones como la de David Casacuberta (2003), del arte por venir, me refiero a *la creación colectiva*.

En efecto, otro de los modos de apropiación característico de la literatura digital en Colombia es la creación colectiva. Exceptuando la obra de David Medina y la de Alejandro Corredor Parra, los trabajos del repertorio son el resultado de diversas modalidades del trabajo en equipo (investigación colectiva, laboratorio creativo, curso de investigación/creación, etc.). Además, algunos autores como Jaime Alejandro Rodríguez y Mario Torres han declarado expresamente que la creación colectiva es, según su perspectiva, un imperativo de las artes digitales y del arte literario contemporáneo. Habría que considerar, además, que el trabajo de Rodríguez y de Torres, pero también el de Gil Vrolijk y el de María Mencia es producto de un trabajo colectivo que tiene lugar en el marco académico de instituciones de educación superior. Como se verá, el progresivo interés de la academia en las artes digitales será fundamental en la evolución de la literatura digital en Colombia.

En cuanto a la circulación y conservación, tres modos saltan a la vista. Primero, las y los autores que, como agentes independientes, ponen sus obras en línea y tratan, la mayoría

de las veces sin fortuna, de mantenerlas operativas, actualizadas y públicas a través de licencias *Creative commons* y la autofinanciación. Aunque su actitud es muestra de una filosofía del arte que pretende declarar su autonomía respecto al dominio que el capitalismo ejerce sobre los objetos culturales, la incapacidad de conservar las obras operativas por periodos extensos de tiempo ha provocado la desaparición progresiva de sus trabajos. Como consecuencia, la consolidación de una tradición de la literatura digital en el país se torna difícil, pues sin obras el diálogo entre artistas resulta vacío. Como sea, esta tensión entre el libre acceso y la venta es en sí misma una realidad que nos permite entender las propuestas de cambio que la literatura sugiere. Segundo, la conservación por parte de instituciones privadas de educación superior; aquí el caso emblemático, sin duda, es el de Jaime Alejandro Rodríguez, que ha contado con la plataforma académica de la Universidad Javeriana de Bogotá para producir y difundir su obra y las reflexiones sobre la misma. Si bien es cierto que actualmente la obra de Rodríguez está alojada en un dominio personal, lo es también que durante casi dos décadas el acceso a *Gabriella* infinita y luego a *Golpe de gracia* estuvo garantizado por la plataforma de la Javeriana. Finalmente, tenemos el caso paradigmático, por lo menos en el país, de *Mandala*, que se aloja en la plataforma de una editorial que tradicionalmente produce y vende libros impresos, y que con la obra de Jaramillo intenta crear un espacio para la literatura digital en la industria literaria colombiana. Hasta ahora, la apuesta de Alejandra Jaramillo y de la editorial *Diente de León* ha garantizado la estabilidad del sitio, el acceso y la navegabilidad de la obra; considerando *Mandala* es reciente respecto a las obras pioneras en el país, habrá que ver si consigue sostenerse en línea y operativa de manera continua.

Mandala también introduce otro modo de circulación de las obras. Antes de su puesta en línea las obras de literatura digital en Colombia circulaban de dos modos: a través de las plataformas académicas en su sentido más amplio, es decir, incluyendo sus medios de comunicación y de difusión, sus espacios de reflexión (aulas, auditorios, laboratorios) y divulgación, sus recursos técnicos y tecnológicos; y a través de la gestión independiente de autoras y autores que difundían su obra de manera personal, tratando de crear puentes con las instituciones públicas y con la academia, como es el caso de Juan Bernardo Gutiérrez y David Medina. *Mandala* introduce un medio adicional: la promoción y los medios

comerciales, propios del mercado editorial tradicional; esto es, un modelo que en lugar de remitir la literatura digital a los circuitos cerrados de la academia y los especialistas, busca difundirla en el espacio de la cultura popular.

Sea cual sea el modo, la garantía de conservación y la eficacia de los modos de circulación es determinante, como veremos a continuación, en la recepción de las obras. La reacción del campo literario ante el nuevo fenómeno, de hecho, es sintomática del éxito o el fracaso en estas tareas. Aunque, por fortuna, éxito y fracaso son palabras vacías cuando de literatura se habla.

CAPÍTULO III

1. Modos de apropiación de la literatura digital en el campo literario colombiano

1.1. La recepción y la producción crítica

Establecido el repertorio de la producción de literatura digital en el país, y bajo el objetivo de seguir identificando y describiendo los modos en qué esta ha sido apropiada por el campo literario colombiano, procederé a analizar la recepción y la producción crítica sobre el fenómeno, abarcando el mismo periodo de tiempo, 1995 – 2020. Se trata, entonces, de revisar cómo ha sido leída la literatura digital en Colombia, desde cuándo y bajo qué criterios, circunscrito al ámbito estricto de la crítica literaria colombiana especializada y no especializada. He dividido este apartado en tres subtítulos, cada uno corresponde a un espacio de recepción y/o producción crítica en el país. En el primero examino la recepción por parte de medios no especializados, entre los cuales se incluyen blogs, magazines culturales, medios de comunicación virtuales e impresos, páginas web y revistas. Luego, me detengo sobre la producción especializada, libros de ensayo, de historia literaria y artículos sobre el tema. Finalmente, como lo anuncié desde antes, hago un paneo general de la producción teórico/crítica de Jaime Alejandro Rodríguez, quien a través de libros, artículos, tesis e hipertextos ha construido la que, a mi juicio, es la posición más visible en el campo de la literatura digital en Colombia.

1.2. Recepción en medios no especializados

Las primeras obras artísticas que introdujeron elementos de tecnología digital en Colombia son *Azar Byte Memory Sens*, *En el estilo de...* y *No entiendo ni...* de Édgar Acevedo y Gilles Charalambos, «[...] trabajos de tendencia conceptual, que pueden considerarse las primeras obras videográficas digitales realizadas en Colombia» (Charalambos, 2019:76), realizadas en 1984 y expuestas por primera vez en 1985 en la *Primera Muestra de Videoarte Colombiano*, organizada por la Fundación para las Artes Avanzadas (Arter) de Bogotá. En su libro *Aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia 1976 – 2000*, Gilles Charalambos nos cuenta que en esa exposición se presentaron obras de nueve videastas colombianos, entre ellos «[...] una versión narrativa sobre un cuento de Cortázar,

Continuidad de los parques, realizada por Jorge Perea, Augusto Bernal y otros colaboradores [...]» (76). Si bien la presencia de la obra de Perea y Bernal en la exposición puede considerarse un hito literario de las tecnopoéticas nacionales, pues el video arte era para entonces una manifestación extremadamente vanguardista para los cánones colombianos, estaba aún lejos la fecha en la que el país vería confluir literatura y tecnología digital en una obra. Esa muestra, sin embargo, constituye un gran antecedente en las exploraciones que a nivel nacional se estaban emprendiendo en torno a la relación del arte con las tecnologías computacionales.

Luego, en 1995, a un año de la puesta en línea de *El primer vuelo de los hermanos Wright*, se llevó a cabo la exposición *Arte y Tecnología* realizada en el marco de la Feria Industrial de España, *Expotecnia 95*, en asocio con el Museo de Arte Moderno de Bogotá. Entonces se le propuso a los artistas que las obras participantes integraran el uso de la tecnología desde diferentes puntos de vista, lo que incentivó la creación de trabajos orientados, sobre todo, hacia la instalación de video (ICAA, 1995). En la presentación de la exposición se lee:

[...] el espectador que transita por las diferentes manifestaciones culturales hoy, se ve enfrentado a expresiones que no se comportan de manera convencional y que poseen cada vez un mayor carácter experimental. De esta búsqueda hace parte en el arte, una tendencia que ve en los diferentes elementos y procesos tecnológicos, ya sea complejos o relativamente sencillos, herramientas para lograr esta nueva manera de realizar el planteamiento estético y de entablar la relación con el público. [...] Igualmente se pueden distinguir dos actitudes bien definidas en los trabajos participantes ante el elemento tecnológico: desde un ángulo, este es usado básicamente como medio a partir del cual realizar la expresión estética; por otro, se plantea una reflexión en donde la tecnología misma es protagonista y receptora del comentario crítico, satírico o irónico (Lozano, 1995).

La referencia a esta muestra podría pasar inadvertida, pues se trata de un evento que convocó sobre todo a artistas del video arte. Pero un detalle llama la atención, el trabajo de José Alejandro Restrepo en el índice de participantes. Restrepo participó en *Arte y Tecnología* con una video instalación interactiva titulada *Quiasma*,

[...] un proyecto de artistas Colombianos, que a partir de la realización de una serie de viajes por distintas zonas de Colombia, inician un mapa de acceso propio, donde fue necesario repensar la geografía, dadas sus disímiles características y sus atomizadas zonas de riesgo. El proyecto *Quiasma* se inicia ante la sensación y progresiva condición de encierro que impone el conflicto Colombiano y su excesiva mediatización (Ortiz, 2005)³⁰.

Quiasma surge como un proyecto experimental destinado a desarrollar un sistema estratégico para registrar y procesar imágenes y sonidos, con el fin de examinar la imagen en constante cambio de una realidad social. Funciona como una herramienta para facilitar la observación, la escucha y la provocación en el territorio, reestructurando la forma de aproximarse a la región y permitiendo que los dispositivos de grabación capturen la vida cotidiana, los gestos, las tensiones y las narrativas, superponiendo relaciones, rostros y lugares. El sistema requiere que cada usuario establezca sus propios límites imaginativos y de localización personal al interactuar con el material, invitando a la creación de nuevas formas de relación con los relatos. El DVD interactivo creado por *Quiasma* contenía una experiencia basada en recursos gráficos, audiovisuales y textuales, relacionados con elementos espaciales y temporales. La experiencia espacial de la obra «[...] es desarrollada a partir de los resultados del proyecto y la investigación del matemático Santiago Ortiz donde se pretende crear una cartografía de tensión territorial y emocional, a partir de una organización subjetiva de estructura relacional de la información» (Ortiz, 2005).

La participación de Santiago Ortiz en el desarrollo de *Quiasma* es, para este caso, sumamente significativa, pues aunque la obra no pertenece al ámbito de la literatura digital (su énfasis está puesto en la interacción con el video y la fotografía), sí es el primer antecedente de la estética relacional de Ortiz³¹ y una evidencia de los escenarios colombianos

³⁰ <https://moebio.com/santiago/quiasma/>

³¹ *Quiasma* integra, además, una obra posterior de Santiago Ortiz, *Q+G del conflicto y la celebración a las redes genéticas de Colombia a la Escherichia Coli*. En este trabajo confluye, además de *Quiasma*, el proyecto GNOM, «El resultado es una instalación compuesta de dos módulos de apariencia similar —o dos instalaciones muy próximas la una de la otra—. Al aproximarse a ellas se develan contenidos que aparentan ser completamente distintos en tema y escala. Las dos instalaciones comparten un montaje similar, así como dos interfaces digitales con comportamientos interactivos casi idénticos. Sin embargo, los contenidos de uno muestran distintos ritos de celebración a lo largo del territorio de un país fracturado por la violencia, mientras que el otro devela la estructura de interacciones genéticas en el genoma de una bacteria» (Ortiz, 2005). Según nos cuenta Ortiz, en el proyecto *Q+G* confluye su inquietud por dar cuenta de los vasos comunicantes entre la ciencia y el arte a partir de la estética de las redes genéticas: «Alfonso Valencia, director del laboratorio de

donde circulaba el discurso sobre el potencial de la relación entre el arte, la tecnología y la palabra, antes de que lo que llamamos literatura digital fuera siquiera definido y poco después del surgimiento del hipertexto de ficción como expresión literaria.

Luego, en 1996, El Tiempo publicó una breve nota titulada *El ingeniero de las palabras*, acompañada de una entradilla en la que se podía leer «Un día contaron que Juan Bernardo Gutiérrez se había ganado el premio de cuento Carlos Castro Saavedra. Es joven, dijeron. Apenas tiene 23 años. Ah, y es ingeniero civil, dijeron con halo de incredulidad» (Redacción El Tiempo, 1996). La entradilla y el inicio de la nota dicen bastante sobre la forma en la que se percibía la incursión de un agente proveniente de una disciplina como la ingeniería civil en el campo literario: «Los ingenieros civiles, según la apariencia, están para hacer vías, edificios, colosales obras de cemento. Pero Gutiérrez hace mucho tiempo escogió otro tipo de ingeniería. La de las palabras, incierta, difícil y que, casi nunca, deja dividendos, como sí ocurre con las otras».

A pesar de los importantes cambios de paradigmas de la literatura nacional a partir de los años setenta, la forma como se describe la incursión de Gutiérrez en el campo literario da cuenta de un espíritu bastante conservador respecto del oficio literario y de sus agentes. No es solo que el énfasis de la nota recaiga sobre el hecho inusual de que un ingeniero haya ganado un premio literario, lo más significativo quizás sea que la nota no expresa ningún tipo de curiosidad por las posibilidades que esto supone. Después de todo, parecía un caso aislado en un entorno dominado por los efectos del *Boom Latinoamericano* y por la floreciente industria colombiana del libro. Con palabras que hoy parecen lugares comunes, aunque premonitorias, se menciona de paso la relación de Gutiérrez con el computador:

Quando se sienta frente al computador, el viejo y manido mito del papel en blanco, no lo rodea. No ofrece peligros. Pues cuando pone el primer dedo en el teclado, el ingeniero ya ha

genómica y proteómica Protein Group, visitó la exposición Banquete_05. Luis Rico, director del Medialab y codirector de Banquete, y yo -Santiago Ortiz, quien desarrolló las interfaces de la instalación Quiasma-, esperábamos mostrarle la instalación a Alfonso para hacerle una propuesta y abrir una línea de investigación en interfases interactivas de visualización de redes genéticas. Sin embargo Alfonso se adelantó, y sin necesidad de haberle comentado nada previamente, él mismo identificó las similitudes estructurales, la posibilidad de realizar un trabajo similar partiendo de redes de interacción genética» (Ibídem).

hecho su plano. Personajes, columna vertebral del relato, profundizaciones psicológicas. Lo del computador es fluir y fluir, mientras de fondo se puede escuchar una pieza de jazz o de música clásica (El Tiempo, 1996).

Ese mismo año, según la resolución SECAB 014/1996, expedida por Colcultura, órgano que fue reemplazado en 1997 por el Ministerio Nacional de Cultura, Juan Bernardo Gutiérrez recibió una beca para la creación de una obra llamada *El primer vuelo de los hermanos Wright*, ese año los estímulos y premios fueron convocados para hacer homenaje a la obra y figura de Rafael Chaparro Madiedo, autor de *Opio en las nubes* (1992), obra que hizo evidente la existencia de búsquedas literarias que se distanciaban de las narraciones lineales tradicionales.

Estas son las primeras menciones a escritores relacionados con la literatura digital en Colombia. Como era de esperarse, no parece que el país hubiese recibido noticia alguna del fenómeno hasta 1996, lo que resulta absolutamente comprensible en un contexto en el que la computación y la internet seguían siendo de uso casi exclusivo de los entornos académicos y en el que la idea de lo literario estaba absolutamente dominada por la cultura impresa. Como bien lo supo ver Corredor Parra (2014), fue la masificación de los computadores personales y de la internet la que dio entrada al fenómeno en los espacios extracadémicos y permitió, aunque de manera excesivamente discreta, que las noticias sobre la literatura digital circularan más allá de las aulas. De hecho, de acuerdo con Esteban Gutiérrez- Jiménez en su artículo *Alfabetización digital en la academia artística colombiana* (2022:227), durante el cambio de siglo se observó una expansión significativa en el acceso a computadoras personales, internet y educación en informática en los colegios colombianos. Paralelamente, algunas facultades de Arte comenzaron a incorporar equipos computacionales y a desarrollar bloques curriculares más sólidos en sus programas académicos. Un ejemplo notable es el surgimiento de los cursos MEAT (medios electrónicos y artes del tiempo) en la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes, que evolucionó desde una línea disciplinar en el pregrado de Arte hasta convertirse en un área del Departamento de Arte y, finalmente, en la Maestría MAPET en 2017, en la que actualmente trabaja como docente e investigadora Carmen Gil Vrolijk. De manera similar, la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia integró componentes académicos relacionados con sistemas y

procesos digitales en sus programas de Artes Plásticas, Diseño Gráfico y Cine y Televisión. Esto se refleja en la creación de un área disciplinar de Tiempo en el programa de Artes, una Especialización en Diseño Multimedia (2002) que luego se convirtió en una maestría (2007) en Diseño Gráfico, y una evolución hacia la producción digital en el programa de Cine y Televisión, en consonancia con los cambios en la industria audiovisual que se apoyaba cada vez más en sistemas digitales. Sin embargo, a pesar de este avance en la digitalización, persistió un enfoque predominante en el uso de herramientas de producción medial en lugar de un análisis más profundo de la ontología y estructura digital. Esto resultó en un rezago curricular en relación con la rápida evolución de la cultura digital. Hasta mediados de la primera década del siglo XXI, el énfasis estaba en el manejo eficiente de programas de producción digital para crear contenido multimodal, lo que limitaba la experimentación creativa y crítica dentro de la cultura digital (Gutiérrez- Jiménez, 2022:229).

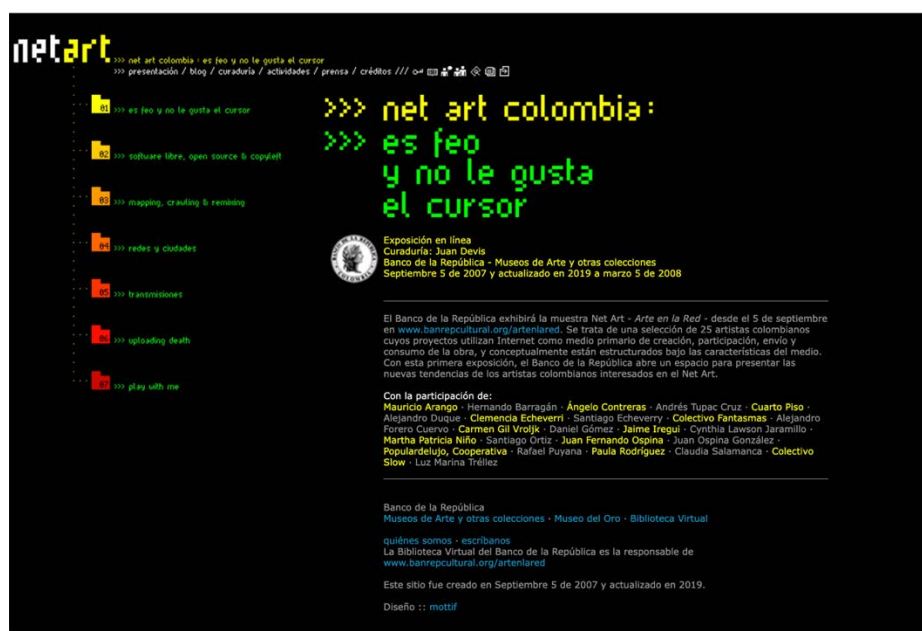
Entre 1998 y 2000 fueron puestas en línea *Condiciones Extremas* y *Gabriella Infinita*. Las obras de Juan B. Gutiérrez y J.A. Rodríguez representan la marca de la transición hacia la primera década del nuevo siglo, en la que se producirían la mayor cantidad de obras de literatura digital en el país. En el año 2000, Rodríguez publicó *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos modernos*, texto que inaugura en Colombia la discusión teórica sobre la literatura digital. A esto habría que sumarle la realización de la segunda versión de *Artrónica*, que se llevó a cabo entre septiembre y octubre de 2004, y que presentó «[...] al público colombiano en primera instancia una panorámica y ecléctica muestra nacional integrada por 37 videos, 12 proyectos para internet y 27 trabajos interactivos y multimediales. 76 propuestas seleccionadas a partir de una convocatoria pública nacional en la que participaron más de 360 artistas» (Artrónica, 2004), entre ellos Carmen Gil con su obra *El alebrije*. Lo cierto es que gracias a la introducción de la computación y la internet en espacios sociales abiertos, el ambiente cultural estaba mucho más dispuesto a prestar atención a las propuestas que, como las de *Artrónica*, daban cuenta de prácticas artísticas y literarias que se alejaban de las convenciones tradicionales y experimentaban con las tecnologías digitales. Eso se deduce de la nota titulada *Adiós al pasado*, que la revista *Semana* le dedicó a la muestra, cito:

El arte como concepto sigue expandiéndose. Mientras buena parte del público que sigue el desarrollo del arte apenas está digiriendo soportes como las instalaciones, performances, o las intervenciones espaciales, ya se han ido consolidando otros conceptos que no sólo son una realidad sino que apuntan a ser el futuro de las expresiones artísticas: el videoarte, el arte interactivo, la música electrónica, la multimedia y la hipermedia. De allí que se hable con más frecuencia del arte electrónico. «Son obras de arte realizadas sobre soportes electrónicos, principalmente realizados a través del computador y con características audiovisuales casi todas. Existen obras de tipo videoartísticas, en forma experimental. Otras tienen características de tipo interactivo presentadas en disco o desarrolladas para Internet», comenta Gilles Charalambos, uno de los artistas pioneros en este campo en Colombia (Revista Semana, 2004).

El periódico El Tiempo sigue la misma línea de reflexión y destaca los procesos formativos que se venían dando en el país, según puede leerse en la nota titulada *Atrónica: entre redes y pantallas*, en la que resalta la gran acogida del evento que «[...] coincide con el auge de estos nuevos medios en la escena artística y en las escuelas de formación» (Redacción El Tiempo, 2004). En un renglón hacia el final del artículo, se anota que «El alebrije es la obra con la que Carmen Gil y Camilo Giraldo, participarán en Artrónica».

No puede afirmarse, sin embargo, que la literatura digital alcanzara el ámbito de la cultura popular en ese momento. Como bien puede verse, las menciones citadas son bastante generales y ni siquiera se ocupan directamente del fenómeno, más bien se detienen rápidamente sobre la novedad que en el país representaba el cruce entre arte y tecnología, y sobre la rareza de los escenarios en los que se exhibían este tipo de trabajos. Mientras tanto, autoras y autores siguieron produciendo obras, entre el año 2001 y el 2007 aparecieron en línea *Desde aquí*, de Mónica Montes; la segunda versión de *Condiciones Extremas*, de Juan B. Gutiérrez; *El alebrije*, de Carmen Gil; *El cerebro de Edgardo (el inventor de historias)* y *Bacterias Argentinas*, de Santiago Ortiz; *Golpe de Gracia*, de J. A. Rodríguez; y *Caminando Bogotá*, de Carlos Torres. Además, en el 2007 se publicó *Net Art Colombia: Es feo y no le gusta el cursor*, que para la época representó una de las muestras más importantes en su género.

*Net Art Colombia: Es feo y no le gusta el cursor...*³² es una exposición virtual organizada en 2007 por la Unidad de arte y otras colecciones y la Biblioteca del Banco de la República de Colombia. Fue presentada como «[...] una selección de 25 artistas colombianos cuyos proyectos utilizan Internet como medio primario de creación, participación, envío y consumo de la obra, y conceptualmente están estructurados bajo las características del medio. Con esta primera exposición, el Banco de la República abre un espacio para presentar las nuevas tendencias de los artistas colombianos interesados en el Net Art» (Banco de la República - Museos de Arte y otras colecciones, 2007). Los trabajos compilados están organizados en seis nodos temáticos que hacen referencia a las inquietudes que la curaduría de la exposición identificó en las obras, que entre otras cosas fueron seleccionadas tras una pesquisa de un periodo histórico de diez años, o sea, de 1997 a 2007, lo cual hace que se constituya como un muy buen ejemplo del modo cómo en ese periodo la tecnología digital se introdujo en el campo artístico colombiano. Los nodos, por otra parte, recogen inquietudes aún vigentes en el arte y la literatura digital como las referidas a los derechos de autor y el software libre, la interactividad como característica determinante del ciberespacio, la gamificación de la realidad, la creación de redes, entre otras.



51 - Captura de pantalla - *Es feo y no le gusta el cursor* - Tomada de: <https://www.banrepcultural.org/artenlared/index.html>

³² <https://www.banrepcultural.org/artenlared/>

Ordenados de uno a siete, la denominación de los nodos funciona como un índice que se despliega en una paleta de colores cálidos contrastados por el verde neón de los títulos contra el fondo oscuro de la pantalla, a saber: 1) Software Libre, Open Source y Copy Left; 2) Mapping, Crawling y Remixing – Mapear, rastrear y remezclar; 3) Redes y Ciudades; 4) Transmisiones; 5) Uploading Death – Cargando Muerte; 6) Play With Me – Juega Conmigo. En total, son veintinueve las obras compiladas. El primer nodo contiene la obra que le da nombre a la muestra, *El neme: es feo y no le gusta el cursor*, de Santiago Ortiz. Tratándose de uno de los pioneros de la literatura digital colombiana, conviene leer el comentario que el curador de la selección, Juan Devis, le dedica a la obra de Ortiz:

El idiosincrático título de esta muestra fue inspirado por unos de los primeros proyectos del artista y matemático bogotano, Santiago Ortiz. *El Neme: es feo y no le gusta el cursor* es una mascota digital neurótica, o tamagotchi criollo. La mascota, un pajarraco dibujado a lápiz por Melba Escobar y animado por Ortiz, tiene una relación muy particular con el cursor: la curiosidad y el escepticismo, dos ingredientes claves para entender la práctica y el consumo del Net Art en Colombia (2007).



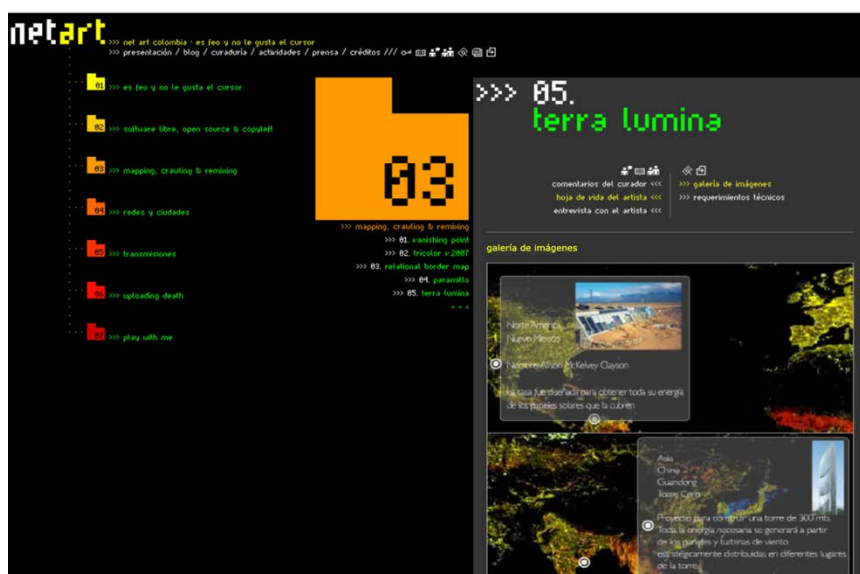
52 - Captura de pantalla de «Neme», obra de Santiago Ortiz - Tomada de:
<https://moebio.com/santiago/neme/neme.html>

El creador de *Bacterias argentinas* (2004) participa en la muestra precisamente con *Neme* (2000)³³, una mascota digital dibujada a blanco y negro cuya «mirada» persigue el cursor mientras lo rehúye, al punto de bufar cuando este lo acorrala contra las delgadas líneas de un rectángulo horizontal trazado en el fondo de la pantalla blanca. A decir de Devis, *Neme* representa la actitud de muchas de las obras incluidas en su selección, ya que «[...] muestran

³³ <https://moebio.com/santiago/neme/neme.html>

un acercamiento similar a la tecnología y el computador, evidenciando la relación de muchos de los creadores colombianos hacia el Net Art» (Banco de la República - Museos de Arte y otras colecciones, 2007).

La obra de Carmen Gil Vrolijk y Felipe Vega incluida en la muestra se titula *Terra Lumina* (2007), una cartografía satelital rediseñada con los lenguajes de programación Action Script, MySQL y PHP. «El mapa de *Terra Lumina* permite recopilar, indexar y facilitar el acceso a soluciones energéticas alternativas generadas por gente en todas partes del mundo» (Banco de la República - Museos de Arte y otras colecciones, 2007).



53 - Captura de pantalla de «Terra lumina», obra de Carmen Gil - Tomada de: <https://moebio.com/santiago/neme/neme.html>

Los trabajos de Gil y Ortiz en esta muestra son una evidencia del origen de algunos de los primeros antecedentes de la literatura digital en Colombia, que no se encuentran en el campo literario sino en las artes digitales en su sentido más amplio. Además, nos permiten ratificar que el proceso formativo de sus autoras y autores es multi y transdisciplinar, lo que les permite entrecruzar expresiones estéticas y habilidades técnicas tales como el diseño y la edición multimedia, la programación informática y la arquitectura de software. Esto los distingue radicalmente en el campo literario, pues son los agentes de una transición que, considerando proceso de actualización tecnológica del país, avanza de manera progresiva en el contexto artístico. Como bien lo afirma Steven Holtzman: «We're moving through a period

in which the new media are approached in terms that give us as familiar a terrain as possible while we develop the concepts and skills that allow us to loosen our conceptual ties to the past». Y agrega que «The ease the transition from the old to the new and allow us to make our first explorations of completely new worlds on comfortable ground» (1998:13).

Net Art Colombia: es feo y no le gusta el cursor resulta ser, así, un antecedente clave para entender los procesos artísticos, sociales y culturales en los que la literatura digital inició su proceso de desarrollo. La exposición virtual (una novedad entonces) agrupó las tendencias y las maneras en las que la producción del net art daba cuenta de la realidad cultural colombiana (Devis, 2007:1) y, parafraseando a Claire Taylor, hizo manifiesto el hecho de que los nuevos géneros ciberliterarios existen en constante diálogo con una tradición de experimentación artística arraigada que hace uso de las tecnologías digitales «[...] para crear nuevas estructuras expresivas y empujar las fronteras de lo posible [...]» (Taylor, 2017:79).

Como se ve, hacia el 2008 existía ya, al menos en Bogotá, un ambiente algo más receptivo respecto a las innovaciones que las tecnologías digitales producen en las artes. Aun así, la literatura digital colombiana recibía más atención fuera que dentro del país. Jaime Alejandro Rodríguez, por ejemplo, desde 2006 aparece mencionado en España como «[...] uno de los pioneros y máximos expertos internacionales en el estudio y creación de relatos digitales [...]» (Cadete, 2006). En 2007, *Golpe de Gracia* recibió el Primer Premio UCM-Microsoft a Literaturas en español, considerado el primer premio de literatura digital panhispánica, organizado y coordinado por la Universidad Complutense de Madrid y por Microsoft Ibérica. La obra de Rodríguez fue galardonada en la categoría «Literatura digital de creación en lengua española», y según la nota publicada en Tribuna Complutense (2008), el jurado valoró «[...] la capacidad para atrapar al lector en una rica madeja de intriga y misterio, en la que la historia de la muerte del padre Amaury se entremezcla con reflexiones sobre la cibercultura y los nuevos géneros narrativos, sobre la muerte y la vejez, los autoritarismos, el enfrentamiento entre el mundo de los jóvenes y el de sus mayores, entre la virtud y la corrupción moral.» (UCM, 2008). Por su parte, el periódico español El País reaccionaba así a la obra del colombiano:

Un salto hacia el futuro que ya se ve en las búsquedas de un lenguaje más acorde a las tecnologías emergentes, en una literatura que explora nuevas formas de escribir y narrar, en la redefinición de la industria editorial, en las transformaciones del soporte del libro digital y en la evolución de hábitos de los lectores. [...] Ahí están las novelas electrónicas que utilizan el hipertexto, el vídeo y el audio. El colombiano Jaime Alejandro Rodríguez ha contribuido a despejar ese camino con su hipernovela *Gabriela infinita*, una obra metamórfica que primero fue libro, luego hipertexto y finalmente hipermedia. Después conquistó nuevos predios ciberliterarios con *Golpe de gracia*, con la cual obtuvo el año pasado el I Premio UCM/Microsoft a Literatura en español del texto hipermedia. Una obra donde el lector interactúa en un juego literario multimedia [...]. (Manrique Sabogal, 2008).

A pesar de todo, la noticia del premio de Rodríguez no recibió mucha atención de los medios no académicos en Colombia.

Un año después, una nota del periódico *El Tiempo* titulada *Letras digitales*, publicada en noviembre de 2009, describe de modo bastante optimista la existencia del fenómeno. En este caso, como casi siempre que se convoca en Colombia el discurso sobre la literatura digital, Rodríguez fungió de especialista y sus ideas resuenan en la nota sin firma de la sección cultural del periódico. «¿Y esto cómo transforma la literatura?», se pregunta el redactor, a lo cual responde convocando la trayectoria del escritor y teórico bogotano a quien describe como «Una de las personas que se han especializado en la materia en Colombia [...], director de la carrera de Literatura de la Universidad Javeriana. [...] Autor de dos novelas virtuales, *Gabriella infinita* y *Golpe de gracia*, y teórico del tema, Rodríguez ha ido respondiéndose sus miles de preguntas escribiendo novelas virtuales». El de la tecnología digital, se afirma acertadamente en la nota, «no será el primer salto tecnológico al que tengan que adaptarse las letras». Una idea bastante sofisticada, que se explica no solo por la referencia a Rodríguez, además por la asesoría de otra de las voces que, como experta en literatura, fue traída a colación, la de Alejandra Jaramillo, que quizás de forma anticipatoria afirma allí que «Hace un siglo la literatura se pensaba más en términos de reflexión y de entrar en la mente, mostrar lo no visible, mientras que hoy es un campo del mostrar» (Redacción *El Tiempo*, 2009).

Una brevísima nota de 2017, publicada en Agora Mercatorum, el Blog del Departamento de Derecho Comercial de la Universidad Externado de Colombia, se detiene sobre otro de los aspectos críticos en torno a la literatura digital, la propiedad intelectual. Luego de hacer una exposición escueta e imprecisa del asunto, pone sobre la mesa una cuestión que constituye uno de los problemas neurálgicos del campo, que está relacionado además con los modos de circulación y con la conservación de las obras. En la nota se afirma que:

El concepto de literatura digital es muy reciente, está concebida para ser usada para el consumo en un medio electrónico y genera nuevos retos para el derecho de autor, dado que puede realizarse en colectivo, ser leído por todo quien tenga un dispositivo electrónico que le permita acceder a la red y permite que no se dependa de un editor para la publicación de las obras, pues el autor o los autores pueden presentarla en el medio directamente (Rincón Coronado, 2017).

En efecto, existe aún hoy una tensión política en torno a la propiedad y circulación de obras de literatura digital. Al respecto, remito al trabajo antes citado de Carolina Gainza, *Narrativas y poéticas digitales en América Latina* (2018), cuyo eje de reflexión principal lo constituye la tensión entre la idea de la propiedad y la privatización en internet, y los imaginarios contraculturales que las obras de literatura digital latinoamericana han creado en esa vía. Para el caso colombiano, la discusión no ha alcanzado ni siquiera el escenario académico, y solo la obra de Alejandra Jaramillo, *Mandala*, ha debido sortear la problemática en el escenario editorial tradicional de la literatura impresa. Por ahora, baste decir que en el país la noción «derechos de autor» deriva de la *Decisión Andina 351 de 1993*, y que en lo que respecta a la propiedad intelectual de creaciones digitales rige la ley 565 de 2000 que aprueba el *Tratado de la OMPI—Organización Mundial de la Propiedad Intelectual— sobre Derechos de Autor (WCT)*, adoptado en ginebra desde 1996. Bajo esta legislación, la idea de autor y de obra devienen del mundo editorial tradicional y, en el caso de los productos digitales, se concentra sobre todo en la noción de software. No existe, entonces, una categoría legal que permita comprender la naturaleza de la autoría y de las obras de literatura digital en Colombia.

A propósito, otra de las obras que ha recibido especial atención de los medios no especializados es *Mandala*, lo que en cierta medida es el resultado de lo que entiendo como la *institucionalidad de la obra*, para referirme al hecho de que, a diferencia del resto de la literatura digital en el país, y a contracorriente de la práctica común del campo a nivel mundial³⁴, el trabajo de Jaramillo fue publicado por una editorial que proviene de la cultura impresa (La obra, incluso, tiene un registro ISBN impreso), y además se ha difundido y ha circulado en espacios altamente institucionales como La Feria del Libro de Bogotá. Recordemos que, en parte, su producción estuvo incentivada por uno de los premios Crea Digital convocados por el Ministerio Nacional de Cultura y el Ministerio de las TIC.

En 2017, el año de la presentación pública de *Mandala* en el salón María Mercedes Carranza de Corferias, en el marco de la Feria del Libro de Bogotá, la periodista Manuela Pardo Caicedo publicó en El Espectador una entrevista titulada *Alejandra Jaramillo Morales: la novelista que desafía a los lectores*. Pienso que el titular bien puede ser interpretado como una pista de la forma en que la literatura digital ha sido percibida por algunas de las instancias del campo literario tradicional, el periodismo cultural en este caso. La estética disruptiva, característica de estas obras, es vista como un desafío, como un fenómeno extraño que confronta las bases del status quo literario. En el fondo, la tensión es el resultado de aquello que P. Bourdieu llamó *monopolio de la legitimidad literaria*, es decir, «[...] el monopolio del poder de decir con autoridad quién está autorizado a llamarse autor; o, si se prefiere, el monopolio del poder de consagración de los productores o de los productos [...]» (1989:19).

³⁴ Según Carolina Gainza, que como dije se detiene a analizar ampliamente la cuestión, en el caso de la literatura digital «[...] se trata de una práctica estética viral, donde se recrean y reformulan aspectos de la literatura impresa en el medio digital, desplegando lo que en el medio impreso aparecía en potencia. El hipertexto digital es un ejemplo de aquello, así como los remixes, ensamblajes, pastiches e incluso diversas formas del “plagio creativo”. [...] También entraría dentro de esta categoría la reformulación que hacen los seguidores del copyleft —como práctica en conflicto del el copyright y que da cuenta de la forma en que circula la información y el conocimiento en Internet— y Creative Commons —como alternativa a los derechos de propiedad intelectual y que permite proteger las obras culturales al mismo tiempo que las libera de las limitaciones de circulación que impone el copyright—, como formas de circulación cultural alternativas a las que se adhiere la literatura digital» (Carolina Gainza, 2018:25).

Desde su posición de especialista³⁵, durante la entrevista la autora reflexiona a propósito de su posición en torno a esa disputa:

Frente a lo digital, ¿cómo dialoga o se enfrenta Mandala con otras plataformas digitales como el e-book, el pdf o incluso el mismo libro impreso?

No tienen nada que ver. Las otras plataformas, como el eBook, solo traducen el libro impreso en una plataforma digital, eso no es lo que pasa con Mandala, Mandala es completamente diferente. Fue pensada para ser leída y tener una experiencia distinta. En la red hay otras novelas colombianas, como Gabriella infinita de Jaime Alejandro Rodríguez, que están montadas en la red pero que no fueron pensadas directamente como libro. [...] Hubo un momento en que se pensó que los libros impresos iban a desaparecer. Un absurdo porque los libros impresos no desaparecerán nunca. Lo que sí ocurrirá, es que aparecerán nuevas formas de escribir, de crear, de entregar contenidos y creo que el libro digital es uno de ellos. No sé si estará creciendo, si va a crecer pero me parece que es un terreno interesante porque los lectores pasan mucho tiempo en esta época pegados a un celular, a una tablet, a un computador y yo creo que este tipo de textos que les permiten el juego digital serán tan importantes como otros referentes de lectura y no para suplantar al libro impreso (Pardo Caicedo, 2013).

Veremos que la discusión en torno a la tensión entre el libro impreso y la literatura digital hace parte de las inquietudes recurrentes en el ámbito de la recepción literaria especializada del país. Por lo pronto, en el recorrido que hasta aquí he expuesto acerca de la recepción no especializada, destaca la actitud de extrañeza frente a las nuevas obras, y una cierta reacción ambigua que oscila entre el temor por el destino que lo digital prefigura para lo impreso y la celebración de las y los autores colombianos que destacan a nivel nacional e internacional por su producción en este campo apenas explorado. Esto lo reafirma la última nota de prensa publicada sobre *Mandala*, a propósito del *Premio a la Innovación Digital Congreso del Libro Electrónico* otorgado en el marco del VI Congreso del Libro Electrónico, en la ciudad de Barbastro, en el que la obra de la colombiana recibió un reconocimiento (Redacción El Espectador, 2018).

Aunque la literatura digital se inscribe en una tradición de experimentación literaria con raíces en la modernidad, e incluso antes, hablamos de un fenómeno que impone cierta

³⁵ Alejandra Jaramillo es, además, profesora de Literatura en la Universidad Nacional de Colombia.

novedad, más aún porque evoluciona de la mano de las tecnologías digitales cuyo destino parece imprevisible. No es extraño, entonces, que la mayor parte de la recepción que esta literatura recibe provenga del campo académico, donde existen los recursos crítico/teóricos para crear medios y categorías de análisis que desvelen sus singularidades. Después de todo, al decir literatura digital es cierto que no estamos hablando de un fenómeno inscrito, al menos por ahora, en la cultura popular. Y la lectura no especializada es, como su nombre lo indica, un tipo de lectura desprevenida, que se realiza bajo los presupuestos estables de la cultura literaria tradicional y/o popular; esta, según lo veo, es la causa de la poca recepción de la literatura digital por fuera de los espacios académicos en Colombia. En esa misma línea de reflexión, hay que acotar que las formas verbales creadas con fines estéticos, distintas a las del libro, aunque comparten una naturaleza textual común, enfrentan dificultades para ser valoradas críticamente si se interpretan y juzgan utilizando los conceptos de la cultura literaria de la palabra impresa y los principios estéticos modernos y románticos (Sánchez-Mesa Comp., 2004:18). Esto se torna determinante si consideramos que las herramientas hermenéuticas para el análisis e interpretación de la literatura digital están apenas en periodo de gestación, frente a lo cual, antes de que alcance el ámbito de la cultura popular «Es necesario generar una caja de herramientas conceptuales que se adecúe a las necesidades de interpretación que emanan de una práctica literaria vinculada a una materialidad diferente, que genera un universo de percepciones y experiencias distintas a la experiencia de lo estético impreso» (Gainza, 2018:15).

1.3 Recepción especializada

Casi la totalidad de la recepción crítico/teórica de la literatura digital en el país proviene de la academia. La mayoría de los trabajos son tesis y, de estas, el 74% tienen una orientación didáctica y/o pedagógica³⁶. El volumen de esas propuestas constituye en sí mismo un corpus complejo, que habría que revisar y analizar con un enfoque pedagógico. Aun así, quisiera resaltar que en ese corpus destacan las aplicaciones de la literatura digital en secuencias didácticas orientadas hacia el fortalecimiento de las capacidades de lectura y

³⁶ Anexo – Tesis sobre literatura digital. Conviene recordar que el periodo de tiempo al que corresponden los datos es 1990 – 2020. Aclaro, además, que estoy considerando solo las tesis de los niveles de maestría y doctorado a nivel nacional.

escritura de los estudiantes de educación primaria y secundaria. La mayoría de los trabajos sugiere que la narratividad digital y la interactividad contribuyen a aproximar a la literatura.

En cuanto a aquellos trabajos que se ocupan específicamente de literatura digital, analizando cuestiones de su estética, de su relación con la tradición literaria o de los cambios que supone respecto a esta, nueve de diez trabajos fueron escritos en Bogotá por estudiantes de los programas de maestría y doctorado de la Universidad de los Andes, de la Universidad Nacional, de la Universidad Javeriana y de la Universidad Santo Tomás. Es claro que tanto la creación como la reflexión sobre el tema están centralizados, lo que se debe al hecho de que los agentes creativos han desarrollado la mayor parte de su trabajo en Bogotá; a lo que habría que sumarle que la gestión académica, el análisis crítico y el desarrollo teórico abanderado por referentes de la literatura digital colombiana como Jaime Alejandro Rodríguez y Carmen Gil Vrolijk se desenvuelve desde la Universidad Javeriana y la Universidad de los Andes, respectivamente. Como sea, la marcada centralización revela que en buena medida la creación y la subsecuente teorización sobre la literatura digital en Colombia depende de la presencia efectiva de los agentes que la promueven y la estudian.

En lo que respecta a la forma en que las tesis abordan la cuestión, las investigaciones van desde lo meramente teórico a lo creativo. La primera data del 2009, es el trabajo de Mario Morales cuyas ideas el autor desarrolla también en un volumen posterior titulado *Narratopedia* (2011) a propósito de la plataforma gestada por Jaime Alejandro Rodríguez. En su tesis, titulada *La crítica literaria en la cibercultura : el nuevo escenario de la narración digital colectiva*, Morales propone un diálogo entre académicos de diversos campos para desarrollar conceptos, paradigmas y categorías necesarias para explorar la literatura como un polisistema. Se aborda la literatura electrónica, la narración hipermedial y la creación colectiva, prestando especial atención al caso de *Narratopedia*. Se reconoce la escasez de textos y la necesidad de un enfoque interdisciplinario. Este enfoque conceptual busca allanar el camino para análisis más estructurados que aborden preguntas fundamentales como la identidad del autor, la ubicación de la obra, los criterios de calidad para narrativas digitales y la posibilidad de una crítica literaria. Finalmente, plantea algunos interrogantes sobre la revolución, los cambios de paradigmas y la naturaleza de los relatos digitales, con el objetivo

de comprender su significado y relevancia en el contexto actual (Morales, 2009). A pesar de haber estado disponible durante poco tiempo, *Narratopedia* fue el objeto de otra tesis de maestría, esta vez en la línea de comunicación visual de la Universidad Nacional de Colombia. La tesis titulada *¿Narrativa digital o digitalización de la narrativa?*, escrita por Bibiana Andrea Victorino Ramírez, aborda las transformaciones en la narrativa impulsadas por las nuevas tecnologías. Al igual que Morales, se centra en la colectividad que constituye el núcleo de *Narratopedia*. El objetivo del estudio es explorar los conceptos teóricos que sustentan la narrativa digital, describir el funcionamiento de la plataforma, exponer sus alcances y analizar las narraciones de sus usuarios. Los capítulos abordan respectivamente los conceptos teóricos que «desafían la narrativa lineal», la descripción de *Narratopedia* y su evolución, y los resultados del abordaje a la plataforma utilizando métodos de etnografía virtual y tradicional (Victorino Ramírez, 2011).

En 2014, por otra parte, Alejandro Corredor Parra presenta su tesis a la Maestría en Literatura de la Universidad de los Andes, *Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia desde 1990 hasta el 2012*, que ya he mencionado en este trabajo. Ese mismo año, en el programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad del Quindío, fue presentada la tesis *Deconstruyendo el “Infierno de Amaury” y Golpe de Gracia de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz*; su autora, Sandra Adriana Leal Larrarte, elabora un análisis comparativo entre el texto que contiene la historia de Amaury y el hipertexto de Rodríguez. También en 2014, en el programa de Maestría de Historia del Arte de la Universidad de Antioquia, fue presentada la tesis *La materialidad de la obra: un acercamiento interpretativo a tres propuestas del arte contemporáneo colombiano a la luz de la intermedialidad*, escrita por Alexandra Milena Tabares García. La autora se enfoca en el análisis de la obra de tres artistas contemporáneos colombianos desde la perspectiva de la intermedialidad. Explora conceptos teóricos como la ecología de los medios, la mediología, la remediación, la intermedia y la intermedialidad. Define las modalidades y modos de la intermedialidad, que incluyen aspectos materiales, sensoriales, espacio-temporales y semióticos. Y desde ese marco referencial realiza el análisis de las obras, a saber: *Paisaje Desmembrado* de Nelson Vergara, *El Dios en la Tierra* de Alejandro Tamayo y *Bacterias Argentinas* de Santiago Ortiz. Sobre esta última, además de describir críticamente la obra,

Tabares García elabora un análisis sobre la función y significado del código de programación en la constitución de la obra de arte y de su recepción.

Más tarde, en 2017, Enrique Rodríguez Araujo presenta a la Maestría en Historia de la Universidad Javeriana una tesis titulada *Proyecto Lucrecia Daphne Anarkista Visual*. Con base en la visión futurista de Stanislaw Lem, el trabajo examina las posibilidades de los libros como «cristales de contenido acumulado», frente a lo cual explora cuestiones en torno a la creación colectiva, intermedialidad y las narrativas digitales. El autor, además, presenta su proyecto literario *Héroes*, donde introduce al agente José Tarquino y su participación en una organización secreta del gobierno, y posteriormente explica cómo este personaje es reasignado a una nueva misión en el relato *Lucrecia Daphne*, que sirve como base para el proyecto colaborativo *Lucrecia Daphne Anarkista Visual* (Rodríguez Araujo, 2017).

En 2019, en la Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes, se presenta una tesis que llama la atención por cruzar una obra canónica de la tradición literaria colombiana con recursos como la visualización de datos. La tesis se titula *Sobremesa digital: objetos de texto a dato : proyecto de visualización del registro de objetos en De sobremesa*³⁷, escrita por Clementina Grillo Gálvez. «[...] pretende generar nuevas interpretaciones en torno a la obra de Silva, explorar el alcance de la literatura clásica en una cultura digital hiperconectada e invita a reflexionar sobre las posibilidades de la representación visual por medio de la tecnología digital» (2019:4). La puesta en escena de la obra de José Asunción Silva en el ámbito de lo digital suscita varias provocaciones acerca de las posibilidades de las humanidades digitales, pero, sobre todo, en torno a las posibilidades de la existencia de una crítica elaborada con los medios y las formas expresivas y multiexpresivas de la literatura digital. Después de todo, a través de obras como las de Walter Benjamin, Jorge Luis Borges, Alfonso Reyes o Hernando Téllez, la crítica ensayística se erigió como un género literario que bien podría introducir entre sus recursos aquellos ofrecidos por la tecnología digital. Ejemplos como el de Grillo Gálvez y el *Atlante Calvino*³⁸

³⁷ <https://www.clementinagrillo.com/sobremesadigital/instalacion.html>

³⁸ <https://atlantecalvino.unige.ch/?lang=it>

dirigido por Francesca Serra (2020) auguran dicha posibilidad al introducir herramientas digitales para la *marcatura* filológica del texto y ciencia de datos en sus análisis.

Con todo, las posiciones más claras respecto a la literatura digital y respecto a la confluencia de la cultura digital en el ámbito de la cultura impresa, provienen de los libros y artículos académicos que varios intelectuales del país han escrito a propósito del tema. Anticipo que más del 90% de ese corpus está constituido por el trabajo de Jaime Alejandro Rodríguez. De hecho, la discusión teórica sobre el tema se inaugura en el país con su libro *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos* (1999) y desde entonces su producción ha sido constante, en sintonía con los cambios que el mundo de la tecnología y de las humanidades ha experimentado. Por ello, en el próximo apartado le dedicaré un espacio aparte a algunas de sus ideas principales. Además del trabajo de Rodríguez, uno de los registros más significativos corresponde a Álvaro Pineda Botero, que en 2005 introduce a *Gabriella Infinita* en su libro *Estudios críticos sobre la novela colombiana, 1990 – 2004*. El libro hace parte de una serie en la que el autor, desde una perspectiva histórica, reseña críticamente las novelas que según su investigación integran el inventario de la tradición de la literatura colombiana a partir del año 1650. La importancia de su posición radica en el hecho de incluir en la historia literaria del país una «novela» digital, lo que además de hacer heterogéneo el panorama estético, supone un punto de inflexión en la consideración de lo literario en sí mismo. Una vez *Gabriella Infinita* hace parte de la historia de la novela colombiana, según la autoridad de un agente cuyo criterio es considerado legítimo en el campo literario, es posible introducir otras obras del tipo en las historias sucesivas, y al mismo tiempo las cuestiones que traen consigo, transformando así toda la dinámica del campo. En ese sentido, P. Bourdieu afirma que:

Dado que la obra de arte sólo existe como objeto simbólico dotado de valor si es conocida y reconocida, es decir, instituida socialmente como obra de arte y recibida por espectadores aptos para reconocerla y conocerla como tal, [se] debe considerar como contribuyentes a la producción no sólo a los productores directos de la obra en su materialidad (artista, escritor, etc.), sino también a los productores del sentido y del valor de la obra — críticos, editores, directores de galerías, miembros de las instancias de consagración, academias, salones, jurados, etc. —y a todo el conjunto de los agentes que concurren a la producción de consumidores aptos para conocer y reconocer la obra de arte como tal [...] (1989:10).

Por lo que se refiere a *Gabriella Infinita*, además de detallar las características técnicas y tecnológicas de la obra, Pineda Botero compara la narratividad de la obra digital con la de las novelas impresas. Cito *in extenso*:

La novela tradicional se establece a partir de una secuencia narrativa, o de un conjunto de secuencias interrelacionadas, que por mera cronología, o por un entramado de causas y efectos, sirven de representación a un universo de límites definibles; todo alrededor de la figura de un héroe o protagonista, de una época y de un conjunto de valores culturales. Desde esta perspectiva, la novela es representación de un universo que, aunque con los desajustes propios de la modernidad —cambio acelerado, áreas de indeterminación, orificios negros— presenta cierto orden, límites, jerarquías y responde a una teleología inmanente. Tal es el modelo implícito que sustentan todas las demás obras estudiadas en este trabajo.

Existe otro tipo de obras que obedecen a determinantes diferentes: no reflejan un universo ordenado, no comportan jerarquías, límites, secuencias fijas de causa-efecto, no obedecen a una teleología discernible. El modelo que mejor las representa es el de la red, porque desde cualquier trozo de texto es posible establecer conexiones con otros textos de la misma obra, o con textos externos a ella. Lo que las distingue es que el énfasis no está en la estructura ni en la idea de que la obra es un organismo, sino la libertad de que goza el lector para hacer «conexiones» y recrear un mundo virtual (2005:241).

La comparación resulta ser un gesto que parece inevitable en la recepción crítica de la literatura digital en este periodo, quienes la estudian en Colombia desvían con frecuencia la atención del objeto en sí mismo para confrontar las características de lo digital frente a lo impreso. La lógica discursiva desde la que es analizada la literatura digital es, en ese sentido, lejana de lo que ella propone como fenómeno, es decir, la no linealidad, la simultaneidad y la indeterminación, además de una cierta autonomía respecto al mercado editorial. En cambio, los análisis se realizan desde el binarismo entre lo presente y lo pasado, que resulta ser uno de los prejuicios fundamentales de las lógicas discursivas de la modernidad según la cual un fenómeno no solo sucede sino que supera a otro. Resuena en ese abordaje el binarismo de la pérdida y la ganancia, propio de la racionalidad instrumental, aquello que Habermas entendió como racionalización de las imágenes (y las representaciones) del mundo bajo los criterios de la modernización capitalista, relativos a la maximización del lucro, y por tanto expresados como variantes de la acción racional «con arreglo a fines» (1999:21, 22).

Desde esa perspectiva, las cualidades de las obras digitales se perciben como «ganancias» o como «pérdidas» frente a sus homólogas impresas, y su existencia se evalúa en términos de actualidad y obsolescencia, ignorando la posibilidad de una existencia simultánea entre códigos que se influyen y se transforman mutuamente. Esto se deduce de la conclusión de Pineda Botero, a propósito de *Gabriella Infinita*, según la cual «No solo *se pierde* la noción de trama, que en la novela tradicional servía de guía hacia el clímax, sino que el autor pierde parte de su autoridad. [...]. El mundo objetivo de la antigua novela realista se ha transformado en un mundo virtual de impredecibles consecuencias» (Pineda Botero, 2005:246) Las cursivas son mías.

Esa, por supuesto, es una conclusión comprensible. Pertenece a un momento en el que la llegada de las entonces nuevas tecnologías de la información y la comunicación suscitaban aún cierta extrañeza, más en un contexto donde los códigos de la cultura impresa han dominado, incluso, el imaginario político. Colombia es un país de gramáticos, nos lo recuerda con cierta sorna Mario Jursich (2016) cuando comenta que durante la llamada «hegemonía conservadora», entre 1886 y 1930, un fenómeno peculiar marcó la política y la cultura del país: cinco gramáticos, incluyendo poetas y literatos como Rafael Núñez y Miguel Antonio Caro, llegaron a ocupar la presidencia, mientras que otro, Guillermo Valencia (renombrado poeta), fracasó en dos intentos. Este singular escenario no solo institucionalizó al presidente poeta como una figura nacional, sino que también engendró el mito de que Colombia hablaba el «mejor español del mundo» y de que Bogotá era la «Atenas sudamericana». Alberto Lleras Camargo resumió este peculiar fenómeno con la frase: «A la presidencia de Colombia se sube por una escalera de alejandrinos pareados», reflejando la extravagancia de estas expectativas culturales. Parafraseando alguna de las ideas de Ángel Rama (1998), ha debido pasar un buen tiempo para que se crucen y se concilien en el imaginario colombiano la ciudad virtual y la ciudad letrada.

En 2009 Rodrigo Argüello publicó *Los destinos virtuales de la palabra: el lenguaje y el libro en la era digital*, reeditado en 2014 y en 2020. Argüello participa de la discusión sobre la relación entre las TIC y los medios tradicionales, especialmente con los de la cultura impresa, reflexionando en torno a la virtualidad de la palabra, tanto oral como escrita, y de

su lugar en el nuevo entorno tecnológico. Afirmar que «desde que la palabra se materializó en la piedra, en el papiro; fue hecha de tinta de plomo, de luz, desde que no sabemos su ubicación *real*, en *virtud* de su *inmaterialidad*, de su posibilidad de ser transformada por los dispositivos digitales, estamos siempre con la palabra [...] al frente de una expresión estrictamente virtual» (2020:9). Sobre ese presupuesto, explica que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones se distinguen por estar compuestas principalmente por sistemas primarios de comunicación, como la oralidad, la escritura, la imagen visual y diversas formas de sonido. Este enfoque resalta el papel dinámico de estas tecnologías, las cuales influyen en la forma de pensar, conocer, sentir e interactuar, así como en la incorporación de sistemas de valores o creencias. Las TIC, al modificar, intervenir o potenciar los sistemas simbólicos y comunicativos, demuestran la estrecha relación entre la tecnología y la experiencia humana, despejando la duda sobre si la técnica deshumaniza o está separada de la esencia humana. Incluso cuando las expresiones comunicativas son generadas por máquinas «conservan la impronta humana» en su diseño y ejecución, independientemente del medio utilizado para su manifestación. De allí la hipótesis de Argüello, según la cual «las TIC han reconciliado eso que de manera dinámica era la fuerza comunicativa del ser humano: la *multiexpresividad*. Las TIC han reunido de nuevo a las diferentes expresiones que, por razones históricas, filosóficas y científicas [...] han sido mostradas en oposición y enfrentadas como si una expresión no tuviera nada que ver con la otra» (2020:92).

La posición de R. Argüello está orientada, sobre todo, por una consideración del libro en el marco de la evolución técnica y tecnológica de la escritura, lo cual implica que la irrupción de las TIC y sus formas de lo digital no generan ruptura sino continuidad en la exploración creativa en torno a las tecnologías de la palabra. La invención de la imprenta —argumenta Argüello— no crea la escritura ni el libro, ya que ambos ya estaban establecidos. Sin embargo, la contribución de la imprenta radica en dar una nueva forma a la palabra escrita, introduciendo elementos como la diagramación y la carátula, así como modificando el tamaño de los libros para facilitar su manipulación y transporte, lo que influye en los hábitos de lectura. Esto transforma la producción del libro y le otorga una nueva identidad, fortaleciendo la figura del autor y el valor comercial del objeto, lo que afecta su circulación. Tomando en consideración la posición de Argüello, es adecuado considerar al libro como una

Tecnología de la Información y las Comunicaciones moderna, ya que su aparición se relaciona con el perfeccionamiento del papel por parte de los chinos y el desarrollo de la imprenta por Gutenberg, y depende de una expresión humana esencial: la escritura y, en algunos casos, la expresión visual (2020:127,128). Al analizar la emergencia de las nuevas TIC desde esta perspectiva, salta a la vista que no se trata precisamente de una ruptura, asistimos más bien a otra etapa en el proceso continuo de transformación de los modos de la virtualidad de la palabra, que en distintos momentos de la historia ha estado más o menos en contacto con otros tipos de expresión como el visual y el sonoro, especialmente desde finales del siglo XX y durante el XXI, cuando confluyen de nuevo gracias a las posibilidades multiexpresivas de las TIC.

Por supuesto, la posición de R. Argüello está directamente relacionada con la literatura digital, particularmente con el hipertexto, cuyas raíces prácticas identifica en el libro, y cuyos antecedentes conceptuales rastrea desde Derrida, Barthes y Foucault hasta G. Landow. Según Argüello:

[...] el dispositivo del hipertexto [...] es la novedad más visible y radical a partir del nuevo complejo computacional. Con el hipertexto se han visto las bondades de un texto abierto, cambiante, la manera más concreta de desmarcarse de los centrismos, las jerarquías y verticalidades del autor (no olvidemos que *autor* viene de autoridad), a las posibilidades de una escritura colaborativa... pero también el miedo a la inestabilidad y violación de contenidos (2020:119, 120).

A diferencia de Pineda Botero, Argüello inscribe al hipertexto en una tradición que busca «desmarcarse de los centrismos y verticalidades del autor». En su lógica, las instancias de lo literario no se *pierden*, más bien se genera un movimiento que reconfigura los roles instituidos por la cultura impresa.

La cuestión de la creación colectiva en la literatura —a la que se refiere Argüello al final de la cita— también es abordada por Mario Morales, tanto en su tesis de maestría como en el volumen colectivo titulado *Narratopedia*, publicado en 2011 a propósito de las inquietudes movilizadas por la plataforma coordinada por J.A. Rodríguez, y que recopila la

reflexión crítica y teórica de varios autores —entre ellos David Casacuberta— acerca de las narrativas digitales, la creación colectiva y los nuevos medios para el arte y la literatura.

Según Morales, ante el arribo de las estéticas y los paradigmas que la tecnología trae consigo, es necesario estudiar lo literario con un enfoque transdisciplinar, «asumiendo a la literatura, los nuevos medios y el periodismo como un polisistema» (2011:101). Para el autor, el modo que se impone para estudiar el nuevo fenómeno debe apuntar hacia el desarrollo de una mirada holística que tenga en cuenta los cambios que la rápida transformación de las tecnologías genera en ámbitos como el video, el periodismo y la literatura misma, afectando las instancias de producción, de consumo e incluso los soportes; modificando los roles e introduciendo nuevas textualidades, entre ellas las derivadas de la creación colectiva. En cuanto a la introducción de la literatura digital en el campo literario, la posición de Morales es similar a la de R. Argüello, es decir, considera que existe una relación de continuidad entre lo impreso y lo digital, ya que «[...] los cambios se van sucediendo no a partir del concepto de tierra arrasada, sino como acumulación afincada de la tradición» (101). Aun así, su discurso es algo más entusiasta en cuanto a las transformaciones potenciales del campo. Sostiene, con especial referencia a Lévy (2007), que:

[...] las condiciones sociotécnicas han introducido modificaciones en las nuevas formas de crear literatura. Esas modificaciones han configurado aspectos como la producción y edición de textos literarios, la lectura y apropiación de los textos, la enseñanza literaria y la aparición de nuevos aportes críticos, generando a su vez reconfiguración de los roles, participación e interactividad, especialmente con la aparición de comunidades virtuales que con o sin intención se convierten en prosumidores (Morales, 2011:106).

Aunque tales efectos se han sentido más bien poco en el campo literario colombiano, y se perciben de manera lateral en la gran industria de la literatura impresa³⁹, es cierto que la

³⁹ A propósito, Virgilio Tortosa (2015) advierte que aunque el hipertexto se relaciona con el paradigma de la complejidad y el modo de producción poscapitalista informacional, pues la escritura hipertextual refleja expectativas propias de una sociedad altamente compleja, con elementos comunicativos cambiantes y radicalmente flexibles, su impacto en la literatura parece limitado principalmente a un público especializado, como académicos, escritores hipertextuales y artistas de hiper/net. «Transcurrido un tiempo suficiente para el desarrollo de la tecnología que le da soporte —dice Tortosa—, tratar de explicar el limitado éxito público del hipertexto literario no es tarea sencilla, aunque pudiera residir en el exceso de confianza puesto en el final de siglo pasado y la delegación excesiva de la toma de decisiones en manos del lector» (40). «detectamos —

literatura digital exige una mirada diversa, pues su estética y sus medios imponen una consideración distinta de lo literario. El esfuerzo de Morales apunta en esa dirección, a través de un diálogo abierto con las teorías canónicas del hipertexto y la literatura digital, desarrolla una serie de inquietudes y salidas teóricas que pueden servir para comprender de mejor manera el fenómeno. Explica conceptos de base como *narración digital e interactividad, simulación, inmersión y mundos virtuales*, haciendo hincapié en la forma cómo se modifican los roles del autor, del lector y cómo la estética emergente requiere considerar aspectos técnicos de los avances informáticos, el contexto sociológico y la psicología asociada con los procesos de creación y lectura en relación con los nuevos modelos de conocimiento. Suscribe la propuesta de Núria Vouillamoz (2000), quien propone adoptar una clasificación polisistémica para analizar la incidencia de la tecnología en la narración. Este enfoque apunta a examinar cómo cambia el producto narrativo o literario al ser traducido al formato hipermedia y a explorar las consecuencias de esta conversión en el repertorio literario, incluyendo formas, temas, géneros, y la subsecuente reinterpretación histórica de un corpus anterior. Además, sugiere investigar la evolución del rol del consumidor, especialmente del lector, y los protocolos de recepción establecidos, así como la evolución del concepto de productor, los cambios en los procesos de creación literaria, la figura del autor y los modelos de producción. Llama la atención, también, acerca de la necesidad de entender cómo cambian las estructuras institucionales y las conductas del mercado, y cómo estas afectan el funcionamiento general del mercado editorial.

agrega—, finalmente, que la escritura de este tiempo se ubica en el ámbito de una paradoja flagrante: el código escritural de la nueva era digital es de una universalidad ajena a cualquier tiempo anterior y sin embargo no acaba de imponerse a la altura de dichas circunstancias» (43). En esa misma línea, Luis Correa-Díaz, a propósito de la poesía digital en Latinoamérica, afirma que «[...] después de tanto esfuerzo definitorio, lo que se reitera aquí es que gran parte de lo que la poesía digital ha logrado, pese a que pueda sonar controversial decirlo así, es extender (multiplicar, intensificar, extremar...) la experimentación literaria surgida con los movimientos vanguardistas y prolongada a través de otros —como el tan aludido concretismo— durante todo el siglo XX, hasta llegar al uso artístico del computador» (Correa-Díaz & Weintraub Scott, 2016:32,33). La inquietud provocada por la poca difusión popular de la literatura digital hace parte, también, de las cuestiones iniciales en el campo literario colombiano; hay que recordar que una de las motivaciones que tuvo Juan B. Gutiérrez para la creación de *Literaterónica* fue, de hecho, que «El hipertexto literario y algunas otras formas de hipertexto no han tenido amplia aceptación. Por ejemplo, a pesar de continuos esfuerzos para producir hipertextos académicos, textos académicos todavía son producidos de una forma rigurosa analítica lineal y éstos todavía son apreciados como un medio efectivo de generar información de calidad. Usualmente los contenidos están disponibles en línea. Por lo tanto, el impacto del hipertexto ha sido profundo en los canales de distribución, pero ha sido insignificante en la forma como el contenido es presentado» (Gutiérrez, 2002).

En cuanto a la crítica, el autor se pone en línea con Lévy cuando distingue entre «[...] la crítica refleja, mediática, convencional, conservadora, coartada de los poderes establecidos y de la pereza intelectual y, por otra parte, una crítica activa, imaginativa, orientada hacia el futuro, que acompaña el movimiento social» (2007:207). En consonancia con su perspectiva de continuidad, Morales sugiere que este tipo de crítica entiende que la interactividad y los nuevos paradigmas que la narración digital presenta reconfiguran los roles tradicionales de lo literario, en lugar de borrarlos (2011:120). Sin embargo, advierte de manera amonestadora que la emergencia de la cultura digital y la naturaleza abierta y circular de internet han desafiado las estructuras de poder establecidas, las jerarquías y las tradiciones. Lo cual plantea una paradoja para la crítica, que critica el totalitarismo percibido de la tecnología mientras ignora su propia posición privilegiada basada en la autoridad y la verticalidad durante décadas.

En lo que se refiere específicamente a la narración colectiva, es llamativo el entusiasmo de Morales respecto a sus posibilidades. En esto, hay que decirlo, está fuertemente influenciado por J.A. Rodríguez y por David Casacuberta, que dedica un libro a la cuestión, titulado precisamente *Creación colectiva* (2003). El argumento de Morales parte de la optimista percepción de Derrick de Kerckhove (1999), para quien internet es el medio que hace explícita y tangible la condición natural de la interacción humana, lo que quiere decir que estamos en una vía que lleva «[...] irremediamente hacia la conectividad, sin que se pierda la individualidad de los agentes [...]» (2011:120). Este tipo de determinismo tecnológico hace parte de la primera oleada teórica de la literatura digital, y sobre ella es necesario hacer algunas consideraciones que desarrollaré en las conclusiones de este capítulo.

En el otro extremo se encuentra Mario Armando Valencia, que en su artículo *Principios estéticos de la novela urbana, crítica y contemporánea* (2011) asume una posición algo más crítica respecto a internet y a lo que denomina *videosfera*, para referirse al ecosistema digital en contraste con la esfera pública y con la esfera privada. Su hipótesis plantea que la literatura contemporánea «es —o puede llegar a ser— pública, es —o puede llegar a ser— arte público» (2011:94). Según su análisis, en la actualidad la esfera pública se disuelve en la videosfera, que resulta ser una plataforma cultural dispuesta por la sociedad

postindustrial y el capitalismo avanzado, haciendo inevitable el tránsito hacia los modelos culturales virtuales. De acuerdo con Valencia, *Gabriella infinita* representa un claro ejemplo de la nueva novela urbana, pues su condición virtual y multimedial garantiza la interacción y, por tanto, vincula al sujeto y al colectivo social en una realidad característica del mundo moderno, lo urbano, que con el desarrollo de la ciudad moderna ha pasado de la visibilidad figurativa del siglo XIX a «una visibilidad abstracta e incluso numérica» sin lo cual sería «[...] definitivamente imposible pensar en personajes como Federico en *Gabriella infinita*» (90). El autor ubica la obra de J.A. Rodríguez a una tradición de experimentación literaria que —explica— proviene del surgimiento y desarrollo del collage en las artes visuales y en la literatura, cuyo ejemplo paradigmático sería *Berlin Alexanderplatz*, la novela de Alfred Döblin publicada en 1929. Valencia afirma que en Colombia esta estética tiene antecedentes en la novela ¡*Que viva la música!* de Andrés Caicedo, y en las obras de Fernando Vallejo, Rafael Chaparro Madieto, Mario Mendoza y Adalberto Duque.

La posición de Valencia se distancia de cualquier determinismo tecnológico, por el contrario asume una posición crítica según la cual la videoesfera «—en la medida en que en el mundo de la experiencia se da como prótesis ideológica, como programa mental y *ethos*, que garantiza y legitima una forma de pensamiento tecnoeconómico y sociopolítico— deja de ser pública, y automáticamente pasa a convertirse en privada» (Valencia, 2011:94). Así, se aleja de un tipo de postura que asigna a las tecnologías digitales y a las condiciones materiales que les dan origen un potencial inherentemente emancipatorio o democrático, y evalúa la relación que existe entre la estética literaria hipertextual y la posibilidad de resistir la privatización a la que apunta el pensamiento «tecnoeconómico». Considera:

[...] la posibilidad del hipertexto como soporte material del relato urbano en la videoesfera pública, de carácter crítico, como una práctica estética-literaria que respondería, en parte, a la pregunta por la literatura urbana de hoy, entendida ésta como un acontecimiento producido por la interacción —altamente compleja y mediada por la tecnología— entre urbe, polis y ciudad, en el mundo contemporáneo. (Valencia, 2011:95).

Sin embargo, según la argumentación de Valencia, el escenario de los sucesos de *Gabriella infinita* es la videoesfera, internet, y no la ciudad (Bogotá) que aparece figurada en

la obra. Esto nos revela una concepción según la cual las obras de la literatura digital no solo habitan el ciberespacio, sino que además se limitan a este en sus diversos procesos de representación simbólica. Por otra parte, y a pesar de la prevención respecto a las tecnologías digitales, es paradójica su consideración de la tensión entre el mercado del libro impreso y la emergencia de la literatura digital; de acuerdo con su análisis, la publicación de una novela urbana crítica, esto es, que cuestione los procesos de privatización propios del capitalismo avanzado, «está expuesta a la cooptación por la videoesfera pública de la cual es dueño el magnate de las comunicaciones en sus versiones editoriales», por lo cual concluye que el tránsito del soporte libro como plataforma de expresión literaria hacia los modelos virtuales «críticos» es inevitable (2011:94). Sobre esto, es preciso añadir que, como bien lo afirma Suart Moulthrop (2006:165), desde que el ciberespacio cuenta con medios y vías industriales, pierde su independencia y, por demás, tanto los gobiernos occidentales como las grandes corporaciones que los respaldan no pueden permitir que el ciberespacio y sus contenidos operen sin intervención, ya que tienen intereses en juego. En cuanto al tránsito «inevitable» del soporte libro hacia los modelos virtuales, pienso que Valencia reproduce la lógica lineal de la sucesión, sin contemplar la posibilidad (hasta ahora probada por la historia misma) de que el «soporte libro como plataforma de expresión literaria» conviva con «los modelos virtuales» de manera simultánea e, incluso, dialogante.

2. El trabajo crítico de Jaime Alejandro Rodríguez

Como advertí, la toma de posición de Jaime Alejandro Rodríguez es la más clara y, según podrá deducirse, la única que se detiene en el análisis de la literatura digital como fenómeno específico. Mientras Carmen Gil, Alejandro Corredor, Rodrigo Argüello, M. Armando Valencia y Alejandra Jaramillo se refieren al asunto de manera lateral, siempre en el marco de inquietudes distintas que van desde las artes plásticas hasta la relación entre filosofía y ciudad, J.A. Rodríguez estudia, teoriza, crea y promueve la literatura digital desde hace ya más de tres décadas. Caso aparte es el de Juan B. Gutiérrez, cuya producción crítica sobre el tema cesó desde la primera década del dos mil. Puede decirse, sin temor a equívocos, que J.A. Rodríguez es el mayor especialista sobre el tema en Colombia y uno de sus principales referentes en América Latina. Todo esto para aclarar que no pretendo agotar el

inventario de sus inquietudes e ideas. Estamos hablando de un trabajo que sigue abierto, transformándose de manera constante y fluctuando por derivas siempre relacionadas con temas como la creación literaria en entornos digitales e inmersivos, la creación colectiva, la expansión de lo literario hacia otros medios, la autonomía del lector, el cambio de paradigma de las narrativas en la cibercultura y las aplicaciones de la literatura digital en la educación.

No es posible, por tanto, decir la última palabra sobre su trabajo. Mi intención es, entonces, exponer de modo general algunas de las ideas con las que J.A. Rodríguez ha sentado posición y que resultan claves a la hora de entender su influencia en el campo literario colombiano, pues, como expliqué antes, se lo encuentra siempre relacionado de una u otra forma con las obras, proyectos e iniciativas que surgen en el país en torno a la literatura digital. Pienso que conocer las ideas sobre las que el autor viene insistiendo desde los años noventa permitirá comprender el modo en que ha influido en los trabajos de autores como Alejandro Corredor Parra y Carlos Torres, por mencionar solo los vínculos más evidentes, configurando así un modo singular de apropiarse de la literatura digital y de entrar en un complejo de relaciones siempre en tensión ante la posibilidad de fijar simbólicamente el lugar que los modos de expresión cultural ocupan en el campo literario colombiano.

Debo aclarar, también, que J.A. Rodríguez ha reflexionado sobre el fenómeno desde sus inicios en los años noventa. Su trabajo crítico y teórico engloba análisis y propuestas acerca del hipertexto literario, los hipermedia de ficción, la literatura expandida, realidad virtual, inmersión, narrativas digitales e inteligencia artificial. Y a pesar de que es extraño leer en su trabajo la expresión «literatura digital», se ha ocupado de todas las derivas y cuestiones que componen esa definición, convocando en su discurso la voz de autores como Pierre Lévy, George Landow, David Casacuberta, Alvin Kernan, Belén Gaché, Omar Calabrese, David Bolter, Kenneth Goldsmith, Sherry Turkle, Marie-Laure Ryan y Janet Murray, entre muchos otros. Tal apertura da cuenta de la que, a mi juicio, es la característica dominante de su discurso, lo que él mismo, suscribiendo las tesis de Iris Zavala, ha entendido como dialogismo, que:

[...] implica también reconocer la compleja red de posiciones que el sujeto tiene a su disposición para actuar y para identificarse, siempre en diálogo, abandonando todo

esencialismo que haga ver al sujeto del discurso como “si fuera de una sola pieza”. [...] reconocer el diálogo de ideologías presentes en el discurso, es decir, el conjunto de valoraciones y de representaciones que no son ni individuales ni universales, la heteroglosia o lucha en la arena social (Rodríguez, 2009:39).

En esa línea, es posible anticipar, desde ya, la que puede considerarse su posición general sobre los modos de apropiación de la literatura digital en el campo literario y sobre las tareas que debe asumir quien decide enfrentar la cuestión desde una perspectiva crítico/teórica; según J.A. Rodríguez, «Cuando las opciones de llevar el mensaje crecen como en nuestra época digital, la experimentación con los nuevos medios (imágenes, audios, interacciones) y con los nuevos contenedores (plataformas) pasa por una revisión de las posibilidades estéticas de su manejo, pero además por una mirada retrospectiva y, a la vez, proyectiva de las posibilidades de la materialidad texto/libro.» (Rodríguez, 2021:10).

2.1.literatura digital: un acontecimiento posmoderno más allá de la posmodernidad

Para Jaime Alejandro Rodríguez la literatura digital representa un hito trascendental en el campo literario contemporáneo, ya que concreta las ambiciones de un tipo de expresión posmoderna y de las vanguardias históricas de principios del siglo XX. De acuerdo con su reiterado discurso, la literatura digital no solo materializa las aspiraciones de estas corrientes, sino que también implica una ruptura significativa que nos obliga a deconstruir la idea misma de lo literario, sus prácticas, sus géneros, sus modos de recepción y de circulación. En el campo literario colombiano, es él el primero en señalar que la literatura digital se inserta en una compleja red de posiciones ideológicas y discursivas, abandonando todo esencialismo que pudiera excluir un análisis de las relaciones entre la tradición y la vanguardia, la cultura impresa y la cultura digital, el libro y la pantalla. Desde esa perspectiva, sostiene que la discusión se da en el contexto de una arena donde las ideologías y las representaciones se enfrentan y dialogan, revelando la dimensión colectiva de nuestros proyectos e imaginarios sociales. Afirma que «[...] los textos están cubiertos y penetrados por ideas, tienen miles de hilos dialogales» (Rodríguez, 2009:39), y estos textos deben ser insertados en el conjunto de las prácticas sociales contemporáneas, lo que nos pone de frente ante la inminente pérdida de centralidad de la cultura impresa y la cada vez más avasallante expansión de la cultura digital.

Esta visión se alinea con la crítica dialógica de Zavala (1996), quien al releer a M. Bajtín considera el discurso como un fenómeno inacabado y en constante lucha por significaciones y hegemonías semánticas. Para Rodríguez, entonces, resulta esencial «hacer el debate de los enunciados y mostrar cómo éstos no son entes abstractos, sino “eventos en el tiempo y el espacio” que manifiestan antagonismos entre sistemas discursivos» (Rodríguez, 2009:40), para el caso, entre un modo tradicional de entender lo literario, heredero de la modernidad y de la revolución de la imprenta, y un modo disruptivo, resultado del contacto entre el arte y la tecno-ciencia, asociado a la cultura digital y las expresiones de corte vanguardista.

Más aún, para ubicar la cuestión en el marco de una historia de las ideas, el autor de *Gabriella Infinita* se refiere al momento cultural actual como «era post-digital», era en la que las prácticas digitales se han naturalizado, entrando a formar parte integral de la vida cotidiana. Esto implica el desafío de transformar las actuales prácticas de gestión de información en oportunidades para la creación y re-creación del arte literario, pues «asumir la naturalidad y transparencia de lo digital, plantea como reto hacer de las prácticas de la gestión de información digital una oportunidad estética» (Rodríguez, 2018:30). La literatura digital, en este marco, se erige no solo como una forma de expresión artística, sino como una práctica cultural que revela aspectos fundamentales de la sociedad contemporánea. J.A. Rodríguez señala que, en este contexto:

[...] la necesidad de contar con herramientas de procesamiento de información ágiles y eficientes es, esencialmente, la misma de contar en la literatura con formatos alternativos al del libro y la escritura tradicional. Pero la posibilidad de adquirir tales herramientas y formatos sólo se puede dar en tanto una visión de mundo basada en la centralidad y en la jerarquización de funciones empieza a quebrarse para dar paso a una visión descentrada y flexible. (2002)

Entre el final del siglo XX y la primera década del XXI, Rodríguez volcó su atención hacia el hipertexto de ficción, que para entonces era una manifestación *novísima*, y que actualmente es una de las expresiones más características de la literatura digital. Según sostiene en el libro que inaugura en el campo literario colombiano la discusión sobre la literatura digital, *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos modernos* (Rodríguez, 2000), al desplazar al autor de su posición de autoridad, al entregarle un papel

activo al lector en la composición material del texto, y al descentrar categorías como la de género y narración, el hipertexto de ficción desafía las jerarquías tradicionales de la literatura y democratiza el acceso al saber, por lo cual puede ser visto como un acontecimiento que encarna las dinámicas de la esperanza y la rebeldía que anunciaba el pensamiento de autores como Jacques Derrida y Félix Guattari, y que en literatura prefiguran aquellas obras que llevaron al límite las posibilidades materiales y estéticas del formato impreso. En sus palabras, «el hipertexto resulta ser una especie de acontecimiento que puede vincularse a un comportamiento más o menos persistente, relacionado con la imaginación colectiva de la esperanza y la rebeldía» (Rodríguez, 2000:22). Esta visión conecta con la necesidad de un pensamiento complejo, para lo cual el hipertexto facilita y refleja las demandas de una mente en constante exploración y navegación por un océano de incertidumbre, tal como lo describe Edgar Morin, cuyas palabras J.A. Rodríguez cita en el trabajo resultado de su tesis doctoral, *Teoría, Práctica y Enseñanza del Hipertexto de Ficción: El Relato Digital*⁴⁰: «el conocimiento es siempre una aventura que conlleva a “navegar en un océano de incertidumbre a través de archipiélagos de certezas”» (Rodríguez, 2002)

Y, aunque insiste de manera constante en aspectos como la novedad y la ruptura, J.A. Rodríguez identifica una clara relación de continuidad entre el hipertexto de ficción y las ambiciones de lo que él llama novelas posmodernas. Obras literarias que rompieron la linealidad del discurso en formatos tradicionales, como *Ulises* de Joyce y *Rayuela* de Cortázar, pueden considerarse, desde ese punto de vista, precursoras de los actuales hipermedias. Sugiere que «los textos electrónicos de ficción que se han producido hasta hace muy poco tiempo en formato de hipertexto corresponderían a la categoría de “proto-hipermedias” [...], mientras que en la categoría de “pre-hipermedias” podríamos ubicar aquellas obras literarias que, desde el formato libro y a pesar de sus condicionamientos, rompen la linealidad del discurso y otras condiciones vinculadas a la unidad textual de la página» (Rodríguez, 2012:262). Desde esta perspectiva, la literatura digital no es una ruptura radical, sino una evolución que conecta diferentes modos de conocer y expresar, integrando

⁴⁰ *Teoría, Práctica y Enseñanza del Hipertexto de Ficción: El Relato Digital*, si bien es el resultado de la tesis doctoral de J.A. Rodríguez, es también un hipertexto que ensambla de manera interactiva algunas las reflexiones que el autor ha construido sobre el tema. Dado que se trata, en última instancia, de un objeto digital, las referencias de esta obra aquí citadas carecen de número de página.

palabra, imagen e información reticular en un híbrido de ciencia y arte, una idea que anticipa sin duda lo que aquí se denominó *multiexpresividad*. Como lo plantea el autor, «el hipertexto es, por ahora, un híbrido de ciencia y arte, de palabra e imagen, de imprenta y electrónica, de rizoma y máquina, que anuncia nuevos tiempos, pero que debe ser observado en función de la tensión que significa habitar en medio de un estado de transición y mutación» (Rodríguez, 2000:145)

Así vista, al provocar una reevaluación de las categorías bajo las cuales se comprendían las obras de la tradición impresa, la literatura digital revela la emergencia de un nuevo paradigma de pensamiento caracterizado por su flexibilidad, pluralismo y ausencia de jerarquías fijas, reflejo y motor de las prácticas creativas y receptivas típicas de los hipertextos y los hipermedias de ficción. Este pensamiento, menos formal y más sensible a la contextualización y la multidimensionalidad de lo real, encuentra en la literatura digital una plataforma ideal para su expresión. Para J.A. Rodríguez, el nuevo paradigma «designa más bien la posibilidad de un nuevo y muy flexible ensamble de la expresión. Un pensamiento liberado de la sistematicidad, sin orden jerárquico fijo, expuesto a configuraciones potenciales, reticular en vez de lineal, y particularmente sensible a un pluralismo epistemológico» (Rodríguez, 2002). La divergencia estética, entonces, supone la apertura de una fisura epistemológica que constituye, justamente, el conflicto que J.A. Rodríguez identifica en la arena ideológica donde se busca fijar simbólicamente el valor de los distintos modos de manifestación de lo literario. La literatura digital, en consecuencia, se asocia a la tradición posmoderna en tanto esta última produjo un tipo de escritura que «[...] juega a romper las fronteras entre realidad y ficción, no solo porque dinamiza radicalmente el potencial mismo de esta última (todo es ficción, la realidad es una ficción), sino porque admite como premisa ontológica la textualidad del mundo (la realidad considerada como texto, la intertextualidad como única referencia posible)» (Rodríguez, 2008:140). Además, la escritura posmoderna «descree de la autoridad narrativa de una única voz privilegiada que da cuenta de la verdad y de la coherencia del relato» y promueve «la participación del lector, la doble productividad, ya sea a través del juego o a través de la puesta en marcha de conciencias paralelas de interpretación» (140)

Estas ideas encuentran resonancia, tal cual lo plantea J.A. Rodríguez, en los postulados de *La era neobarroca* (2018) de Omar Calabrese, para quien las formas simbólicas de finales del siglo XX y lo corrido del XXI se caracterizan por su inestabilidad y fragmentación, reflejando un «mecanismo de turbulencia» cultural que desestabiliza los sistemas tradicionales de valores (Rodríguez, 2000:16). Este entorno cultural turbulento y fragmentado proporciona un contexto fértil para objetos culturales caracterizados por su multidimensionalidad, sus estructuras rizomáticas y su carencia de jerarquías, en consonancia con la manera como J.A. Rodríguez concibe los hipertextos y los hipermedia de ficción. La literatura digital, por tanto, no solo representa para el autor una nueva forma de expresión literaria, es sobre todo la manifestación de un cambio profundo en las estructuras culturales y epistemológicas de nuestra era. Se trata, en fin, de una manifestación literaria que responde a una situación cultural específica: *la cibercultura*.

2.2.¿Cibercultura o morir?

J.A. Rodríguez es, cuando menos, un entusiasta defensor de las ideas vinculadas a lo que Pierre Lévy denomina *Cibercultura* (2007). A lo largo de su trabajo, de manera directa e indirecta, argumenta que responder al llamado de la cibercultura es un imperativo no solo para el arte literario, sino también para quienes se dedican a este campo a nivel creativo, crítico y teórico. En coherencia con esta convicción, promueve de manera activa la introducción de la literatura, de la educación, de la academia y de las prácticas creativas en las lógicas de la cibercultura. No es descabellado afirmar que propuestas como *Narratopedia* (2011), con su decidida vocación hacia la creación colectiva, el remix y la autoría múltiple, es resultado de la apuesta tanto práctica como teórica que J.A. Rodríguez ha hecho por responder a los imperativos de la cibercultura. No en vano uno de sus artículos emblemáticos lanza abiertamente la cuestión *¿Cibercultura o morir?* (Rodríguez, 2009b).

J.A. Rodríguez es enfático en la importancia de la cibercultura como un marco necesario para entender y seguirle la pista al desarrollo de la creación literaria en nuestro tiempo. Sostiene que las prácticas literarias tradicionales han sido forzadas a trabajar contra su medio y que solo bajo un nuevo dispositivo técnico (ciberespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos

y figuraciones de la tradición «rebelde» (posmoderna) de la escritura (Rodríguez, 2012:260). En este sentido, la literatura digital y la cibercultura están inextricablemente vinculadas, impulsando un cambio significativo en la manera de concebir la creación literaria. Esta vinculación no es meramente teórica —según explica—, sino que implica una transformación práctica y estética de las formas narrativas. Lo que aquí se ha denominado literatura digital, en su opinión, no solo facilita la realización de estos deseos posmodernos, sino que introduce nuevas posibilidades de interacción y co-creación que son esenciales para la evolución del arte literario en la era digital. De hecho, Rodríguez asevera que «con la emergencia de la posibilidad enunciativa hipertextual, con la consolidación del ciberespacio como infraestructura de dicha enunciación y con la emergencia de una cibercultura, hemos superado la noche posmoderna y tenemos buenas razones para mirar adelante con entusiasmo» (Rodríguez, 2008:141). Es decir, la cibercultura y los objetos artísticos que le son propios resultan ser, para él, la evidencia de un cambio “epocal” trascendental.

Según Lévy (2007), el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual, entendido como la reserva digital de virtualidades sensoriales y de informaciones que se actualizan con la interacción de los seres humanos. En este escenario, «el artista se convierte en un ingeniero de mundos, encargado de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, de coordinar los equipos colectivos de cognición y memoria, y de estructurar la interacción» (Rodríguez, 2012:264). Para J.A. Rodríguez, esta perspectiva transforma radicalmente el papel del creador literario, desplazándolo de su tradicional posición de autoridad y asignándole la tarea, más bien, de agenciar un entorno (el ciberespacio) que debe ser experimentado en libertad por los usuarios. Esta idea, que antes había desarrollado Lévy, sugiere que el papel del artista va más allá de la mera creación de contenidos; se trata de diseñar experiencias interactivas que involucren a los usuarios de manera significativa, promoviendo una nueva forma de participación y creatividad colectiva a través de la integración de los recursos digitales en la construcción de relatos e historias. Conviene mencionar que estas ideas están en la base de la remediación de obras como *Gabriella Infinita* que, como mencioné en el capítulo anterior, nació como novela impresa. Según revela el autor:

La construcción de relatos ha requerido siempre para mí enfrentar eso que Italo Calvino (1989) ha llamado la dificultad de la dispersión [...]. Pero si para Calvino esto es un problema, para Janet Murray (1999) es una oportunidad. Murray llama «historias multiformes» a los relatos que «sufren» esta circunstancia narrativa. una historia que puede contarse con un solo narrador o con seis, que multiplica sus voces, sus perspectivas, sus historias o sus recursos, que desdobra sus protagonistas, puede tener dos salidas: o se autolimita y asume un formato no disperso (la novela, por ejemplo), o le da rienda suelta a su dispersión natural. Esta segunda posibilidad sólo es viable en forma eficaz cambiando de medio: se requiere pasar del medio literario, basado en el formato libro, al medio digital electrónico con formato hipertextual (que favorece el arte combinatorio, por así decirlo). (Rodríguez, 2009b:16-17).

A lo cual agrega:

De modo que la decisión de «formatear» a *Gabriella* en el soporte hipertextual condujo a aplicar toda la visión técnica y estética de los mundos digitales, condujo a la producción del hipermedia *Gabriella Infinita* [...]. Este paso del texto al hipertexto y al hipermedia exigió una reconfiguración del texto original, así como el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil, un mejor trámite a las sugerencias audiovisuales, una interfaz interactiva y el ensamblaje de distintos elementos multimediales como audio, videos, animaciones e infografías. (Rodríguez, 2009b:17)

Tal transmediación técnica, por supuesto, tiene capas que para J.A. Rodríguez pasan por la reconsideración de su filosofía del arte. Según explica, remitiéndose a las reflexiones de George Landow (2006), la cibercultura también redefine la moralidad del texto literario. Frente a la relación tradicional entre moralidad y narrativa, donde se asume que narrar es moralizar la realidad dotando a los hechos de coherencia y plenitud, proceso que Landow llama «moralidad ideológica», el hipermedia no promueve tal integridad. En lugar de ello, configura una moralidad basada en la oferta de libertad para el lector, promoviendo la creatividad y la libertad interpretativa. J.A. Rodríguez asume que «no hay historias, sino lecturas. Es decir, no hay performatividad, sino libertad» (2000). Esta nueva forma de entender la moralidad en el ámbito literario subraya la importancia de la interacción y la co-creación, aspectos fundamentales de la cibercultura. La narrativa hipertextual permite que cada lector construya su propio camino a través del texto, eligiendo y reorganizando los elementos narrativos de acuerdo con sus propias preferencias y decisiones, lo que en última

instancia democratiza el acto de leer y escribir. A esto, el autor añade que modos de expresión propios de la cibercultura, tales como el hipertexto y el hipermedia, están obligando a reestructurar las prácticas discursivas y a reconocer nuevas retóricas. Dichos modos de expresión flexibilizan las estructuras del discurso, convirtiéndose en enunciaciones pioneras, disruptivas, y conformando nuevas morfologías discursivas que con el pasar del tiempo se han convertido en el modo predominante de expresión en la cibercultura: los hipermedia (Rodríguez, 2000). Este cambio se ve favorecido por la capacidad inmersiva de los dispositivos de cómputo, capacidad que permite pensar en la posibilidad de convertir lo abstracto en concreto, ofreciendo extraordinarias potencialidades para su utilización como método y ambiente educativo y estético (Rodríguez, 2000). La facilidad del computador para integrar gráficos, sonido, texto y animación, crea un entorno interactivo distinto al de los medios tradicionales, permitiendo nuevas formas de expresión y aprendizaje. Así, «emerge un nuevo universal que, en cuanto más universal (interconectado, extendido, interactivo) es menos totalizador, pues cada conexión, cada nuevo aporte añade heterogeneidad, nuevas fuentes de información, nuevas líneas de fuga y nos hace participar más intensamente» (Rodríguez, 2008:144).

Otro fenómeno que configura el conjunto de ideas de J.A. Rodríguez en torno a la cibercultura es la intermedialidad, que atiende a la influencia mutua y la interacción entre dos o más prácticas significantes, lo cual implica la construcción de espacios de diálogo entre distintas modalidades o procesos artístico-culturales (Rodríguez, 2018). Dicho enfoque promueve una redefinición de cada uno de los medios o prácticas implicadas, así como nuevas formas de percepción de los medios que son usados en la producción artística, literaria para el caso. Según explica, «el campo de la intermedialidad atiende la influencia mutua, la correlación o la interacción entre dos o más prácticas significantes, donde ninguna de ellas posee mayor jerarquía que la otra» (22), subrayando así la igualdad y el diálogo entre diferentes formas de expresión, la multiexpresividad. Este enfoque enriquece las posibilidades de cada medio al ponerlo en relación con modos de expresión aparentemente distantes. Fomenta, por tanto, una comprensión más holística y multidimensional de la creación artística y la comunicación en la era digital. Al difuminar los límites jerárquicos entre distintas formas de expresión, se abre un espacio para la innovación y la

experimentación, las fronteras entre lo visual, lo sonoro, lo textual y lo interactivo entran en contacto, confundiéndose y provocando resultados que en el ámbito de lo impreso solo eran posibles de modo figurativo. En la práctica, esto significa que una obra de literatura digital, si bien destina la centralidad de su sentido en la palabra poética, puede integrar elementos de video, animación, música y programación, generando un producto final que es más que la suma de sus partes. De allí el llamado constante de J.A. Rodríguez a redefinir lo literario, cuya comprensión debe considerar el entrecruce espontáneo de lenguajes que se da en el marco de la cibercultura.

El alto grado de adhesión a la cibercultura expresado por J.A. Rodríguez es el resultado, entre otras cosas, de su valoración de la tradición impresa y de las tensiones que animan el campo literario y el campo cultural en general. Su posición afirma que la cultura de la imprenta ha entrado en un proceso de franca decadencia y el sueño humanista de aprender, de llegar a una verdad última a fuerza de leer y escribir, se está deshaciendo. No se trata solo de que la gestión de los recursos materiales asociados al libro impreso sea cada vez más compleja, pues asuntos como el espacio, la disponibilidad, la portabilidad y la conservación implican dificultades de orden práctico que han encontrado resolución en el ciberespacio. Esas cuestiones quizás sean secundarias, pues hasta ahora parece estar claro que el libro impreso no desaparecerá, aunque seguramente pierda su centralidad en la configuración de la cultura occidental. Se trata más bien, de acuerdo con el autor, de una cuestión ideológica, la resistencia de un antiguo sistema de poder cultural ante la emergencia de un nuevo paradigma. Lo que J.A. Rodríguez ha denominado «la arena ideológica».

2.3.La arena ideológica

Jaime Alejandro Rodríguez, siguiendo la tradición de Mijail Bajtín e Iris Zavala, retoma conceptos como «dialogismo», «heteroglosia» e «ideología», para establecer las características del espacio simbólico donde se produce el conflicto por fijar el valor de los modos de expresión predominantes en un escenario cultural determinado. Él llama «arena ideológica» al espacio donde se manifiestan y confrontan las distintas corrientes de pensamiento y prácticas culturales. Esta arena es especialmente relevante en el contexto del cambio de paradigma que estamos viviendo, donde la cultura impresa está siendo desplazada

por la emergente cultura digital, y donde un tipo de expresión literaria proveniente de la cibercultura propone una reevaluación y reestructuración de los conceptos de base de la tradición literaria impresa.

Zavala (1996:91) advierte que, para poder realizar una lectura adecuada del discurso, se hace necesario reconocer, en primer lugar, que el universo cultural está interrelacionado en confluencias, reciprocidades, simultaneidades y fronteras sin divisiones. El discurso está superpoblado de usos anteriores, saturado de luchas y de los significados que cada grupo le confiere al signo. La lectura dialógica, por tanto, facilita el desenmascaramiento o la desmitificación de los conflictos, las disyunciones y las luchas de los signos que forman el sustrato de eso que llamamos «textos de la cultura» o «artefactos culturales» (Rodríguez, 2009:39). En el marco del campo literario, este enfoque es crucial para entender las dinámicas de poder y resistencia en juego.

En su obra, J.A. Rodríguez sostiene que la discusión sobre el hipertexto y el hipermedia se convierte en una batalla ideológica, en la que los modos de expresión literaria de la cibercultura constituyen un acontecimiento fundador y un «trauma para la institución literaria». Esta confrontación deja en claro que lo que está en juego es la supervivencia y la lucha de ciertas ideas sobre la literatura, la cultura y la sociedad (Rodríguez, 2000:36-38). El conflicto, así visto, se constituye en un observatorio privilegiado de la lucha por la imposición del signo, donde se enfrentan contenidos, formas y figuras: unas que se resisten a morir y otras que buscan su espacio en el futuro. J.A. Rodríguez describe un universo semántico de lucha por el signo, compuesto por dinámicas discursivas entre aquellos que rechazan las irrupciones de la tecnología en las actividades literarias y aquellos que ven en ellas una apertura a nuevas posibilidades estéticas y conceptuales. Este universo se amplía para abarcar la lucha entre quienes defienden una concepción modernista y romántica de la literatura, asociados a la cultura impresa, y quienes se empeñan en deconstruir tal ideología, ofreciendo una perspectiva que él considera más democrática del quehacer literario, característica de la cibercultura. J.A. Rodríguez denomina a esta dinámica la lucha entre los viejos y los nuevos literatos, una nueva versión de la «querella» entre antiguos y modernos (2000:38-39). Los literatos, tanto escritores como críticos —afirma—, «han estado tan ocupados en una crítica

ideológica contra la burguesía, uno de cuyos pilares es la tecnología, que han dejado de ver las posibilidades de lo tecnológico en su propio discurso. Esta miopía hace improbable una apreciación de lo tecnológico y del hipertexto por parte de críticos y escritores tradicionales» (Rodríguez, 2000:40). En este sentido, la irrupción del hipertexto en las discusiones literarias debe ser vista como un trauma, un acontecimiento que saca a flote los conflictos que se han venido configurando en la institución literaria durante los últimos treinta años y que afectan de manera progresiva los modos de expresión literaria que, inevitablemente, se ven influidos por la dinámica de intercambio permanente entre lo digital y lo impreso en este periodo de la cibercultura (Rodríguez, 2000:8).

Lo que se vislumbra, entonces, es una lucha «paradigmática» entre una «vieja» idea de la literatura que lucha por sobrevivir frente a los efectos culturales de las nuevas tecnologías, y una «nueva» idea de escritura que intenta tomar cuerpo y realidad, acudiendo incluso a la recuperación de nociones más antiguas de literatura, pero también a visiones futuristas y retrofuturistas que actualizan los imaginarios tecnocientíficos y artísticos a través de la ficción y la especulación (Rodríguez, 2000:59). En este contexto, la narrativa digital se contrapone a la narrativa «analógica», que se caracteriza por estar previamente formada por la disposición del autor, con organización y funciones muy claras. En contraste, la narrativa digital expone al lector a participar, actuar e involucrarse con la obra, hasta el punto de participar efectivamente en la configuración de *su* versión (Rodríguez, 2000).

Además de una historia de las tecnologías y de la literatura, Rodríguez propone recurrir a una historia de las mentalidades para comprender el cambio de paradigma de un pensamiento centralista y jerárquico a uno descentrado y flexible. Este cambio solo puede entenderse observando la extensa lucha ideológica entre la imposición de una visión y los reclamos y resistencias de la otra (Rodríguez, 2000:48). En este sentido, la coexistencia de la cultura impresa y digital refleja una transición compleja, para nada armónica, atravesada por la inercia de los sistemas culturales que buscan dominar el espacio simbólico imponiendo sus modos de expresión y sus lógicas creativas. Para J.A. Rodríguez, en esa misma línea, el ejercicio literario contemporáneo está tensionado por dos factores que emergen de la cibercultura: las relaciones armónicas entre los espacios, es decir, los deseos de ser y los

derrames o expansiones de la cibercultura sobre el ejercicio literario, y las relaciones cacofónicas entre los espacios, que representan las resistencias. Retomando las ideas de Pierre Lévy (2007), describe cómo los espacios más lentos y profundos son atraídos por los más rápidos y elevados, mientras que los espacios inferiores son movidos o conmovidos por los superiores. Lo ideal sería que los espacios superiores expandan su sustancia sobre los inferiores y que estos aspiren a los primeros, aunque las situaciones negativas surgen cuando los espacios inferiores buscan dirigir o violentar a los superiores, configurando una dinámica inarmónica que Lévy denominó como «cacofonías» (Rodríguez, 2012:266). En última instancia, la pugna entre un sistema emergente que aspira a la centralidad cultural y un sistema encumbrado que rechaza la influencia de la novedad. Lo que para J.A. Rodríguez describe la tensión entre la cibercultura y la cultura impresa. Este panorama de lucha entre un viejo orden romántico y humanista y otro «desenmascarador» y relativista ilustra la transición de la cultura impresa a la cultura digital (2000:68).

En ese contexto de conflicto, resulta menester reflexionar sobre la especificidad de la materialidad de los recursos expresivos, pues no debe obviarse que el cambio de paradigma viene provocado por un proceso de transición tecnológica sin precedentes desde la Revolución Industrial. Con esta conciencia de los medios y dispositivos de expresión, sumamente relevantes en una cibercultura poblada de interfaces cada vez más sofisticadas, J.A. Rodríguez introduce la idea de las «escrituras literarias deseantes», desde tres perspectivas: la escritura que desea desde la inexistencia del dispositivo («el inventario de anticipaciones [del hipermedia] que se dan en la experiencia modernista y posmodernista»), la que desea dado el dispositivo («ciertas obras actuales que lo que hacen, aprovechando el carácter mimético de la novela, es poner en clave novelesca el deseo de su obra de ser hipertexto y obra de la cibercultura», piénsese en la *Permanente Obra Negra* de Vivian Abenshushan, por ejemplo) y la que es potenciada por el dispositivo (el caso de *Gabriella Infinita* o de la *Rayuela* de Santiago Ortiz, cuyas posibilidades en el impreso se potenciaron mediante la remediación digital). Estas escrituras reflejan la transformaciones del pensamiento literario en la era digital, cuyas obras aspiran a convertirse en eventos interactivos, inmersivos y colectivos mediante la aplicación de las nuevas posibilidades tecnológicas a las técnicas de expresión tradicionales y mediante la creación de nuevos

recursos que obedecen a la naturaleza misma de los medios emergentes, alejándose así de concepciones canónicas como la autoría individual y la originalidad, que desde el romanticismo se habían erigido en imperativos de la creación literaria (Rodríguez, 2012:266-267). Resultado de las dinámicas causadas por las «escrituras literarias deseantes», se imponen en la cibercultura las creaciones colectivas y las obras-acontecimiento, que explotan al máximo las posibilidades de la interacción, la interconexión y los dispositivos virtuales, promoviendo la construcción social del conocimiento (Rodríguez, 2009:27).

2.4.La muerte del autor y la creación colectiva

Fuertemente influido por las tesis de David Casacuberta y Kenneth Goldsmith, Jaime Alejandro Rodríguez insiste sobre la idea de Lévy (2004) según la cual una de las características fundamentales del arte de la cibercultura es la creación colectiva, que implica el desplazamiento de la autoría individual en beneficio de prácticas que integran el saber disciplinar de varios sujetos que hacen comunidad en torno a un objetivo estético. Aunque la idea de la creación colectiva no es nueva, en la cibercultura confluye con una tradición teórica ligada al estructuralismo y al posestructuralismo en la que autores como Michel Foucault, Roland Barthes, Umberto Eco y Gilles Deleuze, desde diferentes enfoques, apelan por un tipo de obra que pueda prescindir del autor como sujeto determinante del sentido para abrirse, en cambio, a la posibilidad de un tipo de recepción que integre al lector de forma activa, convirtiéndolo en un agente que incide de modo directo en su desarrollo configurando, de este modo, un tipo de creación que es el resultado del trabajo colectivo entre agentes creativos de distinto nivel. En su libro *Creación colectiva*, David Casacuberta lo expresa de la siguiente manera:

Por «creación colectiva entiendo un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando este de ser meramente pasivo para convertirse en un participante activo en el mundo del arte y la cultura.»

«La creación colectiva también es un concepto poderoso para entender la cultura digital como proceso general, ya que permite subsumir otros procesos parciales como el de interactividad, final abierto, hipertexto o democratización del arte bajo una categoría más general, la de creación colectiva.» (2003:15).

En la cibercultura, de acuerdo con esa perspectiva, los valores tradicionales asociados a la intención del autor son desplazados en favor de una inmanencia radical que redefine la relación entre creador, obra y público al promover conexiones dinámicas y no jerárquicas entre mundos heterogéneos, facilitando una interactividad transformativa en la producción y recepción de la obra literaria. La obra se actualiza socialmente a través de comunidades virtuales, los usuarios participan activamente en su creación y evolución, enriqueciendo cognitivamente estos procesos mediante la inteligencia colectiva, expresando de este modo una visión descentralizada del saber. Semióticamente —explica J.A. Rodríguez— la obra se manifiesta en el ciberespacio, un entorno digital que desafía las formas tradicionales de significación al integrar múltiples medios y lenguajes. Sin embargo, subraya que la continuidad y simetría entre ingeniero de mundo (figura que según Lévy reemplaza la de autor), obra cibercultural e interactuante no están garantizadas solo por la evolución técnica; se requiere el esfuerzo conjunto de actores sociales, activistas culturales y redes de apoyo que faciliten y sostengan estos procesos, incluyendo formas humanas de acompañamiento y andamiaje como vínculos sociales entre pares, relaciones educativas tanto formales como informales, proporcionando así el contexto y los recursos necesarios para que las comunidades virtuales desarrollen sus potencialidades creativas de manera autónoma y colaborativa (Rodríguez, 2012:265). El verdadero desafío para la literatura de la cibercultura, entonces, no reside únicamente en la implementación de nuevas tecnologías, sino además en la capacidad de las comunidades virtuales para utilizar estas herramientas de manera significativa, estimulando la participación activa en la creación y evolución de obras literarias y artísticas que son el resultado de un tipo de creatividad colectiva que redefine continuamente los límites de la expresión artística.

J.A. Rodríguez vincula dicha noción de creación colectiva con la de escritura no-creativa desarrollada por Kenneth Goldsmith, quien afirma que:

Mientras que las nociones tradicionales de la escritura se enfocan principalmente en la «originalidad» y la «creatividad», el espacio digital fomenta habilidades nuevas que incluyen la «manipulación» y la «administración» de masas de lenguaje ya existente y en vías de crecimiento. Mientras que el escritor de hoy [...] puede utilizar esta proliferación de maneras

sorprendentes para crear obras que son tan expresivas y significativas como aquellas que se han construido a partir de formas más tradicionales. (2015:26)

La literatura, según eso, debe entenderse como un *ars* combinatoria de recursos informáticos y comunicativos que entreteje la escritura alfabética con el lenguaje de los medios masivos y las tecnologías digitales (Rodríguez, 2018:21). La escritura, por su parte, se aleja del imperativo de la originalidad, que ha sido un pilar fundamental de la tradición literaria moderna, especialmente a partir del romanticismo alemán. En lugar de centrarse en la creación de algo completamente nuevo, la escritura no-creativa se enfoca en la gestión, recombinación y recontextualización de materiales preexistentes, de allí la relevancia en la cibercultura de expresiones como el remix y la remediación. La obra literaria, por tanto, no resulta del genio creativo de un individuo, es más bien el resultado de una serie de lenguajes y materiales cuya imbricación reticular deriva en una variante expresiva que (al vincularse con el ideal de la creación colectiva) los lectores pueden intervenir materialmente, convirtiéndose en partícipes efectivos de la obra. La inmanencia de los mensajes a sus receptores y la transformación cooperativa de una memoria-flujo de los grupos humanos actualizan el declive de la consideración de la obra como totalización del sentido posible, tal como lo explica Lévy (Rodríguez, 2012:265) y tal como el *Critical Art Ensemble* (CAE) concibe la era digital, o sea, como la era de la recombinación y el reensamblamiento constante de materiales prefabricados y nuevos. «[...] si hay algo creativo es, entonces, la manera como se presentan esos ensambles (intertextuales, intermediales), que pueden parecer novedosos, pero nunca son originales» (Rodríguez, 2021:5). El desplazamiento de la autoría pasa, así, por una reconsideración de la originalidad que deja de ser percibida como un valor que condiciona el proceso creativo y que, en consecuencia, puede darse de manera colectiva, a modo de acontecimiento, como sucede con los performance, «obras que explotan al máximo las posibilidades ofrecidas por la interacción, la interconexión y los dispositivos virtuales» (Rodríguez, 2009b:13).

2.5.El texto abierto y la participación del lector

Surge así la figura del interactuante, usuario de la obra que se implica con ella y participa activamente en la reestructuración del mensaje que recibe. Tanto como las de los

ingenieros de mundo, los mundos virtuales multiparticipantes son creaciones colectivas de sus exploradores. Los resultados artísticos de la cibercultura se manifiestan como obras-proceso, obras-flujo y obras-acontecimiento, términos que describen la naturaleza dinámica y en constante transformación de estas creaciones. Las obras-proceso se desarrollan continuamente a través de la interacción, las obras-flujo se caracterizan por su estado de cambio perpetuo, y las obras-acontecimiento se realizan en el momento de la interacción, creando eventos únicos y efímeros (Lévy, 2007:119). En el ciberespacio, cada mundo está potencialmente conectado a todos los otros, lo que hace que se confunda el interior y el exterior (Rodríguez, 2012:264). La capacidad de los entornos digitales para facilitar la co-creación de la obra por parte del lector debe ser una característica fundamental la literatura digital. La co-creación, así percibida por J.A. Rodríguez, remite a los planteamientos de la estética de la recepción: la idea de que el texto (abierto) se define como un espacio de encuentro entre autor, texto y lector. Dicho de otro modo, el texto se entiende como el entrecruzamiento simultáneo de los procesos de producción (poiesis), recepción (aestesis) y comunicación (catarsis) de la experiencia estética (Rodríguez, 2000). Esta dinámica transforma la obra literaria en un espacio interactivo y fluido, donde el lector no solo interpreta sino que co-crea activamente, introduciendo en la obra otros significados y experiencias.

Esta idea de co-creación resulta del carácter mismo de las obras de la cibercultura, por ello J.A. Rodríguez habla de «inmanencia radical», pues estas no fomentan mensajes acabados y no se cierran; son, en cambio, obras-metamórficas conectadas, atravesadas, e infinitamente reconstruidas. El acto de creación por excelencia, por tanto, consiste en hacer el acontecimiento, aquí y ahora, para una comunidad; incluso en construir el colectivo para quien ocurrirá el acontecimiento (Rodríguez, 2012:264). En esa misma línea, el autor refiere las ideas de Phillippe Quéau (1998), para quien los hipermedias narrativos, en cuanto manifestaciones del arte en tiempos de virtualidad, han de estar movidos por una actitud: promover la interacción radical. Deben, entonces, estimular cualquier forma de intercambio, proponer a los espectadores la colaboración creativa.

J.A. Rodríguez advierte, sin embargo, que las nuevas formas de expresión en la cibercultura no eliminan la individualidad del yo, sino que la enriquecen al vincularla de facto en la construcción de sentido. En estos escenarios la individualidad emerge como un agente de la pluralidad y la colectividad. Esta actitud, que el autor denomina «doble productividad», se refiere a la integración del proceso creativo y receptivo, mediante el cual el lector no solo interpreta la obra sino que la interviene materialmente, transformándola en una dinámica interacción y juego, buenos ejemplos de ello son *Gabriella Infinita*, *Golpe de Gracia* y *Memorias y caminos*. Su autor aclara:

Mi opinión personal es que estamos encontrando nuevas formas de expresión del yo. Incluso en los ejercicios más prometedores de la cibercultura como son los ejercicios de la creación colectiva, el yo individual no sólo no deja de expresarse, sino que se enriquece. Las nuevas estéticas tal vez nos impidan hablar de obras de arte en el sentido tradicional, pues están más cerca del performance, pero están ahí, sin meta ni programa, reinventando los lenguajes y abriendo nuevos espacios y prefigurando un destino cada vez más inevitable. (Rodríguez, 2012:269)

Resulta claro, entonces, que los modos de comprensión e interacción de literatura digital transforma los modos tradicionales de recepción de la obra e instaura la experiencia como complemento necesario del proceso creativo (Rodríguez, 2000:84). Además, la literatura de la cibercultura —explica J.A. Rodríguez— se mueve entre la apertura de sentido y la fragmentación, liberando los géneros y barreras semióticas que separan las distintas artes (2000:86). Esta apertura permite utilizar el material de diversas disciplinas de manera libre, como expliqué antes, sin restricciones de género o comunicación, lo que facilita la participación del receptor en la interpretación y creación del texto. Ahora bien, su expresión y su significación potenciales son esencialmente distintas de las que ofrecen la poesía y las artes tradicionales en general. En el caso concreto del relato digital, por ejemplo, ese poder significativo no está constreñido a la clausura semántica, como puede suceder en el caso del relato de la cultura impresa, sino que demanda la construcción participativa al presentar un universo abierto y potencialmente distinto.

Aunque, en este caso, la posición de J.A. Rodríguez parece idealista, lo cierto es explica de diversos modos que si bien los medios digitales han demostrado su capacidad y su naturalidad para promover la interactividad, lo hacen en detrimento de una eficiencia narrativa, especialmente si el tipo de interactividad que promueven es de tipo selectivo (es decir, la promoción de un lector que puede escoger los caminos de la narración y los contenidos por consumir). Solo una interacción participativa (del tipo realidad virtual) podría generar un equilibrio entre inmersión e interactividad (Rodríguez, 2009:26). Aquí, la advertencia del autor remite a una de sus consideraciones iniciales: estamos apenas en una etapa inicial del proceso de desarrollo del arte y, específicamente, de la literatura de la cibercultura. Sin duda, en un escenario cultural como el actual, teniendo presentes desarrollos como los de la IA generativa, estas proyecciones parecen cada vez más cercanas.

CONCLUSIONES

Modos de apropiación

En Colombia existe una relación evidente entre las *tecnopoéticas* (Kozak, 2012) provenientes del ámbito de la video instalación y la literatura digital. Como quedó dicho en el capítulo anterior, desde la primera muestra de videoarte colombiano, en 1985, el imaginario literario hacía presencia mediante lo que sería un antecedente de las tecnopoéticas literarias del país, en este caso a través de la obra de Jorge Perea y Augusto Bernal, atestiguada por Gilles Charalambos (2019). Luego, en 1995, cuando ya el hipertexto de ficción había aparecido como fenómeno específico, la exposición Arte y Tecnología (ICAA, 1995) ofrecería el espacio para que, por primera vez, uno de los artistas de la tradición de la literatura digital en Colombia hiciera presencia con una obra que antecede la que será su estética característica: Santiago Ortiz, con su obra *Quiasma*. El montaje en video de *Continuidad de los parques*, creado por Perea y Bernal en 1985, y la presencia de Ortiz con *Quiasma* en la exposición de 1995, nos permiten deducir una de las vertientes que derivaría en la emergencia y desarrollo de la literatura digital en el país y que, por tanto, determina uno de sus modos de apropiación, al menos en su periodo inicial. Al igual que sucede en otros espacios continentales como Argentina y Brasil, la literatura digital se beneficia de una tradición de tecnopoéticas que preparan el espacio artístico para la introducción de nuevos elementos creativos, como las tecnologías, y además constituyen semilleros y laboratorios de donde surgen algunos de los autores que luego dedicarán parte de su trabajo a la literatura digital. De hecho, si revisamos los perfiles de Carmen Gil, Alejandro Corredor Parra y David Medina, veremos que la experimentación entre las artes plásticas, la tecnología y la literatura sigue siendo clave en la producción de literatura digital en Colombia.

Es en este contexto que Juan Bernardo Gutiérrez irrumpe en el escenario literario colombiano, primero con su trabajo impreso, luego con *El primer vuelo de los hermanos Wright*. Dos detalles llaman la atención en ese momento de emergencia de la literatura digital en el país. Los primeros creadores de literatura digital en Colombia no se formaron en la tradición literaria de la cultura impresa. Aunque incursionaron en la literatura como escritores y, seguramente, a nivel personal cultivaban inquietudes y prácticas literarias alimentadas por la tradición, lo cierto es que su formación profesional específica fue en campos ligados a las ciencias; Santiago Ortiz se formó como matemático, Juan Bernardo Gutiérrez como

ingeniero civil, y Jaime Alejandro Rodríguez como ingeniero químico. Aunque no son los primeros escritores colombianos cuya formación es distinta a la literaria, en este caso resulta relevante porque es la inquietud científica y el acceso directo a la tecnología computacional y digital, alimentada por el impulso creativo de la literatura, lo que les proporcionó las herramientas para incursionar en un cruce de lenguajes que, como vimos, para entonces era simplemente impensable en el campo literario colombiano. Las palabras de sorpresa publicadas en *El Tiempo* ante la procedencia académica de Juan B. Gutiérrez son reveladoras: «Los ingenieros civiles, según la apariencia, están para hacer vías, edificios, colosales obras de cemento. Pero Gutiérrez hace mucho tiempo escogió otro tipo de ingeniería. La de las palabras, incierta, difícil y que, casi nunca, deja dividendos, como sí ocurre con las otras» (*El Tiempo*, 1996). Esto subraya cómo la literatura digital, en su etapa inicial, fue apropiada por agentes cuyo imaginario creativo estaba asociado no solo a los cánones de la tradición impresa, sino también a un tipo de pensamiento tecno-científico que ha determinado su práctica literaria. Otro detalle relevante se deriva del fragmento de prensa citado: para los años noventa, y ante la ausencia de una tradición vanguardista que propusiera rupturas significativas en los códigos tradicionales de expresión literaria, en Colombia resultaba extraña y sorprendente la introducción de tecnologías computacionales al quehacer literario, más aún la concepción de un tipo de literatura nacida digital, con todo lo que esto implica. Tal extrañeza provocó una relación de distanciamiento entre las diversas instancias del campo literario (producción, recepción, circulación, difusión) y la emergente literatura digital. Esto llevó a que esta última evolucionara al margen del campo, carente de una recepción crítica que diera cuenta de la particularidad de su novedad estética y, por lo menos hasta la década del dos mil, desvinculada de los circuitos institucionales de la literatura colombiana. Este aislamiento inicial de la literatura digital cambió con el inicio de la reflexión crítica en la academia, impulsada por las cuestiones planteadas por J.A. Rodríguez. Sin embargo, a pesar de estos avances, no puede decirse que la recepción posterior haya sido amplia. La realidad es que J.A. Rodríguez ha tenido pocos interlocutores en casi tres décadas de trabajo crítico y teórico. Este aislamiento y la limitada acogida crítica nos permiten deducir otro de los modos de apropiación: la literatura digital en Colombia se produce y evoluciona en los márgenes de las instituciones que representan la tradición literaria de la cultura impresa en el país. Solo la

academia, representada en el trabajo crítico/teórico de Jaime Alejandro Rodríguez y en trabajos aislados de otros autores, ha prestado algo de atención al fenómeno.

Este estado de cosas es, en gran medida, el resultado de la lenta penetración de las tecnologías de la información y la comunicación en el país, como bien lo supo anticipar Alejandro Corredor Parra (2012). Según pudimos corroborar, hubo que esperar hasta el 2006 para que en Colombia se desarrollaran políticas destinadas a garantizar el acceso de la población a las TIC. Este proceso, que aún está lejos de completarse, ha dejado al país rezagado en términos de conectividad. En 2023, solo el 68,32% de la población colombiana tiene acceso a internet, lo que ha limitado significativamente la recepción y el desarrollo de la literatura digital (y de las artes digitales en general). En cualquier caso, la progresiva expansión del acceso a computadoras personales e internet en colegios y universidades, junto con la incorporación de nuevas tecnologías en programas académicos, ha permitido que una nueva generación de creadores comience a experimentar con los medios digitales. La aparición de cursos como los de Medios Electrónicos y Artes del Tiempo (MEAT) en la Universidad de los Andes y la evolución de los programas de Artes Plásticas y Diseño Gráfico en la Universidad Nacional, por ejemplo, produjeron un cambio gradual en la formación artística, integrando elementos digitales en los currículos. Este contexto formativo es crucial, ya que proporciona a autores y autoras las herramientas necesarias para explorar las posibilidades del hipertexto, del hipermedia, de las creaciones transmediales y de muchos de los recursos que luego serán aplicados a la creación de obras de literatura digital. La academia, por tanto, se ha consolidado como un eje central en la emergencia del fenómeno; hasta ahora, es difícil pensar en la literatura digital colombiana sin vincularla a procesos académicos o a iniciativas institucionales de naturaleza académica.

Entre 1998 y 2000, con la puesta en línea de *Condiciones Extremas* de Juan B. Gutiérrez y *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez, se da lo que podría considerarse la primera transición de la literatura digital colombiana, que comienza a establecerse de manera más visible, aunque sin alcanzar todavía un reconocimiento masivo. Estos trabajos marcaron el inicio de una etapa de mayor producción de literatura digital en el país, que alcanzaría su punto álgido en la primera década del nuevo milenio con la introducción de

hipermedias, poesía generativa y remediaciones de distinto tipo. Y si bien la recepción de estas obras fue limitada, y la discusión en torno a la literatura digital siguió siendo un asunto de nicho, mayormente restringido a círculos académicos, los espacios para el arte y la literatura digital se abrieron paulatinamente, aunque casi exclusivamente en la capital del país, lo que revela otro factor de apropiación: el marcado centralismo de la producción creativa, crítica y teórica de la literatura digital en Colombia. La exposición Artrónica de 2004, por ejemplo, es representativa de cómo las artes digitales comenzaban a hacerse un lugar en el panorama cultural colombiano de un modo sistemático y con vocación de conservación. En esa misma línea de reflexión debe considerarse la publicación en 2007 del repositorio *Net Art Colombia: Es feo y no le gusta el cursor* y el reconocimiento internacional de obras como *Golpe de Gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez, que contribuyeron a visibilizar las artes digitales y, en el caso específico de *Golpe de Gracia*, a posicionar la literatura digital ya no como un fenómeno aislado, sino como una realidad creativa que genera inquietudes tanto a nivel nacional como internacional. La obra de J.A. Rodríguez, en general, ha sido integrada a lo que podría considerarse el canon de la literatura digital hispánica, y ello definitivamente no ha pasado desapercibido en el campo literario colombiano, como lo atestigua la reacción de Álvaro Pineda Botero, quien considera que la obra digital de Rodríguez también integra la tradición de la «novela» colombiana. Hay que reiterar que la inclusión de la obra de J.A. Rodríguez en *Los estudios críticos sobre novela colombiana 1990 – 2004* (Pineda Botero, 2005) constituye un hito para la literatura digital en el país, pues supone la inclusión y la legitimación de una obra de literatura digital en el marco de la tradición literaria nacional impresa.

Además de los procesos de apropiación creativa, de la recepción del gran público lector y de las iniciativas institucionales, luego del análisis emerge la evidencia de las tensiones en torno a la propiedad intelectual y los derechos de autor que, en el ámbito digital, también han contribuido a la complejidad de la recepción de la literatura digital en Colombia. Es claro que la literatura digital circula principalmente en circuitos alternativos y a través de mecanismos de acceso abierto como las licencias *Creative Commons*, configurándose como un tipo de expresión contracultural que resiste su introducción en el sistema de intercambio comercial característico del capitalismo, sin que por ello quede fuera de este, pues internet

es, después de todo, un espacio administrado por los agentes del capital. Aun así, la introducción en el circuito comercial de obras como las producidas por *Eastgate Systems* o como *Mandala*, de Alejandra Jaramillo, revelan la tensión que existe en torno a la propiedad intelectual entre los dos sistemas de circulación literaria: el característico de la tradición literaria impresa, determinado por los flujos y estrategias del capitalismo; y el que es propio de la literatura digital, cuyo espacio en la red descentra la idea de circulación. Recordemos que *Mandala* fue editada por Diente de León, una editorial especializada en la edición de obras impresas. Aunque la editorial pudo sortear la cuestión y adaptar su oferta a la legislación existente, persiste el hecho de que no existe una normativa comercial de derechos de autor que responda de manera específica a la literatura digital. A diferencia de las obras impresas, las creaciones digitales presentan desafíos legales que el marco normativo colombiano, heredado del mundo editorial tradicional, no está completamente equipado para abordar. El limbo se amplía si nos detenemos sobre las estrategias y circuitos de comercialización de obras digitales ¿existe un mercado en Colombia? En este sentido, hay que decir que la apropiación de la literatura digital por parte del mundo editorial impreso vacila entre la exploración y la incerteza. Esta parece ser una tensión que tiende a acrecentarse en la medida que se establezcan las características de los mercados digitales en Colombia, especialmente el editorial. Después de todo, el entorno digital sigue siendo un espacio en disputa y, cómo nos recuerda Stuart Moulthrop:

Desde el momento en que el ciberespacio cuenta con vías y medios «industriales», nunca podrá ser realmente independiente. Es preciso que nos recordemos de dónde viene la electricidad. «Dejadnos en paz» era un bonito lema, pero ni los gobiernos occidentales, órganos culturales superiores, ni las inmensas concentraciones de capital, a las que sirven aquellas entidades, pueden dejar en paz el ciberespacio y sus productos textuales (2006:165).

En lo que a la crítica especializada respecta, es evidente que la literatura digital en Colombia ha enfrentado una recepción desigual, marcada por un interés académico concentrado en pocos investigadores y centros universitarios, pero con escasa repercusión en los circuitos más amplios de la crítica literaria tradicional. Aunque la obra de Jaime Alejandro Rodríguez ha sido pionera y central en la discusión sobre la literatura digital, su recepción ha estado mayormente limitada a nichos académicos que, si bien han contribuido

significativamente al desarrollo teórico del campo, no han logrado proyectar el fenómeno de manera más amplia en la cultura literaria del país.

La tendencia a comparar la literatura digital con su contraparte impresa, como lo hace Álvaro Pineda Botero en su análisis de *Gabriella Infinita*, si bien constituye un punto de inflexión en la historia literaria del país, revela la inclinación crítica a evaluar la literatura digital desde los parámetros de la literatura impresa. Para Pineda Botero la estética rizomática, hipermedial, interactiva, abierta, multilineal y multiexpresiva de la literatura digital, se opone a «la novela tradicional [que] se establece a partir de una secuencia narrativa, o de un conjunto de secuencias interrelacionadas, que por mera cronología, o por un entramado de causas y efectos, sirven de representación a un universo de límites definibles» (Pineda Botero, 2005:241), la clásica estructura aristotélica. Este enfoque, aunque comprensible en un contexto donde la tradición impresa domina el imaginario literario y donde las tecnologías digitales se integran con lentitud, puede limitar la comprensión de las innovaciones y posibilidades que la literatura digital introduce. Más aún si la evaluación se produce bajo la lógica binaria de los opuestos, ignorando cualquier posibilidad de continuidad y, así, evitando la revisión que la estética digital suscita sobre la tradición impresa. Esta posición aparece implicada en la tensión discursiva, que subsiste en el campo, entre la novedad tecnológica y la tradición literaria. Mientras algunos críticos han celebrado las posibilidades creativas que ofrecen los nuevos medios, otros han expresado su preocupación por la posible pérdida de la autoridad del autor y la fragmentación de la experiencia narrativa. Pineda Botero, por ejemplo, concluye que «no solo se pierde la noción de trama, que en la novela tradicional servía de guía hacia el clímax, sino que el autor pierde parte de su autoridad» (Pineda Botero, 2005:246). Posición diversa expresa Rodrigo Argüello sobre la interacción entre lo que él entiende como Tecnologías de la Información y la Comunicación y cultura impresa. Para él, el contacto entre los dos marcos expresivos no representan una ruptura radical con la tradición literaria, sino más bien una continuidad en la evolución de los medios de la palabra. Argüello, a diferencia de Pineda Botero, sugiere que la literatura digital no es un fenómeno completamente nuevo, sino una extensión y transformación de prácticas preexistentes, donde el hipertexto, por ejemplo, se inscribe como

una innovación significativa dentro de un *continuum* histórico que va desde la imprenta hasta las interfaces digitales contemporáneas.

Parece claro, más allá de las diversas posiciones al respecto, que el verdadero reto para la crítica especializada en Colombia consiste en encontrar modos de integrar la literatura digital en la tradición literaria nacional sin caer en comparaciones reductoras con la literatura impresa, reconociendo la sucesión de los sistemas expresivos y la singularidad estética que cada uno supone. Esto requiere una reevaluación de los criterios con los que se analiza y valora la literatura, así como una apertura a nuevos enfoques que reconozcan la especificidad de las obras digitales. Mario Morales, en su tesis *La crítica literaria en la cibercultura: el nuevo escenario de la narración digital colectiva* (2009), ya sugiere la necesidad de desarrollar un enfoque crítico interdisciplinario que permita abordar la literatura digital como un fenómeno complejo y polisistémico, en lugar de simplemente compararlo con la literatura impresa.

No está de más recordar que la posición más cercana a esa perspectiva es la de J.A. Rodríguez, quien además se ha ocupado de crear y difundir una serie de claves críticas y teóricas que permitan comprender la literatura de la cibercultura con recursos que resulten coherentes a los retos que impone la nueva realidad cultural y las apuestas estéticas que se evidencian en las obras digitales. Resulta necesario destacar, entonces, la coherencia entre el discurso crítico de Rodríguez, su práctica creativa y académica. El vínculo que ha logrado entre las distintas instancias en las cuales produce su trabajo ha permitido la construcción de un espacio de discusión cuya fuerza centrípeta logra, por un lado, integrar las reflexiones que se dan sobre el tema y, por el otro, estimular la producción de y en torno a la literatura digital. Mientras el resto de la crítica especializada se limita a replicar y amplificar las tensiones producidas por la entrada del fenómeno en el campo, Rodríguez añade cuestiones y objetos de estudios a la discusión.

Hay que anotar que así como el lento desarrollo tecnológico del país está en la base de la cuestión, también lo está marcada centralización de la producción y la teorización de la literatura digital en Bogotá, lo que ha contribuido a un desarrollo desigual del fenómeno. Las

principales investigaciones, tesis y publicaciones sobre el tema provienen de universidades como la Javeriana, los Andes, y la Nacional, todas ubicadas en la capital. Esta centralización limita el acceso de investigadores y creadores de otras regiones a los recursos, conocimientos y debates que están moldeando el campo literario. Por otra parte, el hecho de que gran parte de la crítica especializada se haya concentrado en Bogotá no solo refleja la distribución y la relevancia del capital académico en Colombia, sino también una cierta dependencia de las redes de producción y difusión de conocimiento establecidas en la capital, reproducción de dinámicas coloniales arraigadas, como bien lo explica Ángel Rama en su comprensión de *La ciudad letrada* (1998). No basta, entonces, con innovar en el plano creativo; también es necesario desarrollar estrategias que permitan una mayor distribución y recepción crítica en todo el territorio nacional. Este aspecto es crucial, dado que el desarrollo de la literatura digital en el país ha dependido en buena medida de la academia, y, como resultado, el fenómeno sigue siendo, en cierta medida, desconocido fuera de estos círculos especializados.

Como quiera que se mire, estamos ante un fenómeno que presenta estados de desarrollo diverso dependiendo de las coordenadas a dónde se mire. Al inicio de este trabajo fueron citadas las palabras con las que J.A. Rodríguez (2011) cuestionaba el hecho de que Colombia fuera pionera en la producción de literatura digital a nivel continental, y a pesar de ello el impulso vanguardista se viera bloqueado por imaginarios y prácticas que responden a principios culturales poco actualizados y, peor aún, cerrados en sí mismos. Así, mientras Brasil, Argentina, Chile y México, por nombrar los más notables, cuentan hoy con un corpus creativo y crítico que permite hablar de la literatura digital con una cierta autonomía y propiedad, en Colombia apenas puede hablarse de un circuito de centro impulsado por una tradición creativa que avanza a pesar de la marginalidad en la que acaece. Aquí es doblemente cierto aquello que Correa-Díaz y Weintraub Scott (2016) afirmaran sobre la poesía digital latinoamericana que, a pesar de la experimentación literaria impulsada por las vanguardias y prolongada en las últimas tres décadas, no alcanza aún los espacios de recepción y circulación popular; si bien la literatura digital ha logrado intensificar y extender las prácticas experimentales, aún lucha por trascender más allá de los círculos especializados de académicos y artistas.

Pienso que la visión continental de Correa-Díaz, así como la promovida por autores y autoras como Claudia Kozak, Carolina Gainza y Leonardo Flores, nos permite hipotizar en torno a otro de los modos de apropiación de la literatura digital que trasciende el ámbito de lo nacional pero que, al mismo tiempo, hace comprensible su limitado diálogo con la tradición de la literatura impresa en Colombia. La hipótesis es la siguiente: si bien la literatura digital y las tecnologías con la cuales se produce y agencia deben comprenderse en el marco de los modos específicos de apropiación cultural en un campo determinado, también es cierto que está inserta en una dinámica de intercambios transnacionales que han constituido lo que puede entenderse como una tradición regional estimulada por el diálogo entre agentes creativos, críticos y teóricos a nivel latinoamericano, cuyos trabajos se ubican en o se ocupan de obras domiciliadas en un espacio intermedial, una *interzona* (Gómez, 2021), desde la cual resisten el impulso neocolonial que ordena los productos de la tecnología en torno a los centros de poder tecnológico, predominantemente anglosajones .

Un doble espacio de apropiación y de tensión

Me permitiré traer a la discusión las cuestiones planteadas por Leonardo Flores (2017):

[...] que la literatura electrónica se puede simplemente añadir a las tradiciones literarias nacionales y regionales.

¿Y por qué no? Estas tradiciones literarias tienen sus historiales, vertientes y cánones a las cuales se les pueden sumar las experimentaciones recientes que surgen en conversación con las tecnologías digitales. Las narrativas de continuidad son más reconfortantes que las de ruptura y aún las revoluciones literarias suelen incorporarse retrospectivamente como momentos de cambio e innovación dentro de movimientos más amplios.

¿Pero qué tal si las tecnologías digitales traen un cambio de paradigma tan radical y tan ajeno a los movimientos literarios tradicionales que se puede considerar como un movimiento internacional y hasta posnacional? ¿Qué tal si la literatura electrónica sucede a pesar de las literaturas nacionales?

Suscribiendo la propuesta de Verónica Paula Gómez en su trabajo *Gltopolíticas de la literatura digital latinoamericana: entre lenguas nacionales y lenguajes interzonales* (2021), es posible sugerir que la literatura digital en América Latina y el Caribe se desarrolla

predominantemente en una *interzona* que puede ser entendida como un espacio intermedial donde convergen diversas producciones literarias que, aunque emplean mayormente la lengua española como sistema de enunciación, también incluyen y pueden incluir otras lenguas presentes en el continente americano. Este espacio no es simplemente un ámbito de coexistencia lingüística, es también un escenario de tensiones entre diferentes modos de expresión y estructuras de poder que se reconfiguran en función de la especificidad cultural de cada contexto, lo que implica una constante negociación entre las herencias de la tradición literaria impresa y las nuevas formas de expresión que surgen en el ciberespacio. Gómez propone repensar el vínculo entre lengua y nación, para lo cual promueve la creación de una nueva cartografía *glotopolítica* en el ciberespacio. El término *glotopolítica* «[...] procede etimológicamente del griego *glôtta* (lengua) como prefijo que antecede a “política” y se refiere a la legitimación o deslegitimación de ciertas políticas sobre la/s lengua/s hablada/s en determinado grupo y el radio de acción que involucra factores sociales, culturales, económicos en donde la lengua tiene, como es sabido, un lugar capital en el ejercicio del poder» (Gómez, 2021:132.). Considerando las cuestiones formuladas por Flores, parece claro que la tensión se manifiesta en la interacción entre el uso de la lengua nacional como vehículo privilegiado de la literatura impresa y los lenguajes intermediales característicos de la cibercultura, que permiten la creación de formas literarias multiexpresivas cuya comprensión exige descentrar el texto escrito para interpretarlo en una relación horizontal con otros modos de expresión en la obra, como la imagen, el sonido, el video y el código. Al respecto, Gómez señala que «la vinculación entre literatura y Nación se ve corroída ante la emergencia de la literatura digital, que provoca una migración hacia la domiciliación política en una interzona» (131). Esta interzona, que «se materializa en el ciberespacio», difiere del imaginario de la lengua nacional (Anderson, 1993), claramente definido por la tradición letrada (Rama, 1998).

Sin embargo, luego de analizar los modos de apropiación de la literatura digital en el campo literario colombiano, es posible afirmar que la tradición literaria impresa, con su fuerte inercia nacionalista, sigue ejerciendo una influencia significativa sobre la producción literaria digital. Esta influencia se manifiesta en un doble espacio de apropiación y de tensión política y simbólica. De una parte, el espacio del campo literario de la cultura impresa, que reacciona inevitablemente a las producciones digitales y que, además, afecta con sus lógicas y sus

instituciones el desarrollo de estas. Como ya lo vimos, el grado de penetración de las herramientas de la cibercultura, la relación de los agentes y entornos literarios con la tecnología, la introducción de nuevas inquietudes en la academia, la recepción de los medios y la crítica especializada influyen de modo determinante en el desarrollo de la literatura digital. En este espacio se produce, por así decirlo, una lucha por la fijación simbólica de una u otra expresión literaria en el campo, por su legitimidad y relevancia.

El otro espacio es el ciberespacio, donde la literatura digital se organiza, como lo sugiere Gómez, en interzonas intermediales que se integran en una dinámica regional, como bien lo expuso Claudia Kozak (2018) en su inventario de las *comunidades experimentales* en Latinoamérica y como hace ya tiempo lo formuló Amelia Sanz, para quien las dinámicas de eso que Gómez llama la interzona actualizan el discurso global y reaccionan frente a los límites que este impone:

In fact, there is a tendency towards globalisation and being accessible, but with hyper-colonial undertones. Digital Literatures are aiming for globalisation as we have studied elsewhere (Llamas 2015; Sanz et al. 2013). We identified several strategies: first, overcoming language restrictions by using linguistic standardisation, especially the use of English as a new globalised *koine* and by using other codes, such as images and sound (Gutiérrez 2006; Gaché 2006); second, using a globalised cultural order, such as the technological code of the medium itself, and digital culture presented on two levels: as computer code for creating the double text (behind the interface) and as schemes of knowledge and know-how in the form of cultural rituals (Casciari 2004); third, presenting one's own particular individual or collective experience through friction with globalised discourse, when the textual element is linked to knowledge or an imagery which is recognisable on a large scale, such as popular audiovisual culture (Valle 2013), so that these formulae update the global discourse and react to limits or reflect critically on globalisation. (Sanz, 2017:17)

Sanz nos recuerda que, a pesar de dicha tendencia a la globalización, lo cierto es que los «e-archivos» no son globales, no es cierto que estén disponibles en todo el mundo. Internet, dice, «[...] no es una red, no es un objeto concreto definido por su coherencia y su cohesión de hilos y nudos como nos puede hacer pensar la imagen. La Red está rota, tejida de forma más o menos tupida, con nudos fuertes o más flojos, muchas veces con hilos tan

finos que ni se ven; la Red es extremadamente jerárquica y la posición en ella cuenta» (Sanz, 2012:304). Hablamos, entonces, de la interzona como un campo en disputa en el que la autora identifica al menos dos polos en tensión. En primer lugar, aquel que tiene como centro de atracción la «república digital» de Silicon Valley, cuyas producciones imponen el inglés como lengua franca de la literatura digital; aquí, la actualidad o anacronismo de las obras se define por su grado de proximidad con el centro de poder tecnológico, por lo que puede decirse que organizaciones como ELO⁴¹, ELMCIP⁴² o CELL⁴³, por ejemplo, determinan el canon y los desarrollos del campo. «That is how digital literatures can be the victims of the hyper-colonial far-west, as if the only way for digital literatures to become “global”, or even “universal”, is to go through a sort of “denationalization” and hyper-colonialism.» (Sanz, 2017:21). Luego se ubican producciones como las de los repertorios académicos hispánicos que pueden ser interpretados como «[...] the polyphonic answer to an otherness perceived as hyper-colonial and threatening.» (23), cuyos ejemplos serían organizaciones como la *Red de Literatura Electrónica Latinoamericana* (LiteLat)⁴⁴, el *Centro de cultura digital*⁴⁵, *Ciberia*⁴⁶ o la *Revista Texto Digital*⁴⁷.

Quiero hacer énfasis en que no es posible separar estos espacios, no es posible que la literatura digital, en tanto literatura, alcance una total autonomía respecto a la tradición impresa. En cambio, la presencia de ambos espacios estimula un conflicto por la fijación del poder simbólico de los medios de expresión que, según me parece, no está resuelto. Las derivas de dicho conflicto influyen, inevitablemente, tanto en la producción impresa como en la digital. De ello dan cuenta no solo los casos de remediación que aquí he expuesto, sino además obras como *Escribe tu propio Quijote* de Belén Gaché (2021) o *Poesía necrológica colombiana* de David Medina (2012). El proceso de influencia y mutua determinación vive, ineludiblemente, en la ontología de estos trabajos.

⁴¹ <https://eliterature.org/>

⁴² <https://elmcip.net/>

⁴³ <https://cellproject.net/>

⁴⁴ <https://litelat.net/>

⁴⁵ <https://centroculturadigital.mx/>

⁴⁶ <https://www.ciberiaproject.com/>

⁴⁷ <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/index>

En fin, salta a la vista el hecho de que *lo literario* tiene la cualidad de trasladarse de un medio de expresión a otro, de un formato a otro, de un género a otro, de una cultura a otra, lo que ha garantizado su pervivencia a lo largo de los siglos. Como expliqué en el primer capítulo, la transición terminológica y funcional entre *lo poético* y *lo literario* es, de hecho, el resultado del cambio cultural que impuso la invención de la imprenta, evidencia de la extraordinaria adaptabilidad de la antigua *poesía*. Me siento tentado a afirmar que estamos presenciando una transición similar, pero lo cierto es que la literatura digital se encuentra aún en un proceso de redefinición que supone un diálogo constante con otras formas culturales emergentes, como las artes electrónicas, las estrategias de comunicación digital y transmedia, y la inteligencia artificial. Lo que podemos hacer, por ahora, es reflexionar sobre la marcha y estudiar con atención los cambios que se suceden y frente a los cuales lo literario muta en modos diversos y, muchas veces, impredecibles. Sin embargo, nos recuerda Correa-Díaz (2016:33), lo que sí puede decirse con certeza es que lo más transformador —por no decir revolucionario— en la literatura de los últimos dos siglos, ha sido su vuelco hacia fuera de sí misma, al explorar las fronteras con otros ámbitos, sean artísticos o no. Esta ampliación de horizontes conceptuales no es meramente una extensión del repertorio tradicional, sino una transformación profunda de las categorías, los modos de producción y las dinámicas de recepción que caracterizan a la literatura.

Por otro lado, las nuevas estéticas, promotoras de la descentralización, la innovación continua, las redes y la flexibilidad, resuenan con las lógicas del modo de producción informacional contemporáneo y se posicionan como un signo de readaptación de las formas tradicionales de producción y recepción literaria. Como consecuencia, la distinción entre el texto y su contexto se torna borrosa, ya que el contexto cultural, social y tecnológico se convierte en un elemento indispensable para la construcción de significado (Gainza, 2018:75). Esta desestabilización de las fronteras demanda a una actualización crítica capaz de afrontar la complejidad de las nuevas obras literarias digitales, que simplemente no pueden ser juzgadas únicamente bajo los criterios establecidos para la literatura impresa.

En todo caso, la actual ampliación del repertorio de los medios expresivos conlleva claras implicaciones para lo que podríamos llamar la ortodoxia literaria, pues tiende a

cuestionar y redefinir nociones arraigadas que se consideraban la base conceptual de los estudios literarios. Por ello, a medida que la literatura se integra con otras formas culturales emergentes, surge la necesidad de revisar las jerarquías y la legitimidad de los diversos medios y discursos dentro del campo literario. El libro deja de ser, paulatinamente, el objeto característico de la literatura, no podemos pasar por alto esa realidad. Conviene, por tanto, prestar atención a la renovación crítica que está teniendo lugar en el continente y más allá de él, pues en torno a la cuestión han surgido perspectivas inéditas que ofrecen herramientas para valorar la multiplicidad de lenguajes, soportes y modos de lectura que definen lo literario en la era digital. Si lo que Janet Murray (1999:74) anticipó es cierto, estamos al borde de una convergencia histórica en la que poetas, novelistas, guionistas y directores de cine se dirigen hacia historias multiformes y formatos digitales, mientras que los informáticos se mueven hacia la creación de mundos virtuales, y la audiencia se inclina hacia el escenario virtual. Pienso que los cambios se producen en modo lento y, en cualquier caso, condicionados por el ritmo de las contingencias del siglo XXI y por la dinámica de la tensión entre el poder centenario de la cultura impresa y la fuerza expansiva de la cibercultura.

BIBLIOGRAFÍA

- Abenshushan, V. (2019). *Permanente obra negra*. Sexto Piso.
- Anderson, B. (1993). *Comunidades imaginadas: Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. Fondo de Cultura Económica.
- Argüello, R. (2011). *Las proyecciones de Prometeo*. Fractalía.
- Argüello, R. (2020). *Los destinos virtuales de la palabra. El lenguaje y el libro en la era digital*. Net Educativa.
- Barbero, J. M. (2005). Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas. En *América Latina, otras visiones de la cultura*. Convenio Andrés Bello.
- Barthes, R. (1993). *El placer del texto seguido por Lección inaugural*. Siglo XXI.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *The remediation: Understanding new media*. MIT.
- Bourdieu, P. (1989). El campo literario: Prerrequisitos críticos y principios de método. *Criterios*, 25-28, 20-42.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte*. Anagrama.
- Bourdieu, P. (2002). *Campo de poder, campo intelectual*. Montessor.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.
- Briggs, A., & Burke, P. (2002). *De Gutenberg a Internet: Una historia social en los medios de comunicación*. Taurus.
- Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. (Eds.). (2012). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Editorial Universidad del Rosario.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva*. Gedisa.
- Charalambros, G. (2019). *Aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia 1976—2000*. Idartes.
- Cobo Borda, J. G. (1980). La tradición de la pobreza. En *Álbum de poesía colombiana* (pp. 11-29). Biblioteca Básica. Instituto Colombiano de Cultura.
- Correa-Díaz, L. (Ed.). (2016). *Poesía digital y/o electrónica latinoamericana: Un muestrario crítico y creativo*. *Área Revista Hispanoamericana de Poesía*, 10, 105-157.

- Correa-Díaz, L., & Weintraub Scott, S. (Eds.). (2016). *Poesía y poéticas digitales / electrónicas / tecnos / new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones*. Ediciones Universidad Central.
- Corredor, A. (2014). *Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia desde 1990 hasta 2012* [Tesis de maestría, Universidad de los Andes].
- Cortázar, J. (1968). *La vuelta al día en ochenta mundos*. Siglo XXI.
- Crea Digital. (2023). [Institucional]. Crea Digital. <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/#/home>
- Espen Aarseth. (2004). La literatura ergódica. En *Literatura y cibercultura* (pp. 117-146). Arco/Libros.
- Flores, L. (2017). La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: Generaciones, fases y tradiciones. *Artelogie*, 11. <https://doi.org/10.4000/artelogie.1590>
- Gaché, B. (2006). *Escrituras nómades*. Ediciones Trea.
- Gaché, B. (2016). Breve historia de la literatura electrónica. *El ornitorrinco tachado. Revista de Artes Visuales*, 4, 43-58. <https://ornitorrincotachado.uaemex.mx/article/view/4467>
- Gaché, B. (2021). *Escribe tu propio Quijote* [Web]. Word Toys. <https://belengache.net/wordtoys/data/quijote/intro.htm>
- Gainza, C. (2018). *Narrativas y poéticas digitales en América Latina*. Editorial Cuarto Propio.
- Gainza, C., & Zuñiga, C. (2021). *Archivo de Literatura Digital en América Latina*. Archivo de Literatura Digital en América Latina. <https://www.cartografiadigital.cl/about>
- Gómez, V. P. (2021). Glotopolíticas de la literatura digital latinoamericana: Entre lenguas nacionales y lenguajes interzonales. *Philologia hispalensis*, 35(2), 129-142. <https://dx.doi.org/10.12795/PH.2021.v35.i02.08>
- Grabovszki, E. (1999). The impact of globalization and the new media on the notion of world literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 1. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1040>
- Guerra de la Espriella, M. del R., & Oviedo Arango, J. D. (2011). *De las telecomunicaciones a las TIC: Ley de TIC de Colombia (L1341/09)* (Estudios y perspectivas, p. 81). CEPAL - Naciones Unidas.
- Gutiérrez, J. B. (2002). *Literatrónica*. Literatrónica. <http://www.literatronica.com/>

- Hayles, N. K. (2004). Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis. *Poetics Today*, 25(1), 67-90. <https://doi.org/10.1215/03335372-25-1-67>
- Hayles, N. K. (2008). *Electronic Literature*. University of Notre Dame.
- Holtzman, S. (1998). *Digital mosaics: The aesthetics of cyberspace*. Touchstone.
- Jacoby, R. (2011). *El deseo nace del derrumbe. Acciones, conceptos, escritos*. Adriana Hidalgo.
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Paidós.
- Jay David Bolter; Richard Grusin. (1999). *The remediation: Understanding new media*. MIT.
- Joan-Elies Adell. (2004). Las palabras y las máquinas. En *Literatura y cibercultura* (p. 296). Arco/Libros.
- Jordi Llovet, R., Carner, N., Catelli, N., Martí, A., & Viñas, D. (2005). *Teoría literaria y literatura comparada*. Ariel.
- Jursich, M. (2016, julio 3). Política y gramática: Un chiste. *El País*. https://elpais.com/cultura/2016/06/30/actualidad/1467296686_111410.html
- Kozak, C. (2012). *Tecnopoéticas argentinas: Archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra.
- Kozak, C. (2017a, Primer semestre de). Esos raros poemas nuevos. Teoría y crítica de la literatura digital latinoamericana. *El jardín de los poetas*, 3(4), 1-20.
- Kozak, C. (2017b). Literatura expandida en el dominio digital. *Revista del Centro de Investigaciones Teórico-literarias –CEDINTEL– FHUC / UNL*, 6, 220-245.
- Kozak, C. (2018, junio). Comunidades experimentales y literatura digital en Latinoamérica. *Virtualis*, 9(17), 9-35.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Biblioteca virtual Em Sauté. <https://ciudadanosconstituyentes.files.wordpress.com/2016/05/lc3a9vy-pierre-inteligencia-colectiva-por-una-antropologc3ada-del-ciberespacio-2004.pdf>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.
- Marc Saporta. (2012). *Composición no I*. Capitan Swing.
- Mark Z. Danielewski. (2014). *La casa de hojas*. Pálido Fuego.

- Medina, D. (2012). *Poesía necrológica colombiana* [Obra digital]. Poesía necrológica colombiana. <https://grama.co/poesia-necrologica-colombiana/>
- Mencia, M. (2019). *Voces invisibles: Mujeres víctimas del conflicto colombiano*. Voces invisibles: Mujeres víctimas del conflicto colombiano. <https://www.voces-invisibles.mariamencia.com/>
- Morales, M. E. (2011). Nuevas narrativas, nuevos conceptos, nuevas mediaciones. En *Narratopedia: Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura* (pp. 101-142). Pontificia Universidad Javeriana.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Paidós.
- Núria Vouillamoz. (2000). *Literatura e Hipermedia*. Paidós.
- Perez Puerto, M., Rodríguez, J. A., Herrera Soto, L., & Ordóñez Paz, A. (2023). Una mirada a las obras culturales nacidas digitales en Colombia desde la perspectiva de la ciencia de la información. En *Cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana* (pp. 273-292). EdUFSCar.
- Perla Sasson-Henry. (2007). Metamorfosis literaria en la era digital: *El primer vuelo de los hermanos Wright*. *Cuadernos de literatura*, 12(23), 142-152.
- Pineda Botero, Á. (2005). *Estudios críticos sobre la novela colombiana. 1990—2004*. Universidad Eafit.
- Platón. (2010). *Fedro*. En *Platón: Diálogos: Vol. I*. Gredos.
- Pron, P. (2014). *El libro tachado. Prácticas de la negación y del silencio en las crisis de la literatura*. Turner Publicaciones.
- Rama, A. (1998). *La ciudad letrada*. Arca.
- Ramírez Gómez, M. (2002). En *Mito comenzaron las cosas*. *Folios, Revista De La Facultad De Comunicaciones Y Filología*, 6, 74-82. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/folios/article/view/350305>
- Rodríguez, J. A. (2000). *Hipertexto y literatura: Una batalla por el signo en tiempos modernos*. Universidad Javeriana.
- Rodríguez, J. A. (2002). *El relato digital. Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital*. https://jaimealejandro.com/obra_digital/ensayo/el-relato-digital/
- Rodríguez, J. A. (2008). El mundo virtual como dispositivo para la creación artística. *Nómadas*, 28, 138-147. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5508078.pdf>

- Rodríguez, J. A. (2009a). Asedio a las narrativas contemporáneas. Mapa de posibles investigaciones. *Cuadernos de literatura*, 14(26), 14-51.
<https://www.redalyc.org/pdf/4398/439843075001.pdf>
- Rodríguez, J. A. (2009b). ¿Cibercultura o morir? La narrativa en los tiempos de cibercultura. *Versión*, 22, 11-26.
<https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/download/341/340>
- Rodríguez, J. A. (2012). ¿Es la ciberliteratura un arte de la cibercultura? Deseos, derrames y cacofonías como parámetros para un ejercicio comparatista fundamental. En F. C. Rico & F. Alemany, *Ciberliteratura i comparatisme* (pp. 259-268). Universitat d'Alacant, SELGYC.
- Rodríguez, J. A. (2018). Del autor junta palabras al autor junta palabras, imágenes, sonidos, interactividades, algoritmos: La gestión literaria en la era (post) digital. *La Palabra*, 32, 19-41. <https://doi.org/10.19053/01218530.n32.2018.8159>
- Rodríguez, J. A. (2019). Peculiaridades (post)modernas: La producción de literatura electrónica en Colombia. *Latin America Literature Today*, 2.
www.latinamericanliteraturetoday.org/es/2019/mayo/peculiaridades-postmodernas-la-produccion-de-literatura-electronica-en-colombia
- Rodríguez, J. A. (2021). La expresividad es más democrática que la originalidad. Acerca de las ideas de Kenneth Goldsmith. 14 tesis (de inspiración goldsmithiana) para una literatura en la era digital. *La Palabra*, 41, 1-21. <https://doi.org/10.19053/01218530.n41.2021.12234>
- Romero, A. (2007). Jorge Isaacs y el Nadaísmo, ¿frente a diente? En *Memorias del Simposio Jorge Isaacs, 2007* (pp. 391-432). Universidad del Valle.
- Ruta Pacífica de las Mujeres. (2024, febrero 27). *Ruta Pacífica de las Mujeres* [Web]. Ruta Pacífica de las Mujeres. <https://rutapacifica.org.co/>
- Sarmiento Sandoval, P. (2006). *La revista Mito en el tránsito de la modernidad a la posmodernidad literaria en Colombia*. Instituto Caro y Cuervo.
- Sanz, A. (2012). Literaturas e-comparadas: Hacia un mapa de utilidades electrónicas para un comparatismo de hoy. En *Ciberliteratura i comparatisme* (pp. 301-313). Universidad de Alicante / Universitat d'Alacant ; Sociedad Española de Literatura General y Comparada.
<https://chef.afue.org/documentos/5de1047a2999527611260fde?lang=en>
- Sanz, A. (2017). Digital literatures circulation: Testing post-Bourdieu theories. *Neohelicon*, 44, 15-25. <https://doi.org/10.1007/s11059-017-0378-9>
- Sorokina, T. (1999, diciembre). La estilística desde un punto de vista hipertextual. *Cuadernos de literatura*, 5 (10).

- Stuart Moulthrop. (2006). Retroceder: La vida y la escritura en el espacio roto. En M. T. Vilariño Picos & A. A. González (Eds.), *Teoría del hipertexto: La literatura en la era electrónica* (pp. 153-181). Arco/Libros.
- Tamayo, C. A., Delgado, J. D., & Penagos, J. E. (2009). Génesis del campo de Internet en Colombia: Elaboración estatal de las relaciones informacionales. *Signo y pensamiento*, XXVIII(54), 238-264. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011409016>
- Taylor, C. (2019). *Electronic literature in Latin America*. Palgrave Macmillan.
- Ted Nelson. (1994). *Literary machines*. The Ted Nelson News Letter, III. <http://www.xanadu.net/>
- Tisselli, E. (2012). Nuevas reflexiones sobre por qué he dejado de crear e-literatura. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 1(1), 32-40.
- Toro Murillo, A. (2016). Poetas de los años setenta en Colombia: Denominaciones y singularidades. *Estudios de literatura colombiana*, 39, 107-120. <https://doi.org/10.17533/udea.elc.n39a07>
- Tortosa, V. (2015). ¿Hacia un canon de la literatura electrónica? *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 5, 25-44.
- Valencia, M. A. (2011). Principios estéticos de la novela urbana, crítica y contemporánea (primera parte). *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 3(3), 86-101. <https://doi.org/10.14483/21450706.1218>
- Vannevar Bush. (1994). As we may think. *The Atlantic Monthly*. <http://web.mit.edu/STS.035/www/PDFs/think.pdf>
- Varios autores, Sánchez-Mesa, D. (Comp.). (2004). *Literatura y cibercultura*. Arco/Libros.
- Walter J. Ong. (1982). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.
- Zavala, I. (1996). *Escuchar a Bajtín*. Montesinos.

