

Letras Hispanas

Volume 11, 2015

SPECIAL SECTION: Paperless Text: Digital Storytelling in Latin America And Spain (1976-2016)

TITLE: La creación ciberliteraria: definición, perfil y carta de navegación para orientarse en un campo emergente

AUTHOR: Osvaldo Cleger

E-MAIL: ocleger3@mail.gatech.edu

AFFILIATION: Georgia Institute of Technology; School of Modern Languages; Swann Building 214; 613 Cherry St.; Atlanta, GA, 30332

ABSTRACT: This article offers an approach to several of the main cyberliterary genres that have emerged in Ibero-America in the last forty years (1976-2016). I begin by discussing the concept of “cyber-literature,” in order to explain its significance and define its scope. I then proceed to discuss the concept of literary “genre,” and some of the problems associated with its use in an increasingly convergent media environment, built to facilitate the creation of hybrid textualities and expressive forms. Finally, I offer a survey of some of the most prominent e-genres of the last four decades, outlining their most defining characteristics, as well as their impacts and spheres of influence, with a primary focus on Latin American and Spanish authors.

KEYWORDS: Cyberliterature, E-Genres, Interactive Fiction, Hypertext Fiction, Blogfiction, Procedural Poetry, Flash-Poetry, Geolocative Narrative

RESUMEN: En el presente artículo se ofrece un acercamiento a varias de las principales manifestaciones ciberliterarias que han florecido en Iberoamérica en los últimos cuarenta años (1976-2016). Se comienza con una aproximación preliminar al concepto de “ciberliteratura” con el propósito de demarcar su significación y denotar sus alcances. Luego, se pasa a discutir el concepto de “género literario,” y las problemáticas asociadas con el empleo de dicho término en un entorno mediático crecientemente convergente y tendiente a facilitar la creación de textualidades y formas híbridas de expresión. Finalmente, se ofrece un panorama y una periodización de los principales géneros ciberliterarios que han emergido desde mediados de los años setenta, deteniéndose a perfilar las características esenciales de cada uno, así como sus impactos y alcances, con un enfoque particular en aquellos autores y obras que se inscriben dentro del contexto latinoamericano y español.

PALABRAS CLAVE: ciberliteratura, géneros ciberliterarios, ficción interactiva, narrativa hipertextual, blogoficción, poesía procedimental, poema flash, narrativa geolocalizada

BIOGRAPHY: Osvaldo Cleger is Assistant Professor of Spanish in the School of Modern Languages at the Georgia Institute of Technology. His current research focuses on the impact that recent technological developments have on the cultural, pedagogical and literary fields. His book *Narrar en la era de las blogoficciones: literatura, cultura y sociedad de las redes en el siglo XXI* (*The Art of Narrating in the Age of Blog-fictions*) offers a systematic approach to blog-narratives written by Hispanic authors. He has also co-edited two collective volumes on Hypertext theory and pedagogy in the Hispanic world: *Redes hipertextuales en el aula, Octaedro 2015*, and *Formación literaria, hipertextos y Web 2.0 en el marco educativo*, Editorial Universidad de Almería (forthcoming). His articles on visual culture, Hispanic e-literature, hypertext fiction and videogames have been published in such journals as *Revista de Estudios Hispánicos, Caribe, Universidad de la Habana, Digital Culture and Education*, as well as in several edited volumes.

La creación ciberliteraria: definición, perfil y carta de navegación para orientarse en un campo emergente

Oswaldo Cleger, Georgia Institute of Technology

En el verano de 1994, la escritora estadounidense Annie Proulx publicó un artículo en *The New York Times* en el que descalificaba la efectividad de la lectura realizada a través de medios digitales y electrónicos, al tiempo que pontificaba sobre la inadecuación de tales medios para servir de base al surgimiento de nuevas formas de expresión literaria. Las palabras de Proulx, en aquella ocasión, eran enérgicas y su tono intentaba ser moderadamente profético:

Aquéllos que dicen que el libro está agonizando a menudo citan a la computadora como la causa de su muerte inminente,” apuntaba la autora e inmediatamente añadía: “Pero la autopista electrónica es para tableros de anuncios sobre temas esotéricos, para obras de referencia, listas y noticias—información circunstancial y utilitaria, eficientemente recuperada a través de redes de alambres. *Nadie va a sentarse a leer una novela en una pantallita temblorosa. Nunca.*¹ (Proulx, párr.6)

Con estas declaraciones, Proulx se sumaba a un debate que se había venido desarrollando en las páginas de *The New York Times* sobre el futuro del libro en la era de las comunicaciones digitales. Ganadora reciente del Premio Pulitzer de Ficción Literaria (1993), Proulx aprovechaba el reconocimiento y la atención mediática que le había granjeado tal galardón para tomar partido a favor del libro y la literatura en formato impreso, diagnosticar la buena salud

de la industria del papel e ignorar los desarrollos que habían tenido lugar en años recientes en el terreno de la creación en formato digital y electrónico.

Más que confianza en el futuro del libro, las palabras de Proulx transparentaban la inquietud que numerosos escritores e intelectuales han experimentado ante la idea de que la cultura impresa podría tener sus días contados, y que un objeto tan carente de distinción y pedigrí literario como el ordenador (u otros subproductos electrónicos como tabletas y equipos móviles) podría llegar a remplazar al código impreso en papel como soporte para la creación y el consumo de obras de contenido literario. En aquel verano de 1994, los heraldos de semejante futuro eran Robert Coover, Jay David Bolter, George Landow y un grupo relativamente reducido de profesores universitarios y escritores acaudados en torno a un manojito de universidades estadounidenses interesadas en la innovación tecnológica (Brown University, MIT, Georgia Tech), o aglutinados en torno a la casa editorial Eastgate Systems, recientemente fundada en Massachusetts con la misión de promover el desarrollo de la literatura en formato hipertextual y electrónico. En los laboratorios de Eastgate Systems, desde comienzos de los años noventa se había venido trabajando en la edición de un puñado de obras en formato electrónico las cuales, no obstante su escaso número, habían logrado atraer un considerable volumen de atención mediática. Entre las mismas cabe mencionar la decana del género, *afternoon, a story* (1987, 1990) de

Michael Joyce, *The King of Space* (1991) de Sarah Smith, *Victory Garden* (1992) de Stuart Moulthrop, *In Small and Large Pieces* (1994) de Kathryn Cramer y *Patchwork Girl* (1995) de Shelley Jackson. La publicación de estas obras, en conjunción con el desarrollo acelerado de las tecnologías digitales, motivaría a varios críticos y observadores a pronosticar la inminente debacle de la industria del papel y de las formas culturales derivadas de ese sector económico.

En su libro *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* (1991) Jay D. Bolter, parafraseando a Fredric Jameson, hablaba de la “edad tardía de la imprenta” (“late age of print”) y diagnosticaba el inminente replazo de la cultura del libro por una emergente cultura desarrollada en torno al ordenador y a los nuevos paradigmas de lectura y escritura asociados con el mismo. En *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1991), George Landow arribaba a conclusiones muy semejantes. Y en un artículo publicado un año después en *The New York Times*, “The End of Books” (1992), Robert Coover sacaba ventaja del formato del artículo breve y de la gran audiencia del medio de prensa neoyorquino para difundir estas ideas entre un público más vasto. En “The End of Books” Coover realizaba un trabajo de vulgarización de las teorías y perspectivas post-gutenbergianas que sus colegas de Brown University y Georgia Tech habían articulado en años anteriores. Es probable que la lectura de este artículo, o las resonancias del mismo aprendidas de segunda mano, hayan motivado a Annie Proulx a publicar sus reflexiones sobre el tema, a raíz de recibir el Premio Pulitzer de Ficción Literaria.

De manera que, como se desprende de lo anterior, calificar como quimera irrealizable la idea de una literatura computarizada, producida y distribuida a través de “redes de alambres” y leída sobre la “pantallita temblorosa” de un dispositivo digital, era una postura intelectual que no resistía el peso de la evidencia disponible ya en 1994. Para esa

fecha, no sólo existía un grupo de creadores—si bien reducido—consagrado a la labor de elaborar ese género de literatura, sino que también existía una comunidad de lectores interesados en tales obras y un pequeño—si bien creciente—círculo intelectual y crítico dedicado a evaluar los resultados obtenidos por los artistas y escritores.

Por otra parte, a Proulx no le faltaban razones para reconocer y exaltar la vitalidad que todavía exudaba la industria del libro impreso a mediados de los años noventa. Los pronósticos de Coover de 1992, el tiempo demostraría que habían sido exagerados. El prometido triunfo del hipertexto y el libro electrónico sobre el código lineal en papel se demoraría en llegar mucho más que lo que los gurús mediáticos de los años noventa habían vaticinado. Todavía hoy en día, avanzando ya por la segunda década del siglo XXI, el libro impreso sigue siendo el principal medio de consumo y distribución literaria, aún cuando tendencialmente muestre una cierta propensión a ceder terreno ante el avance de la textualidad digital.

En cualquier caso, el debate sobre el fin de los libros ha perdido interés, del mismo modo que se han disipado las reticencias respecto a la capacidad de las tecnologías digitales para servirle de vehículo a la cultura y la expresión literaria. Desarrollos que Proulx no fue capaz de anticipar en 1994 se han producido: las redes de comunicación se han vuelto cada vez más inalámbricas y ubicuas y las pantallas de lectura más amigables a los ojos y menos “temblorosas.” Con el reciente boom de la literatura infantil para el iPad y otros dispositivos móviles, el consumo de literatura en formato digital ha dejado de ser un lujo reservado a profesores universitarios para convertirse en una práctica común entre el creciente número de familias que poseen uno de tales dispositivos y lo emplean para promover la lectura entre los más pequeños. Hay una nueva generación que está creciendo y adquiriendo su educación y alfabetización más básicas completamente inmersa dentro de tales entornos mediáticos y sin sentir

la necesidad de cuestionarse la razón de su existencia o sus alcances. En otras palabras, el consumo de la textualidad digital está atravesando actualmente por un proceso de naturalización, y el carácter artificial y foráneo que todavía presenta la misma entre aquellas personas que hoy tienen más de treinta y cinco años está condenado a difuminarse en la experiencia de las generaciones futuras.

Por otra parte, cuando miramos al campo de la cultura digital, nos percatamos que ya hoy éste no consiste únicamente en el género de ficción hipertextual que Robert Coover celebraba hace veinte años. Hay toda una galaxia de “nuevos” y “viejos” géneros de literatura y arte digital que saturan el paisaje mediático contemporáneo, desde el género de la aventura interactiva, que Will Crowther ayudó a configurar a mediados de los años setenta, a el tipo de literatura y arte geolocalizados que actualmente le sirve de laboratorio de experimentación a los nuevos artistas y desarrolladores. En el epílogo a mi estudio monográfico de la blogoficción, hace ya un lustro (Cleger 2010), escribía sobre la necesidad de llevar a cabo un “ejercicio de curaduría” que nos ayudara a cartografiar el campo de la literatura y las artes digitales, de manera que los estudiosos e investigadores futuros pudieran orientarse mejor dentro de dicho campo. Este ensayo se propone, en parte, comenzar a articular tal ejercicio, trazando una suerte de mapa o carta de navegación sobre la cual se despliegan los continentes de los diferentes géneros ciberliterarios que han emergido en las últimas cuatro décadas, al tiempo que se deconstruyen los principios y procesos que regulan la creación de los mismos.

Comienzo este recorrido con una primera parada en la noción de “ciberliteratura” con el propósito de demarcar su significación y sus alcances. Luego, paso a discutir el concepto de “género” literario, y las problemáticas asociadas con su empleo en un entorno mediático crecientemente convergente y tendiente a facilitar la creación de textualidades y formas híbridas. Finalmente, ofreceré un panorama de los principales géneros ciberliterarios que han florecido desde mediados

de los años setenta, deteniéndome a perfilar las características esenciales de cada uno, así como sus impactos y alcances, con un enfoque particular en aquellos autores y obras que se inscriben dentro del contexto latinoamericano y español. Comencemos ahora con nuestra pregunta de partida.

¿Qué es la ciberliteratura?

Una de las cuestiones preliminares en que los investigadores del campo no han llegado a un acuerdo consiste en el establecimiento de una nomenclatura y de una serie de convenciones universalmente aceptadas para referirse a este nuevo fenómeno literario. En artículos y libros publicados en las últimas dos décadas se ha hablado indistintamente de “literatura digital” (Tosca 2004, Tortosa 2008), para enfatizar la evidencia de que se trata de una textualidad hecha de códigos binarios; de “literatura electrónica” (Hayles 2008, Borràs 2005), para enfatizar el modo de funcionamiento de los dispositivos que se requieren para desplegar tales textos; de “literatura o ficción en línea” (Casciari 2006), para aludir a su principal medio de distribución, es decir, la Internet, la Red; o de “ciberliteratura” (Taylor y Pitman 2008), expresión metafórica que engloba de un modo más o menos imperfecto y vago casi todas las acepciones anteriores. Otros términos y conceptos frecuentemente usados han sido “literatura hipertextual” (Landow 1992, Coover 1992, Rodríguez 1999) o “de hipermedios” (Moreno 2002, Romero López 2008), en referencia a la organización no lineal de tales textos o a su carácter multimediado; “literatura interactiva” (Vouillamoz 2000), lo cual pone el énfasis en las nuevas avenidas de participación y colaboración abiertas a los lectores de tales obras; y “literatura en formato blog” o “blogoficción” (Cleger 2010), término que alude a un formato específico que puede adoptar este género de textualidades.

En este capítulo echaré mano principalmente de la noción de *ciberliteratura*, dada la capacidad englobante de semejante metáfora.

Como casi todos los constructos formados con el prefijo “ciber-” delante, la noción de ciberliteratura deriva del concepto de “ciberespacio,” acuñado originalmente por William Gibson, uno de los mayores exponentes del movimiento cyberpunk, en las páginas de su relato *Burning Chrome* de 1982. Tal referencia reaparecería inserta dos años más tarde en su célebre novela *Neuromancer* (1984). Como Daniel Punday ha señalado, el concepto de ciberespacio posee orígenes literarios y, más específicamente, narrativos: “El concepto de ciberespacio, en sí mismo, tiene orígenes novelísticos después de todo” afirma Punday y añade:

William Gibson ha observado que cuando él inventó el término “ciberespacio” para su novela *Neuromancer*, de 1984, él hizo esto como un modo de resolver problemas narrativos específicos. Gibson comenta en una entrevista con Larry McCaffery, “Cuando yo llegué al concepto de ciberespacio mientras escribía *Burning Chrome*, pude darme cuenta inmediatamente de que dicho término tenía múltiples resonancias. Más tarde, mientras escribía *Neuromancer*, me percaté que el concepto me permitía realizar muchas permutaciones, pues [siguiendo la lógica de dicho concepto] los personajes pueden quedar atrapados en realidades aparentes—lo cual quiere decir que uno puede colocarlos en cualquier escenario o sobre cualquier telón de fondo que se le antoje.²

Como se desprende del fragmento citado, la definición de ciberespacio según Gibson se articula principalmente a partir de dos conceptos de base: la noción de espacio, por un lado, y la de “realidad simulada o aparential” por el otro. Un “espacio simulado o aparente”—asociado por lo general con el campo de flujo informativo creado por las redes de ordenadores—es el referente directo que el concepto de ciberespacio se propone encapsular. La transposición de dicho concepto al

terreno literario parece justificada si se tiene en cuenta que la literatura asistida por ordenadores o ciberliteratura, independientemente del género o formato que se adopte, incluye por lo general dos procesos: el proceso de *espacialización* del texto literario y el de creación de una interfaz gráfica o entorno a cargo de simular los escenarios y trasfondos dentro de los cuales se desarrollan las obras y se ejecutan las series textuales que las integran.

La ciberliteratura es un resultado de la capacidad de los ordenadores de distribuir espacialmente la textualidad literaria a través de una serie de procesos algorítmicos. En el libro impreso, con poquísimas excepciones, el texto progresa de manera unidireccional (de la primera página, línea de texto o palabra a la última), lo cual tiende a anular la noción misma de espacio. En el espacio siempre es posible desplazarse o expandirse en múltiples direcciones—no sólo linealmente—y ocupar las más diversas coordenadas o puntos. El hipertexto es precisamente una consecuencia de dotar al texto con una disposición espacial, distribuyendo sus lexías o fragmentos a lo largo y ancho de diversas coordenadas espaciales, y creando varios modos o vías de acceder a cada una de dichas lexías. El hipertexto, por supuesto, puede existir fuera del ordenador, como lo demuestran los numerosos antecedentes de literatura hipertextual en formato impreso (piénsense en la novela hipertextual *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar, por citar sólo un ejemplo). Pero el ciberespacio—o espacio computacional—parece ser su alojamiento natural. En el ciberespacio, además, el hipertexto adquiere una nueva característica consistente en su capacidad de procesamiento algorítmico. El cibertexto—o hipertexto computarizado—no solamente se caracteriza por su disposición o distribución espacial ramificada, sino también por su capacidad de responder a una serie de algoritmos o códigos los cuales determinan bajo qué condiciones y de qué forma se puede acceder a las diferentes lexías de texto.

El uso del término ciberliteratura o ciberliterario para referirse a la creación asistida

por ordenadores se justifica, entonces, a partir del modo en que tal concepto se apropia y contribuye a reconfigurar dos de las nociones de base del imaginario “ciber:” 1) el hecho de tratarse de una textualidad literaria *espacializada* y, en cierta forma, liberada de las restricciones impuestas por la textualidad lineal del código y 2) la centralidad que el concepto de *simulación* posee en los diferentes formatos y géneros de creación ciberliteraria. La ciberliteratura es, en síntesis, el fenómeno estético y discursivo que emerge del empleo de las redes de ordenadores como plataforma y espacio de creación. La naturaleza hipertextual de tal fenómeno es apenas un reflejo de la estructura misma del ciberespacio—con su disposición multidireccional, rizomática, ramificada—y de la lógica del procesamiento algorítmico. A su vez, el hecho de tratarse de formas literarias inscritas en un espacio aparental, susceptible de ser empleado para desarrollar “experiencias simuladas,” amplifica y renueva uno de los propósitos que tradicionalmente ha estimulado el trabajo de creación literaria: la intención de edificar o crear mundos discursivos e imaginados, capaces de entrar en una relación simbólica compleja con su entorno social y su contexto histórico de producción.

La siguiente cuestión que es necesario dilucidar al hablar de ciberliteratura es la referente a los géneros. Aquí estamos nuevamente ante un tema sumamente arduo cuyos contornos la crítica apenas ha comenzado a delinear. La tendencia más común, hasta el momento, ha consistido en redefinir los géneros tradicionales a partir de considerar el modo en que estos mutan o se transforman al ser trasplantados a los entornos digitales. Esto ha dado lugar al establecimiento de una serie de categorías—como “poesía digital,” “poesía virtual,” “novela hipertextual,” “narrativa electrónica,” “periodismo digital,” “ciber-teatro” o “ciberdrama”—las cuales se apoyan en dos presupuestos: 1) la creencia de que, al menos en su esencia, los géneros tradicionales todavía subsisten en la era digital y 2) la suposición de que añadiendo los adjetivos

“digital,” “virtual” y “electrónico” o el prefijo “ciber” a cualquiera de los géneros conocidos se consigue comunicar las transformaciones esenciales que aquéllos han sufrido al ser re-inventados por la computadora. El paradigma de la remediación formulado por Bolter y Grusin (2000) ha contribuido igualmente a reforzar esta tendencia; pues la proposición central de dicha teoría consiste en entender cualquier nueva forma expresiva, producida dentro de un tecnoentorno mediático emergente, como un resultado del ejercicio de reformular o adaptar a los nuevos entornos (es decir, *remediar*) los géneros y formas pre-existentes. Desde esta perspectiva, la poesía digital sería el resultado de adaptar las tradiciones poéticas desarrolladas dentro de las tecnologías de la oralidad y el código al nuevo tecnoentorno creativo ofrecido por los ordenadores. Tal proceso de remediación respondería tanto a un *principio de continuidad*, en tanto y en cuanto los autores de los nuevos géneros se interesan en adoptar las técnicas y principios de creación consolidados dentro de las tradiciones artísticas anteriores, como a un *principio de ruptura*, el cual deriva de las posibilidades expresivas inéditas ofrecidas por los medios emergentes.

El paradigma de la remediación, por otra parte, no es suficiente para explicar fenómenos como la hibridez genérica que distingue a numerosas propuestas creativas en formato digital o la emergencia de géneros que carecen de claros antecedentes en las tradiciones anteriores. Entre estos últimos considérese el caso del “arte del software” (o *software art*), género cuyos rasgos y valores tanto en lo que respecta a las materias primas empleadas en su producción (consistentes en códigos computacionales) como en lo referente a las técnicas y procedimientos artísticos seguidos (dominados por la algoritmización de procesos) carecen completamente de antecedentes rastreables en la cultura y las artes precomputacionales. La tendencia a la hibridez genérica que ha caracterizado tanto a las artes del siglo XX como a las del XXI es otro aspecto que dificulta, y prácticamente

imposibilita, cualquier esfuerzo de establecer géneros en el sentido puro del término. La hibridez extrema que se manifiesta en el fenómeno multimedia, por ejemplo, donde no solo se mezclan los géneros literarios, sino también las formas genéricas de otras artes como el cine, la música y la fotografía representa un epítome de cuán arcaicas se han vuelto las nomenclaturas más comúnmente empleadas a la hora de establecer taxonomías para el campo literario y artístico.

A lo anterior hay que añadir la tendencia macluhaniana a considerar los propios soportes tecnológicos como formas o “géneros.” Esto último ha añadido una variable más a cualquier esfuerzo definitorio. Piénsese, por ejemplo, en el género de la blogoficción, la cual no solamente ha sido definida a partir de sus conexiones con géneros literarios pre-existentes (como el folletín o el diario íntimo) o de su relación con otros medios expresivos (como el periodismo), sino que se ha considerado el propio formato del blog como un elemento que contribuye a delinear las características esenciales de este tipo de ciberliteratura (Cleger 2010). Ese entrecruzamiento o convergencia de múltiples tradiciones literarias, artísticas, expresivas y mediáticas en las formas emergentes de ciberliteratura crea un desquiciamiento en los ejercicios críticos que se proponen ofrecer un mapa preliminar del campo.

Asumiendo todas las limitaciones y riesgos antes señalados, en las próximas páginas me propongo ofrecer un mapa preliminar del cibertexto literario, deteniéndome a delinear los rasgos más pertinentes de algunos de los géneros que han cobrado mayor relieve durante las últimas cuatro décadas de desarrollo de la cultura digital. Mi propósito no consiste en ofrecer un catálogo inclusivo de todas las experimentaciones que se han llevado a cabo en el terreno de la ciberliteratura, sino en destacar aquellas que han disfrutado de una mayor atención del público y la crítica, dado el mayor grado de madurez ostentado en sus propuestas y el modo en que han conseguido cautivar la imaginación de usuarios y lectores.

Una cartografía preliminar del cibertexto literario

La ficción interactiva

La ficción interactiva fue una de las primeras modalidades de ciberliteratura que atrajo la atención de los desarrolladores y del público desde finales de los años 70. El primer ejemplo de que se tiene noticia es *The Colossal Cave Adventure* (1975) escrita en código FORTRAN por Will Crowther. La pieza de Crowther no sólo contribuyó a crear el formato, sino que sirvió de modelo a la mayoría de las obras de este género que vieron la luz en años posteriores. *The Colossal Cave Adventure* fue seguida por *Zork* (1977-1979), una de las obras de ficción interactiva más populares de todos los tiempos y la cual contribuyó a garantizar el despegue y el rápido éxito comercial de Infocom, compañía fundada en 1979 en Cambridge, Massachusetts, con el propósito de desarrollar producciones inscritas en dicho género. En el breve período que va de 1979 a 1986, de los laboratorios de Infocom saldrían alrededor de una veintena de obras de ficción interactiva. Algunos de sus títulos gozaron de una considerable difusión entre el público, entre los cuales cabe destacar la trilogía *Zork I* (1980), *Zork II* (1981) y *Zork III* (1982), *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984), basado en la obra original de Douglas Adams y *Trinity* (1986), una de las producciones de Infocom más celebradas por la crítica.

En un artículo titulado *Toward a Theory of Interactive Fiction*, Nick Montfort ha ofrecido una caracterización general del género. Según Montfort, los elementos que distinguen a la ficción interactiva son los siguientes: 1) el desarrollo de “un programa computacional que acepta y genera texto, en otras palabras, que crea la posibilidad de interacción entre el programa y el usuario a través de un intercambio regulado de mensajes de texto;” 2) la existencia de “una ‘narrativa potencial’, es decir, un sistema que produce un

discurso narrativo y una historia durante la interacción;” 3) la generación de un efecto de “simulación de un ambiente o un universo” y 4) la definición de “una serie estructurada de reglas dentro de las cuales se persigue un determinado resultado, es decir, un juego.”³ La ficción interactiva es, en cierta medida, una derivación (o remediación) del género de la adivinanza (Montfort 2003), así como de otras formas semejantes de la cultura y el folclore popular, interesadas en probar el ingenio de un interlocutor invitándole a resolver enigmas y rompecabezas verbales. Al igual que los subgéneros mencionados, la ficción interactiva se encuentra a medio camino entre el juego y la narración, o podríamos decir que responde a una concepción de la literatura como juguete verbal. La posibilidad de algoritmizar computacionalmente el subgénero de la adivinanza o el rompecabezas, de manera que la solución de una serie de adivinanzas y enigmas por parte del usuario resulte en el despliegue de una estructura narrativa es el principio que rige el proceso de creación y desarrollo de este género de ciberliteratura.

En España, la ficción interactiva gozó de una gran popularidad durante el período denominado como *La Edad de Oro del Software Español* (1983-1992). En esos años, varias empresas españolas se dedicaron a comercializar ficciones interactivas (más popularmente conocidas como “aventuras conversacionales”) que estaban orientadas hacia el mercado interno de usuarios poseedores de ordenadores caseros marca *Spectrum* (Esteve Gutiérrez 2012). Entre las compañías representativas de este movimiento español se encuentra Dinamic Software, de cuyos laboratorios salió una adaptación del *Quijote* en 1987; y Aventuras AD, empresa productora de una media docena de ficciones interactivas entre las que cabe destacar la trilogía compuesta por los títulos *Cozumel* (1990), *Los templos sagrados* (1991) y *Chichén Itzá* (1992). Como puede observarse, el interés en explotar temas y símbolos de inspiración precolombina con el propósito de convertirlos en narrativas jugables—algo que ha sido una constante en la industria del videojuego desde su inception—está presente en el trabajo realizado por Aventuras AD.⁴

Más a inicios de los años noventa, la ficción interactiva comenzó a perder su atractivo entre el público interesado en el consumo de productos computacionales de entretenimiento. Los juegos desarrollados gráficamente empezaron entonces a acaparar toda la atención. La aparición de *Myst* en 1993 demostró la posibilidad de desarrollar aventuras gráficas y narraciones e historias “jugables” sin depender sólo—ni principalmente—de los contenidos verbales o literarios. En este contexto, la mayoría de las empresas dedicadas a producir ficciones interactivas con fines comerciales tuvieron que reconocer la inviabilidad de tal proyecto, y optar por cerrar sus oficinas o reorientar su producción hacia otros mercados más promisorios. La ficción interactiva todavía continuaría desarrollándose hasta la época presente, pero a través del trabajo de autores individuales y aficionados del género, apoyados en muchas ocasiones por comunidades en línea dedicadas a compartir y promover el interés en este género de ciberliteratura.

La narrativa o ficción hipertextual

Si la década de los ochenta enmarca el período en que el género de la ficción interactiva disfrutó su momento de mayor apogeo y desarrollo, los noventa tendrían una significación semejante para la narrativa hipertextual en formato electrónico. Ahora bien, mientras que la ficción interactiva había sido un movimiento de base, dinamizado por un grupo de desarrolladores y aficionados a la computación quienes generalmente compartían un interés por ciertas manifestaciones de la cultura popular, como el cine de aventuras, la ciencia ficción o la literatura fantástica de J. R. R. Tolkien, la narrativa hipertextual, por otra parte, daría lugar a un movimiento de *élite*, el cual estaría encabezado por un grupo de profesores y académicos universitarios interesados en la experimentación narrativa y los movimientos literarios de vanguardia. El referente literario en este caso no es ya Tolkien, sino James Joyce, William Faulkner,

Jorge Luis Borges o Julio Cortázar. Las mazmorras y dragones, los enanos y princesas, así como esos émulos de Indiana Jones que tanto abundan en las aventuras conversacionales de los ochenta serían remplazados en las obras de ficción hipertextual por escenarios y personajes de corte más realista y situaciones dotadas de una mayor complejidad y profundidad psicológica.

Más no es solamente el propósito de crear personajes con la complejidad de un Stephen Dedalus o un Benjamin Compson el único elemento que emparenta a la narrativa hipertextual de los noventa con su antecedente inmediato en las diferentes corrientes novelísticas del siglo XX enfocadas en la experimentación. Una fascinación casi universal por los laberintos borgesianos y por los modos no lineales de narrar historias es otro aspecto que tienen en común las corrientes antes mencionadas. Del mismo modo que los narradores del llamado *boom* latinoamericano, o del movimiento que en inglés se conoce como *Modernism*, se habían propuesto desarticular temporalmente las estructuras de la narración, experimentando con modos no cronológicos de organizar la historia (recurriendo a *flash backs*, regresiones y prospecciones temporales u otras técnicas similares de manipulación del tiempo narrativo), los promotores de la narrativa hipertextual de los noventa se esmerarían igualmente en deconstruir los hilos tradicionales de la narración, apoyándose en este caso en las herramientas y recursos ofrecidos por los ordenadores para sacar adelante tal proyecto literario. Pero mientras que la ruptura con la linealidad en las novelas de William Faulkner o Carlos Fuentes se basa principalmente en la manipulación del tiempo narrativo, en las narraciones hipertextuales de Michael Joyce, Shelley Jackson o el colombiano Jaime Alejandro Rodríguez, tal ruptura es el resultado de desarticular la narración en múltiples nodos o fragmentos de texto, los cuales son distribuidos y conectados multidireccionalmente en un mapa o espacio textual computarizado, de manera que el lector cuente con diversos órdenes y maneras de acceder a las

diferentes partes de la historia. En otras palabras, en la narrativa no lineal en formato impreso los lectores siempre leen la misma secuencia o progresión narrativa, aun cuando ésta se presente en un orden caótico. Por otra parte, los fragmentos de texto y los segmentos de historia leídos por diferentes lectores de una narración hipertextual computarizada van a diferir en la mayoría de los casos, ya que la distribución espacial del texto ofrece a los lectores múltiples rutas posibles de lectura, y es el usuario quien debe decidir cuáles rutas desea recorrer.

El software más comúnmente empleado en los noventa para producir este género de narración hipertextual fue *Storyspace*, desarrollado durante la década previa por Michael Joyce y Jay David Bolter. En 1987, la publicación de la primera obra del género, *afternoon, a story* por Michael Joyce, marca el inicio de un movimiento literario que se expandiría durante los próximos diez años y que incluiría la publicación de algo más de media docena de obras de ficción hipertextual, producidas mayormente por Eastgate Systems, compañía editorial fundada con el propósito de promover la creación de hipertextos de corte literario principalmente.

En el contexto hispanohablante, la narrativa hipertextual en formato electrónico comenzó a desarrollarse a mediados de los años noventa. La creación de Literatrónica, un sistema de elaboración y lectura de hipertextos alojados en la Red, por el colombiano Juan B. Gutiérrez y la publicación de su novela hipertextual de ciencia ficción titulada *Condiciones Extremas* inaugura la experimentación con este género en Latino América. El trabajo iniciado por Gutiérrez sería continuado y enriquecido por otros escritores como el también colombiano Jaime Alejandro Rodríguez, autor de *Gabriella infinita* y *Golpe de gracia*, y el peruano Doménico Chiappe, quien ha publicado una de las piezas de ficción hipertextual que más ha atraído la atención de la crítica, su hipernovela *Tierra de extracción*. A diferencia del grupo angloamericano, agrupado en torno a la editorial Eastgate Systems y enfocado en el trabajo con

el software Storyspace, los productores de ficciones hipertextuales del mundo hispánico no se han nucleado alrededor de un programa estético o un software específico que pueda otorgarle una coherencia o unidad a sus obras. La diversidad de propuestas estéticas y de usos de los recursos hipermediáticos o de programación es la nota que distingue al trabajo de los autores mencionados. Ahora bien, más allá de esa diversidad, también se aprecia en todos el mismo interés en expandir la estructura y la experiencia de lectura de la obra narrativa, a través de una exploración de las opciones que ofrece el ordenador para crear estructuras narrativas no lineales, que inviten al lector a interactuar de modos diversos con el texto y la historia y que combinen el discurso verbal con el discurso visual y sonoro para crear experiencias multimodales de lectura. Esta coherencia relativa de propósito que se aprecia por encima de la gran diversidad de las propuestas concretas es lo que nos permite agrupar a los autores mencionados dentro del mismo movimiento ciberliterario.

La blogoficción

A comienzos del 2000, el interés en el género de ficción hipertextual producido por Eastgate Systems, así como por otros creadores que estaban desarrollando su obra fuera del eje de influencias de esta editorial, había decaído considerablemente. Robert Coover, uno de los mayores divulgadores y promotores de la narrativa hipertextual, pronunció ese mismo año una especie de elogio fúnebre en su nombre titulado *Literary Hypertext: the Passing of the Golden Age*. En dicha conferencia Coover hablaba del hipertexto narrativo como un producto en decadencia, como una forma literaria que ya había vivido su “edad de oro,” y que había sido condenada al ostracismo con el advenimiento de la *World Wide Web* y la popularización de las interfaces gráficas de navegación. Ahora el interés se había volcado hacia los formatos abiertos de publicación y las nuevas plataformas que habían

transformado el ciberespacio en un ámbito de colaboración e intercambio.

Entre esos nuevos formatos, el blog devino rápidamente uno de los más populares. La experimentación con el blog como instrumento de creación literaria daría origen al género de la blogonovela, el cual consistía en una especie de remediación del folletín o de la novela por entregas decimonónica, al tiempo que incluía una serie de opciones de interactividad con los lectores que resultaban completamente innovadoras (Cleger 2010). Lo que más distinguía al nuevo género, en comparación con la novela hipertextual de la década previa, era el carácter radicalmente popular del primero. A diferencia del hipertexto literario de los noventa, de corte más elitista como ya se ha observado, la blogonovela estaba dirigida a un vasto público internacional que comenzaba a descubrir en la lectura a través de la Internet una nueva forma de entretenimiento. Consecuentemente, los autores de blogonovelas se esforzarían en responder a las expectativas de dicho público, ofreciendo historias de gran simplicidad argumental, explotando el empleo de personajes y tipos populares y sazónándolo todo con constantes referencias a la actualidad cultural y/o política. Asimismo, apelarían al humor y al sexo como ganchos para atraer y mantener la atención del público. Entre las blogonovelas más exitosas internacionalmente, como el *Diary of a London Call Girl*, producida en el Reino Unido, o el *Weblog de una mujer gorda*, escrita por el argentino Hernán Casciari desde Barcelona, es fácil identificar las características antes apuntadas. La primera narra en tono confesional las aventuras y vicisitudes de una prostituta en Londres, en tanto la segunda le pone voz a una ama de casa de Mercedes, Argentina, entregada a la faena de revelar las intimidades y excentricidades de su familia, los Bertotti. El referente cultural aquí no son ya Borges ni J. R. R. Tolkien, sino el show *The Osbournes*, aireado a comienzos de la década por MTV, así como todo el ajuar de personajes esperpénticos creados por la televisión-realidad contemporánea.

La blogonovela acarrearía, por otra parte, una reformulación en el modo de producir y distribuir un hipertexto literario a través de la Red. Primeramente, se trata de obras en las cuales el proceso de creación y escritura marcha paralelo con el proceso de distribución, lectura y comentario por parte de los lectores. Este aspecto de tales obras ha llevado a uno de sus principales difusores, el argentino Hernán Casciari, a definir el género como una especie de “espectáculo en directo,” que permitiría a los lectores interactuar con la narración durante el proceso de su elaboración, del mismo modo que la audiencia interactúa directamente con los actores y/o deportistas durante una performance teatral o un partido de fútbol. El alojamiento de la blogonovela en la Red y su hipervinculación con una multitud de textos asociados a la misma (los comentarios, los enlaces a otros blog o páginas web incluidos en la narración, los hipervínculos desde otras páginas hacia el texto de la novela, etc.) ponen de manifiesto la naturaleza altamente socializada de esta forma de hipertexto literario y su estrecha interdependencia con su contexto de producción en la Red. Finalmente, la blogoficción ha servido también para explorar conceptos emergentes de ficción literaria y nuevos modos de entender la noción de autoría. Entre las últimas destaca el constante uso de seudónimos y otras formas de autoría avatárica (Serfaty 2004, Cleger 2010) de carácter ficticio que se proponen cuestionar los límites mismos del contrato narrativo tradicional, entendido como un pacto de ficción declarado entre el autor y sus lectores. La blogonovela en su forma más radical (y me refiero aquí principalmente a los experimentos de Casciari dentro del género) intenta erosionar todo contrato ficticio basado en la “suspensión voluntaria de la incredulidad” por parte de los lectores. Y en su lugar, nos propone una borradora de las fronteras convencionales entre ficción y realidad o, dicho baudrillardianamente, una

versión de lo real entendido como perpetuo simulacro.

La poesía aleatoria (o procedimental) y la estética flash

Hasta este punto he discutido subgéneros de ciberliteratura que se inscriben principalmente dentro del género narrativo. Como se ha podido observar, la experimentación en el campo de la narrativa en formato electrónico cuenta ya con unos cuarenta años de desarrollo, si consideramos *The Colossal Cave Adventure* (1975) de Crowther como la primera manifestación concreta de este fenómeno. Por otra parte, cuando redirigimos nuestra atención del género narrativo al terreno de la poesía digital y las artes visuales, el marco histórico antes descrito se expande de un modo significativo para abarcar al menos los tres lustros que preceden al exitoso experimento de Crowther. En su estudio *Prehistoric Digital Poetry, an Archaeology of Forms, 1959-1995*, C.T. Funkhouser ubica a finales de los años cincuenta las primeras incursiones en el terreno de la poesía digital; e identifica específicamente los experimentos de poesía aleatoria (y/o procedimental) llevados a cabo por Theo Lutz en un ordenador Z22, cuyos resultados fueron publicados parcialmente en la revista *Augenblick* en 1959, como el primer ejemplo concreto de poesía computarizada (Funkhouser 37-38). Sin embargo, como el propio Funkhouser aclara, los conceptos de “poesía aleatoria” y “poesía procedimental” —esto es, la noción de que el poeta en vez de entregarse a la tarea de componer el texto poético, debe establecer los parámetros y procedimientos bajo los cuales el poema debe autogenerarse, con o sin la intervención de los lectores—precede por varias décadas a la invención del ordenador. Tanto los poetas dadaístas de comienzos

del siglo XX como los miembros del movimiento francés OULIPO produjeron poemas aleatorios y procedimentales sin requerir la asistencia de una computadora para tal empresa.⁵

Ahora bien, es igualmente indiscutible que la capacidad aumentada del ordenador para establecer variables y procesos aleatorios de producción de textos, a partir de su capacidad de recombinar palabras y series sintagmáticas disponibles en una base de datos, es una realidad que ha equipado a las nuevas generaciones de ciberbardos con herramientas y recursos inexistentes en los entornos precomputacionales. Podría decirse entonces que, al igual que sucede con el hipertexto narrativo, el espacio computacional o ciberespacio es el alojamiento natural de la poesía aleatoria, aún cuando esta pueda existir también fuera del ordenador y consistir, por ejemplo, en una serie azarosa de frases extraídas de un periódico, tal y como Tristan Tzara proponía a comienzos del siglo XX.

Desde la primera incursión de Theo Lutz (1959) al presente, decenas de autores han producido diferentes formas y estilos de poesía aleatoria o procedimental, entre los cuales destaca el trabajo realizado por el grupo francés A.L.A.M.O. Uno de los miembros y fundadores de dicho grupo, Jean-Pierre Balpe, ha trabajado desde comienzos de los años ochenta en la escritura de programas computacionales capaces de generar diversas formas de la poesía clásica, incluyendo sonetos, proverbios, epigramas, haikus y rengas (Funkhouser 55). En el contexto de habla inglesa, autores como Emmett Williams, quien en 1965 creó un poema computarizado empleando las 101 palabras más usadas en *La Divina Comedia* de Dante, o John Cayley, autor desde finales de los años ochenta de varias de las piezas de poesía computarizada más interesantes que se han producido (Ver sus obras *Translation*, *Windsound* y *Wotclock* incluidas en la *Electronic Literature Collection*, Vol. 1) contribuyeron a introducir y consolidar, respectivamente, la experimentación en este género de ciberliteratura en la lengua de Shakespeare.

La colección titulada *Poemas V2: poesía compuesta por una computadora*, publicada en 1976 por Ángel Carmona, constituye el primer ejemplo de poesía digital dentro del ámbito español. En Latino América, si bien desde mediados de los años ochenta artistas como Eduardo Kac ya habían producido sus primeras obras de arte computarizado, no es hasta mediados de los años noventa y comienzos del 2000 que semejante movimiento cobra fuerza de la mano de una nueva generación de artistas y poetas digitales, entre los cuales destaca el trabajo de Belén Gache, Santiago Ortiz, Eugenio Tisselli y Gustavo Romano, así como la adaptación al formato digital de algunas de las acciones de arte del poeta uruguayo Clemente Padín (ver su pieza Paz = Pan).

Al igual que sucede en el ámbito de la narrativa hipertextual, el campo de la poesía y las artes digitales se ha distinguido por la diversidad de propuestas hechas por diferentes autores. El argentino Gustavo Romano, autor del proyecto *IP Poetry*, se ha destacado por su desempeño en el terreno del poema proceso o *procedimental*, a partir de su diseño de complejas instalaciones digitales que incluyen tanto la escritura de un programa capaz de componer textos en tiempo real, basándose en la búsqueda de frases aleatorias en la Internet, como la elaboración de un mecanismo de recitación de tales textos, orquestado por cuatro poetas-robots. La estética ciborg propuesta por Romano contrasta, en este sentido, con el trabajo de otros autores como Belén Gache, que se inscriben más estrictamente dentro de lo que Lev Manovich ha definido como la estética flash.

Desde mediados de los años noventa, la salida al mercado de la plataforma multimedia Macromedia Flash—el poderoso software que facilitaba la creación y distribución a través de la Web de gráficos vectoriales, animaciones, juegos y aplicaciones enriquecidas de Internet—dio inicio a una explosión creativa dentro del ámbito de las artes digitales. Toda una nueva generación de artistas interesados en experimentar con las posibilidades que ofrecía la Web para la creación en soporte

electrónico vio en Macromedia Flash (rebautizado más tarde como Adobe Flash, después de su adquisición por Adobe Systems) una herramienta relativamente simple de usar y capaz de responder a las más disímiles necesidades expresivas. El género de la narrativa en formato hipermedial, por ejemplo, se aprovecharía de semejante plataforma para desarrollar una variedad de proyectos, tanto con fines estéticos como educativos. Pero es en el terreno de la poesía digital y el Net Art donde se aprecian algunas de las obras más interesantes en este formato.

Una rápida revisión de las piezas incluidas en las dos colecciones de literatura electrónica preparadas bajo los auspicios de la Electronic Literature Organization (*Electronic Literature Collection, Volumen 1 y 2*) pone de manifiesto el predominio que disfrutó la plataforma flash entre numerosos artistas digitales de finales de los noventa y comienzos del nuevo milenio. De manera particular, en el campo de la poesía digital varios autores muestran una marcada preferencia por el trabajo con este software, como puede apreciarse en las piezas *Poemas No Meio Do Caminho* y *Amor de Clarice* de Rui Torres, *Carving in Possibilities* de Deena Larsen o *Deep Surface* de Stuart Moulthrop. En esta misma línea, se distingue la labor de la escritora argentino-española Belén Gache, una de las artistas digitales que ha sabido explotar las posibilidades expresivas de flash de un modo más ingenioso, tal y como se evidencia en sus piezas “Los sueños,” “Poemas de agua” o el “El idioma de los pájaros,” todas incluidas en su colección *WordToys*.

WordToys, como he afirmado en otra parte, constituye una obra de referencia obligada cuando se trata de evaluar el impacto de la estética flash en el contexto hispanohablante de finales de los años noventa y comienzos del nuevo milenio. En dicha colección se recoge una serie ingeniosa de ejercicios de remediación (Bolter y Grusin 2000) o de “puesta en interfaz” de poemas, tópicos y propuestas estéticas, herederas tanto de la experimentación modernista de finales del

siglo XIX (modernismo hispanoamericano, simbolismo y parnasianismo francés) como de las innovaciones aportadas por los movimientos de vanguardia del XX. Su obra “El idioma de los pájaros” por ejemplo, consiste en una hábil “puesta en interfaz” del topos literario del “escritor como máquina o autómatas,” tema que la literatura modernista decimonónica vinculó con el ascenso del capitalismo industrial y la instauración de su lógica despiadadamente pragmática (consultar a este respecto “El rey burgués” de Rubén Darío), pero que en el siglo XX ha disfrutado de una acogida más positiva, gracias en gran medida a las aportaciones realizadas por el estructuralismo lingüístico de Saussure, así como al papel cada vez más influyente que la tecnología y las ciencias han jugado dentro del campo de la creación literaria, desde el futurismo italiano hasta nuestros días.

“Italo Calvino decía que, en última instancia, todo escritor es una máquina: trabaja colocando una palabra tras otra siguiendo reglas predefinidas, códigos, instrucciones adecuadas” (Gache, *El idioma de los pájaros, prólogo*). Hacia esa creación de autómatas dotados para la articulación de un lenguaje lírico, o más bien seudolírico—de poetas-bots o ciberbardos como los llamaría Janet Murray—es que se orientan varias de las piezas incluidas en *WordToys*. Pero a diferencia de los poetas-bots de Gustavo Romano, los cuales se valen del inconsciente colectivo de la Red para extraer, en tiempo real, los tropos y sintagmas verbales con los cuales arman y rearman constantemente sus versos, los poetas-bots de Gache están condenados a repetir siempre las mismas palabras y secuencias, al encontrarse éstas atrapadas dentro de los códigos estrictos de ActionScript, el lenguaje de programación de Flash. En *El idioma de los pájaros*, cinco aves mecánicas recitan siempre los mismos versos extraídos de poemas de autores del canon tradicional como Gustavo Adolfo Bécquer, Charles Baudelaire, Edgar Allan Poe o Rubén Darío. La agencia del usuario, en este caso, se reduce a seleccionar, con un clic, cuál de las cinco aves desea escuchar y

en qué orden. Puede asimismo activar varias aves cantoras al mismo tiempo dando lugar de tal forma a una superposición ininteligible de voces. Este género de instalación poética de *point and click* se reitera en varias de las piezas incluidas en *WordToys*, como puede observarse en otros títulos como “Los sueños,” “Poemas de agua,” “Phone readings,” o “Veintidos mariposas rosas.”

Al comienzo de la década presente, la compañía Adobe Systems hizo pública su intención de descontinuar su desarrollo de su software reproductor de *Flash* para la telefonía móvil (Jarzemsky 2011, Lendino 2011). La noticia vino acompañada de una pregunta que había estado rondando a dicha tecnología por varios años ¿era este el fin de la era *Flash*? En una época crecientemente dominada por el uso de los *smartphones* y *tablets*, desarrollar un software que no tiene en cuenta tal fenómeno equivale a decretar su obsolescencia. De tal modo, la era *Flash* ha estado rápidamente precipitándose hacia el final de su ciclo creativo durante los últimos años, y con ello ha concluido también todo un período de experimentación artística que fue posible, en parte, gracias a los principios de dicha tecnología. Los nuevos estándares de lenguaje de marcado (HTML5) establecidos por el W3C⁶ han proveído a los desarrolladores de web con nuevas opciones para desarrollar páginas dinámicas, sin requerir el empleo de flash para conseguir tal propósito. Asimismo, nuevos software de animación, como *Tumult Hype* y *Adobe Edge*, han venido a remplazar parcialmente a Adobe Flash como herramienta de diseño de contenido multimedia para la web. A través del empleo de éstas y otras tecnologías emergentes, la poesía digital continuará desarrollándose en los próximos años por caminos que todavía no quedan claramente definidos.

Literatura para el iPad y dispositivos móviles. Narraciones geolocalizadas. Otros experimentos y tendencias

De todas las tendencias ciberliterarias que este artículo se propone cartografiar, probablemente ninguna sea tan promisoría como la que ha comenzado a emerger a partir de la convergencia de la tecnología móvil con los nuevos estándares para la producción de publicaciones en formato digital (epub3). Lo anterior en conjunción con el desarrollo del libro-app y otros experimentos recientes en el campo de la narración geolocalizada—accesible desde dispositivos móviles— ha coadyuvado a una expansión considerable de lo que es posible hacer a la hora de desarrollar narraciones que no solamente incorporan elementos sofisticados de hipermedialidad (videos, animaciones, imágenes 3D), sino que también se apropian de recursos inmersivos y procedimentales extraídos del ámbito del videojuego, o interactúan de una manera compleja con los entornos físicos y simulados.

El desarrollo de la literatura infantil y juvenil para el iPad (u otras tabletas Android) ha sido particularmente influyente en este sentido; y actualmente está impulsando una verdadera revolución de la lectura a través de su impacto en los lectores de edades más jóvenes. A diferencia de la narrativa hipertextual de los años noventa, la cual fue consumida e impulsada por una pequeña élite de profesores y estudiantes universitarios, o de las blogificaciones y demás géneros de ciberliteratura en la Red, los cuales, aún cuando consiguieron interesar a una audiencia mucho mayor, todavía restringieron su ámbito de influencias

a la esfera adulta, la literatura para el iPad ha conseguido penetrar finalmente dentro del horizonte formativo de niñas y niños. Como se reportaba en un artículo de *The New York Times*, muchos bebés de meses y niños pequeños están aprendiendo a navegar las pantallas de una tableta electrónica, antes de que hayan aprendido a hojear las páginas de un libro impreso (Rich 2014).

El desarrollo de versiones para tabletas digitales de títulos como *Alice for the Ipad*, *Jack y los frijoles mágicos*, *Capercita Roja*, *Green Eggs and Ham*, *Las Aventuras de Don Quijote*, entre muchos otros, han transformado significativamente la manera de leer estos clásicos de la literatura infantil y/o universal. Las adaptaciones de tales obras al formato del libro-app ofrecen a los lectores la posibilidad de interactuar con sus ilustraciones y personajes de diferentes maneras, al tiempo que enriquecen el texto con una serie de recursos – como lecturas en voz alta, diccionarios, actividades de adquisición de vocabulario, ejercicios fonéticos, rompecabezas o juegos – que convierten la lectura en una experiencia enriquecida de aprendizaje. Otras aplicaciones como *Toontastic* y *StoryKit* ponen en manos del usuario una serie de herramientas sumamente efectivas y fáciles de usar con las cuales los mismos pueden crear sus propias narraciones animadas e interactivas.

La colección *iPoe*, desarrollada por el equipo de Play Creatividad, radicado en Barcelona, propone una nueva forma de aproximarse al maestro del cuento en inglés, añadiendo a sus textos una serie de imágenes, animaciones y efectos sonoros que, sin adular la esencia del clásico norteamericano, consiguen amplificar el sentido de sus narraciones y poemas. Un éxito semejante obtienen los desarrolladores de *Sherlock: Interactive Adventure*, haciendo uso en este caso de las convenciones del “hidden object game” para invitar a los lectores a poner a prueba sus capacidades detectivescas, mientras emulan las habilidades de Holmes para la observación y el razonamiento inductivo. Las versiones para el iPad de *On the Road* de Jack Kerouac y *The*

Waste Land de T.S. Elliot son muestras igualmente convincentes de las capacidades del libro-app o *ebook* enriquecido para ofrecer una experiencia amplificada de lectura de los clásicos de la literatura universal. En lengua castellana, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de México ha desarrollado versiones digitales de los poemas *Muerte sin fin* de José Gorostiza y *Blanco* de Octavio Paz, así como de prosas y poemas de Amado Nervo, los cuales en cierta medida han inaugurado este tipo de experimentación con los clásicos latinoamericanos.

Otros autores y desarrolladores se han enfocado en las capacidades geolocalizadoras de la tecnología móvil – a través de sus dispositivos de GPS – para experimentar con formatos narrativos que incorporan el espacio físico dentro del ámbito de la narración. Tal es el caso en *The Silent History*, la innovadora propuesta que Eli Horowitz y su equipo de producción dio a la luz en la tienda de Apple en el otoño del 2012. Como otros críticos han señalado, *The Silent History* no consiste simplemente en una novela por entregas diseñada para su lectura en los dispositivos móviles de Apple, es también un “literary treasure hunt” (Kellogg 2012) que invita a los lectores a desplazarse físicamente por diferentes locaciones, desde las cuales pueden acceder a los diversos fragmentos narrativos necesarios para reconstruir la historia contenida en esta obra. *The Silent History* invita, asimismo, a los lectores a escribir nuevos fragmentos de la narración y geolocalizarlos en puntos de interés específicos, desde los cuales podrán ser accedidos por otros usuarios futuros. Los fragmentos narrativos geolocalizados frecuentemente incorporan referencias al espacio físico en el cual son leídos, ya sea llamando la atención sobre un aspecto del paisaje, una estructura o edificio, o incluso algún grafiti u otro signo inscrito en las paredes o el suelo del sitio en cuestión. De esta manera, la narrativa geolocalizada ha comenzado a explorar modalidades de lectura *in situ*, que entremezclan el discurso textual con otros significantes y referentes del espacio físico de

una manera completamente inédita dentro de la historia literaria de Occidente.

Dentro del ámbito iberoamericano, la escritora y artista digital Helena Torres ha desarrollado un proyecto de narrativa geolocalizada, *Serendipia*, en el cual se hace uso tanto de los recursos ofrecidos por la tecnología móvil como de las convenciones de la narrativa oral para ofrecer una historia en la cual se exploran las relaciones entre hipertexto narrativo y espacio físico. A diferencia del proyecto de Horowitz, en el cual los fragmentos narrativos son presentados, principalmente, en el formato del texto digital, en *Serendipia* el texto narrativo ha sido transformado en pistas de audio. Usando una aplicación para dispositivos Android (*noTours*), desarrollada para facilitar la edición sonora del espacio físico, Helena Torres y su equipo de producción decidieron geolocalizar las pistas de su narración en el cementerio de El Suco, en Gijón; y es desde dicha locación que los “lectores” del relato pueden acceder a sus diversos contenidos durante un paseo por el cementerio. Para realizar dicho paseo, los usuarios deberán acudir debidamente equipados con un dispositivo de Android, la aplicación de *noTours* instalada en sus equipos y unos audífonos.

Desde un punto de vista diegético, *Serendipia* narra las pesquisas de Margarita Simona, una historiadora que se encuentra investigando la figura histórica de Rosario de Acuña, quien está enterrada en el cementerio de El Suco, en Gijón. Durante sus pesquisas, Margarita descubre la figura del pintor simbolista Edgardo del Pozo, un contemporáneo de Acuña cuya misteriosa muerte, y las circunstancias y motivos que la provocaron no han sido nunca aclarados por la policía y las autoridades forenses. El personaje ficcional de del Pozo le sirve a Torres como pretexto para explorar diversos temas relacionados con la actitud que adoptaron los intelectuales de finales del siglo XIX ante los diferentes movimientos sociales que emergieron durante este período: movimiento feminista, sindicatos obreros, organizaciones francmasonicas y sociedades ocultistas, entre otros, al

tiempo que nos ofrece una versión local– gijonense – de este fenómeno, enriquecida con documentos y artículos extraídos de la prensa local de la época. En este sentido, su narrativa no está solamente geolocalizada en Gijón, sino que se nutre de las historias, tradiciones y mitos que forman parte de dicha localidad.

Otro aspecto que vale la pena destacar es la manera en que se genera la organización hipertextual de este relato. A diferencia de la mayoría de los géneros de ciberliteratura comentados anteriormente, en los cuales la hipertextualidad se encuentra asociada al trabajo de programación llevado a cabo por el autor o el equipo de producción de tales obras, en *Serendipia* la organización hipertextual del relato emerge como resultado del paseo o *deriva* realizado por el visitante del cementerio donde se encuentra geolocalizada la pieza. En otras palabras, en lugar de hiperenlaces multidireccionales que interconectan los diferentes nodos de información que componen la obra, en *Serendipia* tales “enlaces” son sustituidos por los movimientos y desplazamientos más o menos aleatorios de los visitantes durante sus recorridos por el cementerio. Al conectar la pista de audio A con la pista D o la E durante su deriva por el espacio, el usuario va generando una organización provisional del relato, la cual va a diferir necesariamente de la organización lograda por otros usuarios durante sus respectivos paseos. De tal modo, la naturaleza especializada de la textualidad hipertextual no solo puede ser percibida dentro del espacio virtual de los ordenadores, sino también a través de una interacción directa con textualidades incrustadas en el espacio físico.

De cara al futuro

Ficciones interactivas, narraciones hipertextuales, blogoficciones, twitter-literatura, poesía digital, narrativa geolocalizada, literatura para el iPad: estas son algunas de las islas más notables dentro del vasto archipiélago que conforman los diferentes experimentos que se han llevado a cabo en el campo

de la ciberliteratura, durante los últimos cuarenta años. Tal lista no pretende ser del todo inclusiva. Hay otros islotes menos visibles que serían igualmente dignos de estudio en una obra de mayores alcances que este artículo. En el terreno del ciberteatro, por ejemplo, se han realizado experimentos con una variedad de tecnologías digitales, entre las cuales se destacan: la ya clásica incorporación de proyecciones de video en el escenario; el empleo de robots como actores o *performers*; el uso de hologramas o gráficos de realidad aumentada como parte de las obras; o el empleo de tuits enviados por la audiencia como elementos estructurantes de la trama (Romeira Castillo 2013). Dentro del género del arte performativo, grupos como *La Pocha Nostra* han estado a la vanguardia a la hora de incorporar el uso de la internet y una variedad de elementos interactivos dentro de sus espectáculos y performances (Thornton 2008). En el terreno del videojuego, varios desarrolladores como Quantic Dream— creadores de los dramas interactivos *Heavy Rain* y *Beyond: Two Souls*— y Telltale Games— desarrolladores de versiones jugables de *The Walking Dead* y *Game of Thrones*, entre otros— han impulsado la convergencia entre narración y juego hacia un horizonte inimaginable cuando Will Crowther experimentó por primera vez con este formato a mediados de los años setenta.

En el año 2016, con la salida al mercado de varios dispositivos de Realidad Virtual orientados al mercado doméstico (como el Oculus Rift, el HTC Vive o el casco de realidad virtual desarrollado por PlayStation), se abrirá un nuevo horizonte para la experimentación artística que, sin dudas, será explotado por numerosos creadores digitales con fines diversos. Tanto miembros del equipo de producción del HTC Vive (Lang 2015) como entusiastas del Oculus Rift (Love 2014) han especulado sobre la manera en que tales dispositivos podrían revolucionar la manera de

contar historias, creando ambientes cada vez más inmersivos e interactivos para sus usuarios.

La pregunta que queda por responder es qué rol jugará el mundo hispanohablante dentro de ese horizonte que ya se nos viene encima. Si algo nos enseña la historia reciente dentro de este campo es que Iberoamérica ha destellado cuando se ha tratado de incorporar tecnologías digitales de uso masivo (como *low-end animations* creadas en *flash*, el desarrollo de narrativas en formato blog, o el uso de la plataforma de Twitter con fines creativos), pero su papel ha sido más modesto y los resultados menos halagüeños cuando el propósito ha sido dominar tecnologías *high-end*, que requieren niveles más altos de proficiencia técnica y/o la existencia de equipos multidisciplinarios de producción dependientes de fuentes estables de financiamiento (como compañías desarrolladoras de videojuegos o editoriales especializadas en libros digitales enriquecidos o libros-apps). Como consecuencia, la brecha digital no se ha reducido. Y con cada nueva revolución tecnológica — como la inminente revolución que acarreará la expansión de la tecnología de realidad virtual a partir del 2016 — la frontera digital se sigue corriendo. Por consiguiente, los desafíos que las poblaciones al sur del Río Bravo enfrentan, en su esfuerzo por no quedarse detrás en la conquista de la frontera digital, son cada vez mayores.

Varias iniciativas de alfabetización digital comenzadas a edades tempranas, como la adopción del proyecto “One Laptop Per Child” o “Un portátil por niño” en países como Uruguay podrían ayudar con la meta de crear una generación de adultos más proficientes con el uso de las tecnologías digitales en el continente. Otras iniciativas a nivel de la educación superior, como la inauguración de la ciudad del conocimiento o Universidad Yachay, en Ecuador, la cual aspira a convertirse

en una especie de Silicon Valley de Sur América, es igualmente promisoría en este sentido. Pero mucho más se requiere en la región para multiplicar los esfuerzos que coadyuven al desarrollo de una cultura digital sostenible y de primera clase entre los habitantes del continente.

Numerosas fundaciones culturales y ayuntamientos de España, cada año convocan a concursos literarios que contribuyen a estimular el trabajo de artistas y escritores. Pero muy pocas son todavía aquellas instituciones que ofrecen patrocinio al trabajo en el campo de la creación en formato digital. Un mayor apoyo por parte de los organismos que ya cuentan con fondos y recursos para promover el desarrollo cultural y literario de Iberoamérica, en lo que respecta a financiar o premiar iniciativas en el campo de la creación ciberliteraria, redundaría en un mayor crecimiento en este terreno; y garantizaría aún más la sostenibilidad del proyecto global de desarrollo de una cultura digital sólida en la región, en el mediano y largo plazo.

Lo que ya resulta imposible argüir es que la creación ciberliteraria constituye un interés pasajero, una moda condenada a ser barrida por la próxima avalancha mediática o tecnológica promovida desde Hollywood o Silicon Valley. Cuarenta años de participación sostenida dentro del campo demuestran claramente lo contrario. Desde que los ordenadores marca *Spectrum* invadieron el mercado español o las *Pentium* de Intel hicieron su entrada en los laboratorios de la Universidad de la Habana, donde muchos miembros de mi generación adquirieron sus primeras nociones sobre qué era la Internet o en qué consistía una publicación con multimedios, la cultura digital no ha hecho otra cosa que diversificarse y expandirse; tanto en países que se ubican a la cabeza de la innovación tecnológica, como en aquellos que todavía ocupan una posición periférica. De cara al futuro, resulta sumamente incongruente esperar que semejante tendencia se revierta. Las máquinas y dispositivos que estaremos

usando dentro de algunos años inevitablemente habrán cambiado. Todas las predicciones actuales indican que sus capacidades de almacenamiento y procesamiento de la información serán mucho mayores, y sus impactos en los individuos y sus estilos de vida inevitablemente se incrementarán. Mas los principios generales que rigen la comunicación con tales medios seguirán siendo los mismos. Después de todo, la búsqueda de formas de comunicación cada vez más transparentes a través del empleo de recursos multimediales ha sido una constante dentro de la cultura de Occidente, como Bolter y Grusin han demostrado en su influyente trabajo. De momento, sólo me queda extenderles una invitación a permanecer atentos a tales desarrollos.

Notas

¹La traducción es mía. El texto original de la cita es el siguiente: "Those who say the book is moribund often cite the computer as the asp on the mat. But the electronic highway is for bulletin boards on esoteric subjects, reference works, lists and news—timely, utilitarian information, efficiently pulled through the wires. Nobody is going to sit down and read a novel on a twitchy little screen. Ever." (párr. 6)

²La traducción es mía. El texto original de la cita es el siguiente: "William Gibson has noted that when he invented the term 'cyberspace' for his 1984 novel *Neuromancer* he did so as a way to solve specific narrative problems. Gibson remarks in an interview with Larry McCaffery, "When I arrived at the cy[b]erspace concept while I was writing 'Burning Chrome,' I could see right away it was resonant in a lot of different ways. By the time I was into *Neuromancer*, I recognized that it allowed for a lot of moves, because characters can be sucked into apparent realities—which means you can place them in any sort of setting or against any backdrop you want." (Punday 195)

³La traducción es mía. En el texto original de la cita Monfort resume las características de la ficción interactiva del siguiente modo: "a text-accepting, text-generating computer program; a potential narrative, that is, a system that produces narrative during interaction; a simulation of

an environment or world; and a structure of rules within which an outcome is sought, also known as a game” (26-27).

⁴En su taxonomía sobre los videojuegos de tema latinoamericano, Phillip Penix-Tadsen clasifica este tipo de juegos en que se explotan los escenarios o símbolos de herencia (pre)hispanica con objetivos jugables como juegos “saqueadores de tumba” o “tomb raiders,” en alusión al trabajo superficial de interpretación y apropiación de tales símbolos o escenarios que comúnmente se ofrece en tales juegos. Para más información ver Penix-Tadsen 2013.

⁵Para un análisis de la poesía procedimental precomputacional ver también Loss Pequeño Glazier (2001), especialmente los apartados dedicados al estudio de la poesía de Jackson Mac Low.

⁶Abreviación para *World Wide Web Consortium*.

Bibliografía

- Bolter, J David. *Writing Space: the Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, N.J.: L. Erlbaum Associates, 1991. Impreso.
- Bolter, J David and Michael Joyce. “Hypertext and Creative Writing.” *Proceedings of the ACM Conference on Hypertext*. New York: Association for Computing Machinery, 1987. 41-50. Red.
- Bolter, J David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. Impreso.
- Borràs, Laura, ed. *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC, 2005. Impreso.
- Casciari, Hernán. “La ficción *on line*: un espectáculo en directo.” *La blogosfera hispana: pioneros de la cultura digital*. Ed. José M. Cerezo. Fundación France Telecom España, 2006. 170-179. Impreso.
- Cleger, Oswaldo. *Narrar en la era de las blogoficciones: literatura, cultura y sociedad de las redes en el siglo XXI*. Lewiston, NY: Mellen Press, 2010. Impreso.
- Coover, Robert. “The End of Books.” *The New York Times*. 21 June 1992. Red. Jan 2013.
- “Literary Hypertext: the Passing of the Golden Age.” N.p., 29 Oct. 1999. Red. 11 Aug. 2014. Red.
- Esteve Gutiérrez, Jaume. *Ocho quilates: una historia de la Edad de Oro del software español (1983-1986)*. Star-T Magazine Books, 2012. Ebook.
- Funkhouser, C.T. *Prehistoric Digital Poetry, an Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2007. Impreso.
- Gache, Belén. *Wordtoys*. 2006. Red.
- Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984. Impreso.
- Glazier, Loss Pequeño. *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2001. Impreso. Dic. 2014.
- Hayles, Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008. Impreso.
- Horowitz, Eli et al. *The Silent History*. Sudden Oak, 2012. Red.
- Jarzemsky, Matt. “Adobe abandona su software flash para teléfonos móviles.” *The Wall Street Journal Americas*. 9 de noviembre de 2011. Red. Diciembre 2014.
- Kellogg, Carolyn. “The Silent History Turns Up the Noise on a New Kind of E-book.” *Los Angeles Times*. 5 de octubre de 2012. Red. Diciembre 2014.
- Landow, George. *Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992. Impreso.
- Lang, Ben. “First Look: Vive Chief Content Officer Phil Chen on VR’s Role in the Evolution of Storytelling.” *Road to VR*. 14 de septiembre de 2015. Red. Noviembre 2015.
- Lendino, Jamie. “Adobe Flash Meets its End.” *PC-MAG.COM*. 9 de noviembre de 2011. Red. Diciembre 2014.
- Love, Dylan. “Kevin Spacey Thinks Oculus Rift Could Change Storytelling Forever.” *International Business Times*. 20 de septiembre de 2014. Noviembre 2015.
- Manovich, Lev. *Generation Flash*. MS. *Selected Articles*. 2002. Red. Dic. 2014.
- Montfort, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.
- “Toward a Theory of Interactive Fiction.” *If Theory Reader*. Eds. Jackson-Mead, Kevin y J. Robinson Wheeler. Boston: Transcript On Press, 2011. 25-59. Impreso.
- Moreno, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós, 2002. Impreso.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997. Impreso.

- Penix-Tadsen, Phillip. "Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't)." *Latin American Research Review* 48.1 (2013): 174-90. Red.
- Proulx, Annie. "Books on Top." *The New York Times*. 26 May 1994. Red. Jan 2013.
- Punday, Daniel. "The Narrative Construction of Cyberspace: Reading *Neuromancer*, Reading Cyberspace Debates." *College English* 62.2 (2000): 194-213. Red.
- Rich, Motoko. "Pediatric Group to Recommend Reading Aloud to Children From Birth." *The New York Times*. 24 June 2014. Red. Nov 2015.
- Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro. *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos modernos*. Santa Fe de Bogotá: CEJA, 1999. Impreso.
- Romera Castillo, José, ed. *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid: Verbum, 2013. Impreso.
- Romero López, Dolores y Amelia Sanz, eds. *Literaturas del texto al hipermedia*. Rubí: Anthropos, 2008. Impreso.
- Serfaty, Viviane. *The Mirror and the Veil: An Overview of American Online Diaries and Blogs*. Amsterdam; New York: Rodopi, 2004. Impreso.
- Taylor, Claire y Thea Pitman, eds. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: Liverpool University Press, 2008. Impreso.
- Thornton, Niamh. "Body, Nation and Identity: Guillermo Gómez-Peña Performances on the Web." *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Eds. Claire Taylor y Thea Pitman. Liverpool: Liverpool University Press, 2008. 111-122. Impreso.
- Torres, Helena. "Serendipia." *Narrativas espaciales*. Wordpress. Red. Diciembre 2014.
- Tortosa, Virgilio, ed. *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*. Universidad de Alicante, 2008. Impreso.
- Tosca, Susana. *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Universidad de Extremadura, 2004. Impreso.
- Vouillamoz, Nuria. *Literatura e hipermedia: la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, 2000. Impreso.