

Campos literarios emergentes: literatura digital en América Latina*

Emerging literary fields: Digital Literature in Latin America

Carolina Gainza C.**

Resumen

El presente artículo analiza las prácticas de producción y recepción presentes en la literatura digital, a partir de dos obras digitales producidas por autores latinoamericanos: *Word Toys* de Belén Gache y *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez. El objetivo del análisis es dar a conocer el surgimiento de campos literarios relacionados con el uso y experimentación con las nuevas tecnologías de la comunicación e información, y discutir sus implicancias respecto a lo que proponemos como una nueva experiencia cultural.

Palabras clave: Literatura digital latinoamericana, cibercultura, literatura hipermedia, estudios culturales.

Abstract

The article analyzes two digital works produced in Latin America: *Word Toys* by Belén Gache and Jaime Alejandro Rodríguez's *Gabriella Infinita*. The aims of the article are to make visible the connections between emerging literary fields and the experimentation with the new technologies of information and communication, and discuss their status as new cultural experiences.

Keywords: Latin American digital literature, cyberculture, hypermedia literature, cultural studies.

* Una primera versión de este trabajo fue presentada en el congreso organizado por LASA (Latin American Studies Association), realizado en el año 2009 en Toronto, Canadá. Además, este artículo forma parte de los resultados de la investigación doctoral realizada por la autora en el campo de la literatura electrónica latinoamericana, para obtener el grado de Phd en Hispanic Languages and Literatures, en la Universidad de Pittsburgh. La investigación se desarrolló entre los años 2009 y 2012 y durante el año 2011 fue financiada por la Cultural Studies Fellowship, entregada por el programa graduado de Cultural Studies de la Universidad de Pittsburgh.

** Chilena, Socióloga y Máster en Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Chile, PhD en Hispanic Languages and Literatures de la Universidad de Pittsburgh y académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales. Su principal área de investigación se vincula a los estudios de la cultura digital en América Latina, con énfasis en sus estéticas, formas de producción, circulación y recepción. Actualmente se encuentra trabajando en el proyecto Fondecyt de iniciación (2014-2017) titulado "cultura digital en Chile: literatura, música y cine". Contacto: carolina.gainza@udp.cl

Los procesos de apropiación cultural que se han observado en los últimos años en relación con los usos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tienen una importancia fundamental para comprender los cambios e innovaciones que se han producido en el terreno de la literatura. Jesús Martín Barbero (2007), en su análisis sobre la cibercultura latinoamericana, propone que los procesos de creación y recepción que se han desarrollado en torno a la aparición de escrituras digitales en la región tienen una relevancia social y cultural, a partir de las experiencias que generan estos textos en los sujetos. El autor señala que los usos del hipertexto producen un nuevo tipo de experiencia cultural, producto de una interacción distinta entre lector y autor, creador y espectador (xiii). A partir de esto nos preguntamos: ¿De qué forma se están usando las tecnologías digitales en la literatura? ¿Qué tipo de experiencia está asociada a estos usos? ¿De qué manera la tecnología es re-significada en estas nuevas experiencias literarias?

Estas preguntas guían el análisis que presentaremos en este artículo, relacionado con dos obras digitales que permitirán ilustrar distintas experiencias en el terreno de la literatura digital que se están desarrollando en América Latina: *Word Toys* de Belén Gache y *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez. Las nuevas tecnologías son la materialidad que permite el desarrollo de estas obras, ya que, entre otras cosas, hacen posible la existencia de una estructura hipertextual que enlaza textos escritos y orales, códigos informáticos, imágenes y sonoridad. Sin embargo, más allá de las capacidades de las nuevas tecnologías están los procesos de apropiación cultural de las mismas. En efecto, Roger Chartier afirma que: “La revolución digital modifica todo de una vez: los soportes de la escritura, la técnica de su reproducción y diseminación, y las maneras de leer” (5). En este sentido, el análisis de estas dos obras busca mostrar que es necesario considerar el modo de producción cultural que se revela en las prácticas de creación, circulación y recepción de la literatura digital, cuya emergencia está vinculada al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Abarcar todas las dimensiones mencionadas sería imposible en el contexto de este artículo, por lo cual nos centraremos en la experiencia de lectura que estas literaturas proveen, relacionadas con lo lúdico, la interacción, la participación y la formación de comunidades interpretativas. De qué manera la literatura se inserta en un modo de producción en el cual la colaboración se ha convertido en un elemento central —redes P2P, cultura libre, software libre, economías colaborativas, crowdfunding, entre otros— es una pregunta que guía esta discusión, al mismo tiempo que nos preguntamos por las maneras en que la tecnología es re-significada en el contexto de las experiencias surgidas en la “cibercultura”.

Poéticas lúdicas, o cómo la literatura se convierte en un juego

Word Toys de Belén Gache es una colección 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. Tomando como

referencia el concepto desarrollado por K. Hayles (2008), se trataría de una textualidad “born digital”, lo cual significa que su existencia y funcionamiento adquiere sentido sólo a partir de la materialidad digital, y que, por lo tanto, no es posible trasladarla a formato impreso sin que pierda su potencialidad interactiva e hipertextual. En este sentido, es la materialidad digital la que le entrega su identidad y significado como objeto cultural digital.

Cuando decimos que es una obra para “leer en digital”, nos referimos a una lectura que produce una experiencia distinta en el lector en relación a la lectura de un libro impreso, porque la lectura no es estática, sino que está siempre en movimiento a partir de una diversidad de elementos interactivos. El carácter lúdico de la obra se aprecia desde su título y se enmarca en la tradición lúdica desarrollada por las vanguardias y las neo-vanguardias, tradición que ha influenciado a la mayoría de las obras experimentales hipermedia. La autora llama a los lectores a jugar con la obra, a descubrirla y descifrarla por medio de la ejecución de códigos que activan imágenes, palabras, sonidos y animaciones. Los textos interactivos digitales contienen una función especial de lectura, la cual se ejecuta sólo una vez que el lector activa los códigos —lenguaje informático al que son traducidas las operaciones realizadas y otros lenguajes utilizados en el texto—. El lector, en este sentido, es un operador como lo define Galloway: “The player, or operator, is an individual agent who communicates with the software and hardware of the machine, sending codified messages via output devices” (2). De esta forma, el lector es llamado a explorar, operar y activar los códigos que desplegarán las escrituras y los distintos caminos de lectura. La interacción en este sentido se refiere a producir un efecto en la máquina al hacer que se desplieguen una serie de acciones por medio de la activación de un código.

La interfaz principal de la obra presenta la imagen animada de una mujer soplando burbujas. Al presionar sobre la imagen se abre una nueva interfaz que nos muestra la tapa de un libro que contiene las catorce producciones que componen la obra. Al clickear sobre la tapa, la obra va descubriéndose como si avanzáramos en las páginas de un libro, movimiento acompañado por el particular sonido que hacen las hojas de un libro al moverse. Sin embargo, inmediatamente el lector se da cuenta de la diferencia con un libro convencional, donde las acciones requeridas de su parte son diferentes, es un libro que se activa cuando un código despliega la información que contiene. Pero, el lector no sólo descubre que esto no es un libro convencional; al mismo tiempo descubre que se trata de una experiencia diferente de lectura y de la literatura.



Imagen 1. Interfaz principal de *Word Toys*

Las obras digitales de *Word Toys* están conformadas por emperatrices, pájaros parlantes, mariposas, mujeres vampiro, palabras en movimiento y también se invita al lector a escribir su propio Quijote o escribir reseñas de libros. Hay obras que están basadas únicamente en la interacción, donde el lector explora diversas opciones presentadas en el texto a través de seguir enlaces o pinchar imágenes, mientras que otras contienen elementos que requieren la participación del lector, en cuanto se le invita a comentar e intervenir la obra¹. En el caso de las primeras, podemos encontrar el poema perceptual² titulado *El idioma de los pájaros*. Todas las obras, y esta no es la excepción, parten con una introducción, una especie de manual de uso con instrucciones para el lector. En el caso de este poema, se señala que los pájaros que cantan son pájaros-máquina que re-citan palabras. Al ir presionando cada uno de los pájaros, estos comienzan a recitar poemas, hasta que los cuatro pájaros terminan en un coro donde los poemas se confunden. Mientras más cantan estos pájaros, más prisioneros quedan de la jaula del lenguaje. De esta forma, se denuncia al lenguaje como un mecanismo de control el que al ser reproducido en sus reglas y convenciones nos encierra en ciertas formas de percepción (Gache 2006).



Imagen 2. Interfaz de *El idioma de los pájaros*

¹ Es importante hacer una distinción entre obras interactivas y obras participativas. En los inicios del análisis de hipertexto digital se propuso que el hipertexto constituía una instancia participativa, en cuanto el lector podía elegir sus caminos de lectura e incluso “borrar” al autor al tener las herramientas para construir su propia historia. Esta fue la propuesta de George Landow a principios de los noventa en su reconocido texto “Hypertext”. Sin embargo, a mediados de los noventa esta propuesta recibió varias críticas, desde autores como E. Aarseth, quien plantea que la estructura hipertextual no borra las diferencias entre autor y lector, sino que más bien implica que ambos desarrollan nuevas funciones. Incluso lo interactivo posee la trampa de hacer creer al lector que puede elegir sus caminos de lectura/exploración del texto, cuando estos caminos han sido programados por el autor con antelación. Sin embargo, en este trabajo queremos poner énfasis en las transgresiones posibles respecto a esos espacios “pre-programados”. Las obras participativas, en cambio, son aquellas que van más allá de la interacción y que permite la intervención activa del lector en la narrativa misma o en espacios relacionados a ella donde es posible comentar o continuar la narrativa. Estos espacios permiten explorar formas creativas como la distorsión, el remix, e incluso el plagio creativo, de cuya práctica K. Goldsmith (2011) es el principal promotor. Volveremos a la distinción entre interacción y participación más adelante en el texto.

² María Andrea Giovine (2013) denomina poesía perceptual a aquellas obras que buscan generar una experiencia perceptual diversa, a través del uso de distintos medios, visuales, sonoros, escritos, interactivos. Para la autora, en las obras digitales, el énfasis no está en la creación o configuración de las obras, sino en el ámbito de la percepción. En este sentido, se interpela al lector no sólo a que interprete, sino que juegue, explore, interactúe y participe.

Dentro de las obras interactivas, también resulta interesante *Mujeres Vampiro invaden Colonia del Sacramento*, la cual combina animación, imágenes, narración y música. La interfaz muestra tres nombres: Celeste, Jezabel y Camila. Al presionar sus nombres, se va activando la narración junto con una melodía de tambores. Los textos presentan palabras resaltadas que funcionan como enlaces al texto siguiente. Al abrir de forma conjunta las narraciones correspondientes a los tres nombres, se genera una melodía de tambores a partir de la combinación de las melodías provenientes de los tambores individuales que se tocan en cada una de las historias.

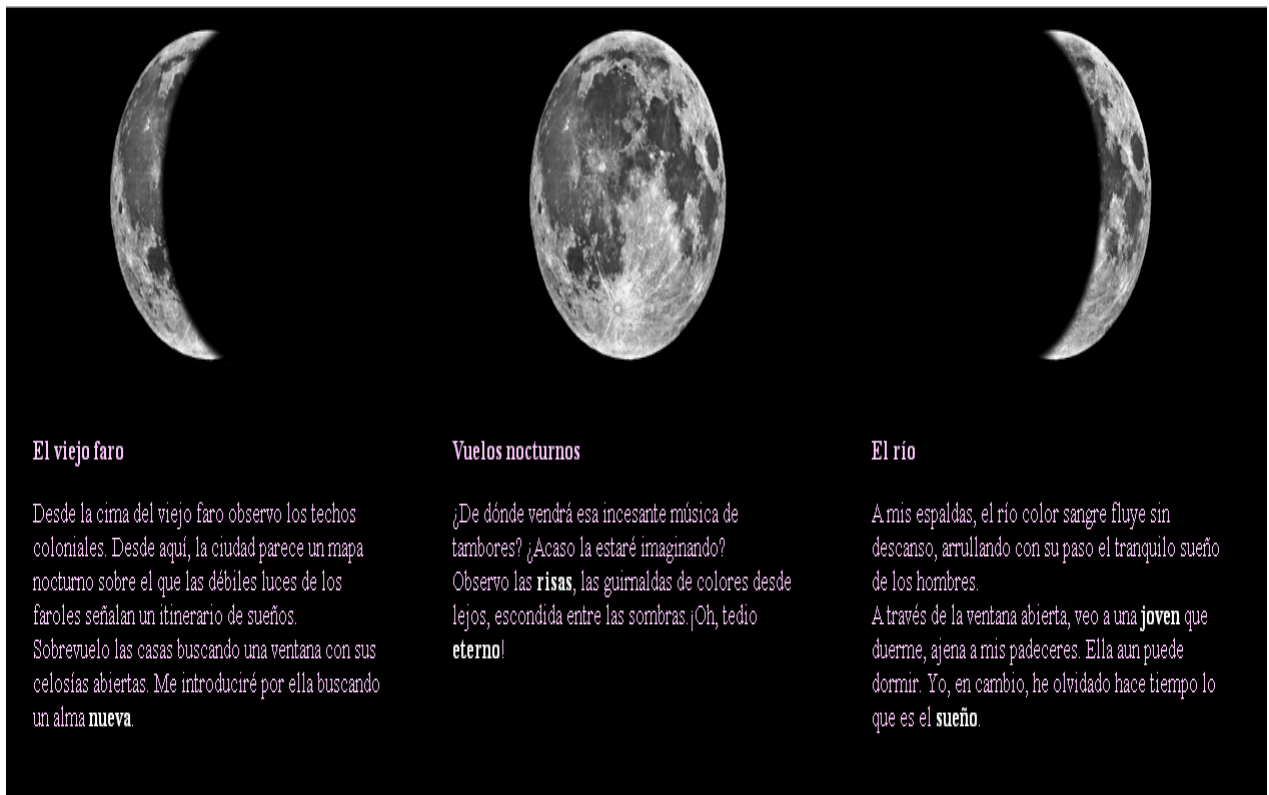


Imagen 3. Interfaz de *Mujeres Vampiro invaden Colonia del Sacramento*

En el caso de las obras participativas, en *Escribe tu propio Quijote*, la autora se inspira en la experiencia de *do it yourself flowers*, de Andy Warhol, y también en la escritura del Quijote, donde desde Cervantes, Avellaneda y Pierre Menard de Borges se da un proceso de re-escritura que busca romper con la figura del autor como “genio creador”. En esta obra, el lector es invitado a utilizar el teclado de su computador para escribir su propio Quijote. Cuando éste realiza esta acción, se reproducen los primeros párrafos de *El Quijote*, sin importar qué teclas son presionadas, lo cual implica que el lector no pueda intervenir la

historia. Sin embargo, más que la intervención de la obra original, lo que busca Gache con este ejercicio es incitar a la reflexión sobre la experiencia, experiencia de lectura/escritura que se ve modificada por el uso de los nuevos medios y la existencia de una materialidad diferente que genera otros contextos de recepción para una misma obra. El ejercicio nos confronta al hecho de que el escribir una obra original y única es imposible, ya que cada escritura es siempre una re-escritura, donde cada texto se construye a partir de sus lecturas, sin pertenecer a un autor en particular. Por otro lado, como señala Gache (2006), se busca dar cuenta de que, al escribir, no somos nosotros los que hablamos, sino que es el lenguaje el que habla a través de nosotros.

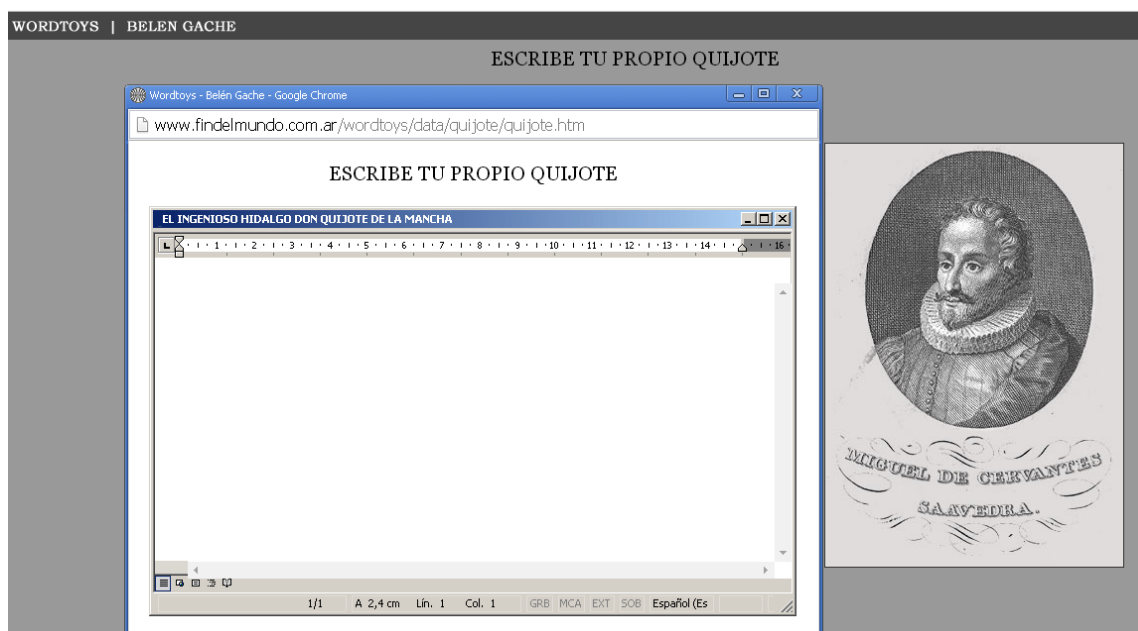


Imagen 4. Interfaz de *Escribe tu propio Quijote*

Una de las características intrínsecas de la literatura digital, como hemos visto, es ser interactiva. Las tecnologías digitales permiten crear un texto manipulable, modificable, movable, el cual invita a los lectores a explorar el texto, operarlo, jugar con él. Como señala Bourriaud (2009) en su estética relacional, la obra adquiere significado en la interacción con el lector y, en estas relaciones interactivas, las redes de interpretación que se generan permiten inventar y pensar nuevos modelos de sociabilidad. Estas redes, en el caso de obras digitales, son potenciadas por la materialidad de las TIC. Sin embargo, interacción no significa participación, y en este sentido instalamos una sospecha respecto a las teorías que señalan que el uso de técnicas hipertextuales en la literatura digital convierten al lector en autor, al dar al primero la posibilidad de elegir sus propios caminos de lectura (Landow 2006; Bolter 2001; Borrás 2005). El hecho de que el lector pueda elegir caminos e interactuar con diversos aspectos de la obra no borra la existencia de un/unos autor/es que han pensado y construido esos caminos y que han programado las diversas combinaciones y posibilidades de lectura. De esta manera, el lector no afecta la estructura argumentativa de

la obra ni construye caminos más allá de los que ha creado el autor; en cambio, lo que hace es explorar esos caminos.

La distinción entre interacción y participación es importante porque nos habla de diferentes modelos de sociabilidad que ocurren en la creación literaria digital y que muchas veces están presentes dentro de una misma obra, como es el caso de las dos obras que estamos analizando, la de Gache y la de Rodríguez. Los textos digitales que implican una participación directa del lector son aquellos en que es posible intervenir el relato, ya sea modificándolo o extendiéndolo. Esto es observable en algunos de los poemas de Gache — como *Mariposas-libro* donde se invita al lector a enviar citas de poemas para crear una colección a partir de estas colaboraciones o *La biblioteca* en la cual se conmina a los lectores a escribir reseñas de diferentes libros propuestos por la autora, pero no a partir de la lectura de éstos, sino a partir de lo que sugieren sus portadas —, donde los lectores afectan la estructura de la obra a partir de sus intervenciones que van desde proponer ideas o argumentos hasta ser parte de la producción del argumento de una obra, a través de formas de comunicación instantánea entre los distintos participantes, algo que es parte intrínseca de las formas de comunicación en la red.

Si bien se puede pensar que la interacción en estas obras obedece a la construcción de una serie de protocolos de código que los lectores deben seguir como si se tratase de una serie de reglas, hay que recordar que los lectores no son pasivos frente al texto, sino que el texto es re-significado, así como la materialidad que lo contiene, a partir de las diferentes lecturas que de él se realizan. Es cierto que el autor junto con el programador determinan los caminos de lectura. Sin embargo, la misma interacción que permite internet hace posible que los textos sean manipulados, extendidos y que se conviertan en material de creación. En este sentido, estas obras al mismo tiempo abren espacios a la participación al insertarse en un circuito alternativo de circulación de textos —internet— que hace posible construir a partir de ellas. La reescritura del Quijote que propone Gaché es eso: aunque sea la misma obra, el contexto de recepción cambia, los textos son manipulables, circulan de manera viral. En este contexto, el “autor como productor” de W. Benjamin (2004) se extiende en la actualidad a los lectores.

Participación e interacción entonces son diferentes formas de recepción de las obras digitales que se relacionan con una diferente experiencia de lectura que, al mismo tiempo, supone una experiencia estética diferente a lo que sucede al enfrentarse a un texto impreso. *Word Toys* es un texto que ha sido producido para ser leído en la pantalla de un computador, no puede ser traspasado al formato libro impreso. Los lectores deben utilizar el mouse y los enlaces para avanzar en la narrativa, lo cual nos habla de una lectura explorativa, donde el lector sigue los caminos de un texto construido en forma de rizoma, para utilizar la terminología de Deleuze y Guattari (2009), que conecta palabras, imágenes y sonidos. Por otra parte, lo que encontramos en estos cuentos es una experimentación con el lenguaje, donde la autora utiliza los códigos tecnológicos para producir un texto basado exclusivamente en el soporte electrónico. Las palabras pueden ser “ejecutadas” (como cuando se ejecuta o se hace arrancar un programa), porque estas no están sólo compuestas

por texto, sino también por códigos digitales. De esta forma, en la cultura digital, la palabra escrita es inseparable del código, de la imagen, de lo oral y lo sonoro.

Rayuelas 2.0: Narrativas digitales.

La web 2.0 es un sistema de redes centrado en el usuario y que facilita la colaboración entre estos, donde existe una potencialidad de generar comunidades virtuales. Las poéticas digitales se acercan de diversas formas a este modelo de redes interactivas y que fomentan la colaboración. En este sentido, podemos hablar de *Rayuelas 2.0*, en cuanto la novela de J. Cortázar (2006) contiene la potencialidad de interactividad, centrada en el lector y sus elecciones, que hoy se ven desarrolladas en la literatura digital producto de los usos de las TIC en la creación literaria. Si bien no siempre hay colaboración o participación de los lectores en las obras, o los espacios para esto son reducidos, si es posible ver en las narrativas digitales, como la que analizaremos a continuación, un imaginario de comunidad creadora e interpretativa que se genera a través de las redes de intercambio que las redes digitales propician.

Gabriella Infinita es el primer hipermedia de Jaime Alejandro Rodríguez, escritor y académico del Departamento de Literatura de la Universidad Javeriana en Bogotá. Esta “hipernovela”, nombre que proviene de su pertenencia al género narrativo y su característica hipermedial en cuanto al uso de distintos medios en su escritura, ha vivido en carne propia el paso de la escritura en formato libro a la escritura digital: primero fue un libro (1995), luego un hipertexto (1999) y finalmente fue convertida en un hipermedia (2002)³. El argumento principal de la obra se relaciona con la historia de Gabriella y Federico, dos adolescentes de los sesenta que viven en Bogotá, Colombia. La historia comienza con la situación de Bogotá después de un bombardeo producido por un ataque terrorista que ha dejado la ciudad en una situación caótica (una clara alusión al “bogotazo”, ocurrido en 1948 en Colombia). En un edificio de la ciudad se han refugiado Gabriella y Federico, junto con otras personas. Las historias de vida de estas personas convergen hacia el final con la de los dos personajes principales. Así, si bien la novela parte con los dos personajes mencionados, luego el argumento central se abre a una red de historias, todas conectadas por la situación del ataque terrorista. En este sentido encontramos tres argumentos principales: la historia de Federico y Gabriella, la de los otros personajes y la del ataque a la ciudad.

La interfaz principal de la novela (ver imagen 5), nos muestra tres puertas que constituyen enlaces hacia diferentes partes de la historia: Ruinas —introducción a la historia—, mudanza —Gabriella explora la pieza de Federico en busca de pistas— y revelaciones

³ En relación con esto es necesario destacar que esta transformación está muy presente en la ciberliteratura latinoamericana. Novelas como *Tierra de extracción* de Doménico Chiappe y *Condiciones extremas y El primer vuelo de los hermanos Wright* de Juan B. Gutiérrez, son algunos ejemplos. Lo anterior es útil para trazar las formas de apropiación de la tecnología en el campo literario y como las prácticas de escritura se han ido modificando.

(Gabiella descubre el proyecto secreto de Federico, y ciertos documentos que la llevan a descifrar los enigmas abiertos durante la narración). El orden de las puertas, así como los enlaces contenidos dentro de ellas, producen una sensación de orden secuencial. Sin embargo, el lector no es forzado a leer la novela como una secuencia de eventos, como se puede ver en mudanzas y revelaciones, en las cuales el lector decide dónde hacer click.



Imagen 5. Interfaz principal de *Gabiella Infinita*

En *Gabiella*, vemos que la linealidad convive perfectamente con una estructura hipertextual digital, lo cual contradice la idea de que los hipertextos o hipermedias no son lineales. Sin embargo, el formato digital es mejor aprovechado cuando se utiliza una organización no lineal del texto. Aunque algunos capítulos de *Gabiella* pueden ser leídos en distinto orden, igualmente se aprecia un sentido de linealidad en su disposición en la pantalla. Por otro lado, en la mayor parte de la novela, la interacción del lector se limita a presionar sobre las imágenes o seguir enlaces. Si bien existen posibilidades de elección, las opciones, como en todas las novelas hipertextuales digitales, ya han sido previamente “programadas” en el lenguaje de códigos por el/los autores.

Sin embargo, aunque el lector participa de forma explorativa al leer la obra y no puede modificar el contenido de ésta, las prácticas de recepción de los lectores han generado una importante red colectiva alrededor de la obra, ya sea comentando el texto, extendiendo la narrativa o añadiendo elementos audiovisuales. Estas redes pueden ser consideradas como formas de extender el texto más allá de las restricciones impuestas por el autor al relato primario, es decir, a la imposibilidad de intervenir el relato principal, tal como se ha hecho común hoy en día en las redes sociales, con los “Fan fictions” por ejemplo u otros “remakes”, como la novela de Agustín Fernández Mallo *El hacedor (de Borges), remake*

(2011) o *El Aleph engordado* de Pablo Katchadjian (2009). Cuando el lector presiona la opción “*escriba su historia*” (ver imagen 6) se abre una ventana que lo lleva a un blog, el cual contiene tres opciones de escritura: escribir sobre la ciudad de Bogotá (donde se observan 75 comentarios), escribir sobre los años sesenta (41 comentarios), y escribir sobre Federico (95 comentarios). Si bien esta sección fomenta la participación y la generación de una comunidad de lectores, esta es más bien una comunidad interpretativa, aunque existen algunos intentos de extender la narrativa. Uno se pregunta hasta qué punto los participantes en el blog se consideran “escritores” de la novela. Sin embargo, lo interesante de esta práctica está en que, un ejercicio que antes el lector realizaba sólo en el plano de sus pensamientos, actualmente queda plasmado en los comentarios, enlaces, imágenes, videos, publicados en el espacio abierto por el autor en los blogs; por otra parte, los lectores discuten entre ellos ciertos temas, todo lo cual nos permite observar el proceso de generación de redes interpretativas de forma inmediata, esto es, la formación de un nodo interpretativo en torno a la novela.

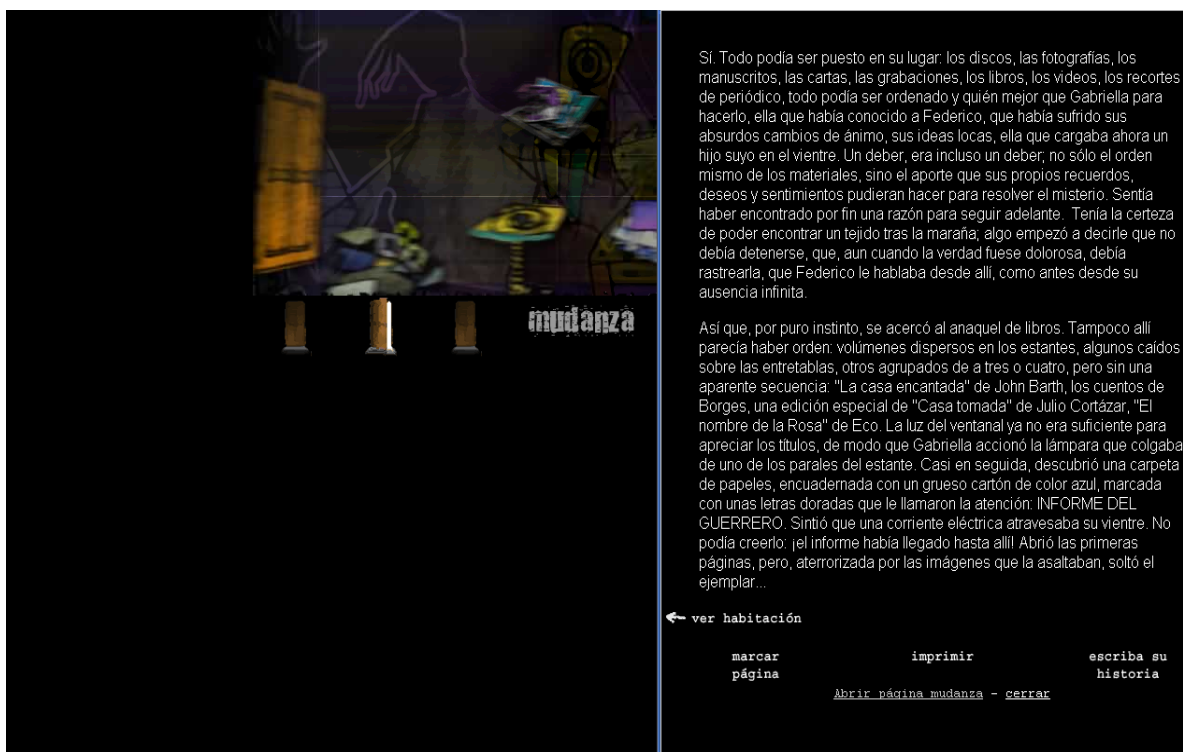


Imagen 6. *Escriba su historia*, espacio donde los lectores pueden continuar la historia o comentarla

La generación de una comunidad interpretativa en torno a la obra, lo cual es producto de las posibilidades abiertas por las decisiones del autor, pero también por las prácticas de recepción de los lectores y los procesos de apropiación tecnológica que esas prácticas conllevan, permiten generar estos “sentidos de comunidad” en la literatura digital. Estos

imaginarios traen a la discusión unas prácticas que siempre han estado presentes en la literatura, relacionadas con la creación en colaboración, que luego ha pasado a llamarse intertextualidad, y que ha sido criminalizada con el nombre de plagio. La creación literaria siempre se ha nutrido de lo que la comunidad de escritores en distintos ámbitos produce, lo cual fue invisibilizado y penalizado a partir de la importancia que adquiere la figura del autor y la propiedad que ejerce sobre su obra, lo cual es protegido por los derechos de propiedad intelectual. Las redes actuales hacen renacer ese sentido de comunidad creativa, no sólo en cuanto potencian la escritura colaborativa, la extensión del texto y la hipertextualidad, sino porque la literatura digital, en su gran mayoría, circula de forma libre en la red, reproduciéndose de forma viral, lo cual hace accesible su lectura y la convierte en material disponible del cual otras obras/lectores/autores pueden nutrirse.

Imaginarios y redes de creación colaborativas en la literatura en red

Doménico Chiappe (2007) señala que, por definición, todo texto hipermedial es producido colectivamente. Los dos textos analizados no podrían haber sido producidos sin un grupo de mentes creativas conformado por escritores, diseñadores, programadores en computación, especialistas en software, artistas plásticos, fotógrafos, entre otros, que colaboran en la producción de estas obras. Ambas propuestas son producto de una “inteligencia colectiva” (Levy 1997) que tiene la opción de producir textos *cerrados* o *abiertos*. Los textos cerrados, como es el caso de la mayoría de las obras de *Wordtoys*, no permiten que los lectores dejen sus marcas en el trabajo artístico. Aunque en gran medida este también es el caso de *Gabriella*, la diferencia estriba en que en esta última obra los lectores dejan su marca a través de su participación en diferentes grados, desde dejar comentarios hasta proponer extensiones del argumento.

Si bien la materialidad que provee la tecnología actual hace más fácil el trabajo colaborativo de diversos agentes creativos y ha permitido el surgimiento de otras literaturas, no explica por sí solo el fenómeno colaborativo que se da en los procesos de producción y recepción de la literatura electrónica en América Latina. Como hemos visto con *Wordtoys*, las decisiones del autor respecto a la obra pueden generar un trabajo cerrado a la participación de los lectores. Aunque teóricos como G. Landow (2006) o D. Bolter (2001) plantearon que los textos electrónicos son participativos, porque los lectores deben activar los enlaces que contienen las narrativas hipertextuales o hipermedia, en este análisis hemos querido enfatizar que el hipertexto no es sinónimo de participación. El hecho de que el lector haga click en un enlace no lo convierte en autor y no lo hace más participativo que un lector que da vuelta las páginas de un libro. En este sentido, los lectores no forman parte del trabajo colaborativo de esa “inteligencia colectiva” que mencionamos más arriba.

Sin embargo, en *Gabriella* y en algunas de las poéticas de Gache podemos observar un fenómeno que está presente en muchas obras digitales. Lo que está detrás de estos proyectos de literatura experimental es que, junto a la existencia de una inteligencia colectiva que trabaja en la creación de las obras, se desarrolla un proceso de apropiación

cultural de las tecnologías por parte de los lectores, donde es posible visualizar en algunos espacios una “comunidad interpretativa”, una forma de sociabilidad que se mueve entre la interacción y la participación, en relación con el texto, el autor y entre ellos mismos. En este sentido, la literatura digital construye un imaginario de relaciones sociales donde se observan diversos tipos de negociaciones, entre los “creadores”, entre éstos y los lectores, entre los lectores y el texto, entre los lectores y la máquina.

El imaginario de comunidad que se construye en estas conversaciones, creaciones e intercambios en línea, mediados por la experimentación literaria, se relaciona bastante con el concepto de “inteligencias colectivas”⁴. Las subjetividades involucradas en las prácticas de la literatura digital que hemos descrito —creadores, lectores/operadores e incluso las máquinas— re-significan las tecnologías y las redes al utilizarlas con fines diferentes a los del capital, es decir, para crear comunidades creativas y con un potencial colaborativo. En cuanto a la relación de las TIC con el capital, éstas han contribuido a la formación de redes capitalistas globales, no sólo económicas, sino redes que penetran hasta lo más profundo del ser humano: su subjetividad (Castells 1997). Como describen Hardt y Negri (2000), las TIC han sido utilizadas por el modo de producción informacional para desarrollar redes comunicacionales que no sólo expresan sino que también organizan el movimiento de la globalización. De esta forma, al organizar los símbolos y el imaginario cultural, el capitalismo produce subjetividades, las organiza y las ordena.

Las prácticas de comunidad, así como los imaginarios que estas prácticas contribuyen a crear en la literatura digital, contestan esta organización y producción de subjetividades. Los individuos atomizados, conectados por el capital a la red, acá hacen usos de esas redes, conversan, negocian, interactúan y participan, creando comunidades interpretativas⁵. De

⁴ El análisis de las inteligencias colectivas proviene del concepto “general Intellect”, propuesto por Marx en los *Grundrisse* (1972) y retomado contemporáneamente por M. Hardt y T. Negri (2000; 2005; 2009) en su análisis de la “multitud”. El “intelecto general” en Marx se define como una combinación de conocimiento técnico y social adquirido por la mente humana, conocimientos que son objetivados en la producción de maquinarias tecnológicas. En este sentido, el intelecto mismo, como suma de las mentes y conocimientos individuales, se convierte en una fuerza productiva. Según Paolo Virno (2003), la idea del conocimiento objetivado en la máquina es fundamental para comprender el modo de producción postfordista. En el análisis de Hardt y Negri, el concepto de “intelecto general” es retomado en el de “multitud”, entendiéndola como una subjetividad colectiva que produce conocimientos, información y afectos apropiables por el capital, pero que al mismo tiempo, tiene la capacidad de rebelarse y resistirse al apropiarse de las tecnologías digitales y de las fuerzas mismas que mueven al capital con el fin de movilizarse y actuar de maneras innovadoras. En una línea similar a la de estos autores, y de otros autores italianos como Paolo Virno, Pierre Levy señala, respect a las inteligencias colectivas contemporáneas, lo siguiente: “The old ‘I think, therefore, I am’ is generalized as a process of collective intelligence leading to the creation of a distinct sense of community. We pass from the Cartesian *cogito* to *cogitamus*. Far from merging individual intelligence into some indistinguishable magma, collective intelligence is a process of growth, differentiation, and the mutual revival of singularities”. (17). En este sentido, las inteligencias colectivas se constituyen como “mentes”, subjetividades, que funcionan en un espacio y temporalidad diferente, virtual, donde son capaces de colaborar y solidarizar, y al mismo tiempo, diferenciarse y respetar sus singularidades.

⁵ En el ámbito social, podemos ver estos usos de las redes en los últimos movimientos sociales ocurridos en el mundo: el movimiento estudiantil chileno, el movimiento de los indignados, Occupy Wall Street, el

esta forma, si las TIC y las redes comunicacionales son centrales para el modo postfordista de producción, estas mismas redes también constituyen el punto de partida para la emergencia de espacios y comunidades creativas. Estos espacios creativos pueden estar envueltos en la construcción de subjetividades interpretativas que provienen de la generación y apropiación de símbolos y significados culturales que se producen al alero de nuevas prácticas de recepción. La literatura en este sentido se convierte, en primer lugar, en un espacio de negociación entre los sujetos y la tecnología, donde los sujetos son afectados y a la vez afectan las redes tecnológicas (Hayles 2008). Por otro lado, y como señalan Claire Taylor and Thea Pitman (2007), la literatura electrónica latinoamericana constituye un espacio de negociación entre las identidades locales y las fuerzas globales, donde frente a la fuerza dominante de las redes de comunicación globales y sus productos culturales, la literatura digital latinoamericana genera un espacio de creación colaborativo y construye imaginarios de comunidad.

De esta forma, esta relación, entre creación, subjetividades y TICs, no solamente hace referencia a otras estéticas y poéticas, sino que afecta las formas de percepción de los sujetos, así como los modos de creación y recepción de la literatura. En este sentido, la experiencia de la literatura se ve afectada producto de los cambios mencionados. Aparte de las formas diferentes de producir literatura y de sus estéticas digitales, siguiendo a Galloway (2006), la literatura digital es un medio basado en una acción diferente, donde el sujeto no puede leer un juego como un texto impreso o escucharlo como si fuera una música, sino que debe jugar, debe “hacer”, debe construir y activar diversas escrituras contenidas en los códigos informáticos. De esta forma, el lector debe adaptarse a una nueva forma de leer e interactuar con la narrativa, lo cual modifica de alguna manera su mundo de percepciones, en un cambio parecido al que se produjo en el imaginario cultural con la masificación del libro y la lectura.

De este análisis se concluye la necesidad de una mirada crítica de la tecnología que por un lado se aleje del determinismo tecnológico, pero que por otro permita ver las innovaciones sociales y culturales y los procesos de significación asociados a los usos creativos de la tecnología. El uso de las tecnologías digitales en la producción literaria ha producido formas otras de mirar al lector, al autor, la escritura, los dispositivos de escritura, las formas de transmisión, distribución y creación. Las obras analizadas demuestran que en este campo literario emergente, la experimentación con lo digital permite imaginar y crear mundos, relaciones y conexiones, donde se reformula la subjetividad del autor y del lector, así como también las prácticas de producción y recepción.

Recibido: 19 junio 2014

Aceptado: 9 octubre 2014

movimiento de denuncia de la represión en Egipto y Siria y Turquía, entre otros. Estas acciones se conectan con el imaginario de redes colaborativas y de sujetos interconectados que se produce en la literatura digital.

Bibliografía

Bolter, David. *Writing Space. Computers, Hypertext and the Remediation of Print*. Mahwah, N.J., Lawrence Erlbaum associates, 2001.

Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Paris, Les presses du réel, 2009.

Borrás, Laura (ed). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona, Editorial UOC, 2005.

Benjamin, Walter. *El autor como productor*. México, D.F., Editorial Itaca, 2004

Castells, Manuel. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red*. Madrid, Alianza Editorial, 1997.

Cortázar, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Suma de letras S.A., 2006.

Chartier, Roger, “Leer la lectura”, en: Plan Nacional de Fomento de la Lectura. *Actas del seminario Internacional, ¿Qué leer? ¿Cómo leer? Perspectivas sobre lectura en la infancia*, Santiago: Ministerio de Educación, 2013: 29-46.

Chiappe, Doménico. “Creative Processes in Hypermedia Literature: Single Purpose, Multiple Authors”. En: Claire Taylor and Thea Pitman, *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool, Liverpool University Press, 2007: 216-226.

Deleuze, Gilles y Felix Guattari. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

Fernández Mallo, Agustín. *El hacedor (de Borges), Remake*. Madrid, Alfaguara, 2011.

Gache, Belén. *Wordtoys*. Hipermedia, 2006.
<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm>, (Consultado 10- 2014).

Galloway, Alexander. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

Giovine, María Andrea. “Poesía perceptual: experiencias poéticas interactivas”. *Revista Laboratorio* N°9 [En línea] (Santiago, 2013). ISSN 0718-7467.
<http://www.revistalaboratorio.cl/2013/12/poesia-perceptual-experiencias-poeticas-interactivas/> (Consultado 10- 2014)

Goldsmith, Kenneth. *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*. New York: Columbia University Press, 2011.

Hayles, Katherine. *Electronic Literature*. Notre Dame, University of Notre Dame, 2008.

Hardt, Michael y Antonio Negri. *Imperio*. Buenos Aires, Paidós, 2000.

----- . *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*. New York, Penguin Books, 2005.

----- . *Commonwealth*. Cambridge, Massachusetts, The Belknap Press of Harvard University Press, 2009.

Katchadjian, Pablo. *El Aleph engordado*. Buenos Aires, IAP, 2009.

Landow, George. *Hipertext 3.0. Critical Theory and New media in an Era of Globalization*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2006.

Levy, Pierre. *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Perseus Books, 1997.

Marx, Karl. Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857–1858. Vol. 2, pp. 216–230. México, Siglo XXI, 1972.

Martín-Barbero, Jesús. Foreword: Latin American Cyberliterature: From the Lettered City to the Creativity of its Citizens. En: Claire Taylor and Thea Pitman. *Latin America Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool, Liverpool University Press, 2007: xi- xv.

Rodríguez, Jaime Alejandro. *Gabriella Infinita*. Hipermedia narrativo. 2002.

http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm, (Consultado 10-2014)

Taylor, Claire and Thea Pitman. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Introducción. Liverpool, Liverpool University Press, 2007: 1-30.

Virno, Paolo. *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Buenos Aires, Colihue, 2003.