

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Jesús Albarrán Ligeró, Ignacio Ballester Pardo, César Bárcenas Curtis, Jara Calles, Baruc Chavarría Castro, Lidia García García, Halina Mariela Governatore Moreno, María Goicoechea de Jorge, Fernando González García, Laura Hernández Lorenzo, María Consuelo Lemus Pool, María del Rosario Llorente Pinto, Álvaro Llosa Sanz, Luisa Miñana Rodrigo, Vicente Luis Mora, Genara Pulido Tirado, Guillermo Sánchez Ungidos, Adrián Suárez Mouriño.

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, Indiana University - Purdue University Indianapolis (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastièn Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Uniwersytet Wrocławski (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Mike Photos (CC0)

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Intermedialidad, institución y polisistemas. El cine como sistema dinámico: legitimación cultural e instituciones. DE FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 13
- Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. DE ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO, PÁG. 39
- Culturas transferidas en el ámbito de la mundialización. DE GENARA PULIDO TIRADO, PÁG. 72
- Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia. El caso *League of Legends* como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. DE CÉSAR BÁRCENAS CURTIS, MARÍA CONSUELO LEMUS POOL Y HALINA MARIELA GOBERNATORE MORENO, PÁG. 92
- Maram: un intento de traducir el mar. DE IGNACIO BALLESTER PARDO, PÁG. 119
- El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: el mundo ficcional de *Zone of the Enders*. DE JESÚS ALBARRÁN LIGERO, PÁG. 140
- Prácticas artísticas *offline*: materialidad de la obra de arte en la era post-internet. La pintura de Felipe Rivas San Martín. DE LIDIA GARCÍA GARCÍA, PÁG. 168
- Poesía áurea, estilometría y fiabilidad: métodos supervisados de atribución de autoría atendiendo al tamaño de las muestras. DE LAURA HERNÁNDEZ-LORENZO, PÁG. 189

Reseñas

- *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*, de Agustín Fernández Mallo. POR GUILLERMO. SÁNCHEZ UNGIDOS, PÁG. 230
- *El cibertexto y el ciberlenguaje*, de María Azucena Penas Ibáñez. POR MARÍA DEL ROSARIO LLORENTE PINTO, PÁG. 244
- *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*, de Alex Saum-Pascual. POR ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 254

- *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, de Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.). POR BARUC CHAVARRÍA CASTRO, PÁG. 263

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

- La diversidad de interfaces inmersivas en algunas novelas españolas contemporáneas: la Realidad Virtual narrativa. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 268
- Escritura de imágenes en lista, aplicaciones como canales de difusión y nuevas formas de jerarquía. La descarga estética de la interfaz en tres proyectos literarios contemporáneos: *Crónica de viaje* de Jorge Carrión, *El hacedor (de Borges) Remake* de Agustín Fernández Mallo y *Donde la ebriedad* de David Refoyo. DE JARA CALLES, PÁG. 301
- Literatura digital y narrativas transmedia: reflexiones sobre el uso de la interfaz. DE MARÍA GOICOECHEA DE JORGE, PÁG. 338
- De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 362
- De cortesanos a quijotes. Un mundo posible. DE LUISA MIÑANA RODRIGO, PÁG. 399

Petición de contribuciones, PÁG. 424



RESEÑAS

**#POSTWEB! CREAR CON LA MÁQUINA Y EN LA RED, DE
ALEX SAUM-PASCUAL**

ÁLVARO LLOSA SANZ
UNIVERSITETET I OSLO

Saum-Pascual, Alex. *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*. Iberoamericana-Vervuert. 2018. 212 págs. 29€

Álvaro Llosa Sanz. Doctor en literaturas hispánicas por la Universidad de California-Davis (Estados Unidos). Como investigador se interesa especialmente por la relación entre las prácticas de lectura y escritura en relación con los soportes materiales de la ficción, la intermedialidad y transmedialidad. Ha publicado la monografía *Más allá del papel: el hilo digital de la ficción impresa* (Vigo: Academia del Hispanismo, 2013) y el monográfico colectivo *Universos transmedia y convergencias narrativas* en el volumen 3.1 de esta revista. Actualmente trabaja como profesor titular de lengua y literatura hispánica en la Universidad de Oslo (Noruega).

<Inicio de reseña>

Esencialmente, el ensayo de Saum-Pascual [@AlexSaum a partir de ahora] nos enseña, desde un ejercicio académico y lúdico de crítica literaria, a leer en la era #postweb: a leer en *loop*, en fragmentos, de atrás hacia delante, y viceversa, en red, incluso rizomáticamente. Para lograrlo, se enfoca muy claramente en el estudio de ciertas formas y prácticas formales literarias del siglo XXI efectuadas sobre el papel impreso, la pantalla electrónica, y

sus espacios de contacto [yo diría también de sus articulaciones materiales #HolaSoyelCrítico]. Dicha perspectiva permite que el análisis de los contenidos literarios dependa enteramente en las obras comentadas del aspecto formal en que se presentan: y por lo tanto se logra un necesario diálogo, a veces en tensión, a veces liberador, con algunos hábitos formales de escritura tradicionales que nos atan y con otros nuevos que nos desatan [o al menos desahogan] del pasado y la historia. En otras palabras, #laautora trata de describir cómo la transformación formal de una obra literaria ayuda a liberar la memoria material e histórica de cómo se crea, escribe y se lee la literatura (la nacional, y el mundo por extensión): y esto sucede [¡tachán!], gracias al nacimiento de la literatura mediada por la web y su máquina, entendidas estas tanto como una red asociativa de nodos así como una tecnología que dispone de códigos formales distintos de escritura. La posición de este ensayo se coloca por tanto en el marco de fondo del #posdigitalismo y del #poshumanismo en su aplicación a la dimensión de la creación literaria. En palabras de la propia autora: “...este es un ejercicio de crítica literaria. Y también, un ensayo sobre la memoria: la memoria literaria, la humana y, evidentemente, la digital. Es un ensayo que, si *mi* memoria no me falla, he escrito ya muchas veces” (193) [#memoryloop]. De hecho, el proyecto nace de un trabajo previo sobre lo que se escribió literariamente en España después de la comercialización de la web, que Saum-Pascual ha tratado también en su tesis doctoral y en varios artículos académicos.

A partir de unas reflexiones de Nigel Thrift, #laautora nos propone considerar la página y la pantalla informática como espacios formales donde volcar el contenido de una forma diferente, ya que toda máquina [y el libro y el ordenador lo son igualmente] predispone a una relación particular con el espacio que

nos rodea: “la interacción diaria que tenemos con aparatos tecnológicos, incluyendo objetos mundanos como una silla, un boli, o un formulario burocrático, crea una serie de expectativas y predisposiciones conscientes e inconscientes que influyen de manera importante nuestros pensamientos y creencias, en particular los relacionados con el espacio” (157). Es decir, crear con la máquina informática para obtener posteriormente un libro impreso, o crear en la red misma, nos implica como curiosos investigadores en el necesario análisis de la interfaz compleja que las obras habitan, en el papel de la interacción con el lector, sus posibles modos de inmersión, y la *performance* particular y conflictiva que habita la memoria en dichos espacios formales. Este ensayo es también un estudio sobre la evolución del yo narrativo mediado por los efectos de la materialidad del soporte que lo aloja [#elcuerpoimporta].

El libro se divide en dos partes o áreas: La primera se titula “Crear con la máquina” y aborda el concepto de tecnotexto entendido como aquellos libros impresos que acogen en sus páginas de papel prácticas de remezcla provenientes del medio digital usando la técnica del *remix* formal (como en *Alba Cromm* de Vicente Luis Mora, o *Cero absoluto* de Javier Fernández) y en otros casos usando técnicas de sampleados de citas (*Construcción*, del ya citado Mora). Con estos ejemplos #laautora nos explica cómo “la forma física del objeto literario afecta al contenido semiótico del texto, da forma a las palabras que recoge y, en el caso de estos ejemplos de literatura electrónica impresa, el libro sirve como interrogación de la tecnología que lo produce” (47-48). @AlexSaum propone el repaso de una selección de textos impresos que la revolución digital ha hecho distintos, creando libros que parecen no serlo: Jorge Carrión, Javier Fernández, Robert Juan-Cantavella o Vicente Luis Mora desfilan por esta pasarela de

#autoresmutantes, dividiendo su experimentación formal entre *libros de superficie* y *libros profundos* [#VivalaInterfaz!].

Por ejemplo, *Cero absoluto* (2005) y *Alba Cromm* (2010), en una aproximación de arqueología de medios, se analizan como “libros de superficie, como ejemplos de literatura electrónica que nos remiten a su concepción digital a partir de la visualidad de su página estática de celulosa” (83). Como un ejercicio de reapropiación de características *web*, se nutren de una estrategia estructural de acopio de remediaciones y *remixes* perfectamente integrados en la página impresa para proponer una narrativa sin aparente autor y basada en técnicas de *collage*, generando “una mezcla fragmentada de información sobre una superficie para que nosotros la interpretemos sin marco explicativo previo” (77). El desarrollo narrativo queda en el rol específico de la composición gráfica como materialización de una interfaz imitada o remediada, la cual permite generar un narrador interfaz o supraeditor: “los fragmentos informativos nunca están enmarcados por la voz guía de un narrador, cuya labor tradicional hubiera sido la de dar sentido a esos datos” (51). Este narrador gráfico es el que indica al lector que realice una lectura de la página impresa como si fuera una pantalla de ordenador, por ejemplo, y que gracias a estas señales formales su lectura sea exitosa y significativa, ya que el elemento gráfico no es ilustrativo o un adorno sino parte semiótica esencial de la narración: “El #narradorinterfaz no abre la boca, pero su presencia planea como un fantasma controlando el diseño gráfico de las obras” (51). El yo de estas obras [viene a decir #laautora] está sentado sobre una superestructura. Esta idea se expande y problematiza en el artefacto literario *Crónica de viaje* (2009 y 2014) de Jorge Carrión, recolección de memoria personal y familiar, también reflejo de una colectividad histórica, convertida formalmente en pantallas de búsquedas en Google. Este tecnotexto

muestra la labor del narrador interfaz como mediador entre la historia, la memoria y el rol tanto del lector como del narrador a la hora de contar y observar el pasado personal y familiar, el pasado formal literario y el histórico [#HotGaze]. Se arma así un desafío literario desde una aproximación creadora híbrida en la que lo impreso y lo digital pugnan por imbricarse tras la tensión formal de dos soportes que buscan volver a narrar una historia del pasado y por tanto desafía política y estéticamente ciertas perspectivas formales y temáticas de la literatura española anterior y su *establishment* exclusivamente impreso [#CríticaCrisisTransiciónPolíticayEstética].

Igualmente, @AlexSaum analiza otros tres ejemplos del *escribir con la máquina*, esta vez ahondando en tecnotextos de los que denomina profundos [y unos tipos duros de leer]: *Construcción* (2005) de Vicente Luis Mora, *Casa abierta* (2010) de Javier Fernández, y *Otro* (2001) de Robert Juan-Cantavella. En el primero se destaca la bibliomaquia que construye el autor a partir de plagios y apropiaciones de versos ajenos, como si se creara desde el concepto de base de datos relacional, componiendo poemas mediante la combinación de datos asociados, los versos de otros, modularmente, en yuxtaposición, denotando la influencia del software digital y el momento histórico #postweb en la concepción de una obra así. El segundo destaca por ser un libro tridimensional, confundible con un libro de artista, cuyo cuerpo pone en cuestión la relevancia también de la materialidad externa del soporte, en concreto del impreso, que a raíz del crecimiento del digital, nos resulta ahora muy evidente y artificioso [#DescubreRelatAngibilidad]. El tercer ejemplo es considerado un libro-máquina por cómo juega con la tipografía, su disposición en la página, y las huellas que deja explícitas de marcado digital, en una lucha por la forma de destruir el contenido [#códigoymarkup].

En resumen, esta primera parte rescata cómo obras de ficción en papel importan de diversas maneras y grados algunos aspectos de la materialidad digital al utilizarla y fijarla en sus páginas: es decir, confirmar cómo *#elcuerpoimporta* y de qué maneras se vuelve *#interfazdelectura*.

La segunda parte o área del libro se titula “Crear en la red” y parte del análisis del concepto e implicaciones de la *#postpoesía* creada por Agustín Fernández Mallo, enfatizando su relación con la narrativa transmedia: “el postpoeta utiliza todo lo que está en su ecosistema para recrear la experiencia contemporánea, pervirtiendo estilos en continuas heterotopías y heterocronías donde los signos multiplican sus significados. Las fronteras de la red transmediática se borran, transformándola en un espacio heterogéneo que se multiplica colapsando las diferentes esferas discursivas de las tradiciones históricas, los sistemas sociales y la producción artística” (138). El creador del Universo Nocilla, interpretado por *#laautora*, propone la creación de un espacio-red que facilite la inmersión en un universo ficcional modular de múltiples historias independientes pero asociadas: estas atraen así al lector y proponen al participante a seguir no tanto una línea argumental como el hecho de explorar el universo y sus personajes por su cuenta, como parte de un tejido de producción y consumo generado por una red atractora de consumidores, productores, creadores y críticos en torno al universo franquicia propuesto [*#ecosistemaTransmedia*]. Desde esta perspectiva, *@AlexSaum* reflexiona que el contexto metafórico del transmedia no es el tradicional, el de asociar una metáfora del texto con otra, sino que surge de la relación entre unos cuerpos narrativos con otros, y reside en la textualidad de “su medialidad, como elementos todos participando de la red de convergencia mediática que nos envuelve también a nosotras” (146). Estamos ante una red porosa e interconectada que funciona

como base de datos del mundo. Las textualidades como un cómic, un anuncio, una fotografía, un video, se asocian entre sí contextualmente y convergen en una poética de red narrativa transmedia. Aunque lo siguiente no lo dice Saum [#HolaSoyelCrítico], esta poética en un mundo prosaico sería algo así como el internet de las cosas, que conecta los objetos en torno nuestro entre sí y las asocia con nuestras necesidades; en su versión creativa, todo objeto puede convertirse en artefacto poético y es susceptible de volverse ficcionalmente discursivo, hasta un anuncio publicitario o una ropa de moda forma parte de la red narrativa, si el acto creativo transmedia lo envuelve en su red. Por lo tanto, [y esto sí lo dice #laautora, más o menos, miren la página 150, ¡de nada!], el autor se convierte ahora en un espectro al que la narrativa supera. La narrativa misma es ya *performance* inserta en estructuras de consumo comercial. Y el autor es solo [#muertedelautor?] un nodo más de una red descentralizada de creación poética y narrativa, que se avatariza de manera compleja en su presencia, por ejemplo, en blogs y redes sociales. Con el ejercicio creativo transmedia hay en definitiva una arquitectura distribuida de lo narrable [#ArquitecturasyEspaciosFiccionales].

Tras estas disquisiciones, se abordan algunos ejemplos de literatura electrónica [#elit], con una atención especial a varias obras de Belén Gache. Sobre *Word toys* (2006), @AlexSaum destaca la colección combinatoria de citas y su relación con la temporalidad, el remix, la base de datos y la función del algoritmo en los poemas “El idioma de los pájaros” y “Mariposas-libros”. Descubrimos tras el análisis el hecho de que estas obras electrónicas proponen una temporalidad no humana, la del marco algorítmico impuesto por la máquina, que a #laautora le resulta fría [#ColdGaze] pero liberadora: “En vez de buscar las conexiones entre las citas como haríamos los humanos pensando unas como

influencias de otras, en vez de escribir narrativas donde la consecuencia de aquella estuviera en la causa de la otra, las máquinas calculan. Calculan y miran de otra manera, repiten sin la sensación de hastío de la repetición. Miran cada *loop* como si fuera siempre uno nuevo, con pupilas de frío acero. Azul” (166). Igualmente analiza las blognovelas del *Proyecto Kublai Moon* (2015), de las que nace transmediáticamente el generador poético *Sabotaje retroexistencial*: tras su engranaje se ahonda en el tema de la re-escritura electrónica para definir el poema-máquina por el que se da el fin de la literatura modelada sobre el concepto de autoría y el texto intocable [#muertedelautor!].

Y de lo interactivo nos desplazamos finalmente hacia lo inmersivo: de las dimensiones de profundidad de lenguajes que promueve la realidad aumentada en “El manual de lavado de cerebros” (2015) y el mundo virtual de lecturas que hace el avatar de Gache desde 2007, @AlexSaum [quiere vengarse del lector y atraparlo para siempre en un *loop* académico, estoy seguro ;-)] nos hace llegar e introducimos en *Hotel Minotauro* (2015) de Domenico Chiappe, una obra electrónica web ligada a la retórica espacial del videojuego. <SPOILER!!> Aventura ambientada en un hotel donde sucede un crimen de violencia sexual y asesinato </SPOILER!!>, y a diferencia de los tecnotextos y los textos electrónicos analizados anteriormente en el ensayo, el lector queda ahora dentro de un espacio en el que debe navegar sin el amparo de un #narradorinterfaz, ni del espectro avatárico del autor, ni del cálculo interactivo de la máquina: “El lector no está fuera de la obra sino dentro, tomando decisiones desorganizadas que ni la obra, ni el autor, ni el narrador controlan, haciendo clic aquí y allá sin contexto alguno y el contenido sexual de la obra queda abierto a la interpretación voyeurística o al fetiche” (188). La #interfaz se vuelve impenetrable y desconocida para que la @lectora-jugadora

(también @espectadora y @comentarista en este juego) quede inmersa en el hotel-laberinto y su trama, por cierto sin poder salir [#memoryloop]. Y como lector@-avatar queda anónimamente a merced de una experiencia virtual inmersiva sin consecuencias morales o físicas, lo cual anima el clásico debate sobre la ética en la realidad virtual. @AlexSaum busca entonces salir de su ensayo y sacarnos de él, pero la lectura y la reflexión estimulante de sus propuestas han cambiado el espacio mental en el que nos movemos, un espacio #postweb que nos permite entender mejor no solo cierta experimentación formal literaria y su relación con las tecnologías, sino también con la cuestión histórica de encrucijada en un momento de crisis y negociaciones de formas, formatos, soportes e interfaces.

En resumen, en un ensayo donde no faltan fuentes, ideas, conceptos, asociaciones, humor, y constantes juegos con la propia forma de presentar un ensayo impreso, hibridado desde luego por la interfaz digital [que esta reseña se apropia y remezcla], @AlexSaum desarrolla un análisis de la experimentación literaria ejercida sobre la interfaz desde el contexto #postweb español [o en español, trá-trá] mientras dialoga sobre el rol mutante de ciertos agentes clave interconectados que nos permiten acaso vislumbrar el necesario rediseño académico de una poética crítica (trans)narrativa de la ficción; y así redescubrir las relaciones históricas entre el narrador, el lector, el medio, la historia, y la memoria.

</Fin de reseña>

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/resena-postweb/

***ADAPTACIÓN 2.0. ESTUDIOS COMPARADOS SOBRE
INTERMEDIALIDAD, DE ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ Y
PEDRO JAVIER PARDO (EDS.)***

BARUC CHAVARRÍA CASTRO
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Gil González, A.J. y J. J. Pardo. *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*. Éditions Orbis Tertius. 2018. 300 págs. 31,80€

Baruc Chavarría Castro. Máster en Literatura Latinoamericana por la Universidad de Costa Rica (UCR). Actualmente es profesor de la Sección de Estudios Generales de la sede del Pacífico de la UCR, donde imparte clases de literatura y comunicación.

Empecemos por la cubierta del libro. ¿Por qué? Porque una vieja máquina de escribir, para quienes vivimos fascinados por la literatura, se compara con las imágenes de gatitos en Internet: siempre llamarán nuestra atención. En el caso de este libro editado por Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo, la cubierta captura no solo la atención del lector, sino además el planteamiento general del texto.

Una máquina de escribir, una pantalla de código en lugar de la hoja de papel y una locomotora cargada de artefactos tecnológicos saliendo de esa pantalla que nos evoca a la *Matrix*. Todos estos elementos anticipan un viaje casi interminable por un vasto

territorio crítico, con la particularidad de que abordamos con un tiquete de ida, de la vuelta no se sabe.

El lector, en realidad, no corre muchos riesgos al aceptar la invitación al viaje, no tiene nada que perder y, por el contrario, mucho que ganar. Ya los autores asumieron todos los inconvenientes y ensayaron sus estrategias para sobrepasar los obstáculos que presenta el territorio transmedial. El libro evoca, en efecto, la idea de cartografía conceptual, como bien apunta Gil González en su capítulo.

La sección introductoria “Intermedialidad. Modelo para armar”, escrita por los editores (pp. 11-38), y la coda, “Breve diccionario intermedial”, de José Seoane Riveira (pp. 279-299), presentan las precisiones necesarias para delimitar un campo que fácilmente se puede hacer líquido en manos del lector interesado en los estudios comparados sobre intermedialidad. La introducción hace eco de la novela de Julio Cortázar, *62/Modelo para armar*, lo cual anticipa un texto móvil y, podría pensarse, de difícil comprensión. Sin embargo, como se afirma al final del primer párrafo introductorio, la intención didáctica prevalece.

Justamente, ambas secciones ofrecen las coordenadas teóricas más importantes para evitar extravíos en este ecosistema transmedial que compartimos, tanto a partir de una revisión bibliográfica de los aportes teóricos sobre transmedialidad como de los resultados del Grupo de Estudios sobre Literatura y Cine (geLyC) de la Universidad de Salamanca. Por eso no es casual el sentido cartográfico ni el uso constante de esquemas, pues este recurso permite graficar una información que se vuelve densa conceptualmente, sobre todo por la amplia cantidad de términos. Esto sin duda se agradece.

La introducción repasa el camino teórico del geLyC y presenta el consenso alcanzado. Esta sección provoca leer y simultáneamente escribir, porque exige tomar apunte, hacer el trabajo de tomar nota y elaborar más esquemas. Por su parte, la coda suplementa el texto con un diccionario que no se limita a definir términos que van desde la *adaptabilidad* hasta la *transmedialidad*, sino que además ofrece ejemplos puntuales y muy actuales para comprenderlos. En ese sentido, el público estudiantil joven que apenas se acerca a estos conceptos encontrará más sencillo —en especial si conoce el trabajo de Gérard Genette—, pero sobre todo fascinante el campo de los estudios comparativos sobre transmedialidad.

En buena medida, la fascinación es una de las características compartidas por todas las partes que componen la sección central del libro, titulada Transmedialidad: reescrituras críticas. En orden, se presentan las siguientes: “De la transescritura a la transmedialidad: poética de la ficción transmedial”, de Pedro Javier Pardo (pp. 41-92); “Análisis de un repertorio transmedial: Sherlock Holmes en la pantalla”, de Javier Sánchez Zapatero (pp. 93-120); “La morfología completa del transmedia: un estado de la cuestión”, de Vicente Luis Mora (pp. 121-156); “En torno a la adaptación como fenómeno intermedial”, de José Antonio Pérez Bowie (pp. 157-184); “Estudios intermediales y temporalidad. Un acercamiento preliminar”, de Fernando González García (pp. 185-204), e “Intermedialidad.es: el ecosistema narrativo transmedial”, de Antonio J. Gil González (pp. 205-276).

Y es que fascinación describe muy bien estos trabajos críticos porque discuten los conceptos con que se elaboran y los contrastan con fenómenos contemporáneos del ecosistema de medios compartido no solo por la comunidad europea, sino por esta otra parte del hemisferio, en particular Centroamérica, donde también

se consume la producción citada por los autores, aunque con algunas limitaciones ciertamente, y adonde llegó en el año 2018 el profesor Gil González.

En la región centroamericana, la Dra. Ruth Cubillo Paniagua ha sido de las más interesadas en introducir y darle continuidad al campo de los estudios comparados y ahora de los estudios sobre transmedialidad desde la Universidad de Costa Rica. Esta tarea no solo la realiza con la publicación de trabajos académicos, sino también mediante la formulación de cursos de especialidad para el Posgrado en Literatura y con la organización de congresos internacionales. Precisamente, muchos estudiantes asistimos a la conferencia de clausura del *II Congreso Internacional de Literatura Comparada. Teoría de la literatura y diálogos interdisciplinarios* impartida por el profesor Gil González, y por eso desde Costa Rica celebramos esta publicación coeditada por él.

El lector experto en los estudios sobre intermedialidad encontrará en la sección de reescrituras críticas un espacio para la réplica y la continuación del debate. Un ojo más entrenado podrá percibir los incontables matices conceptuales que cada autor discute y las elecciones interpretativas que toma en función de esas consideraciones. En ese sentido, el estímulo para el crítico experto no será la fascinación apuntada anteriormente, sino como declaraba el mismo Genette respecto de su sistema de categorías propuesto en *Palimpsestos*, la mina de cuestiones que todavía queda sin respuesta.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/resena-adaptacion/>



DOSIER: LAS SUPERFICIES MUTANTES. INTERFACES Y
ESCRITURA LITERARIA

DOSSIER: THE MUTANT SUPERFACES. INTERFACES AND
LITERARY WRITING

Coord. Jara Calles y Álvaro Llosa Sanz

**LA DIVERSIDAD DE INTERFACES INMERSIVAS EN
ALGUNAS NOVELAS ESPAÑOLAS CONTEMPORÁNEAS: LA
REALIDAD VIRTUAL NARRATIVA**

**THE DIVERSITY OF IMMERSIVE INTERFACES IN SOME
CONTEMPORARY SPANISH NOVELS: THE NARRATIVE
VIRTUAL REALITY**

VICENTE LUIS MORA
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

ARTÍCULO RECIBIDO: 04-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 05-05-2019

RESUMEN:

El presente artículo presenta una tipología de interfaces narrativas inmersivas —algunas gráficas o textovisuales y otras semánticas—, vinculándolas con el antiguo concepto del Velo de Maya, una imagen simbólica descrita en las *Upanishads* y retomado por Schopenhauer, que defiende la existencia de una especie de membrana interpuesta entre la realidad y el ser humano. En novelas como *Cero absoluto* (2005), de Javier Fernández; *El rey del juego* (2015), de Juan Francisco Ferré; *Turistia* (2016), de Pablo Rodríguez Burón, *Punto Cero* (2017) de Yolanda González o *The Artifact* (2018) de German Sierra se aprecia con claridad cómo la Realidad Virtual se considera una interfaz tecnológica dirigida en la ficción por entidades opacas que persiguen la desinformación y el control de los ciudadanos, un Velo de Maya tecnológico que la ficción pretende traspasar.

ABSTRACT:

The text intends to establish a typology of narrative immersive interfaces — some of them graphic or “textovisual”, some of them semantical—, and link them with the concept of Maya’s Veil, a symbolic image described in the *Upanishads* and rewrote by Schopenhauer, which defends the existence of an

inserted or interposed membrane between human being and reality. In Spanish contemporary novels such as Javier Fernández's *Cero absoluto* (2005), Juan Francisco Ferré's *El rey del juego* (2015), Pablo Rodríguez Burón's *Turistia* (2016), Yolanda González's *Punto Cero* (2017) or German Sierra's *The Artifact* (2018), we can detect how Virtual Reality is considered by the authors a technological interface guided in fiction by opaque entities in search of disinformation and citizens' control, e. g., a technological Maya's Veil that fiction pursues to unveil.

PALABRAS CLAVE:

Interfaz, narrativa, control, realidad virtual, novela española.

KEYWORDS:

Interface, narratives, control, virtual reality, Spanish novel.

Vicente Luis Mora. Doctor en Literatura Española Contemporánea por la Universidad de Córdoba. Ha sido profesor de Literatura Española en EADE (Málaga), y profesor invitado en las Universidades de Brown (Estados Unidos) y Estocolmo (Suecia). Investiga narrativa hispánica y poesía española desde una perspectiva cognitiva, atendiendo al influjo de las tecnologías en las prácticas de lectura y escritura.

1. El velo de Maya y las interfaces técnicas y semánticas

Sin embargo, siento que soy el único que comprende
la importancia real de la interfaz.

Rodrigo Blanco Calderón, *Los terneros* (2018: 64)

una sola opción de interfaz
enviaría este poema
a la meseta blanca
de la página.

Pablo Velasco (2018: 28)

El mero hecho de esclarecer con solvencia la raigambre y difusión cultural del mito o símbolo del Velo de Maya necesitaría de un texto de la extensión del presente artículo, pero sintetizaremos al menos sus hitos principales: en los *Upanishads* hindúes aparece la imagen de un Velo que recubre al Brahman y se interpone entre la mente de los seres humanos y el mundo, impidiéndoles la debida percepción de la realidad y el acceso a la sabiduría. Sin conocimiento de esta fuente, la idea de un velo o membrana aparece también en pensadores clásicos como Marco Aurelio: “Las cosas se hallan, en cierto modo, en una envoltura tal, que no pocos filósofos, y no unos cualquiera, han creído que son absolutamente incomprensibles” (2005: 102), y Kant utiliza en su *Crítica del juicio* la inscripción en un templo antiguo donde la Naturaleza, en primera persona, declara: “Yo soy todo lo que es, lo que fue y lo que será y mi velo no lo ha alzado todavía ningún mortal” (en Rampérez, 2014: 49), como parte de su idea de lo sublime. Pero es la lectura de Schopenhauer de los textos hindúes la que le lleva a entronizar el mito en *El mundo como voluntad y*

representación (1819, I, 1, §3) y difundirlo por el pensamiento occidental, en términos muy conocidos:

[...] la antigua sabiduría hindú dice: ‘Es la *Maya*, el velo del engaño que envuelve los ojos de los mortales y les hace ver un mundo del que no se puede decir que sea ni que no sea: pues se asemeja al sueño, al resplandor del sol sobre la arena que el caminante toma de lejos por un mar, o también a la cuerda tirada que ve como una serpiente’. (Esas comparaciones se repiten en innumerables pasajes de los Vedas y Puranas.) (2003: 56)

El filósofo alemán volvió a citar el Velo de Maya en sus *Manuscritos berlineses* (1996: 200). Esta idea la retomaron Edgar Allan Poe, en un ensayo publicado en el *Southern Literary Messenger*, “El velo del alma” (1849; cf. Chimal 2012: 41), Nietzsche en *El nacimiento de la tragedia* (2012: 55) y Robert Musil en *Las tribulaciones del estudiante Törless* (1906), y lo han utilizado numerosos escritores recientes y actuales —César Simón, Mircea Cărtărescu, Eduardo Mendoza, Antonio Martínez Sarrión, Mario Cuenca, Kostas Vrachnos y Andrés Ibáñez entre ellos—, e incluso ha pasado a la cultura *mainstream*, de lo que es prueba la novela juvenil *Maya* (1999) de Jostein Gaarder. La narrativa española contemporánea, contradiciendo el aserto del citado Mario Cuenca, según el cual “La electrónica ha desmoronado el velo de Maya” (2014: 187), parece considerar que el antiguo velo ha encontrado una penúltima metamorfosis en las interfaces que, con el aparente lema de permitir a los usuarios ver más, en aras de una “omnivisión” (Mora, 2012: 140) tecnificada, en realidad utilizan los mecanismos de diálogo con los entornos electrónicos para

permitirnos ver lo menos posible, levantando un nuevo Velo de Maya entre la realidad y los ciudadanos, con fines dudosos.

Como dice Carlos A. Scolari, que ha dedicado un libro (*Las leyes de la interfaz*, publicado en 2018) y varios escritos al tema de las interfaces técnicas, “la interfaz, como cualquier otro lugar donde se verifican procesos semióticos, nunca es neutral o ingenua” (2004: 27), y va más allá del mero entenderse con las máquinas, para adquirir roles socioculturales bastante más diversos, complejos y ambiciosos (2018: 12ss). En este texto vamos a seguir ese concepto abierto de interfaz propuesto por Scolari, considerándola como término capaz de asumir al menos cuatro dimensiones al mismo tiempo:

1) la de intermediario técnico entre las personas y las máquinas;

2) la de *membrana* perceptiva interpuesta por el ser humano entre una realidad artificial informatizada y quien interactúa con ella;

3) en un sentido más estético, entenderemos la interfaz como el protocolo formalizado o “forma” literaria que un narrador crea para poner en contacto al lector con la historia que desea narrar, o, en otras palabras, “la ‘estructura enunciativa’ (la interfaz que permite la relación del espectador-usuario con la obra” (Oliveira, 2016: 112).

4) por último, las interfaces son también psicológicas, establecen marcos de entendimiento entre realidades intersubjetivas, como le sucede al alienado protagonista del relato “Los locos de París”, de Rodrigo Blanco Calderón, que busca precisa y explícitamente una interfaz (2018: 64) entre su realidad y la realidad *real*, geológicamente comparadas como si fueran subsuelo (locura) y superficie (vida cotidiana).

Uno de los fenómenos más comentados de nuestro tiempo sería el paso de las interfaces de primer grado o no “envolventes” —los programas informáticos y las pantallas, por ejemplo—, a las de segundo grado o envolventes, ya sea parcial —realidad aumentada, videojuegos semi-inmersivos— o completamente —videojuegos inmersivos y Realidad Virtual (RV)—. Tanto en uno como en otro caso, se ha considerado por los lectores y críticos de las tecnologías que en el mismo instante en que aparece cualquier membrana intermedia o interfaz, se levanta con ella un Velo de Maya entre la percepción y la realidad, con la diferencia agravada de que éste velo es ahora humano, artificial y, lo que es peor para estos autores, *autoimpuesto*. Así comienza Eduardo Subirats su ensayo *Culturas virtuales*: “Pantallas trazan las señas de nuestra identidad subjetiva y nuestro inconsciente colectivo”, añadiendo que “Todo, desde nuestros sueños hasta las grandes decisiones que afectan al porvenir de la humanidad parece haberse convertido en un prodigioso efecto de pantalla” (2001: 7). El *effet de réel* literario (Barthes, 1968) devenido entidad más poderosa e inmediata, puesto que lo que aparece en las pantallas se anuncia no como “representación”, sino como lo testimonial, lo verídico o lo contrastado por el poder documental de la imagen. Pero ese estatuto documental ha venido poniéndose en duda de forma sistemática, criticando la supuesta transparencia del icono, de forma que “diversos autores contemporáneos oponen en consecuencia la Imagen, que se refiere a otro, y lo Visual, que no se refiere más que a sí mismo” (Rancière, 2011: 25); a este respecto, mientras que algunos teóricos hablan, creo que con bastante exageración, de una sustitución de la realidad por el simulacro (Baudrillard, 1996: 41; Subirats, 2001: 91), me parece más precisa la precisión de Jacques Derrida por la cual la virtualidad sólo afecta a la imagen o discurso visual con que es reproducida esa realidad, o mediante el que se

informa sobre ella, lo cual es muy distinto: “Esta virtualidad se imprime directamente sobre la estructura del acontecimiento producido, afecta tanto el tiempo como el espacio de la imagen, el discurso, la ‘información’” (Derrida, 1998: 18-19), si bien dentro de “un estar cómodo propio del nomadismo sedentario contemporáneo, cuando se cumple la consigna de sustituir la realidad por la virtualidad” (Castro Flórez, 2014: 83). Es decir, aun siendo consciente de la construcción del discurso que contempla en pantalla, el lectoespectador renuncia a los demás, escoge la interfaz como único modo de informarse. En estas condiciones, la metáfora o imagen de la membrana¹ o Velo de Maya se muestra idónea para explicar cómo el imaginario entiende que las tecnologías de la imagen, sobre todo las inmersivas, como veremos a continuación, generan tanta o más distorsión que veracidad.

2. Narrativa e inmersividad: avatares y habitares de la ficción

O programas o eres programado, querido Alonso
Germán Sierra, “Selfie” (2016: 363)

¿Qué sentido tiene juntar palabras y guardarlas en bloques de papel que nadie mira? ¿Para qué gastarías tiempo escribiendo una historia que no se habitará nunca?
Yolanda González, *Punto Cero*

¹ “[...] más simplemente, podemos decir que un sistema de cosas translúcidas, transparentes o receptoras (espejos y cristales, pantallas de cine y de televisión, amplios ventanales de los pisos modernos, ventanillas de plexiglás de los autocares Pullman, escotillas de avión) nos separa de la realidad física... Esta membrana invisible nos aísla y al mismo tiempo nos permite ver mejor soñar mejor, es decir, participar también de alguna manera. Efectivamente, a través de la transparencia de una pantalla con lo impalpable ligar una imagen, una participación ocular o espiritual nos abre el infinito de un cosmos real y unas galaxias imaginarias.” (Morin, 1966: 87).

Los casos de narrativa española que vamos a comentar entrarían dentro de las narrativas distópicas de ciencia ficción, porque, “como explica David Roas, todos los acontecimientos extraordinarios” en ellas descritos “tienen una explicación racional basada en la ciencia y la tecnología”, en concreto las narrativas inmersivas de RV y videojuegos, por lo que “esta posibilidad deja de lado cualquier resolución en la que la magia tenga cabida” (López-Pellisa, 2018: 11). Comienzan a aparecer novelas críticas con esas formas inmersivas, cuyo estatuto genera problemas per se, por tratarse de una experiencia a medio camino entre lo real perceptivo y lo real ontológico². Un estudioso de las nuevas narrativas, incluidas las literarias, Antonio J. Gil González, ha denominado “Experiencia virtual interactiva” (2017) a esta forma de inmersividad que tiene puntos de contacto con otras inmersividades, pero que va a cobrar en el futuro unas dimensiones especiales de profundidad y difusión³, hasta el punto de que ya se

² No podemos ahora ahondar en esta distinción, pero sí remitirnos a otro lugar donde la hemos abordado más a fondo: Mora (2018).

³ “La imprenta, el libro, es una tecnología. La cultura impresa es el medio del que la literatura es su principal sistema estético, en diálogo con las artes tradicionales; la novela un género. El cine, la televisión, la informática, están sujetas a diferenciaciones semejantes. Para el campo cultural y los géneros que surgen de la realidad virtual apenas tenemos nombre aún. Previsiblemente estamos ante un medio de entretenimiento global, que, como ha ocurrido antes, se construirá sobre las tradiciones de los que lo preceden. Aspirará a ser el nuevo anillo único capaz de reunirlos y gobernarlos a todos, desplazando a la televisión, el cine, el videojuego y a internet del papel central que ocupan en la actualidad, pero sirviéndose de ellos y transformándolos al mismo tiempo. Su libro será el cruce de otro artefacto centenario, la gafa –tan lujosa en su día como la lente de berilo (una piedra preciosa) de la que derivaba–, con la pantalla digital (y el auricular), complementado con guantes y todas las extensiones imaginables –algunas ya inconfesables–; su semiótica, la de los lenguajes audiovisuales, expandida al menos hacia otras dimensiones como el tacto; su especificidad conceptual y cognitiva, aquella que sin duda marcará sus frutos culturales, ficcionales y narrativos más maduros, la inmersión sensorial y la interactividad. Ninguna de ellas le es exclusiva, si pensamos en antecedentes tan ilustres como el cine (de sala) para la primera y el videojuego, respectivamente, para la segunda; pero su fusión y potenciación en la RV resulta ahora

están diseñando *apps* para facilitar la inmersividad en las novelas convencionales y antiguas⁴. Y podemos decir que los narradores que luego examinaremos se han situado ficcionalmente en ese futuro y lo critican con la anticipación que les permiten las formas distópicas y de la ciencia ficción narrativa.

En cuanto al *prius* fáctico, el desarrollo de las nuevas técnicas de realidad virtual viene englobado en un fenómeno más amplio, en el desarrollo de nuevos entornos que producen “nuevos mercados de *hardware* y *software*” (Steyerl, 2016: 25), y por eso no son neutras ni inocuas; bastará recordar con Meri Torras que la RV “no es un espacio que surja de la nada” (2005: 145), pues tiene orígenes militares (Martín Prada, 2018: 144). Su elevado coste de fabricación mueve a reflexión: si esas técnicas nos permiten ver, habrá que preguntarse por qué, y también el porqué de aquello que no permiten ver. Italo Calvino, que había propuesto la “visibilidad” como una característica positiva de la narración futura en sus *Seis propuestas para el próximo milenio* (1988), no pudo prever que las técnicas de visibilidad traen consigo las de invisibilidad y sus propios mecanismos de apagón —como puede verse en la novela *El rey del juego* (2015), de la que luego hablaremos—, por si no es conveniente que los ciudadanos vean más de la cuenta a los reyes desnudos, *desvelados*, sin Velo.

Estas tecnologías revisten atractivo para los autores contemporáneos por varios motivos; el primero, su

indudablemente exponencial. Denominaremos a este nuevo objeto cultural, provisionalmente, ‘Experiencia virtual interactiva’” (Antonio Gil, 2017: web)

⁴ Véase la nota sin firma de Europa Press: “Dos estudiantes valencianas crean una app que permite al lector “sumergirse” en sus libros favoritos”, 27/02/2018, en <https://www.europapress.es/comunitat-valenciana/noticia-dos-estudiantes-valencianas-crean-app-permite-lector-sumergirse-libros-favoritos-20180227180808.html>.

acostumbramiento digamos “natural” —aunque en rigor no puede ser más artificial— a tales técnicas; el segundo, su preocupación por cualquier fenómeno comunicativo de masas y sus posibles consecuencias; y el tercero, por la ínsita relación existente entre la “experiencia virtual interactiva” apuntada por Gil González y la experiencia literaria, es decir, la experiencia de construir mundos de ficción: “Nadie puede apreciar la ficción sin haber vivido la experiencia de ‘estar inmerso’ en una novela, una película, etc. Este ‘estar inmerso’ consiste fundamentalmente en una participación sentimental, emotiva” (García-Carpintero, 2016: 163). La ficción nace con vocación de ser habitada, como si fuese un espacio tridimensional, y por eso Marie-Laure Ryan enfatizó en su momento

el cambio de metáfora que marcó la transición de la inmersión a la interactividad como ideal artístico. Mientras que la estética de la inmersión asocia implícitamente el texto con un ‘mundo’ que sirve de entorno a un cuerpo virtual, la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, el lenguaje como algo con lo que jugar y al lector como un jugador. La idea de arte verbal como juego que se sirve del lenguaje no es, desde luego, un invento reciente; en las literaturas antiguas y en el folclore abundan los complicados juegos de palabras, y la novela del siglo XVIII se adentró tímidamente en el terreno de los juegos narrativos. Pero no fue hasta mediados del siglo XX, después de que el concepto de juego adquirió importancia al convertirse en tema de estudio de la filosofía y la sociología, y empezó a infiltrarse en muchas otras disciplinas, cuando los autores literarios desarrollaron la metáfora para convertirla en un programa estético. (Ryan, 2004: 34).

O, en palabras de Houellebecq: “en la química íntima del cerebro, la literatura había sido capaz, en el pasado, de ganarle a

menudo la carrera al universo real; no tenía nada que temer de los universos virtuales” (2000: 60). Tecnologías como la Realidad Virtual o los videojuegos inmersivos aúnan indistinguiblemente inmersividad e interactividad, hasta construir un simulacro experiencial muy poderoso, que además “desconecta” sensorialmente al ciudadano para sumergirle en una experiencia sensorial por entero diferente —con distintos grados de intensidad, como luego veremos—. Si los modelos primigenios, según confesaban sus propios creadores, como Jerome Lanier, no eran demasiado creíbles, las últimas experiencias tridimensionales en 3D generan una sensación de “realidad” llamativa⁵. Tampoco son neutros ni faltos de deliberación⁶ los diferentes diseños o espacios interactivos por los que el “lectoespectador” —suma de lector, espectador y actor— puede moverse. En la RV y los videojuegos, es el jugador y no el creador —salvo excepciones como las narrativas pautadas para explicar el juego o los tiempos entre pantallas— quien decide el avance del juego. La “pausa” (Bal, 1990: 83-84), habitual en la narrativa literaria para detener la narración con fines descriptivistas o de suspense, queda en la RV y los videojuegos a voluntad del jugador —que, además de no moverse, en los juegos donde la actividad sujeta a temporalidad

⁵ “No se trata de solipsismo. Puedes creer que tu cerebro inventa el mundo, pero aun así una bala te matará. Sin embargo, una bala virtual ni siquiera existe a menos que una persona la reconozca como representación de una bala. Las pistolas son reales de un modo en que los ordenadores no lo son” (Lanier, 2011: 44).

⁶ “Todos los expertos entrevistados (78%) a excepción de dos (22%) coinciden en considerar la interfaz gráfica del usuario como un nuevo texto retórico, mostrando una Retórica que consideran hipertextual e interactiva, visual, con una finalidad práctica y corporativa y, especialmente persuasiva. La argumentación es clara: un diseño nunca se escoge al azar o porque sí. Optar por determinados elementos gráficos (imágenes, colores, tipografías, etc.) implica transmitir una serie de valores con esa expresión y tener ciertos objetivos al hacerlo. Los valores que transmite esa interfaz corresponden a una marca que se identifica con tal interfaz y con mencionados valores, y lo hace de forma metonímica, metafórica y simbólica” (Berlanga, 2013: 57).

descendente no sea una condición *sine qua non*, suele tener un botón específico u opción de *pausa*—. Pero ese movimiento virtual también tiene su némesis, que es otro de los peligros evidentes de las tecnologías inmersivas: la indefensión del lectoespectador producida por su inamovilidad, esto es, la posibilidad de hacer creer a la persona incluso en un entorno virtual que nada sucede *a su alrededor real*. A diferencia de ésta, como explica Frank Popper, un estudioso de los problemas de la RV en el arte contemporáneo, las tecnologías inmersivas alteran también la percepción del cambio, porque éste no suele existir en los entornos recreados: “The digital image opens up toward a virtual universe, to be lived and relived indefinitely, without ever being actualized. It radically overturns the symbolic economy of our system to represent the world” (2007: 184). Es decir: deja al inmerso en ella la impresión de que nada sucede fuera de la ficción, la falsa idea de que ahí fuera todo sigue tal cual, esto es, *bien*.

Modelo de un nuevo modelo de “*extromisión*, de aquella teoría según la cual de nuestros ojos emanaban rayos luminosos” (Martín Prada, 2018: 23), con sus parecidos y diferencias con el mundo real, la experiencia de la RV *encarna*, como ha expuesto Germán Sierra, un debate muy anterior, pero que antes se jugaba en el terreno de la abstracción:

Esta no es una discusión baladí. Reproduce un debate que viene repitiéndose desde hace siglos: figurativo versus abstracto, objetual versus conceptual, engaño o trampantojo versus potencial morfogénico. La percepción del ser que se considera a sí mismo el más sutil del universo conocido, la transducción de la máquina, o el objeto que toca objeto. *Tocar* no es el término más correcto. Algo dentro de nada. Zeuxis y los pájaros estrellándose contra sus racimos de uvas hasta cubrir por

completo el mural con el resultado de su *action painting* sanguinolento. (Sierra, 2016: 366).

Una experiencia personal que permite experimentos avatáricos de todo tipo, como ya examinara precozmente Sherry Turkle, y cuyas repercusiones subjetivas han sido estudiadas por numerosos autores (cf. Žižek⁷, Mora, 2013; Escandell Montiel, 2016). Soy consciente de que la RV admite un tratamiento más pormenorizado, pero por haber hablado de ella en *Pangea* (2006: 225ss) y ser éste un artículo sobre literatura y no sobre tecnología, creo que tenemos una base conceptual suficiente para pasar a la almendra de la cuestión.

3. Algunos casos de RV y control subjetivo en narrativa hispánica reciente

Es como si se necesitase un tiempo colosal para que se disipe el muro de niebla & el objeto mismo se vuelva visible.
Ludwig Wittgenstein (2000: 28)

Sin distinción de categorías. Real y virtual, realizado e irrealizado.
Juan Francisco Ferré (2015: 167)

3.1. Simulación básica o simulacros 1.0 y 2.0

⁷ “[...] jugar en Espacios Virtuales me permite descubrir otros aspectos de mí mismo, todo un mundo de identidades cambiantes, de máscaras sin ninguna persona ‘real’ detrás, y experimentar de este modo el mecanismo ideológico de la producción del Yo, la violencia inmanente y la arbitrariedad de su producción/construcción” (Žižek, 2006: 222).

Una de las principales historiadoras de la ciencia ficción española, Teresa López-Pellisa, ha explicado la forma en que el género se ha naturalizado (2018: 37) en la cultura peninsular a partir del año 2000, incluso en el más resistente mundo de la narrativa (2018: 38), tomando como forma principal la distopía (Mora, 2014; López-Pellisa, 2018: 41; Moreno Serrano, 2018: 182), algo que ya se venía percibiendo por la abundancia de títulos (Tofts, Jonson y Cavallaro, 2003) e, incluso, de antologías de relatos del género (Ruiz Garzón, 2014). Buena parte de esas distopías tienen la tecnología en general y las técnicas de control social disfrazadas de adelantos atractivos en particular como tema principal. Algunas de ellas, incluso obras de teatro como *M.U.R.S.* (2014) de La Fura del Baus y Dakh Brakha (López-Pellisa, 2018b: 259), tienen como función utilizar la RV para denunciar sus posibilidades de manipulación de los ciudadanos y la posible confusión interesada de la realidad con su simulacro, una intención visible en las novelas que comentaremos y en otras como *Ático* (2004) de Gabi Martínez, *El público* (2011) de Bruno Galindo⁸, *Nefando* (2016), de Mónica Ojeda o alguno de los relatos de *Un paseo por la desgracia ajena* (2017), de Javier Moreno. En esas narraciones, los autores crean otras tantas interfaces narrativas — formales una veces y semánticas otras— para trasladar al lector la sensación de pérdida de control sobre la trama y crear un correlato de *realidad virtual narrativa*, que podría leerse ferazmente desde la teoría de los mundos posibles. También sería interesante estudiar la focalización

⁸ “Debe estar confundiéndose con algún argumento de novela fantástica, digno, eso sí, de los prerrevolucionarios y protoutopistas rusos, con sus visiones raras y asimétricas, sus incoherencias sobre el individuo y como este se ve a sí mismo, sobre el poder y la distopía. Esa idea de que la visión del espectáculo incluye por defecto al que lo ve. Esa teoría por la cual el espectador identifica lo que está presenciando animado por la sospecha de que esa imagen es, total o parcialmente, su propio reflejo” (Galindo, 2011: 104).

(Garrido, 1996: 145), tan medular en estas historias que ponen en cuestión el propio conocimiento de los narradores sobre la experiencia contada, aunque no podremos por razones de espacio.

En una ponencia en curso de publicación⁹, la citada Teresa López-Pellisa citaba un antecedente de la crítica de la RV, *La novela perfecta. Un cuento largo* (2006), de la mexicana Carmen Boullosa, que contiene algunos elementos de interés. Para López Pellisa, la obra de Boullosa sostiene una postura muy poco complaciente, distópica en realidad, sobre la realidad futura marcada por la tecnología, que en todo momento dialoga con la experiencia literaria, al ser un escritor, Vértiz, el protagonista. En la obra de Boullosa una RV implantada en la boca permite la interacción directa del lectoespectador con la obra del escritor Vértiz, de mente a mente, sin palabras escritas. Es una comunicación postsimbólica, como señalaba López Pellisa, donde el lenguaje escrito ya no es necesario para habitar la ficción: “Lo que propongo es que hagamos tu novela tal cual es, tal como tú la ves en tu cabeza, tal como tú la cargas íntegra en tu imaginación [...] idéntica a sí misma” (Boullosa, 2006: 24). Como sintetiza Laura R. Loustau (2011), “en esta novela, a través de la tensión entre escritor real y virtual, Boullosa alude a aspectos que atañan al acto de narrar, la conciencia del escritor y la extrañeza de lo virtual en el proceso de la escritura”. Esto nos abre una posible diferencia de grados de simulación, entre aquellos mundos narrativos que responden a la recreación del entorno, y los que utilizan la ficción

⁹ Teresa López Pellisa, “El autor como avatar postorgánico: narrativas del futuro y el futuro de la narrativa”, expuesta en el Coloquio Internacional “Hacia la narrativa hispánica del Futuro: retrospectiva y perspectivas”, Université libre de Bruxelles (Bélgica), 21-22 de marzo de 2018.

de un implante neuronal que vehicula directamente el entorno virtual a instalar.

El primer caso es el menos agresivo y el más frecuente, una especie de simulación básica, con amplia raigambre histórica. Según Lev Manovich, “*Simulación* alude a las tecnologías que buscan la inmersión completa del espectador dentro de un universo virtual, como las iglesias barrocas jesuitas, el panorama del siglo XIX o las salas de cine del siglo XX” (2006: 61). En este marco conceptual, el simulacro es para Juan Francisco Ferré uno de los sucedáneos más frecuentes de la metaliteratura en la narrativa actual, que él explora en su dimensión televisiva (2005: 98) o simulacro 1.0, pero admitiendo otros alcances, como los que ha tenido en su propia obra, especialmente en *El rey del juego* (2015), que, si bien remite constantemente a un juego de naipes español, como si fuese la versión española de *Il Castello dei destini incrociati* (1973) de Calvino —a ello parecen aludir las páginas 239 y 240—, en realidad está construida semántica y estructuralmente como un videojuego, lo que llevaría a un estatuto simulacral más complejo, que podemos denominar simulación 2.0. En *El rey del juego* hay un elemento psicotrópico que permite al lector entender los niveles del videojuego propuesto: las pastillas ofrecidas al protagonista, el escritor Alex Bocanegra, hacen las veces de interfaz entre diversos niveles de realidad (cf. Ferré, 2015: 53-54, 63-64, 106, 139, 171, etc.), como en la famosa escena de *Matrix* en que Neo debe elegir entre las pastillas azul o roja —sin ser éste el único guiño a la famosa trilogía de ciencia ficción (1999, 2003, dir. Lana y Lili Wachowski), pues los falsos hermanos gemelos con rastas también parecen inspirados en los que aparecen en *Matrix Reloaded*, 2003—. Cuando Alex toma en la narración de Ferré una pastilla azul, retrocede en el tiempo; cada vez que ingiere una de las bolas rojas se producen hechos alterados, por lo común el de

aparecer atado en una habitación, rodeado de torturadores que le van explicando las fases o pantallas de su viaje / videojuego, lo que no le impide seguir ingiriendo las pastillas, porque la tortura no deja rastro y porque su objetivo, en realidad, coincide con el efecto producido por las propias pastillas, es decir, “convertir la vida normal de todos los días en una aventura hedonista e impredecible” (2015: 64), lo que podemos entender como una metáfora de la propia escritura de ficción. En la novela conspiranoica de Ferré la realidad se vuelve virtual gracias a las drogas, que estimulan una visión más omnicomprendensiva de lo real, cuyos límites se agrandan hasta desaparecer: “Me aterra el poder neurológico de ciertas sustancias para hacernos ver lo que otro modo moriríamos sin sospechar” (2015: 79), dice Alex para sí mismo —y también para nosotros, como narrador homodiegético—, explicando la función de *interfaz semántica* que tienen las pastillas en *El rey del juego*. Las pantallas hacen las veces de capas o círculos concéntricos de realidades superpuestas —“Todo había sido un sueño. Un sueño dentro de un sueño, de hecho” (2015: 88), dice el narrador, quizá en un guiño al conocido poema de Edgar Allan Poe—, hasta que casi al final de la novela Alex entiende que los círculos infernales no sólo eran un efecto secundario de las pastillas, que liberaban su culpa inconsciente (2015: 238), sino que eran parte de un juego mayor, el videojuego *España Profunda II* —símbolo del propio juego de la novela como artefacto—, que hacen coincidir todas las capas narrativas en una sola palabra: “PLAY?” (2015: 276). Es decir, el videojuego como estructura es la interfaz que, por un lado, impide a Alex liberarse del Velo de Maya frente a la realidad, y, por otro, la interfaz narrativa videolúdica como *forma* elegida por Ferré para que *El rey del juego* se comunique con los lectores.

Otro narrador especialmente atento a las interfaces cognitivas y semánticas es Germán Sierra. En su novela originalmente escrita

en inglés *The Artifact* (2018), que alude a la experiencia subjetivo-tecnológica desde el propio título, el narrador de la primera parte, “Stump” (muñón), es un ciborg, un hombre dotado de un brazo biomecánico integrado, que opina que “Humanity es a petty myth from future computers” (2018: 43), y considera la ontología puramente biológica como una forma menos completa de *naturaleza*. Dedicado durante un período de su vida a lucir como modelo en encuentros robóticos y cibörgicos, su personalidad parte de una ambivalencia irresoluble entre el cuerpo perdido y la *nueva carne* —expresión muy querida para Sierra, proveniente de la película de Paul Verhoeven *Videodrome* (1983), la influyente película de David Cronenberg, donde un personaje grita: “long live the new flesh!”—. La idea que sostiene el personaje y narrador homodiegético en primera persona es que la tecnología completa la humanidad, y su cualidad prostética redondea la biología en una forma más eficaz y evolutivamente adaptable, aunque el personaje reconoce que no puede dejar de sentir su brazo como “an other”, con el que puede incluso tener sexo pensando que es alguien ajeno, para sentirse “being brought to orgasm by an algorithm” (2018: 46). La textualidad de Sierra también es prostética, ya que el texto nuevo de *The Artifact* proviene, en parte, de dos textos anteriores —los relatos “Selfie” (2016) y “El escándalo” (2013)—, que se diluyen en la nueva narración, que también inserta en cursiva numerosos intertextos de otros autores y algún fragmento de Wikipedia (2018: 54). Es decir, que también hay una interfaz discursiva que funciona como un “intercambiador” de historias, dirigido a la creación de un artefacto literario de comunicación entre lector y escritor. En este caso y en el de Ferré, el hecho de que las narraciones se cuenten en primera persona intensifica la sensación de estar moviéndose por el espacio narrativo, que se va conociendo al mismo tiempo que los personajes avanzan en la historia.

En otro lugar hemos comentado la novela de Yolanda González *Punto Cero* (2017), otra distopía donde son esenciales la Realidad Virtual y la inmersión en mundos ficcionales, algunos de cuyos diseñadores y usuarios protagonizan la ficción. Los entornos virtuales creados en eTerea, la versión distópica de nuestro mundo, suponen un gran estímulo para entender la inmersividad y la vocación “habitacional” de la Realidad Virtual. Lo importante de la inmersividad espacial de esas historias y relatos es que no sólo deben ser vividos, sino también *ocupados* mediante el movimiento de los personajes (cf. González, 2017: 45). Por ejemplo, cuando la niña Syl no quiere jugar, el unicornio que representa al sistema le responde “La vida no es nada si no la vives. Una historia no es nada si no participas en ella. Hay que habitar las historias, es fundamental” (2017: 56). A cada uno de los mundos virtuales se entra dando unos pasos hasta atravesar “la membrana de integración” (2017: 128), momento a partir del cual la persona comienza a sentir las sensaciones físicas preparadas para él o ella por los Arquitectos y los Ingenieros Narrativos. Que la experiencia de los personajes en esos entornos es físicamente real — tridimensional— lo sabemos por algunos detalles explicitados: “-¿En cuál has entrado? Tienes la ropa y el pelo un poco húmedos. -En *Esperanza*. Llovía en *Esperanza*. Toda una experiencia.” (2017: 143). La Realidad Virtual en *Punto Cero* es un espacio, sí, pero un espacio condenatorio, siguiendo la norma de las distopías clásicas como *Nosotros* (1924) de Zamiatin o *Un mundo feliz* de Huxley, presuntos paraísos utópicos que acaban resultando en realidad panópticos penitenciarios.

3.2. La interfaz implantada como nueva glándula pineal

Un segundo tipo de simulacro de RV, mucho más intenso, existe ya experimentalmente en nuestros días, aunque su uso es médico y muy limitado. Consiste en un implante neuronal que transmite impulsos eléctricos con información tridimensional al sistema nervioso huésped. En este caso el resultado es infinitamente más poderoso que en otras RV, por la sencilla razón de que “se trata de una estimulación mental del córtex cerebral, no de un engaño a los órganos que transmiten los sentidos al cerebro” (Escandell Montiel, 2016: 227), con lo cual el simulacro forma parte del propio *pensamiento*. Martín Prada recuerda para explicar la mediación la metáfora de la “glándula pineal” (2018: 148) empleada por Descartes para ubicar la conciencia en el cuerpo humano, a causa de su denostado dualismo. La metáfora cartesiana, sin embargo, retorna ahora de modo inquietante: ¿funcionan estos implantes como glándulas pineales de alteración de la conciencia? Los narradores parecen responder en sentido afirmativo.

Como suele suceder, la primera noticia que tenemos de tecnologías de este tipo aparece en la ficción; por ejemplo, en el relato de Philip K. Dick “Podemos recordarlo por usted al por mayor” (1966), sobre el que se basó el filme *Desafío total* (*Total Recall*, 1990, dir. Paul Verhoeven). En este cuento, obra de uno de los grandes maestros de la ciencia ficción del siglo XX, los agentes secretos tienen implantado un chip en el cerebro y cuando abandonan el servicio siguen bajo el control policial: “todo lo que piense puede ser utilizado en su contra” (2002: 186). Un implante cerebral de este tipo es uno de los elementos centrales de la crítica efectuada por Javier Fernández en *Cero absoluto* (2005), una novela relevante dentro del género de ciencia ficción en España, como ha apuntado Moreno Serrano (2018: 182). En la realidad distópica creada por Fernández, sólo una isla está a salvo de la RV mundial, creada por la Corporación NRV, que procura RVR

(realidad virtual real) individualizada y *constante* a todos los ciudadanos, manteniéndolos mentalmente conectados las 24 horas del día a la “programación” global de TeleWorld gracias a un “enchufe” ligado a un aparato “capaz no sólo de interpretar las señales eléctricas del cerebro y traducirlas a términos informáticos, sino también de realizar el proceso contrario, es decir, introducir el software informático directamente en el cerebro” (2005: 24). En la descripción de Fernández, el implante puede constituir una variante de esta glándula pineal, en tanto el pensamiento no se externaliza, sino que el implante cumple esa función de ajuste cognitivo entre el cuerpo y el entorno, entre la interioridad y la exterioridad —entre lo real interno y el simulacro externo—, con el fin, señalado por el experto informático Wei Qun, directivo de TeleWorld, de mejorar la conexión a la red global: “nada nos impide soñar con una auténtica Realidad Virtual y con un entendimiento definitivo entre los pueblos” (2005: 25). El lenguaje, entre filantrópico y comercial, así como el oxímoron “auténtica Realidad Virtual”, con que la tecnología es explicada a los ciudadanos, delatan sin necesidad de énfasis añadidos la crítica radical de Fernández a la posibilidad de inmersión. En un momento posterior de la novela, las brutales consecuencias de la aplicación masiva del implante, desde el control total de TeleWorld sobre los contenidos y el pensamiento de los ciudadanos a los accidentes sistémicos —consecuencia predecible del uso de tecnologías radicales, como señalase Paul Virilio en su momento, —, que achicharran literalmente el cerebro de miles de personas, más la posibilidad de contagios por “enjambre” descritos a la perfección al final de la novela, terminan de cerrar el crítico denunciador de *Cero absoluto*, título que remite —no por casualidad, pues Fernández es científico de formación— a la antigua teoría según la cual los -273°C o cero grados Kelvin es la temperatura en que los átomos —individuos— de un sistema —

sociedad— se separan y los vínculos entre ellos se descomponen, visión anticuada de la formación de la materia se denuncia con ironía, como si fuera la crítica a un documental científico “decepcionante” (2005: 52), titulado “Cero absoluto”. La crítica a la interfaz semántica se completa, en un gesto que convierte a *Cero absoluto* en una de las novelas más rompedoras y radicales escritas en España en el siglo XXI, con una nueva interfaz narrativa, dispuesta en tres partes y que no renuncia, como hemos explicado en varios lugares —entre ellos, Mora, 2012: 99—, al uso paródico del diseño textual de los medios de comunicación de masas utilizados para manipular a los ciudadanos, para que el lector aprenda a apreciar la manipulación *en el mismo lugar* y con el mismo diseño con que le es dirigido en su vida real el discurso supuestamente informativo.

La inmersión total de los ciudadanos conectados a TeleWorld en *Cero absoluto* de Fernández y la “hipnosis” (González, 2017: 179) producida por la emisión constante de RV en la eTerea de *Punto Cero* son semejantes al efecto del “Noevi Te A” (2008: 15ss) de la novela *España* de Manuel Vilas, otra forma de desprogramación parcial de la mente con fines de control. El resultado de los aislamientos perceptivos absolutos descritos en estas novelas es la ceguera individual y social, lo que se percibe en estas obras como una de las formas del mal absoluto, siguiendo la tradición clásica que venimos apuntando: “Desde la perspectiva del vedānta, la ceguera individual, *māyā*, empezó a entenderse como un mal y el mal como el sufrimiento que deriva de nuestra condición”, recuerda Chantal Maillard, filósofa especialista en unir el pensamiento hindú con el occidental, quien añade: “Desde el punto de vista moral, la corrección de un acto se determinaría de acuerdo con el grado de visión o ignorancia con que se realiza” (2009: 287). En ese sentido, no cabe ninguna duda de que la

narrativa que aborda asuntos tecnológicos, en contra de lo que a veces se malentiende, no sólo no es complaciente con ellos, sino que se convierte en su más fiera detractora desde la esfera literaria.

4. Escapar de la interfaz: la invisibilidad digital

Cómo será que el actor haga exactamente lo que tú digas, imagina, igual que el personaje de un videojuego [...]
Pablo Rodríguez Burón (2016: 34)

Pablo Rodríguez Burón presenta en su novela *Turistia* (2016) una distopía seguramente remota, y esperemos que impracticable, con numerosos elementos tomados del imaginario audiovisual. La novela está construida como una serie televisiva por capítulos —un procedimiento no infrecuente en la ficción literaria actual, tanto española como extranjera, basta recordar *Los muertos* (2010) de Jorge Carrión—, donde unas pequeñas frases en cursiva al final de cada apartado hacen las veces de avance argumental, comenzando siempre de la misma forma: “En el próximo capítulo de la mimesis [...]”. No desarrollaremos todos sus aspectos, por haber abordado algunos de ellos en otro lugar, pero en la novela tiene mucha importancia la simulación audiovisual, entendida desde diversas interfaces. Por ejemplo, en *Turistia* —descrita por Rodríguez Burón como una mezcla de país, ciudad, hotel, negocio, videojuego y red social— gracias al canal Channel Sex es posible conectar con centenares de habitaciones de hoteles de todo el mundo, donde los turistas tienen relaciones sexuales, sin importarles que haya cámaras grabando y emitiendo: “la gente es muy aburrida en su vida cotidiana, en cambio, cuando están de vacaciones se desmelenan” (2016: 26); en cuanto actividad lúdica limítrofe entre la realidad y la ficción, el videojuego también funciona como una agencia de

contactos (Rodríguez Burón, 2016: 38), situándose entre la realidad y el deseo, como diría Luis Cernuda. También es posible configurar parejas virtuales, que pueden ser iguales que seres queridos muertos (2016: 54-57). Hay telelevelatorios y *realities* como *Sleepless*, donde gana el último en dormirse.

Un aspecto de interés es la “nostalgia virtual” (2016: 38) que desarrollan los jugadores que han conocido a otra persona real al interactuar con ella en el videojuego descrito por Rodríguez Burón; cuando desaparecen los espacios virtuales, los clientes solicitan que se reconstruyan “aquella plaza o aquel hotel en la que conocieron a tal o cual jugador con que luego se casaron en la vida real” (2016: 38). Para evitar ese *décalage* espacio temporal, los programadores tuvieron una idea: “lo único que hicimos como guionistas fue enhebrar la historia con los escenarios corporativos que permiten recorrer todos los rincones de la ciudad virtual” (2016: 38), de forma que los escenarios RV se hacen a medida del producto comercial tridimensional en que consiste el hotel / parque temático.

Pero en Turistia-Sur la situación es diferente, porque se están produciendo conexiones más complejas entre la realidad, el videojuego *The Game* —quizá un guiño a la película homónima de David Fincher (1997), un filme que, a mi juicio, ha calado poderosamente en el imaginario narrativo posterior, tanto literario como cinematográfico— y la Realidad Virtual, hasta el punto que la ciudad-hotel comienza a parecer también, como la eTerea de Yolanda González, la realidad videojugada de Ferré o el mundo conectado de Javier Fernández, un sofisticado dispositivo tecnológico de control y televigilancia. Otro aspecto que tienen en común varias de estas novelas es la idea de escapar de la visibilidad total producida por el videojuego o la Realidad Virtual, y lograr el “apagón” para volver a lo analógico, que sería el espacio de lo no evasivo, de lo no espectacular y, en consecuencia, de lo político:

“La copresencia en la inmediatez, instaurada por la *interfaz*, y la conversión a un sistema *fusional* de respuesta inmediata, deja escaso o nulo margen para la reflexión política” (Benegas, 1995: 65). Algo que podemos enlazar con la descripción que hace Martín Prada de algunas obras del arte contemporáneo con similar voluntad de denuncia: “un trabajo cuyo mayor interés para nosotros sería el de estar centrado en los ángulos muertos de los dispositivos de vigilancia, en lo que está fuera del campo de visión, en lo que existe fuera del encuadre, es decir, de ese espacio *invisible* que rodea a lo visible” (2018: 155). Estrategias de la invisibilidad que en estas novelas guardan relación con la posibilidad de escapar del régimen escópico del poder absoluto —en el caso de Germán Sierra estaríamos ante una perspectiva bastante diferente, casi inversa, de “panoptofilia” (2009: 145), que no podemos desarrollar ahora—. En la realidad virtual parece que la invisibilidad es prácticamente imposible, porque está diseñada precisamente para moverse en cualquier dirección, garantizando la omnivisión proveída por la tecnología. En estas condiciones, sólo caben dos tipos de escape: el *glitch* o error *natural* de la programación —avanzado en las ficciones de RV mediante *déjà-vus*, como bien recuerda Escandell, 2016: 231— que aprovecha el súbdito —como el Truman que escapa por la única puerta al exterior en *The Truman Show* (1998, dir. Peter Weir)— o los hackeos del sistema, —como los realizados por los sujetos-jugadores de *Tron* (1982, dir. Steven Lisberger; *Tron Legacy*, 2010, dir. Joseph Kosinski)—. En mayor o menor medida, los protagonistas de las novelas examinadas buscan la huida del sistema, más que su destrucción, por la omnipresencia y el uso de la violencia sin contemplaciones de los poderes fácticos fabulados. La libertad en estas novelas cobra la forma de los ángulos ciegos de la visión del tirano o la desconexión del implante neuronal que une la mente a la Realidad Virtual general.

En la novela de Yolanda González, como recuerda Elena Costa (2018: 14), “a medida que vayamos leyendo, sabremos que existen otras ciudades ajenas al modelo de la distópica ciudad protagonista del relato”, y que en ellas “existe la intimidad y el pudor. Y el amor de verdad, y la desdicha sin disfraces ni imposturas” (Costa, 2018: 14). Es decir, también en la Realidad Virtual, como decía Rimbaud, la verdadera vida está ausente.

5. Conclusiones

Una red infinita de pantallas, eso es nuestro mundo.
Jorge Carrión (2010: 135)

Las narraciones españolas contemporáneas analizadas muestran claramente una preocupación por la condición de Velo de Maya que las tecnologías digitales inmersivas pueden suponer entre los ciudadanos y los tejemanejes de un poder político disfrazado de económico, o uno económico disfrazado de político. Concebidas como diversos tipos de narrativas de la interfaz, a veces más de un modo técnico y otras de un modo más semántico, hacen buena la idea de Teresa López-Pellisa de que “la ciencia ficción es un género con conciencia social”, que cuenta entre sus preocupaciones preferentes la de reflexionar “sobre nuestra relación con las tecnologías emergentes, sobre cuestiones sociales relacionadas con la interacción hombre-máquina” (2018: 45), en aras de plantear una crítica abierta o soterrada sobre nuestro tiempo real, con la distancia genérica de la distopía.

En ese sentido, las novelas de Yolanda González, Germán Sierra, Juan Francisco Ferré, Javier Fernández y Pablo Rodríguez Burón cobran al mismo tiempo la forma de advertencia crítica y de

exploración formal de posibilidades narrativas —no en vano Fernando Ángel Moreno dice que “la ciencia ficción se ha convertido en el género experimental español por excelencia” (2018: 193)—, construidas en algunos casos con un uso también crítico de la misma tecnología que denuncian, como el caso de *Cero absoluto* de Fernández. En varias de estas novelas, en consecuencia, se postula la necesidad de levantar el Velo de Maya de la tecnología de inmersión para poder recuperar nuestra visión, no sólo como ciudadanos, sino también como seres deseantes en camino de recuperar los verdaderos afectos.

6. Bibliografía

- Aurelio, Marco (s. II). *Meditaciones*. Introducción de Carlos García Gual, traducción y notas de Ramón Bach Pellicer. Madrid: Gredos, ed. 2005.
- Bal, Mieke (1985). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra, ed. 1990.
- Barthes, Roland (1968). “L’Effet de Réel”, *Communications* 11: pp. 84-89.
- Baudrillard, Jean (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Benegas, Noni (1995). “Teoría de la velocidad”, en Claudia Gianetti (ed.), *Media Culture*. Barcelona: L’Angelot, pp. 61-69.
- Berlanga, Inmaculada (2013). “Retórica clásica y redes on line: dos realidades convergentes y análogas. Perspectivas y prospectivas de 9 expertos en Comunicación”, *Icono 14*, volumen 11 (1), pp. 45-70. doi: 10.7195/ri14.v11i1.548.

- Blanco Calderón, Rodrigo (2018). *Los terneros*. Madrid: Páginas de Espuma.
- Boullosa, Carmen (2006). *La novela perfecta. Un cuento largo*. México: Alfaguara.
- Carrión, Jorge (2010). *Los muertos*. Barcelona: Mondadori.
- Castro Flórez, Fernando (2014). *Mierda y catástrofe*. Madrid Fórcola Ediciones.
- Chimal, Alberto (2012). *La Generación Z y otros ensayos*. México D.F. Conaculta.
- Costa, Elena (2018). “Punto Cero”, *El Cultural de El Mundo*, 09/02/2018, p. 14.
- Cuenca, Mario (2014). *Los hemisferios*. Barcelona: Seix Barral.
- Derrida, Jacques (1998). “Artefactualidades”, en Jacques Derrida y Bernard Stiegler, *Ecografías de la Televisión*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, pp. 15-42.
- Dick, Philip K. (2002). *Minority report*. Traducción de Carlos Gardini. Barcelona: Ediciones B.
- Escandell Montiel, Daniel (2016). *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Salamanca: Delirio.
- Ferré, Juan Francisco (2005). “Zona cero. El simulacro virtual como sucedáneo metaliterario en la narrativa contemporánea”. *Anthropos* 208: pp. 92-110.
- Ferré, Juan Francisco (2015). *El rey del juego*. Barcelona: Anagrama.
- Galindo, Bruno (2011). *El público*. Madrid: Lengua de Trapo.
- García-Carpintero, Manuel (2016). *Relatar lo ocurrido como invención: una introducción a la filosofía de la ficción contemporánea*. Madrid: Cátedra.

- Garrido Domínguez, Antonio (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Síntesis.
- González, Yolanda (2017). *Punto Cero*. Madrid: Carpe Noctem.
- Gil González, Antonio: “Esto no es un juego”, *El Cuaderno*, diciembre de 2017, <<https://elcuadernodigital.com/2017/12/26/esto-no-es-un-juego/>>.
- Houellebecq, Michel (2000). *El mundo como supermercado*. Barcelona: Anagrama.
- Lanier, Jaron (2011). *Contra el rebaño digital. Un manifiesto*. Traducción de Ignacio Gómez Calvo. Madrid: Debate.
- López-Pellisa, Teresa (2018). “Introducción: del inicio a la naturalización”. Ed. Teresa López-Pellisa. *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert, pp. 9-46.
- López-Pellisa, Teresa (2018b). “Teatro 1990-2015”. Ed. Teresa López-Pellisa. *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert, pp. 251-278.
- Loustau, Laura R. (2011). “Tecnología y literatura en *La novela perfecta* de Carmen Boullosa”, *Espéculo. Revista de estudios literarios* 47 <<https://webs.ucm.es/info/especulo/numero47/novperfe.html>> (04/02/2019).
- Maillard, Chantal (2009). *Contra el arte y otras imposturas*. Valencia: Pre-Textos.
- Martín Prada, Juan (2018). *El ver y las imágenes el tiempo de internet*. Madrid: Akal.
- Martínez, Gabi (2004). *Ático*. Barcelona: Destino.

- Mora, Vicente Luis (2006). *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara.
- Mora, Vicente Luis (2008). “Las distopías como vertiente política de la ciencia ficción”. Ed. Antonio Notario Ruiz. *Estética: perspectivas contemporáneas*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 341-405.
- Mora, Vicente Luis (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- Mora, Vicente Luis (2013). “Sujeto a réplica: el estatuto narrativo del sujeto palimpsesto y formas literarias de identidad digital”. Ed. Jesús Montoya Juárez y Ángel Esteban. *Imágenes de la tecnología y la globalización en las últimas narrativas hispánicas*; Iberoamericana Vervuert, Madrid, 2013, pp. 33-60.
- Mora, Vicente Luis (2018). “La narrativa española contemporánea contra el nuevo realismo (y sobre el viejo)”. Ed. Lia Ogno. *Nueva literatura / Nuevo realismo. Caminos de la literatura española actual*. Firenze: Editoriale Le Lettere, pp. 87-109.
- Morin, Edgar (1962). *El espíritu del tiempo. Ensayos sobre la cultura de masas*. Traducción de Rodrigo Uría y Carlos M. Bru. Madrid: Taurus, ed. 1966.
- Moreno, Javier (2017). *Un paseo por la desgracia ajena*. Madrid: Salto de Página.
- Moreno Serrano, Fernando Ángel (2018). “Narrativa 2000-2015”. Ed. Teresa López-Pellisa. *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert, pp. 177-194.
- Nietzsche, Friedrich (1872). *El nacimiento de la tragedia*. Edición y traducción de Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza Editorial, ed. 2012.

- Ojeda, Mónica (2016). *Nefando*. Canet de Mar: Candaya.
- Oliveira, José Geraldo de (2016). “Arqueología de la interfaz. Ensayo, memoria, imagen”, *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura* 55: pp. 100-117.
- Popper, Frank (2007). *From Technological to Virtual Art*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Rampérez Alcolea, Fernando (2014). “El velo, la apariencia y algo demasiado grande. Comentario a los párrafos 3 y 4 de *El nacimiento de la tragedia*”, *Hybris. Revista de Filosofía* 5 (N.º Especial: *El arte de Dionisos*): pp. 37-56.
- Rancière, Jacques (2011). *El destino de las imágenes*. Traducción de P. Bustinduy Amado. Pontevedra: Politopías.
- Rodríguez Burón, Pablo (2016). *Turistia*. Sevilla: Ultramarina.
- Ruiz Garzón, Ricard (2014). *Mañana todavía. Doce distopías para el siglo XXI*. Barcelona: Fantasy.
- Ryan, Mary-Laure (2001). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Traducción de María Fernández Soto. Barcelona: Paidós, ed. 2004.
- Schopenhauer, Arthur (1819). *El mundo como voluntad y representación I*. Edición y traducción de Pilar López de Santa María. Madrid: Trotta, ed. 2003.
- Schopenhauer, Arthur (1996). *Manuscritos berlineses*. Edición y traducción Roberto R. Aramayo. Valencia: Pre-Textos.
- Scolari, Carlos (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, Carlos (2004). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa.
- Sierra, Germán (2009). *Intente usar otras palabras*. Barcelona: Mondadori.

- Sierra, Germán (2013). “El escándalo”, *El Asombrario*, 30/08/2013, <<https://elasombrario.com/el-escandalo/>> (04/02/2019).
- Sierra, Germán (2016). “Selfie”, en Juan Francisco Ferré (ed.), *El Quijote a través del espejo*. Benalmádena / Málaga: Universidad de Málaga / Ediciones de Aquí, pp. 361-373.
- Sierra, Germán (2018). *The Artifact*. Lawrence, Kansas: Inside the Castle.
- Subirats, Eduardo (2001). *Culturas virtuales*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Steyerl, Hito (2016). *Los condenados de la pantalla*. Traducción de Marcelo Expósito. Buenos Aires: Caja Negra.
- Tofts, Darren; Jonson, Annemarie y Cavallaro, Alessio (eds.) (2003). *Prefiguring Cyberculture. An intellectual History*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Torras, Meri 2005. «Matriz Hipertext/sexual. Internet como escenario de inscripción del sujeto posthumano», en Laura Borrás (ed.), *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC, pp. 145-159.
- Velasco Baleriola, Pablo (2018). *Patchwork*. Córdoba: Bandaàparte.
- Vilas, Manuel (2008). *España*. Barcelona: DVD Ediciones.
- Wittgenstein, Ludwig (2000). *Movimientos del pensar. Diarios 1930-1932 / 1936-1937*. Edición de Ilse Somavilla. Traducción de Isidoro Reguera Pérez. Valencia: Pre-Textos.
- Žižek, Slavoj (2006). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Traducción de Ramón Vilà Vernis. Barcelona: Debate.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/interfaces/>

**ESCRITURA DE IMÁGENES EN LISTA, APLICACIONES
COMO CANALES DE DIFUSIÓN Y NUEVAS FORMAS DE
JERARQUÍA. LA DESCARGA ESTÉTICA DE LA INTERFAZ
EN TRES PROYECTOS LITERARIOS CONTEMPORÁNEOS:
CRÓNICA DE VIAJE DE JORGE CARRIÓN, *EL HACEDOR
(DE BORGES)* REMAKE DE AGUSTÍN FERNÁNDEZ MALLO
Y *DONDE LA EBRIEDAD* DE DAVID REFOYO**

**WRITING IMAGES AS A LIST, APPLICATIONS AS
BROADCAST CHANNELS AND NEW FORMS OF
HIERARCHY. THE AESTHETIC TRANSLATION OF THE
INTERFACE IN THREE CONTEMPORARY LITERARY
PROJECTS: *CRÓNICA DE VIAJE* BY JORGE CARRIÓN, *EL
HACEDOR (DE BORGES)* REMAKE BY AGUSTÍN
FERNÁNDEZ MALLO AND *DONDE LA EBRIEDAD* BY
DAVID REFOYO**

JARA CALLES

INVESTIGADORA INDEPENDIENTE

ARTÍCULO RECIBIDO: 01-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 06-05-2019

RESUMEN:

El objetivo de este artículo es presentar tres soluciones creativas, en el territorio de la escritura literaria, caracterizadas por haber asumido la influencia de la tecnología y los dispositivos digitales como espacio de subjetivación e identidad y, por tanto, por haber asumido su lógica como estrategia de pensamiento. Destaca en estos casos una escritura textovisual que enfrenta a los lectores con experiencias poliestéticas de recepción.

ABSTRACT:

The objective of this article is to present three creative solutions in the area of literary writing, characterized by having assumed the influence of technology and digital devices as a space for subjectivity and identity, and, therefore, for having assumed its logic as a strategy of thinking. In those cases, textovisuality writing is highlighted and allows the readers to come across polyaesthetic experiences.

PALABRAS CLAVE:

Literatura española contemporánea, nuevas tecnologías, transmedia, interfaz.

KEYWORDS:

Spanish contemporary literature, new technologies, transmedia, interface.

Jara Calles. Doctora en Filosofía por la Universidad de Salamanca. Es crítica literaria y cultural. Ha trabajado como profesora en la Universidad de Estocolmo (Suecia), y es colaboradora del Instituto Cervantes en esa misma ciudad. Su investigación se centra en las relaciones entre la literatura española contemporánea y las nuevas tecnologías. En los últimos años ha abordado también la emergencia de la autoedición y el regreso de la práctica *zine*.

1. Diseño, construcción e interfaz

Teniendo en cuenta la naturaleza de los tres títulos propuestos para esta investigación, resulta pertinente repasar las condiciones que permiten identificarlos como paradigmas literarios de lo que en otro momento denominé “Literatura de las nuevas tecnologías” (Calles, 2011). Por un lado, y aunque resulte redundante, con el cambio de siglo se produjo un cambio en la escena literaria española que tuvo mucho que ver con la presencia e incidencia de las nuevas tecnologías en el terreno de lo cotidiano. Un cambio de naturaleza científico-tecnológica, que llevó a ciertos autores a considerar el alcance que todo eso estaba teniendo en términos sociológicos, pero también artísticos y estéticos.

Si bien es cierto que, en la actualidad, es casi inevitable acercarse al hecho literario sin considerar las consecuencias que esto ha tenido para la producción, la gestión y la legitimación de la información (base para las subsecuentes exploraciones literarias del uso de las nuevas tecnologías), tampoco podría pasarse por alto la dimensión autorreferencial que se establece respecto a estos medios, al entenderlos como espacios de subjetivación y, por tanto, como generadores (o plataformas de representación) de identidad, emoción y sociología.

Las nuevas tecnologías son medios, pero también lenguajes que, en cuanto tal, conllevan unas formas concretas de representación y arquitectura. Es decir, son un valor expresivo, pero también estructural, que deriva de una interiorización de lo tecnológico como espacio natural de percepción e interacción con la realidad.

Las tres obras aquí propuestas muestran un trabajo, desde distintas perspectivas, que tiene mucho que ver con una visión integrada de la tecnología y, por tanto, con una visión de lo literario como producto en constante actualización. Estas obras se caracterizan, sobre todo, por haber sabido dar respuesta a un determinado clima de época, al incluir en su génesis elementos de contemporaneidad, sin por ello dejar de lado la tradición. Son, por tanto, ejemplo de apertura estética (mutación de contenidos, formas y formatos), pero de una manera consciente de su propia provisionalidad. Una provisionalidad no tanto de tipo estético o poético como mediático, pues hablar de nuevas tecnologías constituye de por sí un oxímoron.



Figura 1: *Crónica de viaje*, edición de 2009

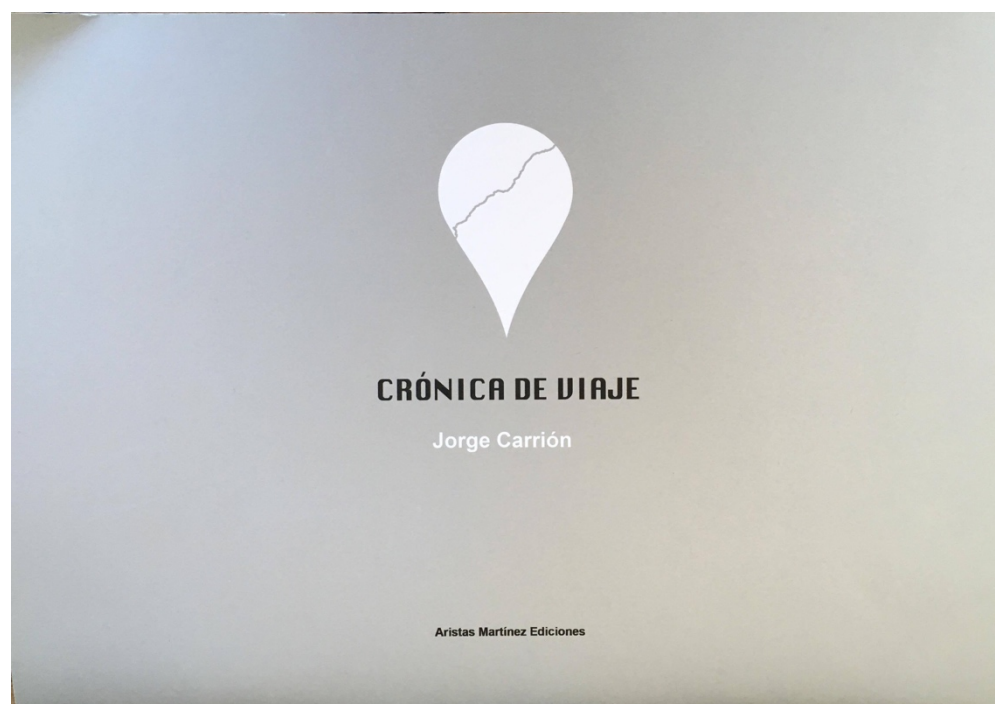


Figura 2: *Crónica de viaje*, edición de 2014

Es aquí cuando surge la necesidad de hablar de diseño, construcción e interfaz, a la hora de valorar la relevancia y singularidad de unas obras abiertas a la liberación del espacio literario de la exclusividad de la palabra. Por supuesto, esto es algo también ligado a la noción de actitud, pues son obras fruto de una serie de decisiones y direcciones estéticas que pasarían por haber asumido la creación literaria y la escritura como un lugar para la reflexión, la investigación y la innovación estética a partir de una categoría integrada de lo tecnológico.

A este respecto, los tres títulos seleccionados en este trabajo comparten un claro interés por lo *textovisual* (Vicente Luis Mora) y *poliestético* (José Luis Molinuevo), a partir de una exploración de la tecnología en la que esta no se asume solamente como soporte sino, sobre todo, como textualidad. Dicho de otra forma, la base de

estas tres obras sigue siendo la tecnología del libro, pero ya en clara apertura a estructuras semánticas y relacionales, ligadas a una exploración estética de la complejidad que todavía resulta novedosa e interesante en términos teóricos.

Posiblemente, este sea uno de los aspectos menos explorados hasta el momento, cabe pensar que por las dificultades que entraña la construcción, elaboración y edición de una obra literaria bajo coordenadas de este tipo. No obstante, también es cierto que cada vez son más los autores que reclaman a sus editoriales la superación de ciertas limitaciones a la hora de editar un texto que, por su naturaleza (su desarrollo estructural), está llamado a incluir algún tipo de texto, imagen o herramienta de raíz tecnológica como parte fundamental del mismo.

Ahora bien, esto no ocurre solamente a través de lo tecnológico o digital, sino a partir de las distintas formas de representación que esta pulsión alcanza a nivel discursivo. No siempre es necesario pensar en soportes o herramientas digitales, pues en muchos casos (y estas obras son buena prueba de ello), esto sucede de manera integrada en la propia naturaleza y textualidad de las obras; lo que a su vez conlleva un diseño y maquetación muy exigente de imágenes y tipografías en las que descansa una semiótica particular, cuyo objetivo no sería otro que el de la creación de experiencias “lectoras” poliestéticas.

Si este término aparece ahora entrecomillado se debe a una razón muy concreta. Tal y como muestran los tres títulos seleccionados y, especialmente las obras *Crónica de viaje* (2009) y *Donde la ebriedad* (2017), la lectura de estos textos ya no sucede de manera únicamente lineal, sino que la página pasa a concebirse como imagen y, en último término, como medio por el que la mirada transita y recorre espacios y contenidos. Son, en este

sentido, tres obras paradigmáticas de un tipo de apertura estética muy ligada a la dimensión sociológica y cultural de la tecnología, con evidente descarga estructural y expresiva en el terreno de la creación literaria.

Por otro lado, la condición de presente a la que remiten estos textos se ve demostrada tanto por el diseño como por la construcción de sus respectivos espacios discursivos. Muy especialmente, en el caso de *Crónica de viaje*, cuya reedición (año 2014) supone en sí misma una investigación sobre la obsolescencia de ciertas imágenes de la tecnología y, lo que es más interesante, de los modos de expresión de una identidad revisada en esos términos; ligado como está este concepto a las condiciones en las que puede resolverse y representarse una instancia creativa en un determinado momento.

Son obras que responden a una experiencia compartida de la tecnología, que no se limita únicamente a los dispositivos y sus posibles interfaces, sino a la lógica operativa y emocional que se sustrae de ellos. Esta interiorización de lo tecnológico funciona, en los tres casos, como una dimensión natural de percepción y exploración de la realidad que ha llevado, a estos y otros autores, a pergeñar las condiciones de una génesis creativa inédita en forma de innovación del espacio de la escritura y, sobre todo, de su retórica textual.

Tanto es así, que uno de los principales rasgos asociados a este tipo de obras tendría mucho que ver con el modo en que la lógica visual de los dispositivos tecnológicos puede integrarse en la semántica y la forma del texto. Dicho de otro modo, la traducción que opera entre los códigos de programación, la lógica de estos dispositivos y su sustrato lingüístico, llevaría a considerarlos algo más que un mecanismo de escritura.

Es, por tanto, en este momento, cuando se introducen conceptos como los de identidad, emoción y sociología, tal y como se mencionó anteriormente al hablar de autorreferencialidad con relación a las nuevas tecnologías, y esa visión de las mismas como espacio de subjetivación.

2. Escritura de imágenes en lista. *Crónica de viaje* (Edición de autor, 2009), Jorge Carrión

Una de las consecuencias de la incidencia de lo visual-tecnológico en la escritura contemporánea podría localizarse no solo en el giro hacia lo visual protagonizado por un amplio número de obras de reciente aparición, sino por lo que hoy podría considerarse una escritura de imágenes *en lista*. La cursiva, en este caso, es relevante, dado que alude, por un lado, a la lógica funcional de los medios y dispositivos tecnológicos y, por otro, a la capacidad de implementación de los recursos literarios a través de las posibilidades formales, semánticas y relacionales que estos medios ofrecen.

Aplicando estas ideas a la dimensión estructural y constructiva de los textos, en *Crónica de viaje*, Jorge Carrión puso en juego una solución interesante a lo que en su momento (primera edición, 2009) supuso una tensión entre formas y formatos de escritura a propósito de la exploración de las nuevas tecnologías como materia (y no solo como soporte) de escritura. Hay que recordar que la influencia de estos medios en los contextos cotidianos, Internet y la emergencia de la cultura digital, brindó a los autores un momento del todo propicio para la investigación literaria, a partir de la exploración de códigos y elementos discursivos originariamente situados al margen de lo literario.

En este sentido, *Crónica de viaje* supone un ejemplo paradigmático de cómo el diseño de los textos pasó a ser uno de los núcleos semánticos de los mismos, haciendo del espacio-página una interfaz cada vez más compleja en términos estéticos. De hecho, una revisión de la cronología editorial de esta obra permitiría comprender todo su proceso de composición y edición dentro de los parámetros de la investigación creativa o, lo que es lo mismo, bajo una forma actualizada de innovación en la escritura.

Si se recuerda, esta obra se presentó en 2009 como una versión extendida y acabada del relato “Búsquedas (para un viaje futuro a Andalucía)” que formó parte de la antología *Mutantes. Narrativa española de última generación* (2007) coordinada y elaborada por Julio Ortega y Juan Francisco Ferré. Aunque este texto presentaba importantes variaciones respecto al diseño y la composición de *Crónica de viaje*, el relato ya brindaba una clara idea de la dirección que empezaban a tomar ciertos autores a la hora de renovar algunas de las coordenadas tradicionales de escritura y construcción textual, sobre todo con relación a la tecnología y la influencia de su lógica funcional. Por esta vía, el fragmento dejaba de ser central en la escritura, dando lugar a nuevas posibilidades de composición, como resultó ser la propia noción de listado, que en *Crónica de viaje* se explora a través de la interfaz gráfica de Google en todas sus funciones, productos y servicios.

La génesis de esta obra parte, por un lado, de una interiorización de los mecanismos de generación de sentido de los medios digitales y, por otro, de un tratamiento de la información donde lo realmente significativo no es tanto el acceso a los contenidos, como la actitud o disposición en torno a ello; es decir, la posición estética en que ese acceso coloca a cada uno de nosotros. En este sentido, Jorge Carrión parece explorar en esta obra, aparte de otras cuestiones, como pueden ser los propios orígenes, el

alcance que tiene, en términos expresivos, haber asumido la tecnología y su lógica visual como mecanismos de escritura. Un Google ficcionalizado, convertido en solución creativa de los resultados obtenidos a partir de las siguientes coordenadas de búsqueda: *catalunya andalucía literatura migración*.

Si es cierto, como ha indicado Michel Maffesoli, que “cada época tiene su circulación específica y la mitología que le corresponde” (2009: 71), a principios de siglo Google pasó a conformar uno de los iconos informacionales más relevantes de este tiempo, por un lado como oráculo contemporáneo y, por otro, como lugar de unificación de contenidos y archivo de la experiencia contemporánea. Dicho de otro modo, el buscador no sólo permitía buscar una realidad, sino crearla y estructurarla en función de sus propios patrones de gestión de datos.

Por otro lado, en las nuevas tecnologías, la imagen goza de un carácter tanto visual como espacial, que permite hablar no solo de una nueva lógica de disposición de los contenidos, sino de una jerarquía (o una falta de ella), según la cual las imágenes y los datos se suceden, solapan y contradicen, estableciendo entre ellos vínculos inéditos. Esta sería la vía de acceso a una nueva semántica y referencialidad que tiene mucho que ver con lo que José Luis Molinuevo ha denominado “estética del topógrafo” (Molinuevo, 2011); una práctica dialéctica basada en objetos encontrados, que supone una forma diferente de relacionarse con el presente (y el pasado). Un cambio de perspectiva sobre la herencia cultural, a la que legítimamente uno puede acceder de manera desprejuiciada, dispersa y descentralizada, construyendo su propia genealogía cultural, ahora ya de manera claramente *compleja*.

Como la de un topógrafo, también esta obra de Jorge Carrión respondía a la lógica de los objetos encontrados. Se trataba, pues,

de una obra construida y diseñada a través de la edición de los resultados obtenidos en una búsqueda, mostrando de este modo su propia arquitectura, haciéndola del todo visible. Pero con una diferencia: el relato no lo constituían solamente los datos (extractos ordenados de los resultados), sino aquello que los vinculaba y que no aparecía mencionado de forma explícita en el texto. Una instancia narrativa que reforzaba la eficacia semántica de este recurso, al tiempo que lo vinculaba con otras obras del autor, como podría ser el caso de *Gr-83* (Edición de autor, 2007), donde ya se adelantaba la posibilidad de este proyecto:

La identidad es líquida. Los viajes fluyen. Antes del viaje que algún día haré, para vivir en La Alpujarra y para descubrir quién fue en verdad José «Pepe» Carrión, el Rojillo, tengo que navegar por la red, y por los libros, y por mi memoria, para intentar encontrar una respuesta (2007: 272).

Se intuye aquí la necesidad de reconstruir una genealogía, de acometer un retorno a los orígenes (paternos, en este caso), pero para resolver un conflicto propio de identidad.

En el caso concreto de *Crónica de viaje*, la representación de la búsqueda no sería ya únicamente textual, sino visual, en clara sintonía con el salto cualitativo de la palabra a la imagen, mencionado anteriormente, solo que ahora no para detenerse en ese punto, sino para regresar de nuevo a la palabra y al texto. En este sentido, la obra mostraría representaciones de pantallas con la localización de los resultados, pero de un modo integrado, muy próximo a lo que Vicente Luis Mora ha identificado bajo la categoría *textovisual* en la escritura: la conjunción de “texto e imagen en lo horizontal y una continuidad de artes, ciencia y tecnologías en su semántica vertical” (2008: 63).

Lo que se plantea, entonces, es un tipo diferente de relación entre la tecnología y lo literario, apostando por una integración estructural de ambos espacios, con el fin de alcanzar una ubicuidad semántica coherente y hasta cierto punto “objetiva”. Es lo que Antonio Gil González ha calificado como *intermedialidad mixta* o remediación (2012: 36), pese a las limitaciones propias del formato impreso. En este sentido, lo que sucede en *Crónica de viaje* es, ante todo, una intervención. De este modo, cada página de la obra muta o se transforma en la imagen de una pantalla o *pantpágina*, en términos de Vicente Luis Mora (2011), pero sin ser una pantalla, esto es: representación intervenida de esa interfaz.

Se trata, en definitiva, de una emulación de las imágenes de la red, pero también de su propia tiranía: “si no están [las imágenes], se buscan o se crean. [Internet] Es un pozo sin fondo” (de Diego, 2017). En este sentido, la emulación tiene también otras interpretaciones. Por ejemplo, la metáfora de la navegación, que por un lado remite a la búsqueda de información a través del buscador y, por otro, a la propia experiencia del viaje. Un viaje que, como en otros de sus libros, equipara el trayecto o recorrido al proceso de indagación y re-construcción de la genealogía del autor ficcionado. Un recorrido en paralelo cuyo registro tiene lugar a través de la composición texto-visual de una serie de hallazgos (datos) convertidos aquí en verdaderos acontecimientos.

Ahora bien, el efecto pretendido de objetividad, puesto en marcha mediante la representación y emulación de la interfaz tecnológica e informacional (la pantalla del ordenador, por un lado y las imágenes de la red, por otro) interfiere en esta obra con un tratamiento subjetivado de lo tecnológico. Dicho de otro modo, el viaje, incluso si es a través de los dispositivos digitales, se convierte en estas páginas en un medio de autoconocimiento, además de constituir un pretexto argumental para reflexionar sobre los

conflictos identitarios y lingüísticos, o sobre la posibilidad de reconstruir con fidelidad los propios orígenes (la otra genealogía), dando por sentado el poder documental de la imagen para estos casos, incluso cuando se carece de registro.

En *Crónica de viaje*, Carrión traslada a la creación literaria un funcionamiento en principio externo a lo literario. Una lógica operacional y una disposición de los contenidos (de nuevo, el listado) que permite establecer una conexión entre esos distintos objetos encontrados (resultados) de forma pragmática y análoga a lo que ocurre en la realidad a través del algoritmo.

Como escritura de imágenes en lista, *Crónica de viaje* conecta con las formas en que hoy se administra la información en los medios y plataformas digitales, al mostrar una disposición de los contenidos que, aunque anula (o problematiza) la idea de fragmento, favorece la coherencia y el sentido de conjunto. La recontextualización de esos hallazgos pertenece aquí al territorio de lo literario, pero la fórmula de trabajo puede actualizarse como ejercicio de apropiación y mostración de los contenidos e, incluso, como ejercicio de no ficción.

Sin embargo, y aunque en esta obra el autor incide especialmente en las posibilidades que ofrece para la narración la gestión y distribución de datos de los dispositivos digitales, el aspecto más llamativo de la obra tiene que ver con el buscador. Google se presenta aquí como espacio semántico de la obra, pero bajo una identidad intervenida. Privado de su cromatismo habitual, el buscador se presenta en escala de grises, una tonalidad que resalta -y no es una contradicción- la recepción de su interfaz (en realidad, su representación gráfica, como pantalla), en tanto ruina tecnológica contemporánea.

Esto explicaría buena parte de los cambios que tuvieron lugar en la edición posterior de la obra, en el año 2014, que seguía manteniendo su carácter conceptual, pero ahora siguiendo tendencias más comerciales. De la mano del sello editorial Aristas Martínez, lo que en un principio había funcionado como una limitación (el trabajo con imágenes de las nuevas tecnologías) se convirtió en una posibilidad más de expresión, que redoblabla su protagonismo. De este modo, *Crónica de viaje* experimentó una actualización de imagen que afectaba tanto a las cubiertas (que simulaban un *Macbook Air* de Apple) como a las páginas pares interiores que, a modo de teclado, iban progresivamente completándose, del mismo modo que ocurría con la experiencia de lectura y visualización de la obra.

El giro que esto supone, al tematizar y vincular este nuevo diseño a la textualidad original de la obra (con Google ficcionalizado y presentado en escala de grises), sigue haciendo de este proyecto un ejemplo paradigmático de remediación intersemiótica (la convergencia de un nuevo medio, Google, en otro viejo, el libro), pero ahora llevada a una escala superior (la correspondencia libro-Macbook).

La obra perdía así el carácter artesanal característico de la edición anterior, pero la reconciliaba con el mercado (en su versión más comercial), sin modificar sustancialmente la articulación de su discurso original a través de una arquitectura semántica y funcional donde cada elemento generaba múltiples perspectivas. Operando por analogía, el lector se veía inmerso en un proceso perceptivo y hermenéutico que tenía más que ver con la esfera digital que con las tecnologías asociadas a los formatos impresos. Al fin y al cabo, la complejidad de esta obra descansaba en la gestión de sus discontinuidades argumentales y las distintas textualidades que convivían en ella, como parte de su propia génesis.

3. Aplicaciones como canales de difusión. *Donde la ebriedad* (La Bella Varsovia, 2017), David Refoyo

Como poemario de naturaleza textovisual, *Donde la ebriedad* resulta ser un proyecto que sigue apostando por el formato impreso, pero ya no a la manera tradicional. En una exploración inusual sobre las posibilidades de apertura del texto a otro tipo de textualidades, el autor diseña un discurso transmedia donde el lenguaje de código y las aplicaciones digitales conviven con referencias intertextuales de naturaleza audiovisual y musical.

Lo que más llama la atención, no obstante, es el propio diseño de esta obra, que comienza en la cubierta, con un montaje visual muy elocuente, y que continúa en la propia configuración de la página, expandida en cuanto a su gestión y representación del contenido. Hasta cierto punto, la disposición texto-espacial de algunas de estas páginas recuerda visualmente a las glosas de los textos clásicos, solo que ahora adoptando una forma lingüística más compleja (o, al menos, más adecuada al contexto histórico de este tiempo). Son, en distintos momentos, una traducción de la emoción que descansa en ciertos poemas, al tiempo que ejercen como contexto narrativo y marco de diferentes acontecimientos y vivencias, que optan por explorarse a partir de códigos lingüísticos muy diferentes: la palabra, por un lado, y los códigos de programación, en tanto registros que permiten, cada uno desde su singularidad, un acceso alternativo (pero también complementario) a la intimidad que se recrea en estos versos.

La complejidad hermenéutica que plantea esta obra tiene que ver sobre todo con su estructura enunciativa. Como proyecto transmedia (y multimedia), *Donde la ebriedad* transmuta su naturaleza poética de apariencia más o menos tradicional en una

digital, al integrar en el discurso, como instancia de enunciación, los códigos QR. Para la lectura y comprensión holística de esta obra resulta fundamental contar con un dispositivo digital que permita, mediante el uso de una aplicación, la lectura de esos módulos informacionales.

Dicho de otra forma, la lectura de este poemario requiere la utilización -en solución de continuidad- de un teléfono móvil o tablet con conexión a internet, pues solo de esa forma puede llevarse a cabo una lectura secuencial de la obra, sin ignorar parte de su semántica y retórica.

Por esta misma razón, lo tecnológico no puede verse en este caso como un agente complementario, pues se resuelve de forma significativa, semántica y consustancial a su propia naturaleza. En este sentido, a través de los códigos QR y, por tanto, del uso de aplicaciones de lectura como canales de acceso y difusión de contenidos, se permite a los lectores acceder a un universo poético que se cuestiona, sobre todo, las posibilidades expresivas que ofrece hoy la tecnología, puesta al servicio de la creación literaria. En un sentido amplio, *Donde la ebriedad* es la puesta en práctica de una investigación, en términos creativos, de los límites del lenguaje, en un momento en que la propia idea de lenguaje se ha colmado de complejidad. Hay que pensar, por un lado, en la lógica de la alta tecnología (aplicaciones que expanden la lectura a formatos audiovisuales e incluso lúdicos; por ejemplo, mediante un test que reta a los lectores a medir su conocimiento sobre los poetas Claudio Rodríguez y David Refoyo) y, por otro, en las distintas posibilidades que David Refoyo explota en cuanto a la gestión de las discontinuidades: desde la tipografía, que define espacios expresivos en esta obra, a la propia creación de un *sampler* poético, hospedado en el dominio <www.dondelaebriedad.com>, propiedad del autor (y no del sello editorial).

Por otro lado, la dislocación que se produce en el título de la obra, correlato emocional y semiótico de *Don de la ebriedad* del poeta Claudio Rodríguez, lleva a suponer un interés no solo temático por esta obra, sino también emocional, asumiendo las condiciones vitales e intelectuales en que fue escrita: año 1953. La obra cobra así un carácter conceptual, en tanto aplica a los poemas una superposición de miradas, dialécticas y deformadas, que actualiza las referencias tanto espaciales como emocionales a través de unas coordenadas temporales que distan entre sí más de sesenta años. De este modo, el sujeto poético de *Donde la ebriedad* parte de una localización enunciativa distinta, al haber asumido la tecnología como parte de su genealogía y, por tanto, por participar de una herencia cultural ajena a las jerarquías. Una genealogía cultural que avanza sobre su tiempo y las condiciones de contemporaneidad, pero sin dejar por ello de revisar las distintas tradiciones. Esta herencia es, además, una herencia mediática. Por eso en estas páginas se crea toda una semiótica respecto a las letras de canciones de rock, personajes de series de televisión comerciales, aplicaciones informáticas y grupos de música independiente.

Los contenidos audiovisuales que componen esta obra, han sido, además, creados de manera específica para ella, resultando de este modo otra forma de texto (poético), disponible para su lectura mediante el uso de aplicaciones y servicios digitales, como la plataforma Youtube.

En este sentido, la hibridación que presenta esta obra como parte de su génesis tiene mucho que ver con el carácter textovisual mencionado anteriormente pero, también, con un interés por parte del autor por generar experiencias poliestéticas, explorando las posibilidades que ofrece la tecnología no ya como soporte o medio de lectura (de acceso al contenido de la obra), sino sobre todo y,

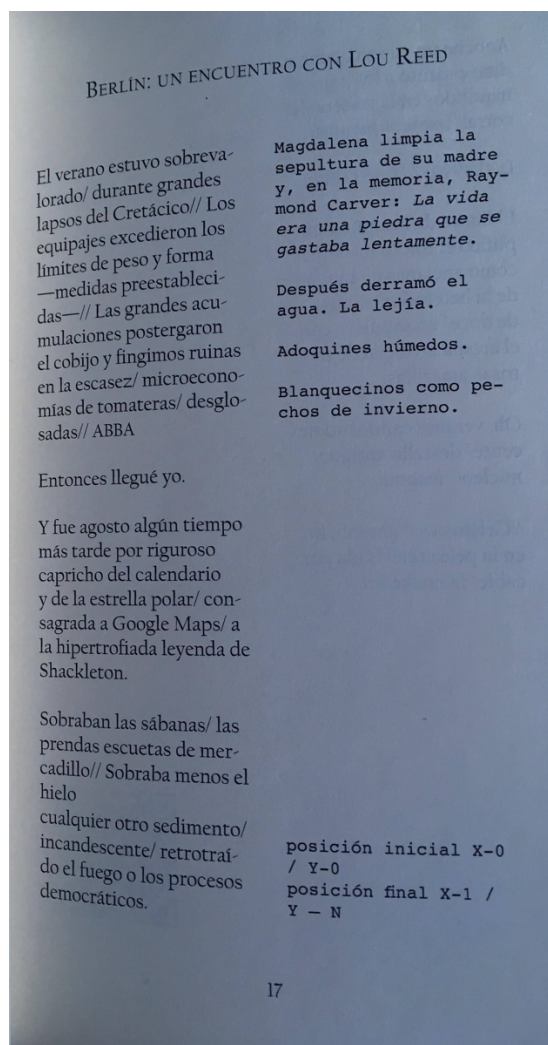
especialmente, como textualidad. Esto es, como lenguaje legítimo para la enunciación de sus propias coordenadas poéticas. Esto supone una mutación en cuanto a lo que puede ser entendido actualmente como literario, pues la innovación que aporta esta obra no viene únicamente por el lado del soporte, sino del lenguaje.

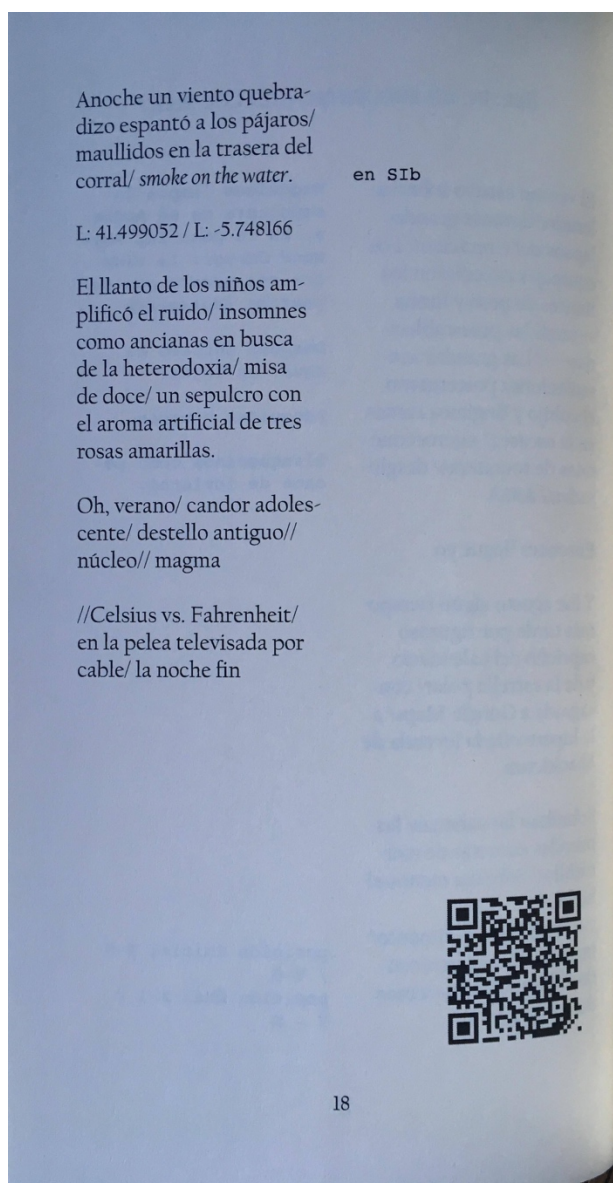
La práctica no es en absoluto novedosa, pero la solución sí es interesante. Mientras otros títulos han apostado por integrar los contenidos digitales en plataformas ajenas al propio formato impreso, más allá de un código de ubicación, o directamente en páginas con desarrollo independiente al de la obra, David Refoyo ha creado, dispuesto y localizado una serie de textos (gráficos, visuales, audiovisuales e interactivos) en una página impresa y también digital a través de un módulo gráfico que requiere de una aplicación -doble interfaz- para su descodificación y posterior “lectura”, en un sentido ampliado del término.

De algún modo, lo que sucede en estas páginas no es más que la solución discursiva y poética de una pulsión creativa que asume las circunstancias en que opera como una posibilidad para la creación y que por tanto no renuncia a ningún tipo de textualidad. El resultado es un texto orgánico que explora, como lo hizo Claudio Rodríguez en su momento, una realidad efímera, pero ahora a través de una tecnología que funciona como ruina y que corre el riesgo de volverse obsoleta con el tiempo.

Una obra como esta, tal y como ocurría con *Crónica de viaje*, supone igualmente un riesgo editorial (a lo que se suman también las reticencias de algunos usuarios a la utilización de aplicaciones que recaban datos personales). No obstante, y esto es importante, la obra de David Refoyo no participa de una fascinación injustificada por la tecnología, sino que lo que sucede aquí es una apropiación de recursos, objetos y sujetos culturales pertinentes, en el sentido

de significativos, para lo que este libro plantea. Una renovación estructural en la que prevalece la intención de “mostrar”, de convertir la materia poética también en imagen textual, que no es ruptura ni novedad, sino consecuencia de una evolución natural y consustancial a lo literario, que avanza sobre su tiempo, interrogándose sobre las condiciones en que puede resolverse hoy la experiencia poética.





Figuras 3 y 4: *Donde la ebriedad*, detalle de las páginas 17 y 18

Por último, el otro agente que sí convendría tener en cuenta tiene que ver con la figura del lector (consumidor) de este tipo de obras, pues de él se espera una participación activa, además de una disposición favorable hacia la estrategia de medios en que se

desarrolla su discurso. En este sentido, una experiencia poliestética, basada en arquitecturas semánticas y semióticas más complejas, no debería traducirse en una dificultad de acceso para los lectores de la obra. Es necesario, como ha demostrado David Refoyo en este proyecto, que el diseño de la obra asuma como fundamental la importancia de introducir en la interfaz libro/pantalla una solución bien entendida del concepto de *usabilidad*.



Samplea los instrumentos a tu gusto y descubre cómo suenan las diferentes poéticas en diferentes estructuras musicales. Todo activo es un ejemplo de lo que hacemos en el show Refoyo y SusHijas



Figura 5: *Donde la ebriedad*, detalle del sampler

4. Nuevas formas de jerarquía. *El hacedor (de Borges). Remake* (Alfaguara, 2011), Agustín Fernández Mallo

A la hora de hablar de nuevas formas de jerarquía, emerge de forma inevitable una visión de la historia diferente a la tradicional, en la que los objetos culturales generan perspectivas de ida y vuelta, no necesariamente de acuerdo a un orden cronológico o historiográfico. A la luz de las nuevas tecnologías, también el peso de las tradiciones se ha visto modificado, para beneficio de los legados culturales, que pasarían a gestionarse de manera más pragmática y desprejuiciada, asumidos en su total disponibilidad.

Como señala Nicolas Bourriaud a propósito de estas cuestiones, “el predominio de lo múltiple va de la mano de una concepción heterocrónica del tiempo” (2015: 77) que favorece, por ejemplo, una lectura horizontal de los objetos culturales, el adelgazamiento de la historia y las tradiciones, o una inversión de los hábitos tradicionales de creación y legitimación de sentido. A partir de una visión personal de la historia y la herencia cultural, resulta lícito que cada uno construya su propia genealogía cultural. De esta forma, en el horizonte cultural contemporáneo, los sujetos y objetos culturales interactúan y confluyen de manera reticular, resultando así tanto o más interesantes los vínculos que se establecen entre ellos que los propios contenidos en cuanto tal.

Decía Fernández Mallo que uno de los cambios más importantes que había tenido lugar en este tiempo era que en la actualidad ya no se creaba tanto a partir del conocimiento, como desde la información.

Aunque al crecer la información siempre crece el conocimiento, en términos relativos podemos decir que antes se creaba desde la escasez de información y el exceso de conocimiento; ahora desde el exceso de información y la escasez de conocimiento. Y eso ha cambiado radicalmente la forma de concebir, hacer y ofrecer el arte respecto a hace no más de dos décadas (Fernández Mallo, 2009: 78).

Con relación a estas ideas, *El hacedor (de Borges)*, *Remake* resulta una obra paradigmática, en cuya génesis no se anula la posibilidad de que sea la obra de Borges la que se vea modificada intertextualmente por la de Fernández Mallo, invirtiendo de este modo la cronología tradicional y previsible de lectura y recepción de ambos textos. Dicho de otra forma, lo que se estaría planteando bajo esta lógica es un tratamiento de la tradición que, por un lado, permite la circulación de las influencias en ambas direcciones y, por otro, cuestiona la distinción sobre el lugar “legítimo” que debería ocupar cada uno de los referentes.

La perspectiva de trabajo de Agustín Fernández Mallo respecto a la obra de J. L. Borges muestra una posición *radicante* (Nicolas Bourriaud), propia y apropiada de aquel texto, que no parece buscar tanto reactivar el imaginario de Borges como su propio horizonte estético. En este sentido, *El hacedor (de Borges)*, *Remake* sería la consecuencia de haber asumido la obra de Borges (a pesar del término “remake” que aparece en el título) como espacio de reflexión y de intervención estética, y no tanto como materia. De hecho, en esta obra de Agustín Fernández Mallo parecía concluirse un proceso de exploración, como investigación e innovación estética de lo literario, que no se limitaba únicamente a sus libros publicados con anterioridad.

Tanto es así, que durante años esta obra se presentó como proyecto “en marcha”, inacabado, y por tanto como homenaje a la propia figura del *hacedor*, teniendo en cuenta el carácter artesanal de la obra y su morfología, como texto escrito, anunciado y mostrado a intervalos. *El hacedor (de Borges), Remake* es una obra angular en la que confluyen muchas de las inquietudes exploradas por el autor en sus obras anteriores, y muy especialmente en su blog: *El hombre que salió de la tarta* <<http://fernandezmallo.megustaleer.com>> . Fue ahí donde Agustín Fernández Mallo parecía estar explorando una inquietud estética que inevitablemente pasaba por lo tecnológico, lo visual y lo textual, en un orden perfectamente interiorizado.

Ayer, en Barajas, compré La Vanguardia. Los miércoles viene entre sus páginas el suplemento Cultura/s. Hubo dos cosas que me llamaron mucho mi atención: esas dos imágenes que pongo. La primera pertenece al artículo, *Si lo sé, no vienes*, de Jordi Balló, en el que habla de los programas de TV dedicados a vender casas. Y la segunda, de *Planos de arquitectura*, de Mauricio Bach, en el que se tratan recientes documentales sobre vida y obra de arquitectos.

Dejando aparte los artículos a los que pertenecen, esos dos fragmentos me interesaron por sí solos. En mi opinión, tienen la fuerza de la literatura, son literatura: triple vida y extraña muerte de una persona conocida y cabal, y el reputado cineasta que se autoparodia ante la fachada de una de las casas más serias y tétricas del siglo 20.

Pero me interesaron, sobre todo, porque veo una relación entre esos dos fragmentos. Y no me refiero a que ambos, el arquitecto Kahn y Hitchcock construyeran casas, ni tampoco me refiero a que Kahn sea la contrafigura de los personajes de las películas de Hitckcock [...], ni tampoco me refiero a que los dos siempre salgan en retratos en B/N, ni a que los dos, cada uno en su disciplina, hayan sido constructores de una cierta monumentalidad, ni que sean representantes de una última

modernidad. No me refiero a todo eso, sino a otra cosa que une esos dos fragmentos, pero que no sé qué es. (Fernández Mallo, 2010)

Hasta cierto punto, lo que sucedía en este blog, si se tiene en cuenta el resto de publicaciones de naturaleza similar, permitía entrever un perfil de investigación unido de forma íntima al propio proceso de creación del autor. Eso explicaría, por ejemplo, que muchas de las interrogaciones de carácter estético que el autor fue planteando eventualmente en el blog, aunque cada vez con más frecuencia, aparecieran de algún modo materializadas en esta obra, que hasta cierto punto puede ser considerada la culminación de un ideario estético, hecho público a través de su blog, y basado en una serie de objetos y sujetos encontrados, abiertos a un tipo de lógica y vínculo relacional *novedoso*.

Por citar un ejemplo, *El hacedor (de Borges)*, *Remake* resulta paradigmático en relación a una de las cuestiones más discutidas de aquellos momentos, y que tenía como materia la propia noción de fragmento, cada vez más discutida y puesta entre las cuerdas por muchos de los autores que, en ese momento, estaban cuestionando la arquitectura tradicional del discurso literario.

Ya se ha hablado del concepto de lista, vinculado a la lógica y disposición de los contenidos en las redes sociales, los buscadores de datos o las aplicaciones digitales; de la combinación de diferentes textualidades en la obra, dando lugar a experiencias poliestéticas de lectura, que como proceso hermenéutico estaba cambiando en función de los distintos códigos que podían ser incorporados al texto, gracias a la generalización de funciones, recursos y herramientas de la alta tecnología.

Como ya se ha dicho, para entender esta obra resulta fundamental conocer el trabajo en la red de Agustín Fernández

Mallo, especialmente en su blog *El hombre que salió de la tarta*. Un espacio en el que ensayo, reflexión y creación, se iban entrelazando, muchas veces sin que fuera posible hacer una distinción clara entre una dimensión y otra de trabajo. De algún modo, el blog permitía llevar a la práctica aquello que el libro, por su propia tecnología, terminaba limitando. Fueron varios los intentos del autor por incluir en sus obras contenidos audiovisuales que, finalmente, acababan alojados en su blog como material complementario -pero no comercializado de manera conjunta con la obra ni, mucho menos, formando parte de la edición (impresa) de la misma.

El blog permitía, en toda su plasticidad, poner a prueba lo que José Luis Molinuevo ha denominado un “pensamiento en imágenes”. Un medio y método para “comprender (sin conceptos emocionales, filosofía) este mundo (tiempo, espacio) encontrando, produciendo, mezclando imágenes, no leyéndolas (semiótica) ni imaginándolas (platonismo), sino experimentándolas (modernidad estética)” (2011a). En el caso de Agustín Fernández Mallo, sus *reflexiones* en imágenes (como podría ser el caso de la serie *Filmar América* de 2010, <<http://fernandezmallo.megustaleer.com/filmar-america/>>), servirían no solo para poner el acento en la nueva referencialidad establecida entre el hombre y las nuevas tecnologías, crucial para entender la expresión de la emoción a través del filtro de la tecnología; sino, también, para realizar una interrogación directa sobre los límites del lenguaje poético, literario.

Son significativos los documentos audiovisuales que acompañaron a sus obras, desde *Proyecto Nocilla* a *El hacedor (de Borges)*, *Remake* pues, pese a las limitaciones legales, formales y editoriales que esto planteaba, no dejaban de mostrar una manera natural, como solución de continuidad, de vincular distintos

espacios discursivos como parte de un proyecto creativo más amplio que el meramente publicado en formato impreso. De la misma manera que en sus obras literarias se filtraba no poca teoría (y en sus ensayos, por el contrario, altas dosis de creación), también estos documentos audiovisuales respondían a la misma condición estética que el autor proyectaba en sus obras literarias. Por un lado, la no renunciaba, porque también es elocuente, al error y, por otro, la apreciación en términos estéticos de los procesos de preproducción, pues a menudo es ahí donde se producen los momentos de *revelación*: “el intercambio sin tregua entre el significante y *lo insignificante*” (Bourriaud, 2015: 11).

Como parte esencial de su imaginario estético y poético, es común que el autor muestre, e incluso convierta en motivo y objeto de reflexión, el proceso de realización, construcción y elaboración de sus trabajos, reivindicando de esta forma el propio concepto de artesanía, solo que ahora actualizado a la luz de las nuevas tecnologías. Es característico, además, el trabajo con imágenes, sujetos y objetos encontrados, insertos en una lógica donde lo importante no es la naturaleza de los contenidos (imaginario del *residuo*), sino su funcionalidad (*reciclaje*). Su capacidad para mover a la reflexión a partir de una convergencia y disposición concreta de los mismos, pues es ahí donde surgen las mutaciones estéticas: en las conexiones inéditas que se establecen entre las partes.

De esta forma, el autor estaba proponiendo un modelo de trabajo en torno a un nuevo espacio referencial que, por analogía, respondía a los criterios de la *Teoría de conjuntos*. Un concepto intuitivo que podía definirse como “la agrupación en un todo de objetos bien diferenciados de nuestra intuición o nuestro pensamiento”, no repetidos y no ordenados (Cantor, 2005: 320). Algo muy similar a la lógica operacional de la red y los contextos

digitales, donde los mecanismos de generación de sentido y coherencia dependen de la perspectiva y postura que cada uno adopte en torno a ello. Ante un excedente de información como el que protagoniza Internet, es fácil entender que los mecanismos que permiten dotar de sentido, coherencia y relevancia estética a una serie de contenidos pasa, inevitablemente, por rechazar las jerarquías y presupuestos establecidos. La cuestión es de naturaleza pragmática, pues depende sobre todo de la función que cumplan estos elementos en un imaginario estético concreto, que en cuanto tal es libre (por legítimo) de generar sus propios recorridos entre las distintas tradiciones y herencias culturales, por un lado al margen de la legitimidad artística preestablecida y, por otro, de su lectura histórica e historiográfica.

En estos mapas o cartografías de objetos encontrados (de nuevo, como *estética del topógrafo*) descansa una práctica artística donde lo importante es la unidad semántica, intuitiva y subjetivada, de las partes, que dejan de ser entendidas como fragmento, porque ya no pueden concebirse aisladas de esa totalidad. El autor-topógrafo ya no se sitúa en el lugar de la información, sino en los espacios *entre* que construyen esa nueva superficie de significado. De este modo, es fácil pensar en cómo la localización personal de la emoción estética (también en formato lista) es un paso inevitable para la construcción de la propia poética y genealogía cultural.

A este respecto, es ilustrativo el apartado *Mutaciones* (páginas 58-99 de la obra) y, en concreto, la mutación número 3: “Un recorrido por los monumentos de *La Aventura*”, donde a partir del concepto de *ruina contemporánea*, que además opera a nivel conceptual, el autor elabora un falso retorno en el que tecnología e imagen elevan al texto a una dimensión discursiva compleja, y muy interesante en términos estéticos.

Recuperando la idea de desplazamiento que planteaba Jorge Carrión en *Crónica de viaje*, este recorrido por los monumentos de *La Aventura*, la película de Michelangelo Antonioni, filmada en 1960, propone un lugar de indeterminación entre la experiencia real (física) del viaje y aquella que se lleva a cabo a través de la tecnología (igualmente real, si se considera que el sentimiento de desplazamiento se *realiza* de igual modo. En este sentido, no se estaría reconstruyendo una experiencia, sino construyendo una nueva sobre esa previa.

Esto es así por cuanto el autor pone en marcha un topografía de la ficción, al tratar de ver y buscar algo que ya no está en ese lugar. Una imagen que se convierte en cuestión metaliteraria, como reflexión sobre los límites del lenguaje y, por tanto, de la representación. El autor, Agustín Fernández Mallo, lleva a cabo en este caso un ejercicio conceptual sobre la relación y sinergia de espacios como la tecnología, la imagen y la escritura, en tanto filtros para una representación concreta de la emoción estética que reside en uno de los motivos centrales, por constante, en su trayectoria literaria: la búsqueda de la matriz del amor, que en el caso de este recorrido tiene como detonante un falso retorno a *La Aventura*.

Tomando como punto de partida el recorrido de Lisca Bianca, que aquí constituye una topografía, el autor reconstruye una parte concreta de la película que, paradójicamente, no es la que ocurre en el texto. Dicho de otra forma, la búsqueda no es ese escenario, la suma de una serie de coordenadas espaciales, sino Anna, el personaje que desaparece en la película:

No tardé en encontrar el lugar donde se había ubicado la cabaña de yeso que aparece en la película; unos restos de loza me lo indicaron. Por

supuesto, de esa cabaña y de las rocas de cartón piedra que la rodeaban no quedaba ni rastro. El perímetro sí que estaba marcado por vestigios de piedras reales. Traspasé ese perímetro, extraje el iPhone de mi bolsillo y, tras una breve búsqueda alfabética, apreté *play* y la película *La Aventura* comenzó a reproducirse. La pasé hacia adelante rápidamente, hasta la escena en la que, desaparecida Anna, todos están en esa cabaña. (Fernández Mallo, 2011:90)

Como se muestra en este extracto, la percepción del espacio no era ya la que ofrecía la propia isla, sino el iPhone a través de su pantalla, en tanto interfaz que en este caso despliega otro tipo de percepción y lógica sobre los acontecimientos.

Apreté el botón de pausa del iPhone. Saqué de la mochila una pequeña escoba plegable, limpié un poco el suelo de guijarros, y con el otro extremo de la escoba, que era una pequeña pala, hice un rectángulo en la tierra, justamente donde, por lo que me mostraba la pantalla, en su día había existido una pequeña estantería. (Fernández Mallo, 2011: 90)

Es que José Luis Molinuevo ha identificado como “un cambio cualitativo: estamos ya ante lo que podría denominarse una *literatura 3D*. En ella, mediante los *zoom out* y *zoom in*, las dicotomías enfrentadas del espacio tiempo desaparecen, para quedarse en un espacio y tiempo intermedios” (2011:10). Sirviéndose de la tecnología, el autor pone en marcha una complejidad formal que va más allá del formato impreso a la manera tradicional. “Con un ojo en el camino y otro en el iPhone, o lo que es lo mismo, en la espalda de Ana” (Fernández Mallo, 2011: 92), el autor establece un vínculo de presencia entre Anna en la imagen y la realización de un falso retorno a ese contexto, que

no es tanto la isla, como su imagen. En este sentido, la tecnología aparece tratada ahora no solo como un medio de percepción, sino como un catalizador de emoción que activa un tipo de experiencia y de recepción poliestéticas.

Poco antes de llegar extraje el iPhone del bolsillo con intención de apagarlo, y de pronto Monica estaba de nuevo en la pantalla, pero esta vez yo no la seguía, sino que era ella quien corría hacia la posición en la que yo me encontraba, venía directamente a mí, con los brazos abiertos, y entonces, justo al llegar pasó de largo, así, como sin verme. Me quedé clavado. Me di cuenta de que no era Anna a quien buscaba Monica, sino a mí. Sólo que ella había llegado con 45 años de antelación a ese lugar, y yo ni había nacido, e inevitablemente ella pasaba de largo (Fernández Mallo, 2011: 97 y 98).

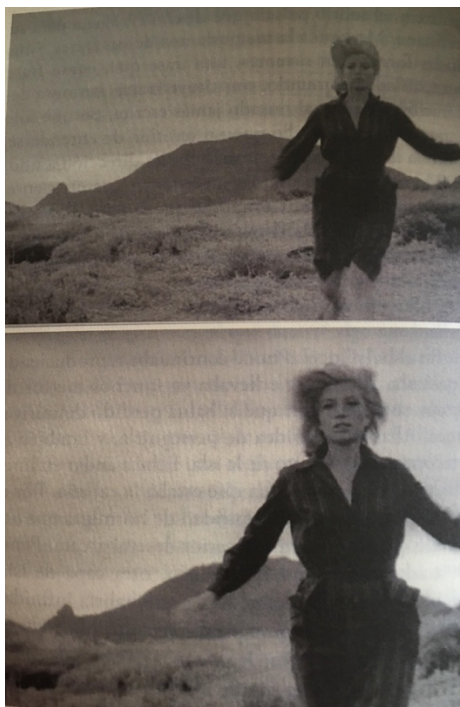


Figura 6: Detalle de la página 98 que recoge las imágenes citadas en este extracto.

Esto pone de manifiesto, además, una conciencia de lo tecnológico como elemento natural de relación con el entorno y, por tanto, como vehículo inevitable de la experiencia contemporánea. De esta forma, asumiendo e interiorizando la plasticidad que permiten estos medios, la experiencia de lo literario muta en poliestética. De hecho, aunque esta obra se presentó en formato impreso y en versión digital¹, la sinergia entre ambas textualidades permitiría hablar en este caso de una “integración *multimedia* [y] una *hibridación* interna incuestionable” (Gil González, 2012: 33), como resultado de un tratamiento optimizado de lo tecnológico aplicado a lo literario (textovisual), que ya no pasa tanto por la tematización de esta influencia, como por la integración *estructural* de un espacio/medio en otro que, por lo mismo, suma complejidad a la propia noción de construcción textual. “La configuración intermedial [...] ha girado de lo externo a lo interno, de lo transmedia a lo multimedia” (Gil González, 2018: 211) convirtiéndose en estrategia de pensamiento y, en consecuencia, en una de las bases de la experiencia poética contemporánea.

5. Conclusiones

Es un hecho que los fenómenos literarios ligados a la tecnología se han vuelto cada vez más comunes y sofisticados, como muestran estas tres obras, que responden a una temporalidad distinta, aunque próxima entre ellas. En la actualidad, la cultura se concibe, tal y como indica Nicolas Bourriaud en *La exforma* (2015),

¹ Además de esto, existía también una versión digital enriquecida, disponible para su lectura en dispositivos con conexión a internet. No obstante, el autor aclaraba en una nota al final de la obra que “todos estos añadidos no son necesarios para la lectura del libro en papel, pero sí creo que, unidos a éste, conforman una segunda obra” (Fernández Mallo, 2011: 171).

como un “paisaje de archivos infinitos” (2015: 13), cuyo sustrato tecnológico ha terminado por modificar el modo en que pensamos y sentimos, actualmente. Como clima de época, se han ido generando nuevas coordenadas creativas, en las que se produce una participación subjetivada de la tecnología que, en cuanto tal, propone nuevas formas estéticas y teóricas. El resultado son prácticas singulares, a veces tentativas, abiertas a la manufactura, a la lógica DIY, pero que sobre todo son el resultado de genealogías personales y, por tanto, de un rastreo poético de objetos culturales, apropiados bajo demanda.

Como apertura estética, esto supone, a su vez, una mutación de los contenidos susceptibles de ser utilizados como materia poética, de la misma forma que también han mutado los formatos y los paradigmas creativos, que bajo esta óptica expanden las posibilidades tradicionales que ofrece la tecnología impresa.

Nadie duda en estos momentos de que las nuevas tecnologías han propiciado un buen contexto para la experimentación y la renovación del paradigma literario, tal y como ponen en evidencia los tres títulos seleccionados en este trabajo. Tanto es así, que el modo en que estos autores han construido, diseñado y producido sus trabajos puede entenderse igualmente como un ejercicio de compromiso con la propia creación y, por tanto, como una forma de investigación (e innovación) estética de lo literario.

Así, resulta clave la propia reflexión sobre la interfaz de los dominios estéticos, pues la manipulación de los objetos culturales, las relaciones inéditas que se establecen entre ellos y la falta de jerarquías, lleva a considerar la herencia cultural como una constelación de signos, objetos y sujetos culturales, susceptibles de ser traducidos, apropiados y recontextualizados, como parte de una genealogía cultural contingente, personal y personalizada.

De esta forma, los autores pasan a situarse en una posición dialéctica con el concepto de Historia, pues toda “obra de envergadura inventa su genealogía y crea, a contrapelo, una nueva historia de la literatura” (Bourriaud, 2015: 69). Hay que pensar que la obra literaria, en cuanto tal, no propone únicamente contenido formal, sino un contexto interpretativo e histórico adecuado a sus propias coordenadas estéticas. Quizá por eso, a menudo en estas obras se funden lo creativo y lo teórico, como parte de un mismo discurso que resuelve lo literario al tiempo que muestra e invita a reflexionar sobre su propio lugar como objeto cultural.

En la era de la red de Internet, de la comunicación en tiempo real y de hipermovilidad global, parece muy lógico que se instalen nuevos modos de percepción y de representación del espacio y el tiempo, los cuales conducen a los artistas a entrelazarlos uno con otro bajo la forma de las cintas de Moebio visuales, de cadenas de signos donde se mezclan características de diferentes medios y formatos bajo la tutela de la pantalla y de las posibilidades que ofrecen las herramientas numéricas. Inmersa en este universo de “impactos visuales” permanentes, cuyas premisas describió hace tiempo Walter Benjamin, la sensibilidad del individuo del siglo XXI se encamina hacia un imaginario de lo múltiple y hacia formas reticulares. (Bourriaud, 2015: 76)

La cita es extensa, pero resume un signo de época que pasa por las identidades digitales, la concepción de la tecnología como espacio de subjetivación y una relación desprejuiciada con las herencias culturales. Además, incide en la forma reticular, el giro hacia lo visual de las prácticas artísticas, incluyendo las literarias. Estos tres proyectos muestran, desde ópticas diferentes, la necesidad de crear y reflexionar bajo demanda, revisando formas y estructuras existentes, pero bajo circunstancias inéditas, como las

que favorecen los dispositivos digitales. Mientras Jorge Carrión permitía entrever el poder documental de la imagen a través de la configuración de una identidad, entendida como archivo; Agustín Fernández Mallo mostraba un uso integrado de la tecnología, que funcionaría en su poética como procedimiento de creación y estrategia de pensamiento. David Refoyo, por su parte, ahondaría en la exploración de la intimidad a través de lenguajes y textualidades complejas, muchas de naturaleza tecnológica o digital, poniendo de relieve una cuestión de vital importancia a la hora de aproximarse a este tipo de proyectos: el hecho de que la herencia cultural de estos autores es también mediática, y no solo literaria.

Dicho de otra forma, en torno a la tecnología no solo mutan los lenguajes y las posibilidades de expresión de lo literario, sino también la identidad, los objetos de deseo y de emoción, las condiciones de afectividad y la expresión de los afectos.

Como ya se dijo en su momento, el reto de la estética contemporánea radica en la gestión de lo múltiple. En el predominio de las relaciones “sobre los objetos, la arborescencia sobre los puntos, el paisaje sobre la presencia, el recorrido sobre las estaciones que lo componen” (Bourriaud, 2015: 77); pero ahora, además, bajo una mirada (interfaz) y unos protocolos mentales interiorizados e inducidos por Internet y las nuevas tecnologías que constituyen, ya sin duda, el folklore de este tiempo (Baron, 2008: 24).

6. Bibliografía

Baron, Denis (2008). *La chair mutante. Fabrique d'un posthumain*. Paris: Dis voir.

- Bourriaud, Nicolas (2015). *La exforma*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bourriaud, Nicolas (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Calles Hidalgo, Jara (2011). Tesis doctoral. *Literatura de las nuevas tecnologías*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Cantor, Georg (11 de 2005). *Fundamentos para una teoría general de conjuntos: escritos y correspondencia selecta*. Ferreirós Domínguez, José; Gómez-Caminero, Emilio F.; Ferreirós Domínguez, José (1 edición). Barcelona: Editorial Crítica. pp. 320.
- Carrión, Jorge (2014). *Crónica de viaje*. Badajoz: Aristas Martínez.
- Carrión, Jorge (2009). *Crónica de viaje*. Barcelona: Edición de autor.
- Carrión, Jorge (2007). *GR-83*. Barcelona: Edición de autor.
- de Diego, Estrella (2017). “Instagrameables o el asalto de las imágenes”, *El País*, <https://elpais.com/cultura/2017/08/09/babelia/1502286102_072257.html?fbclid=IwAR2Nm_MRvZFqjRMgNX7kRQtvNXvS3gzUhRCWKwLYoc8Jl_utWVbEWcjTVJQ> (9-08-2017).
- Fernández Mallo, Agustín (2011). *El hacedor (de Borges), Remake*. Madrid: Alfaguara.
- Fernández Mallo, Agustín (2010). “Louis Kahn/Hitchcock”. *El hombre que salió de la tarta*. Blog personal. <<http://fernandezmallo.megustaleer.com/2010/10/07/louis-khanhitchcock/>> (7-10-2010).
- Fernández Mallo, Agustín (2009). *Postpoesía*. Barcelona: Anagrama.

- Ferré, Juan Francisco y Julio Ortega (eds.) (2007). *Mutantes. Narrativa española de última generación*. Córdoba: Berenice.
- Gil González, Antonio y Pedro Javier Pardo (eds.) (2017). *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*. Etevaux: Éditions Orbis Tertius.
- Gil González, Antonio (2012). *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Maffesoli, Michel (2009). *Iconologías*. Barcelona: Península.
- Molinuevo, José Luis (2011). *Guía de complejos*. Salamanca: Archipiélagos.
- Molinuevo, José Luis (2011a). “A qué llamo pensamiento en imágenes”. *Pensamiento en imágenes*. <<https://joseluismolinuevo.blogspot.com/2011/02/que-llamo-pensamiento-en-imagenes.html>> (16-2-2011).
- Mora, Vicente Luis (2012). *El Lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- Mora, Vicente Luis (2008). “El porvenir es parte del presente. La nueva narrativa española como especies de espacios”, *Hofstra Hispanic Review*, nº 8/9, Summer-Fall, pp. 48-65.
- Refoyo, David (2017). *Donde la ebriedad*. Madrid: La Bella Varsovia.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/escritura-imagenes/>

**LITERATURA DIGITAL Y NARRATIVAS TRANSMEDIA:
REFLEXIONES SOBRE EL USO DE LA INTERFAZ**

**ELECTRONIC LITERATURE AND TRANSMEDIA
NARRATIVES: REFLECTIONS ON THE USE OF THE
INTERFACE**

MARÍA GOICOECHEA DE JORGE
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

ARTÍCULO RECIBIDO: 06-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 09-05-2019

RESUMEN:

Este breve ensayo presenta una serie de reflexiones en torno al uso de la interfaz que se está llevando a cabo en dos áreas de creación literaria intrínsecamente relacionadas con el medio digital: la literatura digital y la narración transmedia. Estudiar la manera en la que distintas obras utilizan esta superficie de encuentro e interacción con el medio nos permitirá encontrar puntos de intersección y divergencias para dilucidar las fronteras entre estas categorías, así como revelar las convenciones de lectura y expectativas asociadas a las diversas interfaces digitales. Como veremos, la literatura digital a menudo tiende a realizar un movimiento de implosión, atravesando un mismo soporte con distintos medios e interfaces, dinamitando las expectativas y convenciones de lectura tradicionales, mientras que la narrativa transmedia se propaga por distintos medios con un grado de disrupción de la narrativa menor, a pesar de la dispersión de sus contenidos.

ABSTRACT:

This brief essay presents a series of reflections on the use of the interface carried out in two areas of literary creation intrinsically related to the digital medium: electronic literature and transmedia narrative. Studying the way in which different works use this surface of encounter and interaction with the medium will allow us to find points of intersection and divergence in order to

elucidate the boundaries between these categories, as well as to reveal the reading conventions and expectations associated with the various digital interfaces. As we will see, electronic literature often tends to carry out an implosion movement, piercing a single reading device with different media and interfaces, blowing up the expectations and traditional reading conventions, while the transmedia narrative propagates through different media with a minor degree of narrative disruption, despite the dispersion of its contents.

PALABRAS CLAVE:

Literatura digital, narrativa transmedia, interfaz, convenciones de lectura.

KEYWORDS:

Electronic literature, transmedia narrative, interface, reading conventions.

María Goicoechea de Jorge. Profesora en el Departamento de Estudios Ingleses en la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Es coordinadora del proyecto eLITE-CM (Edición Literaria Electrónica) y forma parte del grupo de investigación LEETHI (UCM) dedicado al estudio de las literaturas en su paso al formato hipermedia.

1. Introducción

Este breve ensayo presenta una serie de reflexiones en torno al uso de la interfaz que se está llevando a cabo en dos áreas de creación literaria intrínsecamente relacionadas con el medio digital: la literatura digital y la narración transmedia. Estudiar la manera en la que distintas obras utilizan esta superficie de encuentro e interacción con el medio nos permitirá encontrar puntos de intersección y divergencias para dilucidar las fronteras entre estas categorías, así como revelar las convenciones de lectura y expectativas asociadas a las diversas interfaces digitales. Podríamos decir que vamos a prestar atención a diversas superficies de contacto: la pantalla como la nueva interfaz de la ficción; pero también las fronteras entre disciplinas artísticas como interfaces. La literatura digital y la narración transmedia comparten interfaces de lectura y escritura, sus fronteras pueden parecer difusas o permeables, sin embargo, un análisis más profundo del uso de la interfaz desvela diferencias notables entre ambas escuelas o tradiciones.

Quizá convenga aclarar que el hecho de que el anglicismo “interfaz” se haya convertido en nuestro objeto de estudio bien podría obedecer a la constatación que hiciera Paul Delany en su comunicación de 1994 “L’Ordinateur et la Critique Littéraire” acerca del uso de términos de la informática en los estudios literarios:

Il ne sera plus nécessaire pour les chercheurs de se mettre au clavier, à écrire des programmes pour classer les caractéristiques linguistiques d'un texte. L'ordinateur offre plutôt un univers symbolique et une

terminologie qui peuvent calmer la faim de nouveaux discours, que n'assouvit jamais la critique. Ces discours peuvent apporter une aura de prestige scientifique, mais à l'intérieur de la critique leur emploi n'est qu'heuristique, ou seulement ludique. (Delany, 1994: 8)

En un contexto de desencanto con las capacidades de las computadoras para desarrollar la tarea del crítico, el ámbito de la informática todavía podía ofrecer un nuevo universo simbólico y terminológico con el que satisfacer la constante sed de renovación del discurso crítico. Delany da a entender que el empleo de dichos términos permanece, sin embargo, en el terreno superficial de la analogía y los juegos de palabras. En nuestro caso, prestar atención a la dimensión material de nuestros soportes de lectura se convierte en un movimiento indispensable ante la irrupción de los ordenadores en el terreno de la creación literaria. La textualidad electrónica introduce nuevas posibilidades de relación entre el autor, el texto y el lector, y se instauran nuevos rituales de lectura y escritura en los que el lienzo estático antes compartido es ahora un espacio de interacción simulada: la pantalla.

Por tanto, cuando nos referimos a la interfaz en este ensayo utilizamos uno de los sentidos informáticos del término: aquel que hace referencia, no ya a la conexión entre máquinas, sino al espacio de confluencia entre el ordenador y el usuario, en este caso nuestro lector. La denominada “interfaz de usuario” integra todos los elementos necesarios para permitir la interacción entre el ser humano y el ordenador: desde la pantalla, el teclado y el ratón al nivel del hardware; hasta la traducción de lenguajes naturales y códigos binarios que se lleva a cabo en ambas direcciones para poder establecer dicha comunicación. En el entorno del diseño de páginas web utilizamos el término “interfaz” para referirnos

fundamentalmente a las características del diseño de la imagen que aparece en pantalla, en concreto a los elementos que permiten al usuario tener una experiencia eficiente en su búsqueda de información y realización de acciones concretas (disposición de los menús, navegación, distribución del contenido, sencillez de uso, etc.).

En el ámbito de la literatura digital y la narración transmedia, el uso de la interfaz está a su vez directamente relacionado con las estrategias empleadas por el creador para permitir o inhibir la lectura, orientar o desorientar, sorprender o acompañar al lector en su recorrido. El autor puede escoger entre establecer una ruptura o mantener la continuidad con convenciones de lectura provenientes del mundo impreso, permitir la lectura lineal o fragmentarla, jugar con códigos multimediales o mantenerse sujeto al código lingüístico. Lejos de ser una decisión trivial, el diseño de la interfaz de lectura adquiere un papel decisivo, pues ante el creador se despliega un fértil campo de exploración artística en el que la imaginación parece ser el único límite (siempre y cuando se cuente con un informático de cabecera...).

Además de la pantalla del ordenador, las posibles interfaces digitales se multiplican gracias al continuo avance de la tecnología móvil, que junto al desarrollo de las redes inalámbricas y la conexión a Internet 3G y 4G, ha promovido un gran desplazamiento del modo en el que accedemos y distribuimos información del ordenador de sobremesa a nuestros dispositivos móviles. Escoger el soporte, el medio de difusión, la plataforma, o una pluralidad de ellos, forma parte del diseño de las nuevas interfaces de lectura.

La narrativa transmedia por definición despliega la narración de manera complementaria a través de múltiples medios y plataformas de comunicación. La literatura digital, por otra parte,

puede decantarse por una estrategia similar, confluyendo en ocasiones con las obras de narrativa transmedia. Este encuentro invita a reflexionar sobre la relación que se establece entre la literatura digital y la narrativa transmedia: vienen a mi mente diagramas de conjuntos con membranas permeables que muestran el modo en que ambas áreas confluyen, interactúan, se distancian, e incluso se contraponen.

2. Área de intersección

Empezando por el estudio del área de su intersección, podemos destacar ejemplos de narrativas transmediales que podrían ser también considerados de literatura digital, y viceversa. Este tipo de obras se expanden por diversos medios y comparten señas de identidad: la inmersión del lector en un mismo universo ficcional distribuido en distintas plataformas, la llamada a la participación del lector y a la performatividad, la dispersión hipertextual y no lineal de su contenido.

Inspirada por las teorías sobre la convergencia de los medios de comunicación y la narrativa transmedia de Henry Jenkins (Cirio, 2009: 5), la novela de intriga *The Big Plot* <<http://www.thebigplot.net/>> (2009) de Paolo Cirio se construye a partir de cuatro personajes que van narrando la historia a través de distintos canales mediáticos: sus perfiles en Facebook, sus cuentas de Twitter, Flickr, y otras plataformas de redes sociales, como los vídeos de YouTube, o páginas web de organizaciones ficticias. Este contenido se suplementa con acciones grabadas en espacios físicos que son colgadas en la Red. Los lectores son invitados a participar, interactuando con los personajes a través de sus perfiles en Facebook, etc., ampliando así los contenidos de la historia central.

Denominada por su autor una obra de ficción recombinante (“recombinant fiction”), *The Big Plot* explota el modo en que la proliferación de medios incita a la exhibición de datos íntimos a través de las distintas plataformas (Facebook, YouTube, Twitter, etc.) provocando que los prosumidores compitan con los medios de comunicación masivos en la construcción de la actualidad política. El universo creado por Paolo Cirio pone de manifiesto la disfuncionalidad de nuestro comportamiento en las redes sociales y la dificultad de definir con claridad los límites de la ficción. Nos preguntamos, por ejemplo, si determinado “amigo” del personaje en Facebook corresponde al perfil de otro lector o es un personaje de ficción creado por Cirio, o si la página web de una organización política forma parte del montaje o, por el contrario, se aprovecha una existente para integrarla en la ficción. Realidad y ficción se entretajan en una obra que también cuenta con distintos modos de difusión: la interfaz provista por la página web donde se haya ubicada la pieza en Internet; y el formato de instalación sin conexión a la web en una galería, donde una versión del material se encuentra archivada para su reconstrucción a manos del lector/visitante.

Desde el polo de la literatura digital, traemos a colación un par de ejemplos en los que autores de este ámbito se hacen eco en sus obras de las narraciones transmedia y de su explotación en el mercado mediático. Esto ocurre en la pieza de Mark Marino y Rob Wittig, *The SpeidiShow* <<http://meanwhilenetprov.com/index.php/project/speidishow/>> (2013), una *netprov*, vocablo inventado por Mark y Rob para referirse a piezas improvisadas o semiimprovisadas lanzadas en tiempo real a través de la red (“networked improvised narrative”). En este caso, se trata de una página web dedicada al comentario de un espectáculo televisivo que en realidad nunca existió, pero cuyos

protagonistas son celebridades reales, Heidi Montag y Spencer Pratt, conocidos por sus respectivos papeles en una telerrealidad de la MTV titulada *The Hills*. Marino y Wittig ponen de manifiesto el absurdo comportamiento de los fans, que acaban escribiendo comentarios como si en realidad hubieran sido testigos de unos episodios que nunca existieron más allá de un *hashtag*.

En su obra anterior, *OccupyMLA* <<http://markcmarino.com/omla/>>, Mark Marino y Rob Wittig consiguieron también subvertir de manera bufonesca el uso de Twitter, no como modo de interactuar con un programa televisivo, sino en este caso con un evento real: los macro congresos de la MLA en Seattle (2012) y Minneapolis (2011). Utilizando la analogía con el movimiento de *Occupy Wallstreet*, Marino y Wittig se propusieron dar rienda suelta a la frustración y los sinsabores del profesorado universitario no permanente a través de los tweets de tres personajes durante una de las jornadas, lo que acabó produciendo una avalancha de tweets de seguidores del congreso identificados con su lucha. La acción llegó a ser reseñada por el *New York Times* como “probablemente el más irónico y elocuente de todos los hilos de Twitter relacionados con Occupy”.¹

Sin embargo, si hay un rasgo que caracteriza a este tipo de acciones improvisatorias es la confluencia de distintos medios de expresión de manera simultánea: la performance, el teatro, la improvisación, la escritura, el uso de las redes sociales, todo tiene lugar dentro de Twitter (*Occupy MLA*) o de una página web (*The*

¹ Traducción de la autora de “Maybe the most wry and eloquent of all the Occupy Twitter feeds is Occupy MLA, a group of downtrodden academics planning to protest an array of complaints (“only the Oxford comma divides us!”) at the Modern Language Association’s January convention in Seattle.” <http://cityroom.blogs.nytimes.com/2011/12/01/occupywallst-roundup-day-76/>.

SpeidiShow), a diferencia de la estrategia empleada por *The Big Plot*, en la que cada fragmento del relato se distribuye de manera complementaria a través de distintas plataformas.

3. Elementos disjuntos

Si nos centramos en la búsqueda de divergencias entre estas dos áreas de la creación literaria, es inevitable prestar atención a los prefijos. Si la narrativa transmedia prolifera a través de distintos medios, la literatura digital por el contrario a menudo se ve atravesada por ellos, sería más “inter” que “trans”. Mientras que la narrativa transmedia se mueve entre dos movimientos centrípetos y centrífugos en relación a la biblia o núcleo de la historia, podemos decir que la literatura digital representa una implosión de los medios que la atraviesan.

Esta diferencia quizá nos lleve a distinguir el espacio de intersección que hemos visto en la sección anterior como coyuntural en la evolución de dos ramas creativas que tienen recorridos diferentes. La literatura digital como forma artística que se sitúa en la vanguardia de la experimentación con cada nuevo programa y plataforma que aparece, es fruto muchas veces de quimeras antes que de realidades. La narrativa transmedia, sin embargo, se ha infiltrado en nuestro panorama cultural sin previo aviso, antes de que se teorizara sobre ella ya había ejemplos de obras que se caracterizaban por ese desbordamiento del medio que las define (no falta quien mencione la Biblia como una de esas obras transmediales que se ha transmitido a través de las imágenes, de las vidrieras, los iconos, medios distintos mediante los cuales alcanzar a receptores de distintos niveles).

La narrativa transmedia como un fenómeno promovido por la necesidad de construir una imagen de marca gracias a la participación de los consumidores (léase lectores-espectadores-jugadores-aficionados) que contribuyen mediante su participación en la proliferación de determinado universo narrativo, representa un festín de gozosa evasión, donde la estimulación del deseo del lector es el eje vertebrador. Uno de los ejemplos más famosos lo encontramos en la saga de Harry Potter por J.K. Rowling, cuyo universo fantástico sobrepasó el formato impreso de los primeros libros, para duplicarse en el cine, recrearse en los videojuegos, y más adelante adoptar la fórmula transmedia recogida en la página web *Pottermore*, donde se ofrece información adicional sobre el mundo imaginado por Rowling².

La literatura digital, por otro lado, ha sido siempre un fenómeno elitista y restringido a una pequeña corte de fieles seguidores, académicos y artistas, que impulsan un campo siempre en construcción, pero que no parece que vaya nunca a dar el salto a un consumo masivo. No cabe duda de que la manera de entender el placer del lector en la literatura digital puede llegar a ser diametralmente opuesta a la de la narrativa transmedia. En un extremo, podemos situar las obras de Philippe Bootz, por ejemplo,

² *Pottermore* ejemplifica la dificultad de dar coherencia a un proyecto transmedia que no se ha diseñado cuidadosamente desde un principio. En realidad la web no es más que un cajón de sastre de materiales dispersos cuyo objetivo publicitario es demasiado obvio: se ofrece información sobre la obra de teatro *Harry Potter and the Cursed Child* (acerca del hijo de Harry Potter); sobre la expansión del universo mágico a través de su obra *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (2001), también recientemente llevada al cine; permite explorar Hogwarts mediante una interfaz gráfica con información incrustada; saber más sobre el deporte que practican sus personajes, los encantamientos, los lugares mágicos, etc. Todo ello produce sin embargo una continua ruptura de la cuarta pared; al reciclar fotografías e información sobre la producción de las películas o conectarnos con la web para comprar los libros o las entradas al teatro, el mundo de fantasía se desvanece.

que buscan a propósito la frustración del lector y la imposibilidad de llevar a cabo una lectura cómoda. El mensaje no está ya en la ficción que se pueda entrever, totalmente banalizada, sino en el cuerpo a cuerpo del lector con la interfaz, como podemos ver, por ejemplo, en su pieza *Petite brosse à dépoussiérer la fiction* <<http://www.bootz.fr/brosse/brosse.html>>.

Esta pieza de Bootz consta de un generador de texto que produce distintas versiones de un mismo cuento de suspense escrito al estilo de las fábulas de Jean de La Fontaine, cada vez que la página se refresca o se pide otra historia. En realidad, el esquema del cuento es siempre el mismo: la marquesa, que nunca sale a las cinco, le pide a su hijo que salga y traiga algo de fuera. Poco después la marquesa aparece muerta, a veces a manos de su propio hijo, en otras ocasiones el culpable es un ladrón llamado Jacques Dessetrouce, también puede ocurrir que uno de los dos o ambos personajes mueran de un ataque al corazón siempre en circunstancias rocambolescas. Pero esta historia insostenible que uno no querría leer dos veces, como concluye invariablemente el texto (“Quelle histoire insupportable! Je ne vais pas la relire deux fois”), es solo la excusa que conforma la pieza, cuyo interés reside en el mecanismo que permite y dificulta la lectura. Para poder leer el texto subyacente el lector debe mover rápidamente el ratón como si de una bayeta se tratara, pero el polvo vuelve a acumularse rápidamente sobre el texto, cuya lectura es siempre parcial y brevísima.

Es la ficción, la narratividad, la que según muchos creadores de literatura digital necesita un revulsivo. La literatura digital no ha tirado una piedra contra la pared de la narrativa, sino que la ha trascendido por completo, y quizá es en ese movimiento tan radical donde la literatura digital deja en la cuneta un placer

ancestral, la necesidad que tenemos los humanos de que nos cuenten historias, de transformar nuestra realidad en un relato.

4. Confluencias y divergencias en el uso de las interfaces de lectura

Pero establecer una línea divisoria en relación con el rechazo o adhesión hacia la narrativa no es del todo fiel al variado panorama creativo que ambas áreas representan. Otro modo de establecer su parentesco podría ser el de tomar la literatura digital como marco general del que la narrativa transmedia es un subconjunto, precisamente porque toda la narrativa transmedia comparte alguna estrategia con la creación literaria digital, mientras que sólo una pequeña parte de la literatura digital puede clasificarse no ya como narrativa transmedia, sino como narrativa a secas.

Un proyecto de narrativa transmedia a manos de una autora ligada al ámbito de la literatura digital es *Kublai Moon* <<http://belengache.net/kublaimoon/>> (2013-2018) de Belén Gache, que incluye blogs, algoritmos de poesía generativa, distintos formatos de edición (impreso, Kindle, pdf) e interfaces: un blog, vídeos en *Second Life* e incluso un libro de poesía en una tipografía alienígena (Ratona Sans), que requiere de una concienzuda decodificación para poder ser leído. Aprovechando el afán del lector por dar sentido a sus enigmáticos textos, Gache nos transportan a un universo paralelo, en el que la propia autora, convertida en personaje, viajará a la luna, prisionera del tirano seleno Kublai Kan, con la obligación de restaurar las obras perdidas de su biblioteca de poesía, pero su corazón ha sido trasplantado a AI Halim, un robot de última generación que quiere ser poeta; más allá de las murallas de la ciudad, los campesinos selenos se rebelan

contra el tirano y mercenarios de otros planetas interferirán en los planes del Kan... Las novelas, las entradas de blog, los algoritmos, todo se decanta en una prosa poética con unos campos semánticos recurrentes que son las señas de identidad de su autora: la materialidad de la literatura, la ciencia y la tecnología, la filosofía y la política.

El universo creado por Gache entreteje narrativa y poesía en una historia de “ciencia ficción lingüística” donde cada medio y su interfaz están en sintonía con la historia que se está desplegando (los diarios de una prisionera aparecen en formato blog, podemos ver a su personaje recorriendo la luna mientras lee las poesías Ratonas en *Second Life*, accedemos al disco duro del robot AI Halim <<http://belengache.net/kublaimoon/AIHalim/index.html>>, gracias a la restauración de sus archivos en forma de generador poético que la poetisa Gache cuelga en la nube, etc.). Pero a la vez cada pieza se puede disfrutar de manera independiente. Esta coherencia interna entre la interfaz empleada y el contenido de la historia forma parte de la gran habilidad que posee la autora para fascinarnos con sus misteriosas y envolventes propuestas. Al estilo de otras narrativas transmedia, en *Kublai Moon* las interfaces se multiplican como replicantes, cada una orientada a presentar a su modo una porción de la historia que el lector debe recomponer y explorar hasta donde le lleve su interés.

Utilizando una estrategia opuesta, *Pry* <<https://samanthagorman.net/Pry>> (2014), la *app novella* de Samantha Gorman es una obra de literatura digital que trata de embeber todas las formas de narrar de nuestra era digital (texto, fotografía, vídeo, animación) en una misma interfaz. Creada para ser leída en un iPad, Gorman juega con los distintos tipos de lectura y exploración que le ofrece la pantalla de la tableta. *Pry* (que en español significa “fisgonear” pero también “levantar haciendo

palanca”) es una obra multimedia que recurre a la exploración táctil para rescatar un formato de hipertexto poco explorado: la vieja idea de Theodore Nelson del “stretchtext”, un texto que se estira y se encoje según el nivel de profundización que busque el lector. El capítulo 1, por ejemplo, comienza con un par de líneas de texto blanco sobre fondo negro, con sus dedos el lector puede abrirlas en cuatro líneas de texto aún coherente (ver Figura 1). El mismo gesto se puede repetir encima y debajo de cualquier línea: el texto se expande hasta que revela imágenes de vídeo, profundizando en la psique del personaje principal. El lector debe descubrir el funcionamiento de la interfaz a cada paso pues cada capítulo es diferente: uno tiene un texto que se lee como Braille, al arrastrar un dedo a lo largo de las palabras una voz las lee en voz alta; en otra sección el texto se expande casi infinitamente en todas direcciones, etc.

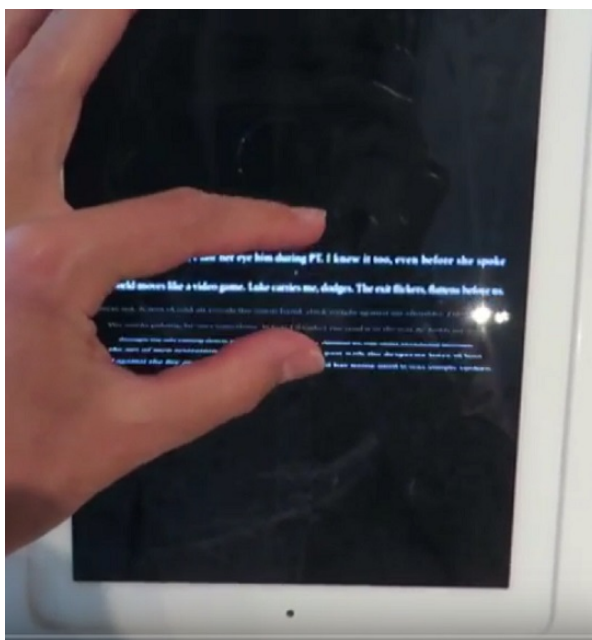


Figura 1: Explorando *Pry* (2014)

La obra está narrada desde la perspectiva en primera persona de un joven experto en demoliciones que acaba de regresar de la guerra de Irak y que debe lidiar con su progresiva pérdida de visión. El trauma de la guerra y sus recuerdos atormentan al personaje. El lector debe dilucidar qué ocurrió en el pasado, explorando tanto lo que ve el personaje, en formato vídeo, como sus pensamientos, que se recogen en el texto y en la voz en off del narrador protagonista. La interacción se lleva a cabo mediante el movimiento de los dedos sobre la pantalla táctil, “abriendo” los ojos del personaje o internándose en sus pensamientos.

El lector tiene un papel fundamental a la hora de intentar reconstruir el universo fragmentario de un veterano a punto de perder la razón, en parte debido a una sobrecarga informativa con la que también debe lidiar el lector. Pero, el conocimiento nunca es absoluto, ya que el lector debe decidir en qué centrar su atención, en el mundo exterior, con la consiguiente pérdida de información textual, o en el mundo interior. Si el lector se decanta por visionar los vídeos pierde parte del texto, que se reconfigura según se interactúe con él. El conocimiento no es acumulativo sino selectivo. No se puede estar en dos sitios a la vez y por tanto tener una visión totalizadora.

A medio camino entre ambas propuestas en relación al uso de la interfaz, encontramos el proyecto transmedia *Highrise* <<http://highrise.nfb.ca/>>, que integra múltiples narrativas multimedia cosidas de manera intertextual por su temática común. No pretende ser una obra literaria, sino un proyecto documental sobre la vida en edificios de apartamentos en distintas partes del planeta. Sin embargo, la exploración de sus contenidos acaba destilando en el espectador una belleza muy poética con un mensaje potente de activismo social. Elaborado a lo largo de varios años, *Highrise* es fruto de un experimento dirigido por Katerina Cizek

para el Instituto de Cinematografía Canadiense (National Film Board of Canada, NFB). El proyecto, que comenzó en 2009, incluye cinco documentales web: *The Thousandth Tower* <<http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>> (2010), *Out My Window* <<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>> (2010), *One Millionth Tower* <http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php> (2011), *A Short History of the Highrise* <<http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>> (2013) y *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* <<http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#index>>, que fue la última entrega de *Highrise*, lanzada en junio de 2015. En torno a este proyecto documental surgieron más de 20 proyectos derivados, así como exposiciones y actuaciones en vivo y varias colaboraciones, incluyendo la del *New York Times*, que aportó su archivo de imágenes, el Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT), cuyo OpenDocLab participó en el desarrollo web, y multitud de voluntarios que aportaron fotografías y grabaciones.

Mientras *Kublai Moon* utiliza las convenciones de lectura propias de cada medio para distribuir su contenido, y *Pry* inventa unas nuevas cuyo funcionamiento debe desentrañar el lector, *Highrise* juega con la interactividad que ofrece el medio digital guiando al lector en el manejo de la interfaz y ofreciéndole la posibilidad de ver los documentales de manera lineal, o interrumpiendo y profundizando en temas transversales. Como podemos ver en la figura 2:

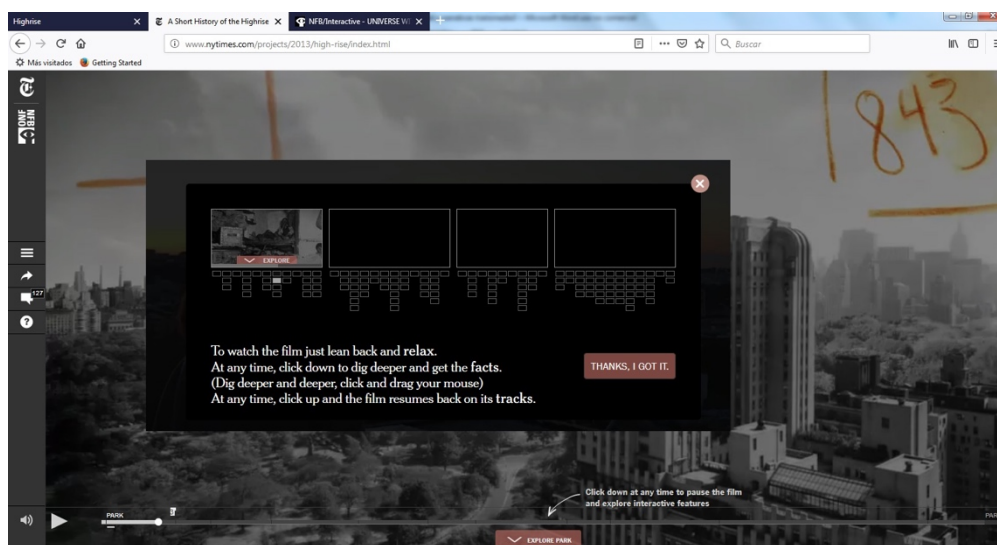


Figura 2: Instrucciones para ver el documental *A Short History of the Highrise* (2013), de Katerina Cizek.

Otra sección de *Highrise* presentada como documental interactivo es *Out My Window*, en la que un mosaico de vidas en distintos edificios de apartamentos a lo largo y ancho del globo se enmarca en un edificio virtual (Figura 3). A través de sus balcones, esta fachada virtual da acceso a los micromundos de sus habitantes, contruidos a base de grabaciones, fotografías animadas y sonidos que se entrelazan en un fotomontaje de 360° con distintas áreas sensibles que el lector puede explorar, adentrándose así en detalles de las vidas de sus protagonistas en trece ciudades de los cinco continentes, como Ámsterdam, Estambul, Bangalore, Toronto, Montreal, Nom Pen, Praga, Beirut, Johannesburgo, etc.



Figura 3: *Out My Window* (2010) de Katerina Cizek.

La lectura y visionado de los textos y películas narrados por protagonistas anónimos, la exploración a golpe de ratón de los espacios públicos y privados de bloques de apartamentos en distintos lugares del mundo produce un sentimiento sobrecogedor en el espectador. Gracias a esta pieza, podemos tener acceso a lugares remotos de la mano de sus habitantes, traspasar las paredes que los separan del resto del mundo y sentir cómo el espacio se contrae en una experiencia de hermanamiento global al compartir un sentimiento de pertenencia a los lugares que habitamos, a pesar del deterioro y marginalidad de muchos de ellos. La música, el diseño de la web, la belleza de las imágenes y la sinceridad que transpiran las grabaciones, son elementos que se conjugan para dar coherencia al proyecto global. Hay un equilibrio entre los elementos orientadores de la interfaz, como son las instrucciones de lectura y visionado de las piezas, y los elementos que aportan ruptura e innovación en el tratamiento del género documental, al dejar libertad al espectador para explorar las piezas a su antojo, de

manera lineal (horizontal) o fragmentada (profundizando en las capas verticales), circular, aleatoria, etc.

5. El extrañamiento en el uso de la interfaz como estrategia literaria

Esta variedad de propuestas hace necesario volver a reflexionar sobre el papel que juegan los medios, estos distintos espacios de recepción narrativa en la construcción del relato. También el espacio determina el argumento que se puede desarrollar en él, no sólo en el plano diegético, sino también extradiegético, en el modo en que el espectador interactúa en él, construye esquemas y proyecta patrones sobre lo que puede o no puede acontecer en dicho espacio.

Una narrativa transmedial concebida como tal desde el principio aprovecha ese significado inherente al medio en el que despliega distintos fragmentos o niveles de la historia. Los espacios virtuales ya tienen un rol predefinido por el uso que habitualmente se les ha dado: Instagram se convierte en el escaparate de una supuesta cotidianidad, Twitter es el Mercurio alado de la noticia más fresca, Facebook es el espacio de encuentro, o más bien yuxtaposición, de las identidades virtuales. Si algo definiera una narrativa transmedial de corte literario sería la dislocación entre las expectativas que emanan del medio y el efecto estético que se produce tras la intervención del artista; esta dislocación es la forma de desfamiliarizar el significado que atribuimos al medio y que ya hemos naturalizado.

En la línea de los *netprovs* de Marino y Wittig, encontramos, por ejemplo, los robots activistas o *protest bots* de Zach Whalen y Mark Sample <<https://medium.com/@samplereality/a-protest-bot->

[is-a-bot-so-specific-you-cant-mistake-it-for-bullshit-90fe10b7fbaa#.ff3kjled2](#)>. En este caso, los artistas-activistas han programado un programa informático que replica los tweets de un humano según unas coordenadas dadas. Por ejemplo, en el caso de *ClearCongress*, de Zach Whalen, el robot retuitea los tweets originales de los congresistas y los va censurando en proporción pareja al porcentaje de aprobación o desaprobación que los mismos reciban según encuestas del *Huffington Post*. Cuanto menos apoyo tenga una medida propuesta por ese congresista más censurado estará el tweet. De nuevo nos encontramos ante una pieza que no produce un texto legible, pero sí es capaz de comunicar un mensaje potente, al oscurecer un texto que debería transmitir transparencia y eficacia juega con la extrañeza y el sinsentido de la labor que parecen llevar a cabo los congresistas y su desconexión con el pueblo.

La obra *NSA Prism* de Mark Sample pone a trabajar a su robot en la creación de tweets ficticios recomponiendo texto extraído de las palabras clave y términos de búsqueda utilizados por la Agencia de Seguridad Nacional americana, incluidos los nombres de los programas que han sido objeto de espionaje. Esta obra pone de relieve la acumulación de datos íntimos que son procesados cotidianamente por las autoridades y la inutilidad de semejante vigilancia masiva. El efecto que produce es acumulativo, pues enfrenta al lector a un generador de contenido aleatorio, literal, que nos vomita regurgitado un texto ilegible pero elocuente: la canibalización del medio es el mensaje.

El placer que extrae el lector de la lectura de estos hilos rebeldes de Twitter tiene su origen en una serie de coordenadas compartidas con sus creadores, en un conocimiento del entorno mediático del que surgen. La cantidad de placer extraído es proporcional al grado de familiaridad con el medio que tenga el

lector, siendo el lector ideal aquel que los antropólogos denominarían de contextualidad alta (algo semejante al tipo de comunicación que tiene una pareja que lleva 30 años casada, utilizando un ejemplo de Edward T. Hall). Autor y lector comparten un conocimiento del medio que les lleva a apreciar el juego irónico propuesto por el robot activista en relación al papel que juega el medio, en este caso Twitter, en el ecosistema mediático, recordando, por ejemplo, que ya se están utilizando robots para gestionar perfiles falsos de Twitter, los cuales envían publicidad, producen publicaciones de modo automático, falsean el número de fieles seguidores de distintos agentes sociales: celebridades, políticos, etc.

Nuestra cultura altamente tecnologizada depende en gran medida de esta capacidad de contextualización para mantener la sobrecarga informativa a raya. El mundo de la creación artística se caracteriza por este modo de comunicación con una contextualidad alta en la que una gran cantidad de información se da por sabida (y no cabe duda de que este tipo de comunicación requiere de un largo entrenamiento). El mundo de la programación informática al que nos enfrentamos, sin embargo, es todo lo contrario, un mundo de muy baja contextualización, donde una coma fuera de lugar puede dar al traste con todo un trabajo de codificación. El programa informático no entiende de ironía, todo es literalidad, el mensaje debe ser explicitado, lo que permite que evolucione con rapidez, pero a cambio, es fragmentario e inestable.

6. Conclusión

Es quizá en esta pulsión entre dos sistemas opuestos donde se debate actualmente nuestra cultura. La literatura y el arte son

campos en los que se presupone un amplio conocimiento por parte del lector o público, un sujeto capaz de lidiar con la ambigüedad, la ironía, la falta de coordenadas, de contexto, pues conoce de antemano las reglas del juego de la interpretación, sabe que son cambiantes y está preparado para cada nuevo *tour de force* del creador. Por otro lado, existe una literatura de consumo rápido, cuyo público también está ansioso de sorpresas, pero que requiere de una vía rápida y sin obstrucción de escapismo e identificación. Las narrativas transmediales que han triunfado a nivel comercial han mantenido la unidad episódica de la narración y la han diseminado a través de un amplio abanico de medios. Han evolucionado en la misma dirección que la propia Web: un entramado hipertextual de textos lineales en su mayoría (con principio, nudo y desenlace), salpicados de enlaces.

La tortuosa fragmentación y ruptura de la linealidad que ensalzaban los teóricos del hipertexto ha producido obras vanguardistas de literatura digital, pero cuyo público abnegado es aún muy minoritario. Para llegar a entender muchas de las piezas de la literatura digital es necesario ahondar en las posibilidades que nos ofrece la textualidad electrónica para inventar nuevas interfaces de lectura que estén de algún modo en sintonía con el propio mensaje de la pieza: como hemos visto, el medio es el mensaje.

Por otro lado, está en nuestra naturaleza tratar de dotar de coherencia, a modo de narrativa, a nuestras vidas. Esa construcción ficcional forma parte de nuestro discurso interior, de nuestra memoria en perpetuo estado de revisión, de nuestra relación con los demás y nuestro lugar en el mundo. Vamos dejando trazos de este relato en constante evolución que es el caleidoscopio de nuestra identidad en numerosos espacios, físicos y virtuales, a través de distintos soportes y medios. Nuestro relato vital ya es profundamente transmedial. Pero la relación entre la interfaz y el

medio en esta construcción no es transparente y requiere de un continuo estado de revisión.

El artista desborda todos los medios a su alcance. ¿No es este otro modo de transmitir las sensaciones de un yo saturado de información? ¿O es quizá una forma de escenificar la difícil tarea de contener la experiencia artística en un determinado medio? ¿Se está poniendo de manifiesto la invalidez de los medios tradicionales? ¿Estamos en la antesala de un arte total encarnado en la realidad virtual? ¿O será precisamente ese “fuera de”, esa naturaleza inasible, el misterioso espacio del arte?

Me gustaría terminar con estas reflexiones aludiendo a otra obra de Samantha Gorman, *Canticle* (2014), que interpreto en clave poética. En esta obra ejecutada a modo de *performance* dentro del espacio inmersivo de realidad virtual llamado *The Cave* en la Universidad de Brown, Gorman nos ofrece un espectáculo en el que se invierte el espacio artístico, la bailarina que posee las gafas de realidad virtual no consigue interactuar con el texto poético que se proyecta a su alrededor. El entorno virtual está programado de tal modo que el texto siempre rehúye su figura, mientras que el público, fuera del entorno virtual puede dejarse invadir por la experiencia multisensorial del espacio. Parece que la obra revaloriza ese espacio de experiencia colectiva en contraposición con el solipsismo al que se ve abocada la bailarina. Pero, la sensación es compleja pues el público nunca puede dejar de desear estar, aunque solo sea por un momento, del otro lado.

¿Y no es esta la clave de la literatura pura, un estado del espíritu que siempre elude al propio artista, un universo que solo sirve para incitar nuestro deseo y no para colmarlo? El arte como algo que se intuye a veces y ante lo cual apenas nos atrevemos a mantener la mirada, salvo por unos breves instantes. Esa belleza

que ruboriza y perturba no es fácilmente aprehensible y seguramente siempre se nos escape, independientemente de los medios con los que contemos; el arte es ese ideal que, como el del místico, solo se hace presente fugazmente en el sujeto que lo experimenta, y hacia el que tanto artistas como críticos solo pueden apuntar.

7. Bibliografía

- Delany, Paul (1994). “L'ordinateur et la critique littéraire”. *Littérature* 96, *Informatique et littérature*. pp: 6-18.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- Cirio, Paolo (2009). “Recombinant Fiction”, *PaoloCirio.net*, <http://www.paolocirio.net/work/recombinant_fiction/Recombinant-Fiction-Cirio.pdf>. (24/03/2019).
- Nelson, Theodore H. (1965-77). “Stretchtext: Hypertext note 8, 29th April 67”, *Selected Papers*. <<https://ia600102.us.archive.org/6/items/SelectedPapers1977/SelectedPapers1977.pdf>> (07/04/2018).
- Hall, Edward T. (1976). *Beyond Culture*. Anchor Books, New York.

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019literatura-digital/

**DE VITRALES, ABRIGOS, CÓDIGOS DE BARRAS, OVEJAS
Y ROBOTS: TINA ESCAJA Y LA POÉTICA TRANSMEDIA
DE LA INTERFAZ**

**ON STAINED GLASS WINDOWS, COATS, BAR CODES,
SHEEP AND ROBOTS: TINA ESCAJA AND THE
TRANSMEDIAL POETICS OF THE INTERFACE**

ÁLVARO LLOSA SANZ
UNIVERSITETET I OSLO

ARTÍCULO RECIBIDO: 01-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 07-05-2019

RESUMEN:

Este artículo es un estudio de caso que investiga cómo la exploración de nuevas tecnologías materiales para la ficción se integran en los principios estéticos de la producción poética de Tina Escaja mediante el proceso de creación de máquinas de lectura que implican prácticas lectoras activas acordes a su particular materialidad, generando así singulares interfaces de lectura que permiten superar ciertas fronteras convencionales de carácter medial, retórico y simbólico y permiten activar un particular mecanismo de articulación liberadora entre el poema, el poeta y el lector gracias a su integración e inclusión en una triple reflexión política, estética y humana cuyo origen radica en el contexto personal y sociocultural de la autora, del artefacto mismo y de sus lectores.

ABSTRACT:

This article is a case study that investigates how the exploration of new material technologies in poetry intertwines with the aesthetic principles of Tina Escaja's poetic production. It also aims to develop how this exploration leads Escaja to make reading machines which are shaped accounting for embodied practices linked to their particular materiality. The result are unique reading

interfaces that allow the reader to overcome certain conventional borders of medial, rhetorical and symbolic nature. These interfaces also allow the reader to activate a particular mechanism of articulation between the poem, the poet and the reader thanks to their integration and inclusion in political, aesthetic and human considerations, whose origin lies in the personal and sociocultural context of the author, the artifact itself and its readers.

PALABRAS CLAVE:

Tina Escaja, materialidad, escritura, interfaz, poética transmedia.

KEYWORDS:

Tina Escaja, materiality, writing, interface, transmedial poetics.

Álvaro Llosa Sanz. Doctor en literaturas hispánicas por la Universidad de California-Davis (Estados Unidos). Como investigador se interesa especialmente por la relación entre las prácticas de lectura y escritura en relación con los soportes materiales de la ficción, la intermedialidad y transmedialidad. Ha publicado la monografía *Más allá del papel: el hilo digital de la ficción impresa* (Vigo: Academia del Hispanismo, 2013) y el monográfico colectivo *Universos transmedia y convergencias narrativas* en el volumen 3.1 de esta revista. Actualmente trabaja como profesor titular de lengua y literatura hispánica en la Universidad de Oslo (Noruega).

Folguemos en la palabra y la destrucción / porque destruir renueva” (Escaja, 2016: 6)

“La literatura puede ser vista también como una práctica que explota al máximo, en cada período, las posibilidades que los soportes materiales –el utillaje o *hardware*– del medio escrito en el que surge le permiten, de acuerdo con los avances tecnológicos que a su vez corren paralelos a la evolución social” (Moreno Hernández, 1998: 11)

1. El manual destructivista como lógica posmoderna para una poética fuera del libro

En la primavera de 2015, la investigadora y artista digital Tina Escaja <<http://tinaescaja.com>> ofreció una sesión destructivista sobre su obra poética a los estudiantes de un pequeño *college* del centro del estado de Nueva York (Hobart and William Smith Colleges), al que siguió otro en Syracuse University¹. Durante aquella presentación ofreció un ejemplar de su poemario *Manual destructivista* que, al pasar de mano en mano, fue siendo materialmente transformado y en gran medida destruido al solicitar que cada persona que lo tocara lo alterara de algún modo: algunos lo rasgaban tímidamente, otros lo doblaban, otros lo pintaban, otros declinaban hacer nada, había quienes se quedaban un trozo de papel, alterando determinadas páginas o un grupo de ellas, e incluso hubo alguien que lo chamuscó parcialmente. El producto final ya no parecía tanto un libro de poemas como un extraño artefacto u objeto de lectura fragmentada, de inusitados recorridos alterados, cuyo uso se distanciaba mucho de la práctica aprendida de abrir un libro impreso por la primera página: su nueva forma mostraba un

¹ Uno de los videos puede verse en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=g43mLfUX404>>. El momento de la *performance* destructivista sucede a partir del minuto 16.

más allá del orden impuesto por el bien aprendido y naturalizado proceso de lectura de un libro. Esta *performance* colectiva de modificación material sobre un soporte de lectura previamente bien definido por la convención editorial, hizo surgir al menos dos cuestiones relevantes para esta investigación: por una parte, nos permite reflexionar sobre cómo cada usuario-lector proyecta, somatiza y concibe su técnica de lectura de una manera distinta en una experiencia única y particular al actuar creativamente sobre la materialidad del medio; por otra parte, nos planteamos seriamente de qué manera nuestra relación inicialmente respetuosa ante un objeto convencionalizado (e incluso sacralizado) y frente a su habitual modo de uso, puede transformarse y convertir el libro impreso y su lectura en una experiencia que nos saca de sus reglas lectoras ya estatuidas y naturalizadas para crear y considerar otras nuevas. En ambas cuestiones subyace no solo la relevancia del aspecto material del acto de lectura y el respeto (o no) por la integridad de un objeto y su práctica interiorizada de uso, sino también el hecho de cómo la modificación de dicho soporte y sus condiciones materiales altera nuestras futuras expectativas de modos de leer o práctica lectoras al generar y experimentar una transformación de su interfaz. Esta investigación se dedicará a indagar en estas cuestiones, en especial sobre el uso, adopción y elaboración de interfaces poéticas sobre las más variadas superficies materiales: en otras palabras, de las diversas posibilidades de *embodiment* del texto poético desde la práctica creadora de Tina Escaja.

Como hemos visto en el ejemplo anterior, Escaja adopta una posición desafiante, muy cercana inicialmente al biblioclasmo, ante el formato y práctica lectora material que hoy consideramos más natural y tradicional del libro impreso. Y adopta una posición claramente postestructuralista ligada a la evolución posmoderna de

la idea derrideana de deconstrucción jerárquica de binomios tradicionales: “deconstruir un discurso equivale a mostrar cómo anula la filosofía que expresa, o las oposiciones jerárquicas sobre las que se basa” (Culler, 1999: 80). Aplicado esto a la oposición entre el discurso de lo escrito impreso asociado a un orden material específico de lectura, frente a lo escrito no impreso, Escaja busca con su propuesta destructivista que el lector vaya generando en proceso su propia y liberada lectura material cuyo resultado es visible en la modificación somática sobre el volumen físico del libro. Por lo tanto, para Escaja, según escribe en los versos de su poemario *Manifiesto destructivista*, “el destructivismo crea por destrucción” (Escaja, 2016: 91). El poema del mismo nombre comienza ante la tumba de Vicente Huidobro, anécdota real que oficializó toda una poética estética:

En el año 2014, durante su último viaje a Chile y tras haber visitado las casas de Pablo Neruda, visita la tumba de Vicente Huidobro y, frente a ella, Escaja nos da a conocer el nacimiento del movimiento que ha fundado: el Destructivismo; el hecho de que esto ocurra en este lugar es trascendental si pensamos que está frente al creador del Creacionismo. (Osan, 2017: 497)

Escaja es heredera de un creacionismo posmoderno en el que el poeta, más que representar el pequeño dios creador del verso que abre mil puertas del *Arte poética* (1916) de Huidobro, se convierte en poeta generado/a por el poema mismo y solo mediante un proceso de escritura ejercido como acto de resistencia poética y política a la institucionalización artística, a la jerarquía y a la autoridad de los binomios de poder tradicionales:

Poesía es reacción, poesía / es resistencia. Poesía Es / destrucción de las convenciones, regulaciones, imposiciones políticas, sociales, religiosas, canónicas. [...] Se superan binomios: hombre/mujer, lector/autora, papel/dígito, creador@/criatura. Hay plena libertad de re/acción y de destrucción. / El poema crea al autor@ y no al revés. (Escaja, 2016: 91)

Preocupada por los conflictos contemporáneos raciales, clasistas, religiosos, de género, por el consumismo y el poder de control social de cualquier origen, Escaja propone una liberación de los límites y convenciones impuestos por estas categorías mediante el ejercicio artístico de un destructivismo que califica “fundamental y fehacientemente anárquico”, un destructivismo “libre de extracción social, de implicación racista, clasista, de etiquetas / restrictivas, de voracidades imperialistas, de guerras sacrosantas e / imposiciones consumistas” y que “resiste, rechaza el machismo, el conformismo, la sociedad de control, los códigos de barras” (Escaja, 2016: 92). En este contexto, la *performance* que hemos mencionado se convierte en un acto pedagógico y político en el que se plantea a los participantes un cuestionamiento no solo del *embodiment* y la materialización del texto en el soporte físico del libro y su retórica formal, sino que también nos expone ante la reflexión sobre cómo mirar la estructura del mundo humano que nos rodea y sus convenciones para superarlo y reconstruirlo *destructivamente*. El hecho de que el libro desarticulado fuese un ejemplar de la edición del poemario *Caída libre* (2007), censurado en sus muchas imágenes incómodas por el editor mexicano como condición para su publicación, muestra en qué modo Escaja está dispuesta a abordar incluso una crítica destructivista sobre su propia obra; en este caso, precisamente por buscar materializarse como un objeto impreso mediado por la labor editorial, el resultado de la actividad poética es el efecto de una destrucción y amputación

previa del texto al caer en las convenciones y exigencias del mercado para poder dar alcance, sin escandalizar demasiado, al público lector que de otro modo difícilmente llegaría o aceptaría su poesía. El sentido de la *performance*, por tanto, funciona muy en consonancia con la asunción posmoderna de que toda obra es abierta o puede serlo porque su interpretación es particularmente motivada por el intérprete o lector “como centro activo de una red de relaciones inagotables entre las cuales él instaura la propia forma sin estar determinado por una necesidad que le prescribe los modos definitivos de la organización de la obra disfrutada” (Eco, 1985: 66); y como consecuencia, para la perspectiva que aquí analizamos, podemos decir que la obra propicia en cada momento una lectura particular determinada debido a la práctica ejercida sobre la materialidad específica en que se presenta, asumiendo también que todo texto es mediado y deconstruido numerosas veces, al convertirse mediante cada edición (la propuesta material de publicación de un texto) y cada lectura (la actuación lectora sobre el material editado) en un evento particular de producción y actuación editorial. Es decir, la obra literaria (vista como un abstracto ideal), debido a su necesaria *condición textual* (McGann, 1991: 185), se manifiesta en diversas *performances* o actuaciones del texto al ser situada en un espacio material determinado gracias a una labor editorial que nos da acceso a la obra y su lectura, creándose diversos escenarios para su realización por el lector. Esta mediación ciertamente altera o deconstruye la obra antes de la lectura misma, pero permite al mismo tiempo realizarla (Worthen, 2004: 17). Dicha riqueza de transformaciones materiales y prácticas lectoras es la que permite, precisamente, preservar la obra al mantenerla viva a través del tiempo: “Art does endure, of course, and one reason it endures is because it is able to absorb and incorporate change of various kinds” (Grigely, 1995: 7). Si *Caída*

libre o el mismo *Manual destructivista* como texto ha sido necesariamente deconstruido por las técnicas y la materialidad que impone el trabajo editorial para poder ser impreso y después leído según ciertas convenciones retóricas y formales, la lectura destructivista sobre el ejemplar impreso realizada en la citada *performance* (ante un espacio y público de aprendizaje académico) supone también una nueva mediación editorial debido a la deconstrucción física y destructivista de la obra que nos permite realizar una nueva y particular lectura, cumpliéndose así el principio poético de que “la destrucción es el camino para la creación” (Escaja, 2016: 91). De este modo, y consecuentemente, se amplía la capacidad creativa y el desafío a lo ya establecido: “con el destructivismo, se superan expectativas y el Canon. / El Canon se renueva en cada poema destructivista. No lo dicta Nadie” (Escaja, 2016: 91).

Esta renovación estética, como vemos, adquiere un matiz material muy relevante, ya que el producto libro aspira a transformarse en un soporte modificado, alterado, o distinto para poder llevar a cabo dicha renovación. El propio manifiesto nos da una de las claves materiales de la poética de Escaja: “Poesía, arte, dígito, multimedia, son productos intercambiables en la destrucción-construcción de nuevos ritos” (Escaja, 2016: 92). Si la lectura es un proceso o práctica que se convierte por repetición en ritual, y puesto que todo espacio, según Certeau “es un lugar practicado” (2000: 129), Escaja aspira a renovar los espacios poéticos y sus prácticas lectoras mediante el uso combinado de diferentes soportes poéticos, con un énfasis en la elaboración de mecanismos o máquinas liberadoras de lectura que generen esos nuevos procesos rituales: “La máquina nos libera”, dice en un artículo sobre género, escritura y tecnología (Escaja, 2012: 147). Y en el *Manifiesto destructivista* asegura, transformando el verso

social y urgente de Gabriel Celaya, que “la pasión tecnológica es un arma cargada de futuro” (Escaja, 2016: 93).

Dicha liberación por la máquina se producirá por tanto mediante la superación de las expectativas creativas y lectoras convencionales sobre el medio tecnológico en que la poesía se inscribe y practica. Su aproximación es por tanto fronteriza, cruzando el límite de las convenciones poéticas no solo en lo temático y formal, sino también en relación a la materialidad usada para producir poesía y disponerla para el público. Si atendiésemos a las categorías sugeridas por los estudios de las poéticas de frontera o *border poetics* (Schimanski, 2006: 53-60), el proyecto de Escaja cae en el cruce de la frontera medial (yendo más allá del papel) y el de la frontera conceptual o simbólica (yendo más allá de las categorías mentales imperantes). La superposición de ambas es condición necesaria para poder crear máquinas de lectura que nos permitan cruzar la frontera final hacia un acto poético liberador.

2. Tecnocuerpos para tecnotextos: Alm@ Pérez y el cibercuerpo del poet@ como soporte desmaterializado de la identidad autorial

El primer cambio tecnológico de medio o soporte material lo aborda Escaja cuando elabora un nombre autorial propio apoyándose en la construcción de un cibercuerpo. En el *Manual destructivista* se observa cómo en varias ocasiones Escaja se refiere al autor como autor@. Esta forma de referirse a ambos géneros, masculino y femenino, o una simbiosis y superación de ambos, en

una sola grafía, lo hace además usando la arroba, símbolo gráfico derivado posiblemente de la antigua grafía medieval “*ad/at*” (“en”), que se incorpora en el siglo XX a la tipografía para su uso en la informática, y que funciona como marca de separación entre el nombre de usuario y el dominio o espacio virtual al que pertenece en las direcciones de correo electrónico; también localiza el comienzo del nombre de un usuario en las redes sociales, a modo de distintivo de nombre personal o el de una entidad. Particularmente se comenzó a usar también en la escritura de principios del siglo XXI para marcar la ambivalencia de género en palabras asociadas comúnmente solo con su versión masculina: este uso denota además un activismo tipográfico consciente de apoyo a las políticas y reivindicaciones para la igualdad de género. Para su primer poemario, *Respiración mecánica*, que fue preparado inicialmente para ser publicado en internet como libro electrónico en la editorial Badosa.com en 2001² y después reeditado de forma impresa en Icaria junto con *VeloCity* (2014), Escaja decide sustituir su nombre por un “heterónimo transgénico” (Ferradán, 2015: 197), un *alter ego* autorial también llamado avatar en el mundo digital. Recordemos que el ser humano, muy especialmente en el ámbito virtual de internet, necesita de corporeizaciones, encarnaciones y personalizaciones: “human being is first of all embodied being” (Hayles, 1999: 283). Los avatares funcionan por tanto como “máscaras virtuales creadas para enmascarar, disimular, despistar y eludir la identidad, en ocasiones para uno mismo y en otras para la sociedad-red (por tanto, para enmascarar, disimular, etc., la tecnoidentidad)” (Escandell, 2016: 298). Y con el propósito

² La edición puede encontrarse en el siguiente enlace: <https://www.badosa.com/ebooks/m005/>. El siguiente poemario, *VeloCity*, que ahonda en la hipertextualidad y el carácter líquido y temporal de la lectura en el medio digital, puede disfrutarse aquí: <http://proyecto.w3.uvm.edu/poemas/hyperpoemas/velocity.php>.

de eludir las convenciones de la identidad oficial, nace así por el destructivismo ejercido sobre el nombre otorgado por la sociedad y la herencia familiar, Tina Escaja, el de Alm@ Pérez, con un nombre de pila etéreo mediado por la arroba como carácter de androginia cibernética, y un apellido ligado sutilmente a cierta tradición literaria existencialista y experimental, aquella que busca problematizar la frontera entre géneros, esta vez literarios, y replantea la cuestión de la íntima oposición autor/personaje en la asunción de la propia ficcionalidad e identidad del ser. Porque Alm@ Pérez es “mezcla de Augusto Pérez, protagonista de *Niebla*, y de su elevación en Alm@, espíritu Cyborg” (Escaja, 2014: 13). Recordemos que Miguel de Unamuno subtuló en 1914 su novela *Niebla* como *nivola*, y con ello buscaba desafiar con ironía el género novelesco realista del momento; en ella, el protagonista, sumido en una crisis de identidad, descubre que es un personaje ficticio y se entrevista con su autor para rebelarse contra el destino impuesto por él y renegociar la muerte que le tiene preparada, ante lo cual el autor (hecho ahora personaje también) se resiste, otorgándole un destino a su propio gusto, a pesar de que el propio Unamuno reconoce en el prólogo de su edición de 1935 que “de una novela, como de una epopeya o de un drama, se hace un plano; pero luego la novela, la epopeya o el drama se imponen al que se cree su autor. O se le imponen los agonistas, sus supuestas criaturas. Así se impusieron Luzbel y Satanás, primero, y Adán y Eva, después, a Jehová. ¡Y ésta sí que es *nivola*, u *opopeya* o *tragedia*! Así se me impuso Augusto Pérez” (Unamuno, 2016: 23). En este sentido, la idea de que “el poema crea al autor y no al revés” (Escaja, 2016: 92) responde, en la identidad construida de Alm@ Pérez, a la elaboración virtual de un tecno o cibercuerpo que es efecto de una propuesta estética en la que el autor@ mism@ se desdobra y convierte en un personaje generado por una poética que

busca la rebelión existencial de un Augusto Pérez en la era de la cibernética y las identidades virtuales. Tampoco es extraño que el contenido del poemario *Respiración artificial* sea una meditación sobre la identidad contemporánea, la discursividad de una identidad resbaladiza y desterritorializada, de un sujeto diluido en su propio discurso (Ferradáns, 2015: 198). Escaja inicia el prólogo a este poemario en su versión impresa de esta manera:

Respiración mecánica es el producto cibernético de un pulso finisecular: Alm@ Pérez, entidad-cyborg, se revela (y rebela) a través de un nuevo medio que al final del milenio se manifestaba sobre un fondo de pantalla en negro de cuyo cursor en blanco surgía la impresión de una conciencia electrónica. (Escaja, 2014: 13)

Así, el primer paso que da Escaja ante el cambio de milenio para propiciar que su obra salga del tradicional poemario impreso es la creación de un *alter ego* cibernético que será autor@ de un poemario nacido para ser primero escritura en pantalla y luego libro electrónico, en lo que supone un cambio de interfaz asociado no solo a lo meramente virtual, sino también al aspecto mecánico que supone el ordenador entendido como máquina digital: de ahí que el título, *Respiración mecánica*, no responda al título de ningún poema particular, sino al concepto general de la colección, que nace y respira tras la pantalla de una máquina informática.

En este sentido, el cambio hacia el soporte digital es uno perfectamente meditado, y responde bien a las teorías liberadoras que del hipertexto y sus cualidades, capaces de la generación de espacios desterritorializados y no jerárquicos, se extendían popularmente desde mediados de la década de los ochenta, incluyendo su aplicación al feminismo en las propuestas de Donna

Haraway y su *Manifiesto cyborg* (1984), que Escaja menciona en alguna de sus investigaciones. En esta línea de pensamiento, dice,

El ordenador desordena, descomputa, descentraliza. No hay centro dicen, no hay modo de establecer un parámetro sagrado y único. Niega el autor. El enredo de la red es femenino, dicen. Su estructura lo es, digo yo. (Escaja, 2012: 147)

En un artículo sobre la relación entre hipertexto y la poesía femenina hispánica, Escaja (2003) plantea cómo la red y el uso del hipertexto en torno al cuerpo cibernético han ayudado a generar una voz femenina liberada de las más tradicionales poéticas feministas de exploración identitaria, que usaban un lenguaje difícil y hermético distanciado del lector debido a la necesidad angustiosa de sujetarse a un espacio donde se competía por sobrevivir en un medio racional vinculado al hombre. Gracias a la desjerarquización hipertextual se facilita la elaboración de un lenguaje propio e inclusivo mediante una estrategia *tecnitoesquelética* (una estructura donde arte y medio artificial se entrelazan) de afirmación creativa:

la mujer ejerce un control que ahora es inclusivo, desjerarquizado y multifacético. Consecuencia de esta propuesta, las autoras superan la estrategia previa de celebración del cuerpo por inscripción en el poema (“The release of Anatomy,” en términos de Ostriker), para liberarse del mismo (a modo de “release from Anatomy,” si se redefine a la misma autora), a fin de construir un nuevo cuerpo, una nueva identidad tecnotextual. (Escaja, 2003: web)

Es decir, el cuerpo de la mujer, *locus* o espacio corporal y simbólico de la batalla entre géneros, pasa de ser el centro material y textual del espacio poético, entendido como cuerpo inscrito en el poema, para transformarse en espacio virtual que se libera del manido cuerpo sujeto a la tradicional batalla de quién es la voz que lo define: “Pero el cuerpo no está. Se libera, dicen. El cuerpo se transforma en *cyborg*” (Escaja, 2012: 148).

De esta liberación individual asociada al género y a la necesidad de destruir y reconstruir la noción de cuerpo como espacio de actuación poética proviene en gran parte que la poética de Escaja requiera un cambio de identidad autorial asociada a un cambio de medio y superficie donde actuar poéticamente. De ahí la necesidad de hacerse cibernético, ya que “the cyborg is a condensed image of both imagination and material reality (Haraway, 1991: 150).

Decodificada por el feminismo, la metáfora del Cyborg, en la lectura de Haraway, resulta principalmente liberadora: “it means both building and destroying machines, identities, categories, relationships, spaces, stories” (Haraway, 1991: 181; citado en Escaja, 2003: web).

El deconstructivismo feminista de Haraway permite a Escaja plantearse la oportunidad de crear espacios textuales muy heterogéneos de identidades, y así decide articular su poética mediante la elaboración de nuevas interfaces cuya materialización y corporeización respondan a una liberación personal explorando procesos asociados a estructuras en red y mediante la elaboración de nuevas máquinas retóricas (como el libro lo es también en el paradigma impreso) que lo permitan. Recordemos que una interfaz es “el lugar donde se producen los intercambios entre sujetos y

dispositivos” (Scolari, 2008: 277) y que toda práctica de materialización es necesaria para elaborar tales espacios: “Embodied practices create heterogeneous spaces” (Hayles, 1999: 195). Y no olvidemos que “the physical form of the literary artefact always affects what the words (and other semiotic components) mean” (Hayles, 2002: 25). Materialidad, interfaz y retórica quedan así interconectadas en el desarrollo semiótico de un espacio articulado para la práctica (escri)lectora: tres elementos interdependientes en tal grado que por ello forman un tecnotexto:

Literary works that strengthen, foreground, and thematize the connections between themselves as material artefacts and the imaginative realm of verbal/semiotic signifiers they instantiate open a window on the larger connections that unite literature as a verbal art to its material forms. (Hayles, 2002: 25)

Escaja abordará sus creaciones de inicios de milenio con su idea particular de tecnotexto, muy orientado a la acción política y feminista propuesta por Haraway desde el hipertexto a través de un arte cibernético que aunará materialidades diversas como interfaces liberadoras de la creación poética:

La poeta es dios y no es / porque Dios no existe. / Igual el poeta, mano a mano, gónada a gónada, / equilibrados por la tecla y el oficio digital, / robo poema, hipertexto, realidad aumentada, / realidad mitigada, sexo, WhatsApp, interface, / Cyborg. (Escaja, 2016: 6)

“La lectura no es solamente una operación intelectual abstracta: es una puesta a prueba del cuerpo, la inscripción en un

espacio, la relación consigo mismo o los demás” (Cavallo y Chartier, 1998: 15). Ciertamente, Escaja se mueve en un territorio que, como artista, docente y poeta residente en Vermont, Estados Unidos, se compromete con la defensa de unos valores sociales críticos ante un cambio de milenio pleno de conflictos sociales epitomizados por la sociedad estadounidense, como veremos en alguno de los ejemplos posteriores. Ante esto, la materialidad que se vuelve superficie poética lo hace en un contexto concreto de momentos históricos claves de los que Escaja es consciente, y por tanto, para comprender la dimensión liberadora y de resistencia de sus artefactos poéticos es importante poner la necesaria atención acerca de hasta qué punto “pensar en la poética substancial del objeto nos obliga a considerar su circunstancia histórica particular, los mecanismos de producción que existen en el entorno mediático de convergencia del momento” (Saum 98). Sin olvidar tampoco que toda práctica y experiencia que implica un proceso de (des)materialización (sea física o virtual) se entrelaza inevitablemente y mantiene fricciones o tensiones con la cultura hegemónica en la que está inserta, porque la cultura implica la existencia de un cuerpo que sigue ciertos criterios normativos, mientras que la práctica de materialización es siempre performativa, actuada, representada (Hayles, 1999: 195-201). Según el antropólogo Fernando Broncano, todo artefacto existe como tal porque fue diseñado con una intencionalidad de uso en un contexto determinado, y por lo tanto su naturaleza se modifica en cada contexto de uso dependiendo del resto de artefactos existentes y las prácticas humanas entre los que convive (2009: 55-69). Solo teniendo en cuenta esta lectura de transformación histórico-materialista del objeto poético se entenderá la propuesta de Escaja por la que “la poesía en su versión censurada, en su implicación obsoleta, en su / imposición canónica, / se desacraliza, descuartiza,

muerde, rasga, / se transforma en papel del water, en origani, en poema en taiwanés” (Escaja, 2016: 91).

3. De vitrales, trajes y códigos de barras

Nos hallamos por tanto ante un estudio de caso histórico que investiga cómo la exploración de nuevas tecnologías materiales para la ficción se integran en los principios estéticos de la producción poética de una autora mediante el proceso de creación de máquinas de lectura que implican prácticas lectoras activas acordes a su particular materialidad, generando singulares interfaces de lectura que permiten superar ciertas fronteras convencionales de carácter medial, retórico y simbólico y permiten activar un particular mecanismo de articulación liberadora entre el poema, el poeta y el lector gracias a su integración e inclusión en una triple reflexión política, estética y humana cuyo origen radica en el contexto personal y sociocultural de la autora, del artefacto mismo y de sus lectores. Sus artefactos poéticos son por esto auténticos y originales tecnotextos en los que “the materiality of inscription thoroughly interpenetrates the represented world. Even when technology does not appear as a theme, it is woven into the fictional world through the processes that produce the literary work as a material artifact” (Hayles, 2002: 130).

Comencemos con un objeto interactivo denominado “Interactive coat: Search, unbutton”. Es un abrigo antiguo que pertenece al proyecto *Alter(ed) ego, Family & Friends*, una exposición colectiva del año 2010 que tuvo lugar en la Flynndog Gallery de Burlington, Vermont, comisionada por Bren Alvarez y Marie Davis. El objetivo artístico consiste en la creación de instalaciones artísticas a modo de retratos de personajes reales o

imaginarios en las vidas de las autoras participantes. Escaja, tal como explica en un video realizado ante su obra <<https://www.youtube.com/watch?v=nZ9kRpReigQ>>, evoca por medio del avejentado abrigo a su abuela Agustina, mujer que sufrió pobreza y enfermedad en la rural Zamora, pero con la que siente que tiene una obvia conexión genética (es madre de su madre) y también de género (por ser ambas mujeres). Siguiendo la línea general del título de la exposición, Agustina forma parte de un *alter ego* familiar pero también de un *yo alterado*, que Escaja propone tras la idea generacional que provee la imagen de la mujer embarazada. Dicha imagen aparece en un papel-etiqueta al desabotonar el cuerpo del abrigo que incluye el poema “Desmontas” del poemario *Caída libre*, acerca de la maternidad, y un código QR impreso que nos traslada mediante un dispositivo móvil al poemario completo en la red de internet. El visitante puede seguir activando la máquina de lectura al explorar (leyendo) el abrigo mediante otras interacciones: en un bolsillo, atado a la cuerda-cinturón, aparece una foto de la autora, la única que conserva de ella en su lugar de infancia, Zamora, espacio de infancia que abandonó luego por la urbanitas barcelonesa. Este abrigo, como máquina de lectura, nos indica ya en su título (*Interactive coat: Search, unbutton*) que debe activarse mediante la búsqueda y el desabotonamiento físico. *Unbutton* significa además en inglés “revelar o desvelar pensamientos o sentimientos”, que es lo que nos produce abrir la pechera del abrigo y encontrar un poema sobre la maternidad o descubrir tras desabotonar el bolsillo una foto de infancia llena de todo lo que una imagen antigua transmite. En este caso, la materialidad de la interfaz, el abrigo, nos propone la existencia de un fantasma pasado (quien habitó el abrigo ahora vacío ante nosotros) cuya conexión con el presente debemos recorrer y contrastar al modo en que la práctica cotidiana de este

tipo de ropa nos dicta: desabotonar y abrir solapas, bolsillos. La relación del objeto con nuestra vida cotidiana permite proponer fácilmente una práctica bien asentada de la cotidianidad (el uso de vestimenta) para sugerir intuitivamente el modo de articular y posibilitar itinerarios de lectura sobre una superficie material, que se convierte en legible acerca de la relación maternal y generacional entre un fantasma difuso del pasado y el humilde origen de la familia de la autora. Una convención práctica cotidiana — un hábito diario asociado al vestirse — se transforma así en modo de lectura poético, otorgando al objeto una capa semiótica al mismo tiempo estética y simbólica sobre la de su uso convencional. Al desabotonar el abrigo accedemos además a una lectura de tipo multimodal, ya que primero encontramos un poema escrito y luego una fotografía. El hecho adicional de hallar también un código QR hace que uno de los asuntos propuestos, la maternidad, pueda expandirse en la lectura de todo un poemario a través de la interacción con un dispositivo móvil en red, lo que produce una lectura claramente transmedial y expandida, en la que un objeto físico legible establece un nexo narrativo, quedando enlazado, a otro virtual, por la mediación del dispositivo móvil como lector físico del código QR que nos lleva a un espacio virtual específico donde leer el poemario en pantalla. Recordemos que, en su definición básica, “a transmedia story unfolds across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole” (Jenkins, 2006: 95).

Un segundo artefacto de lectura nos traslada a otra superficie muy distinta cuya práctica lectora depende igualmente de la forma en que la materialidad elegida exige según el objeto cultural que representa. En colaboración con Lawrence Ribbecke para la muestra anual conocida como *Art Hop!* promovida por la galería comunitaria South End Arts de Burlington, Vermont, Escaja diseña

en 2013 un poema vitral titulado “Te envolveré en terciopelo”, cuyo texto está asociado al poemario *13 lunas 13* (2011), que explora la relación entre astronomía, menstruación y feminidad (Escaja, 2018). En otro video frente a su obra, Escaja muestra y explica cómo y por qué ha concebido el poema vitral <<https://www.youtube.com/watch?v=9PqRBSW-Uf8>>. Consiste, como su mismo nombre indica, en una vidriera similar a las de las iglesias cristianas católicas; en su centro muestra un capirote púrpura usado en las procesiones de Semana Santa que además semeja al mismo tiempo un burka femenino del mundo musulmán: ambos simbolizan, según la autora, la opresión religiosa sobre la mujer en manos de sociedades patriarcales. A su lado hay una luna manchada, cuyo borrón simboliza la menstruación femenina. De arriba abajo, y de izquierda a derecha, los versos del poema se distribuyen a lo largo de los medallones en que está estructurado y fragmentado el vitral. En este caso, el objeto, asociado al ámbito arquitectónico, juega con la manera en que la Iglesia creó libros sin palabras en épocas en que retablos, portadas y vidrieras se convertían en auténticos iconotextos narrativos de educación moral desde el poder para que cualquiera pudiera recordar historias bíblicas y asumir comportamientos cristianos a través de su ejemplaridad (Gubern, 2010: 43-44). La aparición de algunas palabras clave en estos vitrales, como breves versículos bíblicos altamente significativos (*Ego sum via, veritas et vita*, por poner un ejemplo) se transforman en nuestro vitral en versos de resistencia (“Te envolveré en terciopelo / y la mordaza que ostentas sea gloria / y ofrenda / grande, hendidura / y acecho”) ante lo que para Escaja representa la esfera religiosa de las tradicionales políticas opresivas del patriarcado sobre la mujer. Se sustituye la palabra divina por la palabra de autora en un acto de liberación a través de una máquina de lectura cuya interfaz materializa la práctica textovisual de la

tradición religiosa del vitral y la subvierte haciéndola propia al explorar con nuevos motivos y versos su propia identidad femenina. Asumimos todo este proceso de lectura y su interpretación liberadora solo gracias a su articulación sobre una superficie material muy específica (el vitral religioso), cuya forma histórica reconocible implica una práctica de lectura ya consagrada por la Historia con todo un mundo cultural religioso de asociaciones compartidas. En definitiva, el poema inscrito en el vitral y su modo de activación lectora, ligada al modo de uso convencional del objeto mismo, nos revelan las convenciones que lo fundamentan, nos enseñan a deconstruirlas, y por último nos permiten reconstruirlas mediante un mensaje que se rebela contra esas mismas convenciones.

Un tercer artefacto poético cuya forma material reconfigura el modo de lectura mediante la inscripción del texto adecuándose y apropiándose de una interfaz no pensada inicialmente para la poesía se basa en la generación de una serie de impresiones digitales a modo de etiquetas y posters de pared denominadas *Código de barras*, y contienen códigos de este tipo impresos en ellas. Se exhibieron como instalación y tienen su versión impresa en el poemario del mismo nombre. La muestra se estrenó en 2006 en The Photo Lounge, y otro video creado por Escaja recoge cómo funcionan y qué pretendía con ellas <https://youtu.be/Fvn_NLdrA_U>. La autora parte de la reflexión de cómo los códigos de barras, dentro de un sistema económico capitalista, son un elemento de control de la producción y su distribución. Así, Escaja decide ofrecer sus propios y particulares códigos de barras ideológicos para ayudar a deconstruir e invertir esta relación, dando el control al lector para que cuestione el poder a través de su uso. De este modo, en el caso del más complejo de ellos, titulado “Una, grande, libre”, lo conforma una colección

sucesiva de códigos de barras impresos que, reunidos a modo de mosaico, forman una bandera estadounidense imitando un típico póster enmarcado. Cada código de barras tiene asociado una palabra o frase debajo, y su sucesión genera los versos del poema. Junto al póster, un lector de códigos comercial conectado a un terminal informático con su pantalla y altavoces permite al visitante activar cualquiera de los códigos de modo que el ordenador interpretará el código de barras transformándolo en un verso o fragmento poético, recitado finalmente por la máquina en su traducción al inglés. Heredera aquí de las técnicas de la poesía visual y los caligramas, Escaja nos presenta una propuesta en la que el sistema comercial de los códigos de barras, con todo su carácter de herramienta de control y de procesamiento automático, de alienación, se vuelve herramienta de mediación subversiva gracias a que la interacción con ese sistema nos devuelve fragmentos de versos que critican y resisten, o buscan liberarnos, del control ejercido por el consumismo de cuño imperialista (la bandera estadounidense configurada por códigos de barras). El título, “Una, grande, libre”, que evoca el mantra imperial y nacionalista del fascismo durante la dictadura en España (1939-1975), se aplica aquí a la esfera oficialista estadounidense que la autora ve como falsa en su aspiración de unidad identitaria (“una falsa identidad que une”); como gran mentira en su alto concepto de sí misma y en su carácter opresivo (“terquedad gigantesca que fornicia con su propia ilusión gorda”, “grande es la llama de nepalm que quema”); y como sociedad en ausencia de libertad (“libre no eres no, ya no, no somos”).

Escaja elabora otras formas de uso para otros códigos de barras, como es el caso del póster que ilustra una mujer con el código de barras en un ojo: este activa una lectura dramatizada con música experimental de fondo acerca de la violencia doméstica.

Otra elocución distinta la provoca la existencia de códigos acompañados por poemas que al activarlos leen en voz alta varias palabras clave en inglés. Es el caso del poema “Quiet zone/Lugar del silencio”, cuyos versos finales dicen: “¡Despierta! / El lugar del silencio es la indiferencia”. Los tres códigos de barras asociados leen las palabras “Silence”, “bleeds”, “indifference”. Otra serie de códigos, arracimados en el interior de una estrella procedente de la bandera estadounidense, están rubricados por palabras clave (“danger”, “bombs”, “massive”, “city”, “oil”, “money”) y la elocución que activan es un conjunto de materiales sonoros extraídos de documentación pública que procede de la última guerra iraquí-estadounidense (gritos, informaciones, etc.). Por su parte, la versión contenida en el libro impreso recoge los poemas, sus códigos de barras y fotografías de las impresiones digitales de los varios pósteres creados y expuestos.

Código de barras es por tanto un proyecto de concepción multimedia y transmedia, tal como lo explica su creadora en una entrevista:

Código de barras es un ejemplo de mi entendimiento de la poesía como proceso que escapa al papel, y que involucra otros medios. Código de barras en particular se presentó como colaboración artística que abordó jazz, video y poesía digital. El libro constituye tan sólo una de las piezas del proyecto, en consecuencia con una percepción múltiple y de acción colectiva más propia de nuestro tiempo.” (Oropesa, 2014: 102)

De hecho, es una máquina de lectura compleja cuyo funcionamiento depende esencialmente de los aspectos gráficos que conforman su interfaz. Como hemos explicado, para articular su completo funcionamiento, esta obra cuya interfaz inicial es el

papel impreso colocado sobre una pared necesita de la participación y activación del signo gráfico desde el papel a través de un equipo lector electrónico de códigos de barras, a su vez conectado por un cable a un ordenador –con pantalla y altavoces– que muestre la imagen escaneada y desvele en voz alta el contenido sonoro. Estamos por tanto ante un tecnotexto multimedia que se articula y ejecuta mediante una simbiosis de interfaces entrelazadas que necesitan combinar varios códigos o registros para interactuar entre sí y lograr el acto de lectura. En el caso de “Una, grande, libre”, los versos escritos son un modo de acceso gráfico (de código verbovisual) a una parte del sentido del poema; los códigos de barras (código electrónico-visual) dan acceso a otra, pero solo una vez interpretados por una maquinaria particular que sea capaz de leerlos y decodificarlos en palabras o sonidos (código verbal-oral) via otra interfaz externa, la de la computadora conectada al periférico lector láser. He ahí la simbiosis interdependiente entre ambas interfaces. Además, la técnica pictórica extraída de la tradición de la poesía visual combinando las grafías y códigos de barras para dibujar la bandera estadounidense nos da otra capa gráfica más en la interfaz impresa (código pictórico-visual) que debemos leer visualmente para poder enmarcar bien el contexto espacial, social y cultural de la obra.

En esta obra, Escaja otorga al código de barras una función poética propia, la de su mecanismo retórico como triple signo: icónico (es un signo gráfico de control comercial), topográfico-visual (forma el dibujo de una bandera cuyas áreas se recorren como un mapa) e hipertextual (permite el múltiple enlace electrónico a otros textos). Así, el código de barras deja de ser solo un elemento de cotidiano mecanismo de control e intercambio de bienes de consumo para resignificarse en un articulador signo material de una revulsiva y liberadora construcción y comunicación

poética. Su carácter icónico-visual genera sobre la interfaz impresa un mecanismo topográfico de lectura del poema que nos permite recorrer una bandera como espacio y territorio poético y cuya codificación icónica nos ofrece además activar y enlazar su superficie legible con la interfaz digital de una computadora audiovisual gracias a la interacción material del lector láser sobre los códigos elegidos. En definitiva, una práctica cotidiana comercial (el gesto de leer un código de barras) se convierte en la necesaria vía material para completar un acto de lectura poético.

4. De ovejas y robots: la lectoescritura como proceso cibertextual

“Negro en ovejas (poema ovino)” (2011) es un proyecto que lleva la interfaz a la participación no humana, pero viva, de unas ovejas en el prado zamorano. El producto final es un artefacto digital de videoarte interactivo ubicado en internet <<https://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=p197>>, un producto mediado por un proceso de escritura y lectura complejo que se da en tres fases: la primera, la construcción de un texto como poema base; segundo, la asignación de palabras fragmentadas del texto base a diferentes ovejas que pastan a sus anchas en una pradera y documentación visual de la *performance*; y tercero, trasvase del material a un artefacto interactivo digital, que muestra las ovejas con los fragmentos textuales para poder ser activadas y presentadas en pantalla como variantes del texto original que el lector reorganiza y recompone: “el/la navegante en Internet puede acceder a reproducir el proceso en interacción cibernética y de intercambio de autoridad creadora y especies: el/la cibernauta, como las ovejas,

construye la experiencia poética, hermanándose a su vez con ellas” (Escaja, 2013: 504).

Así, el poema es reconstruido desde el papel para reconfigurarse en el cuerpo trashumante de un rebaño de ovejas, cuyo movimiento va a generar interacciones y lecturas ante un espectador o cámara que ante ellas documenta las palabras y versos que surgen de dicha articulación. Por último, esta experiencia ovina se trasvasa al lector tras crearse un video interactivo en el que se asiste igualmente a la aleatoria combinatoria de ovejas y palabras mediante la interacción digital.

Negro en ovejas es un poema ovino en formato digital que reproduce la instancia en negro de una imbricación ovina, esto es, la implicación de la palabra y la oveja en entramado de poesía interactiva que equipara el texto que las ovejas van formando por el prado con las variantes posibles en el artefacto electrónico. (Escaja, 2013: 504)

La narratividad de este poema ovino la ofrece no tanto el azar de elección del animal sino el hábito ovino, bien meditado por la práctica diaria de la supervivencia, de moverse constantemente para seguir el hilo alimenticio del próximo bocado disponible sobre el pasto. Sobre esa aparente aleatoriedad el lector hipertextual activa los fragmentos de palabras que ve sobre los cuerpos ovinos para construir asimismo su propia lectura y una posible narratividad que alimente un hilo conductor que le provea de un campo estético en el que pastar. Las grafías inscritas sobre el cuerpo ovino son interfaz articulada por el cruzar de significados debido al movimiento de los miembros del rebaño, cuyo motor individual es la cercanía del pasto por comer; el videoarte refleja ese mismo movimiento y convierte

al lector en explorador de esa interacción al permitirle una elección hipertextual de ovejas y grafías en pantalla, negro sobre blanco.

Como ejemplo final y también más reciente de toda esta serie de artefactos, propongo un último objeto de lectura, también móvil pero en este caso artificial: en colaboración con Kristin Dykstra, encargada de las versiones en inglés sobre textos originales en español, nacen los Robopoem@s en 2015, artefactos poéticos expuestos por vez primera en la galería FlynnDog de Burlington, Vermont³. Aún en proceso de realización completa en esa fecha, durante la muestra se exhibió el primer robopoema completo construido y también el prototipo del robopoema VII, que se presenta inscrito con láser sobre madera como un panel que incluye las partes materiales (patas) con el texto que irá inscrito en ellas: este último permite además interactuar mediante un dispositivo móvil con una representación en realidad aumentada de cómo quedará una vez construido. Un tercer objeto que se añade a la exposición es un panel de plexiglás con el primer poema traducido a código binario. En pocas palabras, un robopoema es un robot móvil, con forma insectoide, cuyas patas de madera (cuatro o seis) llevan inscritas los versos del poema que le corresponde: un chip con altavoz integrado como parte articuladora del movimiento del robot es capaz de leer en voz alta el poema completo según se mueve. Los textos poéticos que alojan ahondan en la relación entre el hombre y la creación digital. Según su traductora, “Escala is launching Robopoems to front anxieties that crystallize around various binary oppositions in human relationships to robots, such

³ Un video con la presentación del proyecto puede verse en Youtube: <https://youtu.be/OD2SVwVf7CA>. Los robopoemas, su versión en 3D y el panel con realidad aumentada pueden seguirse en este enlace: <https://www.uvm.edu/~tescaja/robopoems/quadrupeds.html>.

as organic v. artificial, creator v. created, created v. creature, presence v. absence of intelligence, power v. powerlessness, and so on” (Dykstra, 2015: web). Todos estos juegos de opuestos tienen su contraparte material en la gestación del robot, ya que las patas de madera orgánica dialogan con la inscripción del texto en ellas por medio de una artificial y sofisticada tecnología láser; el hecho de que los robots se muevan e interactúan entre sí o con los humanos a su alrededor plantea la cuestión de oposición entre creaciones y creadores, máquinas y humanos; el chip integrado que coordina sus movimientos rescata la reflexión sobre la inteligencia artificial, y en última instancia su poder de influencia sobre lo humano.

I chose insect-like designs found in online open-sources to emphasize anxiety and removal from humans while underlining the already problematic relation between humans and technology. In fact, the original poem is expressed from the robot’s point of view and refers to existential issues, questioning binary definitions such as creature/creator, etc. (Escaja, 2015: web)

Los robo poemas son por tanto poemas multimedia artificialmente andantes, cuya interfaz es articulada por la programación mecánica e informática de un cuerpo robótico en acción poética.

En estos dos últimos artefactos poemáticos, el proceso de lectura (y escritura) los convierten de forma notable, más que en tecnotexto, en un artefacto plenamente cibertextual, tal como lo define Aarseth: en máquinas lúdicas de lectura que el lector debe activar para recorrer de diversos modos, según sus propias decisiones, entre las creadas por/para el sistema (Aarseth, 2004: 118-121). El funcionamiento de estos cibertextos en su forma

material de poemas provee la oportunidad de que la práctica de lectura inicial sea delegada a la máquina cibertextual provista por la *artist@*, en estos casos de todo un mecanismo en movimiento autónomo que supone un rebaño de ovejas pastando y unos robots con patas desplazándose. Si el poema vital, el abrigo interactivo o los códigos de barras son también cibertextos cuya ejecución no requiere el movimiento por parte del artefacto mismo, y recaen más bien en el movimiento del lector (llamémoslos cibertextos inanimados), en el caso del poema ovino y de los robopoemas, la activación de la lectura solo se da si ovejas y robots se mueven para producir la interacción poética como primeros narradores o mediadores interactivos de la lectura (y los convierten en cibertextos animados). En resumen, la búsqueda de pasto y el movimiento robótico son la práctica cotidiana de estos seres animados (naturalmente uno, artificialmente el otro) que es reconvertida en práctica y mecanismo de escritura, parte esencial de la activación legible de su interfaz.

¿Qué implica esta cibertextualidad? Al principio hablamos del alma cibernética de la *autor@*, *Alm@ Pérez*, como un tecnocuerpo generador de los tecnopoemas y cibertextos que hemos repasado después. La definición de ciborg puede resumirse en “seres a los que les han implantado ciertas prótesis tecnológicas que complementan, suplementan o amplían las funciones biológicas propias de ese organismo” (Broncano, 2009: 42). Si un libro, un vital, un abrigo, unos códigos de barras pueden considerarse como prótesis materiales –o extensiones del hombre según McLuhan (2003)– para la práctica lectora humana, una vez activados como máquinas de lectura siguiendo el hábito de uso cotidiano de esos objetos, también las ovejas y robots podrían considerarse como tal, siendo los propios objetos lo que activan con su movimiento la práctica de lectura. Todos ellos son además ciborgs en sí mismos,

ya que para su activación como cibertexto reciben una prótesis lingüística: por ejemplo, los ovinos reciben sus telas con palabras como prótesis que hacen significativo a otro nivel (el poético) su propio movimiento natural tras el pasto, y las patas inscritas de los robopoemas son prótesis que hacen del robot un poema en movimiento. El lenguaje inscrito y materializado (sobre tela y pintura en las ovejas, sobre madera y láser en los robots) es la prótesis que permite activar el mensaje poético dependiente ahora de la autónoma interacción de ovejas y robots, que son quienes marcan la práctica de escritura que se resuelve en un evento de lectura cada vez. La prótesis tecnológica es la del lenguaje potencialmente poético que hace a todos estos artefactos o máquinas de lectura ampliar sus funciones prácticas a otras funciones artístico-poéticas. Una prótesis única que permite a los lectores humanos interpretar y empatizar con el punto de vista narrativo del abrigo y del vitral, de la oveja y del robot como narradores cibertextuales.

5. Conclusiones: el diseño material como poética para las máquinas de lectura (o el desarrollo de un narrador interfaz transmediático)

En un periodo histórico que para la comunicación escrita Bolter (2001: 2-14) ha denominado la era tardía de la imprenta (cuya era temprana comenzó en el siglo XV, su desarrollo en la edad moderna, y su etapa industrial en el siglo XIX), Tina Escaja decide en el cambio de milenio iniciar una poética destructivista que, inspirada inicialmente en la vanguardia del creacionismo y estimulada por la crítica del pensamiento posmoderno hacia las oposiciones binarias tradicionales, busca superar fronteras

simbólicas y conceptuales relativas al género, la religión, la raza, la nación o el cuerpo mediante la transformación de las fronteras mediales y materiales asociadas a la tradicional escritura poética conectada con la imprenta. Su poética destructivista busca por tanto renovar la interfaz poética para renovar, criticar y liberar así activa y políticamente las categorías de opuestos y de poder que definen la realidad histórica en la que Escaja vive con el cambio de milenio, sumida en el trasfondo de la tecnología digital como desarrollo hacia un mundo poshumano. Parece coincidir con José Luis Brea cuando este subraya, al hablar sobre la era postmedia y la relación entre el arte y la técnica, que “no es posible transformación del mundo que no sea técnica. No hay revolución que no sea técnica” (Brea, 2002: 114). La subsiguiente creación de un avatar o tecnocuerpo digital –Alm@ Pérez– refleja esta tensión agónica de poderes entre cuerpo (real-virtual), género (masculino-femenino), nación (individuo-sociedad), materialidad (analógico-digital) y realidad (real-ficción). El avatar busca la liberación creadora y su hibridez desafía las categorías de opuestos mediante la elaboración de nuevos espacios donde explorar y desarrollar no solo una identidad liberadora sino también una poesía liberadora. De ese hálito inicial nace el poemario electrónico y virtual *Respiración mecánica*, al que después acompañará *VeloCity*, recreados ambos en la pantalla hipertextual de un ordenador y su textualidad líquida. Un abrigo interactivo, un poema vitral, unos códigos de barras siguen el proceso de experimentar superficies nuevas de interacción para la creación y lectura poética, que genera no solo la participación del lector para poder recuperar y realizar la lectura, sino que anima a la respuesta o reflexión política del mismo tras comprender los mensajes críticos propuestos por estas máquinas de lectura cuya significativa materialidad supone el medio necesario de acceso al poema.

Mediante su proyecto poético, Escaja entiende la creación poética como práctica material múltiple y trasmediática por la que la creación de nuevas interfaces permite establecer una clara y fuerte relación entre la interfaz creada y el mensaje propuesto. Esto es posible por la alteración intensa que produce en la cotidiana asociación entre medio material y práctica socio-cultural. Escaja busca apropiarse de dichas asociaciones proponiendo nuevos espacios de escritura a través de sus habituales soportes, medios, superficies, para reconvertirlas en interfaces poéticas. Recordemos que “on the first, a medium is a technology that enables communication; on the second, a medium is a set of associated ‘protocols’ or social and cultural practices that have grown up around that technology” (Jenkins, 2006: 13-14). Un abrigo es un medio material que, además de comunicar semióticamente clase social en su diseño y estado, implica la práctica cultural universal de vestirse y desvestirse, práctica que Escaja se apropia para recuperar ante el lector un recuerdo de infancia y del fantasma de las generaciones pasadas, convirtiendo el abrigo en interfaz material interactiva mediante el desabotonamiento necesario de su cuerpo textil. Cada medio exige ejercer y activar la máquina de lectura mediante una práctica distinta, ya interiorizada para otros cometidos. Así, el poema vitral se convierte en interfaz arquitectónico-artístico que propone una crítica subversiva del poder eclesiástico y patriarcal ejercido sobre la mujer; los códigos de barras, instrumentos de trazabilidad de productos de consumo, lo hacen sobre la sociedad capitalista y el poder social aceptado del control humano; los poemas ovinos necesitan del interfaz dinámico del pacer de unas sumisas ovejas para poder reflexionar sobre la identidad fragmentada y el poder creador del (aparente) caos y la combinatoria; los robopoemas forman una interfaz de insectoides mecánicos que nos preguntan sobre la relación humana con la

tecnología digital y la inteligencia artificial. En definitiva, en todos sus artefactos la poesía aparece sobre todo como práctica, proceso y evento.

También descubrimos que ni lectores ni autores, para Escaja, pueden conformarse con estar atados a un lado de la cadena comunicativa, como meros emisores o receptores, sino que forman parte necesaria en la activación material de un tecnotexto que les permite una exploración individualizada y liberadora: narrativamente, los hace conscientes de que los “technological effects can no more be separated from literary effects than characters can be separated from the writings that contain and are contained by them” (Hayles, 2002: 130). Y la voz poética, la que se otorga a los poemas a través del punto de vista de las máquinas, queda relocalizada y reinscrita en el itinerario que impone al texto la adecuación a superficies materiales diversas. Estaríamos por tanto ante una variante tridimensional y transmedial de un tipo de narrador particular, el narrador interfaz, que es aquel que usa el diseño gráfico (en el caso de Escaja, sería la versión aumentada, sobre el diseño material al completo) para enmarcar y guiar en la lectura: “narrador interfaz (o supraeditor, ya que los fragmentos informativos nunca están enmarcados por la voz guía de un narrador, cuya labor tradicional hubiera sido la de dar sentido a esos datos. El #narradorinterfaz no abre la boca, pero su presencia planea como un fantasma controlando el diseño gráfico de las obras)” (Saum, 2018: 51). Así, se activa una legibilidad poética sobre una superficie material aprovechando su habitual interfaz de usuario, a la que se superpone un mecanismo retórico adecuado por el narrador interfaz que diseña cada máquina de lectura nueva.

En definitiva, Escaja busca crear nuevas formas de leer usando la materialidad y sus prácticas anejas como elemento consustancial y estructural de construcción retórica en su poesía, y con ellos generar también nuevos lectores de la realidad poética y política; me parece que es plenamente consciente de la afirmación de Hayles sobre el valor material en el uso particular de interfaces: “focusing on materiality allows us to see the dynamic interactivity through which a literary work mobilises its physical embodiment in conjunction with its verbal signifiers to construct meanings in ways that implicitly construct the user/reader as well” (Hayles, 2002: 130-131). Así, esta práctica no solo reconfigura nuestras interacciones con sus materialidades, sino que además redefine lo que significa escribir, leer y ser humano (Hayles, 2002: 131). Escaja, a tenor de su obra, parece encarnar plenamente estos valores, y su exploración material de la interfaz poética más allá de sus fronteras impresas, buscando nuevos lugares de inscripción poética, supera con creces las expectativas de un Roger Chartier que hace algunos años recordaba que “los autores no escriben libros; no, escriben textos que se transforman en objetos escritos, manuscritos, grabados, impresos” (1996: 30). Y textos que se convierten en abrigos, vitrales, códigos de barras, ovejas y robots.

6. Bibliografía

- Aarseth, E. (2004). “La literatura ergódica” en Sánchez-Mesa, D. (ed.), *Literatura y cibercultura*, Arco-Libros, Madrid, 117-45.
- Bolter, Jay (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Brea, José Luis (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: CASA.
- Broncano, F. (2009). *La melancolía del ciborg*, Herder, Barcelona.
- Cavallo, Guglielmo y Roger Chartier (1998). “Introducción” en Bonfil, Roberto y otros, *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Bajo la dirección de Guglielmo Cavallo y Roger Chartier. Madrid-México: Taurus, 9-53.
- Certeau, Michel de (2000). *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer*. Trad. Alejandro Pescador. México: Universidad Iberoamericana.
- Chartier, Roger (1996). *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*. Trad. Viviana Ackerman. Barcelona: Gedisa.
- Culler, Jonathan. *Sobre la deconstrucción. Teoría y crítica después del estructuralismo*. Madrid: Cátedra, 1999.
- Dykstra, Kristin (2015). “Proto/types.” *Jacket2*. Blog: <http://jacket2.org/commentary/prototypes>
- Eco, Umberto (1985). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta DeAgostini
- Escaja, Tina (2003). “Hacia una nueva historia de la poesía hispánica: Escritura tecnatoesquelética e hipertexto en poetas contemporáneas en la red” *Espéculo* 24: web.
- Escaja, Tina (2007a). *Caída libre*. Mexico: Tlaquepaque.
- Escaja, Tina (2007b). *Código de barras*. Salamanca: CELYA.
- Escaja, Tina (2011). *13 lunas 13*. Madrid: Torremozas.
- Escaja, Tina (2012). “Género, tecnología e internet en Latinoamérica y vigencias del formato digital”. *Letras femeninas* 38.1: 147-165.

- Escaja, Tina (2013). “Negro en ovejas (poema ovino)” *Mandorla* 16: 504-512.
- Escaja, Tina (2014). *Respiración mecánica & VeloCity*. Barcelona: Icaria.
- Escaja, Tina (2016) *Manual destructivista/Destructivist Manual*. Trad. Kristin Dykstra. Nueva York: Artepoética.
- Escaja, Tina (2018): “13 lunas 13/13 Moons 13:A Video-Project About Sexuality and Mesntruation.” *Journal of International Women’s Studies* 19.3: 215-224.
- Escandell Montiel, D. (2016): *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, Delirio, Madrid.
- Ferradáns, Carmela (2015). “Pérez, Alm@ (pseud. Tina Escaja). *Respiración mecánica & VeloCity*” *Letras femeninas* 41.2: 197-198
- Grigely, Joseph. *Textualterity: Art, Theory, and Textual Criticism*. Ann Arbor: U of Michigan P, 1995.
- Gubern, Ramón (2010). *Metamorfosis de la lectura*. Madrid: Anagrama.
- Haraway, Donna (1991). “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 149-181.
- Hayles, N. C. (1999): *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cibernetics, Literature, and Informatics*, University of chicago Press, Chicago.
- Hayles, N. C. (2002) *Writing Machines*. Cambridge: MIT.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP.

- McGann, Jerome. *The Textual Condition*. Princeton: Princeton UP, 1991.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Ed. W. Terrence Gordon. Corte Madera, CA: Gingko Press, 2003.
- Moreno Hernández, Carlos. *Literatura e Hipertexto: De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*. Madrid: UNED, 1998.
- Oropesa, Salvador (2014). “Conversación con Tina Escaja.” *Diálogo* 17.2: 99-104.
- Osan, Ana (2017). “*Manual destructivista/Destructivist Manual* by Tina Escaja (review)” *Hispania* 100.3: 497-498.
- Rundberg, Annika (2015). “Tina Escaja: Resident of September/October 2015.” *Generator*: web. <https://generatorvt.com/tina-escaja-maker-in-residence-of-septemberoctober-2015/>
- Schimanski, Johan (2006). “Crossing and reading: Notes Towards a Theory and a Method” *NordLit* 19: 41-63.
- Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Unamuno, Miguel (2016). *Niebla*. Madrid: Verbum.
- Worthen, W. B. “Disciplines of the Text: Sites of Performance.” *The Performance Studies Reader*. Ed. Henry Bial. New York: Routledge, 2004.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/vitrales/>

DE CORTESANOS A QUIJOTES. UN MUNDO POSIBLE

FROM COURTIERS TO QUIJOTES. A POSSIBLE WORLD

LUISA MIÑANA RODRIGO
INVESTIGADORA INDEPENDIENTE

ARTÍCULO RECIBIDO: 01-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 17-05-2019

RESUMEN:

Una interfaz es una puerta, una frontera, en la que radica el poder de transformar un mundo posible en experiencia real. A través de la evolución de las interfaces utilizadas por las sociedades humanas como instrumento de conocimiento y también de ordenación de la memoria del mundo que hemos ido explorando y dominando, podemos explicar la propia evolución histórica en torno a la tensión tecnológica entre realidad (física) y ficción. Es la tecnología la que está transformando las interfaces en puertas invisibles y diseminadas, permitiendo la intersección de lo que creímos dimensiones diferenciadas, para descubrir que habitamos un continuo de información caótica y mutante, y en el que tal vez acabemos convirtiéndonos en interfaces posthumanas o transhumanas dentro de una red de relatos algorítmicamente intercrucados.

ABSTRACT:

An interface is a door, a border, in which lies the power to transform a possible world into real experience. Through the evolution of the interfaces used by human societies as an instrument of knowledge and also of ordering the memory of the world that we have been exploring and dominating, we can explain our own historical evolution around the technological tension between reality (physical) and fiction. It is technology that is transforming interfaces into invisible and disseminated doors, allowing the intersection of what we believed to be differentiated dimensions, to discover that we inhabit a continuum of chaotic and mutant information, and in which we may end up

becoming post-human or transhuman interfaces. within a network of algorithmically interconnected stories.

PALABRAS CLAVE:

Interfaz, libro, telecomunicaciones, cibercepción, posthumanismo.

KEYWORDS:

Interface, book, telecommunications, cyberception, posthumanism.

Álvaro Llosa Sanz. Autora de poesía y narrativa. Su última novela, *Territorio Pop-Pins*, se extiende en la web Proyecto Pop-Pins. Coordinó los ciclos *Escribit*, sobre literatura y conocimiento digital (A.A.E). Ha colaborado en el Salón de Literatura Transmedia (Etopía). Colabora en revistas especializadas, prensa y radio. Licenciada en Filosofía y Letras (Universidad de Zaragoza). e investigadora en arte renacentista.

1. Magia

Una interfaz es la puerta que transforma un mundo posible en experiencia real. Como entidades instrumentales, las interfaces son determinantes en la configuración de las diferentes etapas de desarrollo de nuestra civilización, al posibilitar la interacción tecnológica entre mundo físico e imaginación. Evidentemente hablamos de un concepto amplio de interfaz, necesario para dimensionar adecuadamente la transcendencia de las metamorfosis culturales en las que, en el presente, estamos inmersos:

Una interfaz es un dispositivo diseñado y usado para facilitar la relación entre sistemas, pero además permite acción, acumula restos y trazas culturales de todos los agentes que intervienen en ella, encierra una lógica política y entre otros componentes, es capaz de generar metáforas e ilusiones. (Martínez y Marzo, 2016: 48-49).

Percibimos el momento actual como una época de transición hacia nuevos paradigmas de civilización. Sabemos ya que el resultado del proceso que ahora apenas hemos iniciado no tendrá, sin duda, comparación con ninguno de los cambios históricos anteriores. En ello, el papel de las interfaces electrónicas que utilizamos y utilizaremos para la comunicación en general, así como para la creación artística y las actividades vitales, es nuclear y transcendental: estas no solo proponen mundos posibles y nos comunican con ellos, sino que permiten habitarlos cada vez más. Si, como sostenía Heidegger, el lenguaje es nuestra casa, esta *hiperevolución* transmutará el mundo actual. Tendremos que

olvidar la búsqueda original de certezas inherente a la formulación leibniziana de los mundos posibles (tan presente en el universo de los videojuegos), en favor de la conciliación de los mundos simultáneos paralelos, que configura la física cuántica, dinamitando y reinstaurando una gran parte de las categorías ontológicas y metafísicas que han ordenado nuestra cultura.

La neurociencia parece tener cada vez más claro que la realidad se construye en nuestro cerebro, cuyos complejos procesos completan y construyen una percepción sensorial que precisa de nuestra memoria para dotarse de sentido. Es en nuestra memoria donde residen las convenciones culturales. Cada uno de nosotros somos nuestra propia interfaz completa para la comunicación con todo lo que nos rodea, por lo que la relación instrumental con los lenguajes que empleamos no es unidireccional (Morgado, 2012; Seth, 2017). En este sentido, deberíamos considerar nuestras interfaces tecnológicas como amplificaciones ortopédicas que facilitan nuestro acceso al conocimiento, la exploración y el dominio de la realidad.

Los inmigrantes digitales hemos atravesado en no mucho tiempo un buen puñado de fronteras. Hoy la conectividad entre nuestras interfaces se ha vuelto casi infinita, y aún crecerá más y desbordará necesariamente los límites de nuestras pantallas. Son esas a través de las que (y en las que) nos comunicamos con los demás; aquellas en las que replicamos nuestras identidades y en las que vivimos, hoy por hoy, en paralelo. Nuestro teléfono móvil es un pequeño avatar de cada uno de nosotros, gracias a la multiconexión y al big data¹. Sin embargo, en cuanto dispositivo,

¹ Interpretando libremente la metáfora de *Matrix* como una fábula, podríamos decir que ya habitamos en un mundo en el que el poder está en el código: nuestros datos personales diseminados por la nube y manejados y manipulados por el poder especulativo constituyen

es una interfaz bastante torpe y limitada, muy intrusiva y de precaria imaginación. Las exigencias del inevitable desarrollo de la digitalización progresiva de la vida y la conectividad global llevarán a su disolución en interfaces cada vez más ligeras, finalmente transparentes y diseminadas, seguramente transustanciadas con la materia biológica de nuestro mundo y la nuestra propia: desarrollaremos una cibercepción adecuada a la ciberrealidad en la que viviremos (Ascott, 1998).

Este futuro de interfaces inteligentes y ubicuas tiene a nuestros ojos un halo de magia:

El pasaje de la huella analógica a la manipulación informatizada induce la pérdida de visibilidad y de fricción sensible con las cosas, para introducir juegos de interferencia imperceptibles y automatizados. La electrónica supone procedimientos tendencialmente insensibles, envolviéndose en un halo de misterio que ha contribuido muy tempranamente a adscribirle una “parte mágica”. (Sadin, 2017: 41)

Admiramos el poder de la electrónica para generar mundos perceptibles y tangibles, pero desconfiamos de ese futuro que parece venir a cuestionar la capacidad imaginativa y creadora de los humanos.

Algunos críticos, como la experta en medios Siva Vaidhyanathan, han señalado que el precio de la no participación no solo es significativo, sino que resultará difícil de acotar, y la irresistible fuerza de la cultura

una realidad postcapitalista tan sustancial como la que transitamos fenomenológicamente, y con la que alimentamos la Matrix de compañías y estados.

algorítmica inculcará gradualmente los rituales de participación y de reverencia consagrados a ciertos altares computacionales. (Finn, 2018: 117)

Es una situación que constatamos desde el comienzo de la introducción del algoritmo en nuestras vidas, y que se representó muy bien ya en los años 60 en un capítulo de la serie *Star Trek original* (Roddenberry, 1966-1969), que narra el rechazo de la tripulación de la Enterprise hacia el nuevo ordenador M5, poseedor de un conocimiento holístico capaz de gobernar la nave estelar sin colaboración humana. Esto sirvió a los guionistas para introducir consideraciones en torno al conflicto entre inteligencia artificial y humana, sobre todo con relación a la carencia de emociones por parte de la primera y la amenaza que esta supone para el trabajo humano. Un conflicto que, desde las diferentes caras de la aceleración contemporánea de la intersección ciencia/técnica/arte, se ha visto enfatizado por una digitalización exponencial que le ha sumado una evidente complejidad y que, como es de suponer, lo seguirá haciendo en el futuro, tal y como analiza Max Tegmark en *Vida 3.0* (Penguin Random House, 2018).

2. El escudo de Aquiles

En el canto XVIII de la *Ilíada* (Homero), cuando Aquiles está abocado a luchar con el príncipe troyano Héctor e intuimos que en esta contienda hallará su final, el autor nos distrae de la tragedia de forma magistral. La diosa Tetis, madre de Aquiles, pide a Hefestos que forje para su hijo coraza y armas, lo cual le sirve a Homero para desarrollar la que se considera primera ecfrasis de la historia: la descripción pormenorizada de un gran escudo circular en el que

Hefestos labra una cosmología completa, una panoplia representativa de lo que suponemos momentos reales coetáneos, frente a la narración ya legendaria (fabulada) de la guerra contra Troya (Blanco Freijeiro, 2007; Soto Ayala, 2015).

Realidad y ficción siempre han viajado juntas, aunque la proporción del peso de cada una en los relatos que van conformando los sistemas culturales predominantes a lo largo de la historia, y por tanto el nivel de permeabilidad de la frontera entre ellas, ha fluctuado claramente (Chartier, 2007). Si en tal movilidad es evidente que han intervenido las exigencias paradigmáticas de los poderes dominantes (cada interfaz encierra un modelo mental y social), también lo han hecho paralelamente, y en retroalimentación mutua con dichos poderes, las posibilidades técnicas de las interfaces desplegadas para el intercambio de información y conocimiento.

La evolución de las interfaces va de la mano del avance humano en la exploración y apropiación del mundo, teniendo presente que mundo y realidad son entidades de extensión equiparable en el mapa del capitalismo/cristianismo (Choza, 2015). En este amplio devenir histórico que consideramos, la aparición del libro impreso es tan vital que todavía, a pesar de todos los embates, es una tecnología viva. Frente a los soportes anteriores de la escritura (tablillas, rollos o códices), el libro impreso reúne, como es sabido, las características de fijeza, ordenación, facilidad de difusión y precio. Era el vehículo ideal para la transmisión de la información en el seno de una sociedad que caminaba hacia la secularización, la consciencia de identidad individual, la democracia, la supremacía de la ciencia y la razón económica; pero que buscaba, al mismo tiempo, mantener una clara jerarquización socio-cultural vertical: el orden piramidal de la perspectiva lineal,

que no deja de ser una forma de ficción muy eficaz en la práctica². La cultura burguesa no desdeñó, pues, la ficción, entendida como *simulacro verdadero*, pero se encontraba más cómoda poniéndole límites, manteniéndola categóricamente diferenciada de la realidad, clasificándola en géneros, ámbitos y soportes. Libros, lienzos e incluso escenarios teatrales, estructuras arquitectónicas o el propio urbanismo apelan a la necesidad de ordenar y reorganizar la realidad (mundo); es decir, fijarla de alguna manera, para así hacerla abarcable y, por tanto, poder ocuparla y dominarla.

Sin embargo, a pesar de estos escenarios e interfaces materialmente concretos con los que hemos explicado la vida y nos hemos explicado a nosotros mismos a lo largo de la Historia, como medio para atender a nuestras capacidades físicas y mentales, siguió manteniéndose invariable, a lo largo del tiempo, un modo de comunicación no ortopédica: la voz humana. Durante siglos, en ella se refugió y se expandió, haciéndose pasar muchas veces por realidad, la ficción más legendaria y loca, a través de una tradición oral que en muchos ejemplos elude también las fronteras entre categorías y géneros. La voz humana: pura y simple información, permitía crear incesantemente mundos posibles, paralelos y cambiantes a través del tiempo y el espacio.

Puede pensarse, con buena lógica, que una interfaz tecnológicamente revolucionaria como fue, en su momento, la radio, transmisora de pura voz, habría estrechado esa ancestral interferencia entre realidad y ficción, que ha ido perviviendo en la comunicación oral de forma bastante cómoda. Sin embargo, hay que considerar que tanto en la radio como en la televisión el control

² A este respecto, resulta muy interesante el enfoque de Steryerl sobre la necesidad de reactualización y reocupación de la realidad, a partir de la idea de “ruina de la perspectiva lineal” (2014).

del emisor sobre la información sigue siendo unidireccional, como lo era para la información escrita y sus interfaces (incluyendo también aquí, en la época contemporánea y en este mismo sentido, la prensa). Esto es, mensajes mayoritariamente jerarquizados, que emanan desde los poderes sociales y políticos y que son recibidos por cada individuo receptor o por un grupo de receptores con afinidades determinadas. Así, el relato cultural seguía y sigue aspirando a ser único y definitivo. La gran transformación aportada por aquellas novedosas interfaces (transistores, pantallas domésticas) vino significada, como bien sabemos, por la velocidad con la que se dispensaban los mensajes, hasta alcanzar el denominado “tiempo real”, la posibilidad de distribución espacial simultánea de esos mensajes y, en consecuencia, una primaria ubicuidad. Su potencia real para mover la frontera entre realidad y ficción (como en el caso del cine) ha estado administrada y dosificada, porque la conectividad seguía siendo jerárquicamente piramidal y las interfaces objetos ortopédicos muy poco integrables con la materia orgánica, humana y no humana.

Ahora bien, al cabo ha sido esta potencia intrínseca, amplificada extremadamente por la conectividad rizomática global, la que ha hecho saltar por los aires el escudo de Aquiles. El rígido y estático metal de su superficie se ha fragmentado en miles de millones de ventanas y puertas: las pantallas de nuestros teléfonos móviles, tabletas, ordenadores, cámaras y sensores. El relato ordenado, categorizado, representando una realidad conquistada y tranquilizadora, labrado por la autoridad superior de un dios (o sus equivalentes), se ha multiplicado y multimetamorfoseado, siendo sustituido por millones de narraciones individuales simultáneas y mundos posibles conquistados, que ahora se habitan y desaparecen en cuanto los abandonamos; o que se enredan y entrecruzan en una malla gravitacional de pura información que, hoy por hoy, flota

todavía bastante a la deriva entre estertores de contradicciones tensionadísimas. Vivimos un proceso de desplazamiento desde el modo conjuntivo al modo conectivo (Berardi, 2017), mientras cada uno de nosotros ya se ha investido como arquitecto de un universo propio, real y/o fingido, desde el que interactuamos incesantemente con los universos de los demás, y también con una materialidad fenomenológica común a la que todavía denominamos *realidad*.

3. El País de las Maravillas

Como resume Hito Steyerl al comienzo de su libro *Los condenados de la pantalla* (Caja Negra, 2017), desde que se derrumbó, a partir del último tercio del siglo XIX, la gran convención de la perspectiva lineal, perdimos la referencia de un horizonte, desapareció la geometría de ángulos rectos bajo nuestros pies, y desde entonces no hemos dejado de caer, no hemos dejado de flotar. No vamos a considerar ahora si este flotar contemporáneo es mejor o peor que la anterior gravedad convergente. No importa, no ha retorno ya (sin cataclismo). Simplemente se trata de pensarnos con una nueva visión aérea y polienfocada a través de materias y lenguajes diversos, capaces de mutar en sí mismos, de hibridarse unos con otros y de transformarse unos en otros.

Así, no solo hablamos de ubicuidad espacial; hablamos de ubicuidad ontológica y de ciberontología (Aguilar García, 2002). Evidentemente este salto se produce gracias a que tanto materia (todo lo que vemos y tocamos) como lenguaje humano, y todas las acciones e interacciones, son re-creadas en su versión de código informático. Estamos culturalmente legitimados para hacerlo, ya que toda partícula es información: información sobre el estado y

transformación continua de la materia, como explican la física y mecánica cuánticas.

Esta posibilidad de transustanciar mensajes y soportes materiales gracias al lenguaje informático es totalmente inédita, si bien la creación cultural viene aventurando aproximaciones a ella desde hace un siglo, más o menos, aunque con más intuición visionaria que disponibilidad tecnológica fáctica. Como ya apuntaba Valery en 1928: “Nos alimentaremos de imágenes visuales y auditivas que nazcan y se desvanezcan al menor gesto” (Valery, 1928. Ed. 1999: 131-132).

Gracias a aquella impotencia técnica del arte, el siglo XX se llenó de magníficos y revolucionarios mundos y artefactos que ya requerían de la implicación activa (consciente o inconsciente) del receptor para completar su construcción. Dentro de este devenir estético-tecnológico, los contenidos se han deconstruido, fragmentado, han aprendido el collage, la intertexturización, la interconexión y la acción performativa. Parece que a la creación contemporánea todos los contenedores y soportes, incluido el libro³ (y ahora ya también las pantallas), se le van quedando estrechos en su afán por *interfusionarse* con una realidad que vamos sabiendo compleja al extremo, caótica, azarosa y polivalente. Es ahí, en los soportes, en las interfaces y en su capacidad tecnológica, donde percibimos la tensión ontológica entre realidad y ficción en la que se ha cimentado el macro-relato de la civilización capitalista occidental, especialmente:

³ En el ámbito del libro, recordamos como ejemplos muy importantes de esta tensión la publicación de *Zang Tumb Tumb* (1914), de Filippo Tommaso Marinetti, los trabajos de Ulises Carrión (1941-1989) en torno al libro como objeto, o el libro performativo en el que Mark Z. Danielewski vuelca la historia novelada de *La Casa de Hojas* (2000).

Y es que en este nuevo escenario digital informativo y de comprensión de la realidad, ya no comprendemos lo “virtual” y lo “real” como dos áreas de pensamiento y experiencia binarias y contrapuestas, un concepto vinculado a los futuribles posibles y el otro como la prueba inequívoca del presente, sino más bien como dos conceptos que se diluyen y se mezclan sobreponiéndose en diferentes capas digitales. Y a su vez, lo que las nuevas formas de relatar la realidad están haciendo es cuestionar el mismo hecho ontológico de la comprensión de la realidad desde un punto de vista mediático (Sora, 2018: 3-4)

Una transformación ontológica que afecta, evidentemente, a la identidad del individuo en el que ha residido el núcleo de la construcción de dicha civilización:

Debido a la intensificación de las señales electrónicas, la aceleración de la infoesfera está arrastrando la sensibilidad al vértigo de la estimulación simulada. Esto conduce a una reconfiguración de la percepción del otro y de su cuerpo. La presión, la aceleración y la automatización están afectando a los gestos, las posturas y toda la proxémica social.

[...]

El núcleo de la identidad, golpeado repentinamente por la erupción de la proliferación semiótica y desprovisto de los filtros inscriptos en la mentalidad crítica y disciplinaria de la Modernidad, se fuga y se disuelve en todas las direcciones. (Berardi, 2017: 47)

En este contexto, creo que la literatura es la experiencia creativa que más dificultades de ensamblaje técnico está encontrando en las herramientas e interfaces digitales. Quizá por

esto, es hoy un ámbito en el que se está produciendo una intensa reflexión respecto a las implicaciones que esto tiene para su propia naturaleza y, por tanto, sobre su capacidad de influencia en el entorno. Puede pensarse en los nuevos escenarios que se plantean, pero también en la incorporación de estructuras no gramaticales como bases de datos, hipertextos o el propio lenguaje de la programación; la multiconectividad entre millones de posibles interfaces, la red y redes sociales de todo tipo; las combinaciones de *big data*, los sensores electrónicos, las pantallas, los visores o la propia inteligencia artificial. De hecho, la literatura siempre ha sido uno de los ámbitos creativos que más (y más arriesgadamente) ha jugado con las categorías de realidad y ficción, atreviéndose incluso a superponerlas, tal y como recuerda Lehrer a propósito de la afirmación proustiana que identifica literatura con realidad (2010:105)⁴. Es decir, generando universos mediante la memoria y el tiempo, en cuanto componentes sobre los que basamos la construcción del relato de nuestra íntima experiencia personal, según viene confirmando, en los últimos años, la ciencia neurológica:

Una investigación de la Universidad de Cambridge ha descubierto que el hipocampo, una de las principales estructuras del cerebro humano, funciona como el editor de la película de la vida: selecciona las experiencias cotidianas que deben ser archivadas en la memoria a largo plazo para convertirlas en recuerdos.

[...]

⁴ Al mismo tiempo, sería pertinente considerar la fascinante tradición literaria de la representación de la ficción dentro de la ficción (Cervantes y Shakespeare, por ejemplo) o de los mundos posibles (Italo Calvino y Borges).

Cuando vivimos una experiencia, el hipocampo se activa y analiza los diferentes momentos de esa vivencia para seleccionar los más relevantes y pasarlos a la memoria” (*Tendencias21*, 2018).

Frente a ello, no obstante, parece percibirse que cuando la literatura fuerza sus propios instrumentos convencionales (bien, por ejemplo, dinamitando la construcción gramatical, reduciendo el lenguaje a lo gestual o haciendo estallar las costuras físicas de su soporte más común: el libro), hay un punto de artificio demasiado evidente que dificulta la empatía por parte del receptor, incluso cuando se trata de un trabajo de excelencia artística⁵. Esta misma impresión de exceso de artificio puede surgir ante algunos trabajos de literatura electrónica, de literatura aumentada y virtual (Gil, 2015) (hibridación total), o de narración transmedia (hibridación transversal). Para superar este punto, quizá sea necesario pensar la literatura despojada de todo, esto es, interpretarla como alma nodal de casi cualquier expresión artística; como simple y absoluto relato que puede ser asumido y vertido, desde su esencia informativa (pues todo es información), a cualquier formulación y soporte.

“Cuento historias”. Esto es lo que afirmó Laurie Anderson en el Espacio Telefónica (Madrid) durante la presentación de *Chalkroom* (2017). Una instalación de realidad virtual llevada a cabo junto con Hsin-Chien Huang, y a la que ella misma definió como una “arquitectura de la memoria” <<https://www.youtube.com/watch?v=CQza0PeEdgw>>. En esta instalación, el visitante se desliza y vuela a través de puertas, pasadizos, espacios geométricos y salas donde el lenguaje (o mejor,

⁵ Pensemos en la dificultad expresada por muchos lectores hacia el magno trabajo literario de Joyce, por ejemplo, o la marginalidad de las interesantísimas propuestas de Ulises Carrión.

la gramática del lenguaje) se fragmenta y llueve o cae desde los árboles, recomponiéndose en otras formas <<https://www.youtube.com/watch?v=WBfYCy5xQuk>>. Como puede adivinarse, todo va sucediendo en función de la dirección de la mirada del visitante, provisto de unas gafas de visión de realidad virtual, pero inserto en un proceso intelecto-gestual no muy distinto al que opera cuando realizamos una búsqueda en Google (Groys, 2014: 194-200); es decir, que este opera a través de una colección de términos que le conduce a una respuesta-escenario, en teoría sin jerarquía, aunque no exenta de una determinada manipulación algorítmica:

Chalkroom es, por tanto, un excelente ejemplo actual de creación híbrida, articulada por un argumento narrativo/poético base, y con modulaciones determinadas por la acción del receptor. Tanto es así, que la obra por la que transitamos resulta ser algo completamente diferente a los elementos formales que en un principio se pueden ir diferenciando (sonido, imagen, videojuego, relato literario, grafía, danza), si se considera que la alquimia transmutadora es el código informático con el que se ha generado cada uno de esos elementos. Gracias a él, de hecho, se consigue su interacción en el espacio y en el tiempo, así como la transformación de unos en otros. Lo que completa todo este proceso, para que se convierta en una experiencia personal y propia, es la memoria. A partir de esta memoria, cada uno de los visitantes es a su vez su propia interfaz, a través de la cual interactúa con la instalación, versionándola en un nuevo proceso perceptivo y cognitivo.⁶

⁶ Se elige *Chalkroom* como ejemplo de trabajo de realidad virtual porque creo que incluye una vertebración principal de índole literario, pero se están produciendo trabajos muy importantes en instalaciones de realidad virtual y realidad extendida o mixta: TeamLab, Koblin, Daito Manebe, The Mobile AR Meets Liv Theatre, etc.

Otra obra en la que la memoria es un evidente y necesario componente para su existencia y para su perfeccionamiento final es *El Winnipeg. El barco de la esperanza* (2017). Un trabajo de literatura electrónica para pantalla, realizado por María Mencía, que se estructura sobre una base de datos <<http://winnipeg.mariamencia.com>>. También en este caso la organización gramatical del lenguaje se descompone y recompone en una crónica poética, para entrecruzar nombres, textos, relatos o rutas de la memoria que se activan a través de los píxeles, y que representan aquí una memoria histórica, la de los españoles que emigraron en el Winnipeg, el barco fletado por Neruda, tras la Guerra Civil. El relato apela inevitablemente a la memoria personal de cada lector interviniente y, además, incorpora un elemento esencial, la geografía, el mapa del mundo que abarcamos con nuestras manos sobre nuestra pantalla doméstica.

Pero crucemos los límites de la pantalla, dejemos la habitación de tiza.

4. Quijotes

[...] los cortesanos, sin salir de sus aposentos ni de los umbrales de la corte, se pasean por todo el mundo mirando un mapa, sin costarles blanca, ni padecer calor ni frío, hambre ni sed; pero nosotros, los caballeros andantes verdaderos, al sol, al frío, al aire, a las inclemencias del cielo, de noche y de día, a pie y a caballo, medimos toda la tierra con nuestros mismos pies, y no solamente conocemos a los enemigos pintados, sino en su mismo ser [...]- (Cervantes, 1615: 618-619)

Como apunta Molinuevo, la “interfaz de Don Quijote son las novelas de caballerías” (2009: 101), las historias que activan en el

pensamiento de Alonso Quijano, en cualquier lugar y momento, otros relatos que le hacen ser Don Quijote quien, a su vez, las inserta en el mundo físico como realidades virtuales o híbridas, en las que se sumerge y actúa de un modo verdadero.

A Aaron Koblin, creador de historias en realidad virtual, le sucede algo muy similar:

Entonces yo ya quería salirme de la pantalla con cosas que se abrían por todas partes. Ahora podemos salirnos completamente de la pantalla y colocarte en mitad de la historia [...] La habilidad para representar hechos y pensamientos reales en un medio que está más conectado a nuestros cuerpos, más conectado a la manera en que percibimos el mundo [...] Normalmente, así es como interactuamos con la tecnología. Ahora tenemos la oportunidad de experimentar esos pensamientos y manifestarlos en una especie de realidad. (Koblin, 2016) ⁷

Esta “especie de realidad” es una “creciente interferencia entre la vida orgánica y el tiempo digital” (Sadin, 2017: 95), que ya se está ampliando a una cada vez más palpable interferencia en espacio y tiempo entre materia orgánica y código digital. O lo que es lo mismo, pensando en nuestras obsoletas categorías, una total equiparación como experiencias entre realidad y ficción, con independencia de que esta provenga de la imaginación humana o de la inteligencia artificial⁸. Esta fusión de dimensiones alcanzaría

⁷ Aaron Koblin forma parte del equipo Whithin, dedicado, entre otros temas, a la generación de *storytelling* con realidad virtual. Por ejemplo, *Clouds over Sidra*, que puede consultarse a través de este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>

⁸ En algunos ámbitos y áreas creativas, e incluso en algunas programaciones públicas, ya se ha empezado a incorporar esta interrelación con la inteligencia artificial. Sirvan de ejemplo la subasta en Sotheby's de la instalación *Memories of Passersby*, de Mario Klingemann o la edición de 2019 de Sónar (Barcelona), que anuncia interesantísimas participaciones en este

formas y estados metafóricamente cuánticos si fuéramos capaces de interactuar, dentro de esa red de relatos multidireccionales y mutantes, a través de nuestra propia gestualidad corporal o nuestra mente, como quijotes provistos de nuestras “armas”/ortopedias de cibercepción, pero también de ciberacción, del mismo modo que Alonso Quijano precisaba revestir su precaria, pero necesaria e indispensable corporeidad con armadura, bacía y lanza, para transformarse en Don Quijote y dotarse así de la capacidad de percibir e interactuar con todas las realidades que su mente (pensamiento) detectaba y proyectaba como verdad experimentada.

La tecnología de la que la mayor parte de nosotros podemos disponer hoy en día es aún tan pesada, limitada e intrusiva como lo eran las armas de Don Quijote y, por tanto, su poder se limita a ofrecernos las que llamamos realidades virtuales, aumentadas o expandidas, pero siempre explicadas en relación a la realidad física, que sigue siendo un referente de entidad más consistente. No obstante, la investigación y el desarrollo de interfaces anatómicas va muy deprisa: hololentes montadas en gafas con la misma apariencia que las de utilización habitual (nada parece impedir que pronto hablemos igualmente de lentillas), guantes para percibir táctilmente los elementos de la realidad virtual y expandida, ropa inteligente, pulseras y relojes. Al mismo tiempo, conocemos ya los primeros *ciborgs* humanos, que han insertado orgánicamente en sus cuerpos las interfaces tecnológicas para recibir y emitir datos y sensaciones. Igualmente, se trabaja en pantallas flexibles y transparentes, en holopantallas desplegadas a voluntad en cualquier punto espacial, así como en tecnología para escanear a nivel doméstico objetos físicos o también imprimir en 3D esos

ámbito, como la de Holly Herndon, que une voz humana y la voz de la inteligencia artificial “Spawn”; o los trabajos de Daito Manabe.

objetos previamente diseñados en hologramas. Las posibilidades se multiplican y van en una misma dirección: hacer transparentes las interfaces, lo que equivale finalmente a obviarlas en la práctica. De hecho, a las investigaciones con interfaces neuronales hombre-máquina (objeto), en creciente desarrollo, debemos añadir ya el logro reciente de la transferencia de información cerebro a cerebro⁹.

En el futuro viviremos en un continuo único de información, en una realidad con muchas dimensiones y relatos interconectados, con intercambios y prestaciones mutuos y continuos, mutables. Una realidad a la que ya hace tiempo hemos empezado a denominar como posthumanismo o transhumanismo.

Es difícil todavía aventurar cómo actuarán los humanos o posthumanos en ese mundo futuro, pues la mayoría de nosotros solo somos capaces de imaginar situaciones y acciones bastante simples e incluso ingenuas, si tenemos en cuenta la infinita revolución que se está planteando. No obstante, ya no resulta extraño a nuestra comprensión un escenario como el que dibuja la película *Blade Runner 2047* (Villeneuve, 2017), donde humanos, replicantes posthumanos y hologramas comparten y entrecruzan relatos y experiencias con fluidez.

En este contexto, el replicante no humano K (o Joe) construye su relato vital a partir de una consciencia prestada; una memoria construida algorítmicamente a base de fragmentos de memorias de otros e insertada en él. K es un individuo no humano en búsqueda desesperada de identidad, y va descubriendo que realmente es un

⁹ Es muy interesante el siguiente artículo sobre los hallazgos de una investigación realizada en la Universidad Politécnica de Madrid junto a otros centros europeos, en torno a la comunicación cerebro a cerebro en tareas como la clasificación de imágenes ambiguas. Para su consulta: <https://www.agenciasinc.es/Noticias/Una-interfaz-cerebro-cerebro-para-aumentar-el-rendimiento-humano>

ser cultural con una conciencia compuesta de relatos, comunes también a otros.

Joi es una inteligencia artificial dotada, al estilo de las leyendas de la antigüedad, de una naturaleza metamórfica: es en realidad un archivo informático que puede manifestarse en forma de gran holograma interactivo como anuncio urbano flotante, pero también como holograma corporeizado, capaz de interrelacionarse físicamente. Joi es un producto comercializado como compañía doméstica y sexual, dotado de una gran capacidad de empatía, que asume los relatos de aquellos individuos a los que acompaña. Una simulación que se mimetiza con la vida de los otros.

Finalmente, y en lo que nos atañe, Ana es la gran suministradora (escritora) de fragmentos de memoria y relatos, además de ser hija de una replicante no humana y de Deckard. La película la muestra habitando en una cámara que la aísla del exterior. Allí trabaja fabricando recuerdos-relatos destinados a ser insertados en otros. La manera en que las imágenes nos hablan de Ana remite a las sacerdotisas y templos de la antigüedad y, por ende, parece deducirse que en ese futurible (todavía de ficción) la creación de relatos culturales ha vuelto a los mismos recintos misteriosos del comienzo de la Historia. Paradójicamente, la sofisticación y máxima transparencia de las interfaces nos regresa, al menos en parte, a la forma más inicial de comunicación: los cuerpos (su gestualidad, su oralidad, su conexión emocional y quizás incluso telepática), ahora mutados en una naturaleza transhumana.

Sin dejar de hacer ciencia-ficción, no es descartable que en ese futuro posible la extensión universal de esa transhumanización (sea como sea que pudiera producirse), pudiera ser la manera de evitar la mistificación de los relatos que construyan esa nueva

civilización, de la misma manera que el acceso a la cultura, gracias a la democratización de las interfaces y soportes, mejoró una vez nuestra vida individual y colectiva.

Es verdad que por ahora imaginamos siempre un futuro misterioso y amenazante, quizás porque nuestro presente ya es en exceso complicado y oscuro para la mayoría de la gente, si hablamos de elementos de comunicación e información, de tecnología informativa. Al margen de consideraciones de poder y mercado, pese a que no dejen de ser determinantes, nuestra desconfianza tiene como causa el que la gran mayoría de nosotros constituimos una población funcionalmente analfabeta (o casi) respecto a los códigos informáticos que nos alimentan como sociedad. Manejamos libros que realmente no sabemos leer. Tampoco parece haber habido mucho interés ni prisa en democratizar esta nueva escritura. Puede decirse, entonces, que esta oscuridad está ayudando a crear un peligroso dominio socio-cultural absoluto por parte de las corporaciones y las subsiguientes reacciones de temor en muchos ámbitos. Quizás nos esperan tiempos tortuosos, no tanto por la tecnología casi mágica que vislumbramos, sino por los grandes y poderosos sacerdotes que convierten, como siempre, la magia en un arcano.

5. Bibliografía

Aguilar García, M^a Teresa (2002). “Ciberontología. Identidades fluidas en la era de la información”. *A Parte Rei revista de filosofía* 23
<<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/ciberontologia.pdf>>
(03-01-2019).

- Ascott, Roy (1998). “Arquitectura de la cibercepción”. Comp. C. Gianetti. *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona: Langelot.
- Bell, Alice y Marie-Laure Ryan (2019). *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. E-book.
- Berardi, Franco (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Blanco Freijeiro, Antonio (2007). “El escudo de Aquiles”. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. <<https://byzantion.uchile.cl/index.php/RBNH/article/view/37851/39498>> (07-12-2018).
- Cervantes, Miguel (1615). *Don Quijote de La Mancha. Segunda parte*. Ed. Martín de Riquer, Barcelona: Planeta, ed. 1975.
- Chartier, Roger (2007). *La historia o la lectura del tiempo*. Barcelona: Editorial Gedisa. E-book.
- Choza, Jacinto (2015). *Filosofía del arte y la comunicación. Teoría del interfaz*. Sevilla: Editorial Thémata.
- Finn, Ed (2018). *La búsqueda del algoritmo. Imaginación en la era de la informática*. Barcelona: Alpha Decay.
- Gil, Antonio (2015). “Narrativa aumentada”. *Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada* 5: pp. 45-47.
- Groys, Boris (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Koblin, Aaron (2011). “Visualizando nuestra humanidad artísticamente”. *TED*. <https://www.ted.com/talks/aaron_koblin/transcript> (11-1-2019)

- Koblin, Aaron (2016). “Aaron Koblin: nuevas narrativas para el arte y el periodismo”. *Canal El Futuro es apasionante en Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=c-g_WcOVI5s> (26-01-2019).
- Lehrer, Jonah (2010). *Proust y la neurociencia*. Madrid: Paidós.
- Martínez, Teresa y Jorge Luis Marzo (eds.) (2016). *Interface Politics. 1st International Conference 2016*. Barcelona: Publicaciones Gredits / Centro Universitario de Diseny de Barcelona.
- Molinuevo, José Luis (2009). *Magnífica miseria. Dialéctica del Romanticismo*. Madrid: CENDEAC
- Morgado, Ignacio (2012). *Cómo percibimos el mundo. Una exploración de la mente y los sentidos*. Barcelona: Editorial Planeta. E-book.
- Sadin, Eric (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Seth, Anil (2017). “Tu cerebro alucina tu realidad consciente”. *TED*. <https://www.ted.com/talks/anil_seth_how_your_brain_hallucinates_your_conscious_reality> (20-12-2018)
- Sora, Carles (2018). “El futuro digital de los hechos”. *Hipertext.net* 17: pp. 1-5.
- Soto Ayala, Roberto (2015). “El escudo de Aquiles”. *Byzantion Nea Hellás* 19-20: pp. 17-34.
- Steyerl, Hito (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Steyerl, Hito (2017). *Arte duty free. El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Buenos Aires: Caja Negra.

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 8 n. 2, noviembre 2019) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 14 de octubre de 2019** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 8 n. 2, November 2019) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is October 14th, 2019** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2019. Volumen 8 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>