

Carolina Gainza

Universidad Diego Portales

La literatura en la era digital: un análisis a propósito de *Tierra de extracción* de Doménico Chiappe y Andreas Meier

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo discutir las prácticas estético- políticas que se generan en la literatura electrónica a partir del análisis de la novela “Tierra de extracción” de Doménico Chiappe y Andreas Meier. A partir del uso del software Macromedia director, esta novela se convierte en una novela polifónica en distintos niveles, la cual fue presentada al público por primera vez en el año 2000 y está disponible en internet desde el año 2007. Además, fue incluida en el segundo volumen de Literatura Electrónica publicado por la Electronic Literature Organization, en la categoría de trabajos extranjeros o narrativas “non- english”. El trabajo de Chiappe y Meier nos permite caracterizar un modo de producción literaria que utiliza las nuevas tecnologías, derivando en prácticas de creación y recepción que generan significaciones culturales y relaciones sociales que responden y a la vez cuestionan no solo las formas literarias tradicionales, sino que también el contexto actual relacionado con el capitalismo informacional.

Palabras claves

Literatura electrónica, narrativa latinoamericana, nuevas tecnologías, cibercultura, posthumanismo

Resumen

In this paper I aim to discuss the electronic novel “Tierra de extracción” from Doménico Chiappe and Andreas Meier in relation to aesthetic-political practices derived from the process of appropriation of new technologies in the space of literary creation. Using macromedia director, this polyphonic novel was presented to the public for the first time in 2000 and it is available on internet since 2007. It was included in the 2010 second volume of Electronic Literature presented by the Electronic Literature Organization, in the category of multilingual or non-English narratives. From the analysis of Chiappe and Meier’s electronic novel we propose a definition of a mode of literary production characterized by the uses of the new

digital technologies that derived into practices of creation and reception, related to forms of appropriation of these technologies, which are creating cultural meanings and social relationships in the context of informational capitalism.

Palabras claves

*Literatura electrónica, narrativa latinoamericana,
nuevas tecnologías, cibercultura, posthumanismo*

Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Karl Marx, y tantos otros estudiosos, nos recuerdan que las formas de percepción humana cambian de acuerdo a circunstancias históricas en relación con los modos de existencia creados socialmente, entre éstos, la tecnología. Considerando este axioma generalmente aceptado, cabe sino asumir con toda puntualidad la premisa, a riesgo de incurrir en una trivialidad, de que las transformaciones en las formas de producción y los cambios tecnológicos han afectado históricamente la creatividad literaria. A través de la experimentación con las nuevas tecnologías, la literatura se ve enfrentada a prácticas diferentes que transforman los modos de percepción. En este sentido, las prácticas de escritura y lectura que podemos observar en la literatura electrónica nos hablan de formas de sociabilidad que provienen, por un lado, de un cambio en las condiciones de producción y, por otro, un cambio tecnológico. La literatura expresa la sensibilidad de una época, es sus temas, estilos y estéticas, y se transforma a partir de la experimentación con los medios tecnológicos. El modernismo latinoamericano y las vanguardias son ejemplo de aquello: la ruptura con las normas artísticas establecidas, la conexión con otras artes —visuales por ejemplo— y la utilización de las tecnologías disponibles para experimentar en el terreno de la escritura y la lectura.

Sin embargo, si bien la esfera de la cultura se ve afectada por los cambios históricos, constituye una esfera autónoma en cuanto no es un puro reflejo de los que sucede en otras dimensiones de la sociedad. En el caso específico de la literatura, esta afecta la realidad social en la cual surge, constituyendo un espacio

donde las culturas se piensan a sí mismas, genera relaciones sociales, difunde conocimientos y crean imaginarios sociales que finalmente influyen en los procesos de construcción identitaria y la producción de la subjetividad. Lo anterior es observable en la literatura latinoamericana en el trabajo de Ángel Rama y su análisis sobre la “ciudad letrada”, así como en tantos estudios acerca del rol de la literatura decimonónica en la construcción del imaginario nacional en el siglo XIX, el papel del modernismo en la construcción de la cultura moderna, la literatura indígena y su preservación de los imaginarios simbólicos, entre otros. John Beverley, en la línea de Ángel Rama, señala que en América Latina la literatura constituyó un elemento fundamental en la articulación imaginaria de las clases dominantes, “Literature [...] not only had a central role in the self representation of the upper and upper-middle strata of Latin American society; it was one of the social practices by which such strata constitutes themselves as dominant” (ix). El autor señala que un cambio en la noción de literatura significa no solo el cuestionamiento de las formas hegemónicas predominantes en la disciplina, sino que también la liberación de fuerzas sociales y culturales que son especialmente creativas, las cuales pueden convertirse o no en hegemónicas al institucionalizarse o ser cooptadas por relaciones de poder.

Varios autores afirman que nos encontramos en uno de esos períodos de crisis, periodos en los cuales la pregunta respecto al quehacer literario aparece recurrentemente ante el surgimiento de nuevas narrativas, la liberación de narrativas reprimidas, formas de creación, lenguajes y experimentación literaria. Estas formas de creación al mismo tiempo que dan cuenta de una realidad cambiante, también se convierten en espacios donde surgen relaciones sociales, donde se piensa la sociedad y donde se crean nuevas prácticas culturales y subjetividades. De esta forma, la literatura no solo constituye un espacio de práctica estética o un reflejo de prácticas sociales, sino que las estéticas se producen en relación simbiótica con prácticas socioculturales y procesos de creación de subjetividades. Se puede decir, entonces, que la literatura retroalimenta los propios procesos sociales que la determinan relativa o

parcialmente.

Si bien la literatura ha experimentado numerosos cambios durante el siglo XX, la transformación que enfrentamos actualmente puede ser comparada con la introducción de la imprenta, donde este soporte tecnológico revolucionó la práctica literaria. La masificación de los textos impresos, junto al fenómeno histórico de la modernidad, significan también el surgimiento de una nueva subjetividad, basada en la libertad individual y en filosofías como el humanismo. Fenómenos en literatura como la figura del autor individual como mente creadora única y el sistema de derechos de propiedad intelectual que afirman esta subjetividad creadora, son parte de lo que fue estructurando el concepto de literatura moderna. El surgimiento de cambios tecnológicos obedecen a un cambio de época que revoluciona las formas de pensar, hacer y crear: la imprenta corresponde a las invenciones y espíritu de la época moderna; las tecnologías de la comunicación se enmarcan en las transformaciones capitalistas de posguerra durante el siglo XX.

Cuando hablamos de literatura electrónica no estamos refiriéndonos solo a una transformación producto de experimentaciones o estilos estéticos, como el romanticismo, modernismo, futurismo o vanguardias. Más allá de lo estético, estamos enfatizando una revolución en la producción literaria, su distribución y formas de recepción, donde la introducción de un soporte de escritura diferente afecta la práctica literaria en su conjunto. Así como la literatura moderna se define en parte por el formato que utiliza —la impresión y la escritura que se plasma en el formato libro— la literatura electrónica no es solo una práctica que incorpora tecnologías en su producción, si no que es digital en su definición, donde la escritura no es el centro, sino que ésta comparte su espacio con otros lenguajes (visual, oral, informático).

¿Cómo se produce la literatura electrónica? ¿Cuáles son las tecnologías y recursos estéticos utilizados en su producción? ¿Qué efectos producen en el lector las tecnologías digitales incorporadas en la literatura electrónica? Las respuestas a éstas y otras preguntas relacionadas con la producción de la literatura electrónica

serán exploradas a continuación a partir de las propuestas teóricas de diversos autores y el análisis de la hipernovela *Tierra de extracción* (2007) de Doménico Chiappe y Andreas Meier.

Narrativas rizomáticas-lúdicas: Hipermedias.

¿Qué hubiese sido de *Rayuela* si Julio Cortázar hubiese contado con las tecnologías de escritura actuales? La innovación que introduce la literatura electrónica no se relaciona con textos tradicionales que han sido digitalizados y reproducidos en el medio digital, sino que hablamos de textos que han sido concebidos digitalmente, en una materialidad otra. Se trata de textos que han sido pensados para ser leídos en soportes electrónicos y que, por la naturaleza de los medios con que han sido producidos, es posible experimentar con diversos recursos que el soporte impreso no permite. *Rayuela* (2006) fue un intento de experimentar con el hipertexto, pero se enfrentó a los límites impuestos por la materialidad del libro. En la actualidad, el texto infinito pensado por Borges o el texto-red escrito por Cortázar, constituyen la estructura de los textos electrónicos.

Katherine Hayles señala que nuestras capacidades cognitivas están siendo “re-programadas” al interactuar con el medio informático, en un proceso que puede equipararse al efecto producido en las capacidades cognitivas de los seres humanos con la introducción de la imprenta y la masificación del libro. En este sentido, la autora señala lo siguiente: “The book is like a computer program in that it is a technology designed to change the perceptual and cognitive states of the reader [...] a book functions as a receptacle for the cognition of the writer that are stored until activated by a reader, at which point a complex transmission process takes place between writer and reader, mediated by the specificities of the book as a material medium” (57). Los recursos digitales que utiliza la literatura electrónica en su producción, así como los niveles de interactividad que estos comportan, requieren un lector capaz de activar los códigos que componen la

estructura-red de las narrativas y la poesía electrónica. Por otro lado, una literatura basada en estructuras no lineales, como el hipertexto, y en estímulos visuales y auditivos, necesariamente introduce modificaciones en los modos de percepción de quienes se enfrentan a ella. Para Hayles, la literatura electrónica se forma en la relación de retroalimentación que se establece entre las tecnologías y los sujetos, donde estas tecnologías modifican las estructuras cognitivas de los seres humanos, así como estas subjetividades afectan la tecnología y sus producciones mediante sus usos y las formas de recepción. Esta “re-ingeniería” de los procesos cognitivos humanos se observa, por un lado, en la forma como los lectores de este tipo de literatura se enfrentan a múltiples estímulos y posibilidades de lectura, a un mar de información que deben ser capaces de organizar y darle un sentido. El lector se siente desafiado por nuevas formas de enfrentar la lectura, por los nuevos lenguajes y los efectos perceptuales que ésta genera. Los cambios cognitivos producen a su vez nuevos usos de la tecnología y prácticas culturales asociadas a ellas, que permite darles un sentido dentro del imaginario simbólico de la cultura. De esta forma, el mundo de percepciones que abre la estética de los textos electrónicos permite la aparición de prácticas culturales otras en relación con la creación literaria.

Las narrativas hipermedia, aquellos hipertextos que incorporan escritura, imágenes, video y audio, son como laberintos: Jorge Luis Borges los habría llamado “Laberintos de símbolos”. Un libro compuesto de laberintos semánticos es descrito de la siguiente forma por el autor: “Ts’ui Pên diría una vez: *Me retiro a escribir un libro*. Y otra: *Me retiro a construir un laberinto*. Todos imaginaron dos obras; nadie pensó que libro y laberinto son un solo objeto” (*Jardín de senderos* 137). Borges describía una estructura no lineal, una red de palabras y textos interconectados. Cada lectura significaba una experiencia nueva, una lectura diferente con personajes diferentes. La historia nunca iba a ser la misma.

Cortázar ensayó esa estructura laberíntica en *Rayuela*, el primer hipertexto latinoamericano. Sin embargo, las posibilidades del hipertexto en la novela de Cortázar se enfrentan con las limitaciones propias del medio impreso. Los

caminos de lectura no podían ser infinitos, ya que la estructura-libro no permite la existencia de múltiples combinaciones debido a la condición estática de la página impresa. La idea de Cortázar se hace realidad y se multiplica a partir del uso de las nuevas tecnologías en la producción literaria.

George Landow define el hipertexto como un texto compuesto por bloques de texto interconectados a través de enlaces electrónicos. Esta definición, tal como lo establece Landow, proviene de la tradición crítica post-estructuralista: Barthes, Derrida y Foucault conciben el texto en términos de una red de conexiones textuales y semánticas. En el formato impreso, el libro contiene enlaces a otros textos que permiten generar un diálogo intertextual, pero esos enlaces funcionan como referencias que no están presentes materialmente en el libro mismo. O, como en el caso de *Rayuela*, una novela hipertextual en formato impreso no permite que si un capítulo referencia a otro dentro del texto, éste pueda aparecer inmediatamente ante nuestros ojos. En este sentido, el formato impreso establece otro tipo de redes textuales que requieren un tipo de acciones diferentes del lector, que se desarrollan en un espacio- tiempo diferente: pasar de una página a otra, consultar los textos referenciados en un espacio concreto llamado biblioteca, dialogar interpretativamente con el texto. Un hipertexto digital replica esta estructura, pero también la mueve hacia otros espacios y experiencias; se estructura como una red, donde cada bloque de texto es un nodo de aquella red que se conecta con otro o con varios otros, permitiendo múltiples combinaciones, en un espacio-tiempo que se ha llamado virtual, donde las conexiones se realizan de forma inmediata ante los ojos del lector. En este sentido, el hipertexto digital se asemeja más bien a la estructura rizomática descrita por G. Deleuze y F. Guattari, donde no existe un centro que opera las conexiones, sino que los enlaces entre textos, sujetos, cosas, existen en un plano inmanente que produce relaciones de multiplicidad; también podríamos mencionar a Bakhtin y su concepción del texto como una conexión de múltiples discursos y hablas dialogantes; o la red relacional que describe F. Jameson cuando llama la atención sobre la necesidad de posicionar los hechos históricos particulares en la red contextual de relaciones

sociales en que estos se desenvuelven. Lo anterior unido a las redes tecnológicas que transmiten información entre distintos artefactos electrónicos (computadores, celulares, video-juegos, e-readers, entre otros), hacen de las redes el paradigma de nuestra época. La literatura electrónica, al incorporar (se) a las redes y experimentar en la relación con ellas, da cuenta de las transformaciones que están ocurriendo en el contexto digital y globalizado.

El lector de textos electrónicos debe saber jugar con ellos, debe ejecutar sus códigos. El texto electrónico es un texto que debe ser activado para cobrar sentido. Lo anterior no es exclusivo de la literatura electrónica y, al decir esto, queremos dejar claro que no estamos diciendo que el lector de literatura impresa es pasivo y aquel que lee literatura electrónica es activo. Roland Barthes señala que el acto de leer no puede ser entendido como consumo, sino que una acción de interpretación activa, un proceso de apropiación donde el lector pone en marcha el texto, y en este proceso, lo produce. En este sentido, el autor señala:

De hecho, *leer*, en el sentido de *consumir*, no es *jugar* con el texto. Hay que tomar la palabra “jugar” en toda su polisemia, en este caso: el texto en sí mismo “juega” (como una puerta, como cualquier aparato en el que haya un “juego”); y el lector juega por su parte dos veces : “juega” al texto (sentido lúdico), busca una práctica que le re-produzca; pero para que esta práctica no se reduzca a una *mimesis* pasiva, interior (el texto es precisamente lo que se resiste a esta reducción), *ejecuta* el texto [...] (80)

Sin embargo, la materialidad de los textos electrónicos necesita de un lector-jugador como un imperativo. Barthes, cuando habla de la ejecución, se refiere probablemente al acto de interpretación y a los procesos de re-significación de los textos, lo cual ocurre a través de las prácticas de apropiación que están asociados al proceso de lectura. En una narrativa hipermedia, el lector está obligado a jugar con la obra. No tiene la opción de ser un “consumidor pasivo”, ya que para que la obra aparezca ante sus ojos debe activarla, debe ejecutar un código informático. Dado que la obra ha sido producida en la interacción de dos lenguajes, el de códigos, que permite producir redes semánticas, y el lenguaje de signos tradicional, que nos permite leer e interpretar

la obra, el lector debe activar el lenguaje de códigos para poder leer el texto. De otra forma, no es posible entrar en ella. Por otro lado, el lector se enfrenta a un mar de posibilidades que requieren de la activación de distintas formas de interpretación. En el fondo, la pregunta es: ¿Cómo enfrentar una obra que se presenta diferente en cada lectura?

Tierra de extracción.

Tierra de extracción es un hipermedia creado por el escritor peruano-venezolano Doménico Chiappe y Andreas Meier, quien estuvo a cargo de la producción multimedia y el diseño gráfico. Chiappe es un autor reconocido en el área de la producción de obras digitales en español. Actualmente, está radicado en Madrid, donde imparte talleres de periodismo literario e hipermedia y es profesor de Periodismo. También es investigador de cultura y tecnología en la Universidad Carlos III y coordinador editorial de La Fábrica. Ha colaborado en dos novelas hipermedia: *Tierra de extracción* (2007), en conjunto con Andreas Meier, y la novela colectiva *La huella de Cosmos* (2005). *Tierra de extracción* fue seleccionada para integrar la sección de narrativas “multilingual or non-english” del volumen dos de la Electronic Literature Collection editada por la Electronic Literature Organization, disponible en internet.

Tierra de Extracción data de 1996, pero su presentación masiva se realizó en el simposio “El desafío de la escritura multimedia”, realizado en la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas, en el año 2000. Para su producción se utilizó Macromedia Director, software que en esos años se utilizaba para desarrollar aplicaciones multimedia destinadas a la creación de videojuegos, Cds, aplicaciones de navegación de contenidos, entre otras. Si bien Flash se ha desarrollado bastante desde aquella época y constituye la herramienta más utilizada para crear este tipo de aplicaciones, Director parece ofrecer más herramientas para la creación de animaciones e imágenes 3D y por esta razón se utilizó en las posteriores versiones de este hipermedia: la exhibida en 2002 en el

Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, su publicación en línea en el año 2007, y sus versiones para PC y MAC.

La novela es una obra polifónica en varios niveles. El nivel de la palabra escrita está compuesta por varias micro-narrativas, cada una con diferentes protagonistas y diferentes líneas argumentales. Todas estas historias y personajes fragmentados interactúan con la principal línea argumental de la novela que se desarrolla en torno a la explotación de petróleo en la cuenca del lago Maracaibo en Venezuela, específicamente en la localidad de Menegrande. La música constituye otro nivel narrativo, los cuales se asocian a cada una de las historias y que transmiten un mensaje propio. Finalmente, las imágenes y animaciones pertenecen a un nivel narrativo distinto de los otros, con su propia narrativa que dialoga con las que transmiten los otros dos niveles. Así, texto, música, imágenes y animaciones contribuyen con diferentes visiones y cada una en su propio lenguaje. Todos estos fragmentos deben ser utilizados por los lectores para ir construyendo una historia coherente, que los invita a explorar el trabajo en su totalidad. El diálogo entre las diferentes artes incluidas en la producción de la obra construyen una unidad compuesta de una multiplicidad de voces (Evans 2008), no solo por la existencia de múltiples narrativas, sino también porque música, artes plásticas y literatura permiten la reunión de diferentes mentes creativas con diferentes tipos de conciencia. De acuerdo a esto, Chiappe señala que: “Each conforms to a series of rules which govern de multimedia package. The novel should have a rizhomatic structure of interlinking chapters, in the manner of Guilles Deleuze and Félix Guattari's *a Thousand Plateaus*.” (*Creative process*)

La interfaz principal, como podemos ver a continuación en la imagen 1, muestra una serie de estímulos visuales. Si el lector posa el cursor sobre el árbol que está al centro, se activa una narración oral que cuenta cómo son las noches en Menegrande. Si el lector se dirige a las imágenes de la derecha, se activa música y una narración oral. Si el cursor se posa sobre la lista de letras que están al costado

izquierdo, aparece un cuadro con un texto borroso en el cual las palabras van apareciendo a medida que el cursor pasa sobre ellas.

Imagen 1. Interfaz de *Tierra de extracción*.

Al pulsar sobre el cuadro de texto, se abre otra interfaz que contiene un listado de palabras (imagen 2). El lector puede presionar cualquiera y comenzar así su exploración de las diferentes narrativas que esta historia contiene. Una vez elegida la palabra y al presionar sobre ella, se abre otra interfaz. Aquí el lector se encuentra con cuatro flechas, arriba, abajo, al lado derecho y al izquierdo. La flecha de arriba y abajo genera un orden aleatorio de lectura, mientras que la flecha de la derecha produce un orden lineal de lectura. La flecha de la izquierda permite retroceder en el camino de lectura realizado. Cada bloque de palabras en la lista contiene una historia diferente, donde el lector va decidiendo el camino de lectura más apropiado para hacer coherente cada una de estas historias.



Imagen 2. Índice de *Tierra de extracción*.

De todas formas, el lector puede descubrir un cierto orden “coherente” en la forma en que las historias se conectan. Si ordenamos las columnas de izquierda a derecha, la historia parte desde la lista de palabras inferior de la última columna, luego los enlaces conducen a la columna inferior y posteriormente a la superior de la primera columna. Luego, se salta a la lista inferior de la tercera columna, partiendo por “golpe”, para pasar enseguida a la lista superior. Luego el enlace de la última palabra de la última lista leída lleva a “autobús”, y de ahí se pasa a la segunda columna de palabras, la que se lee por completo. Al llegar a la última palabra de la lista, “tristeza”, se abren dos puertas, que llevan a comenzar nuevamente la lectura de las historias desde dos caminos diferentes.

La circularidad de la narrativa es una metáfora de una historia circular, donde “los vicios cambian de actores y que destruyen lo poco que debía quedarse” (*Tierra de extracción*, “Sueño”). Así, las historias se repiten en Menegrande y hablan de problemáticas presentes en Venezuela y Latinoamérica en general: explotación de los recursos naturales, pobreza y la precariedad de la

vida, la dependencia y la dominación de las transnacionales. Como Thea Pitman describe en su análisis de la novela, “Esta es una novela que trata de Venezuela, el estado nación y su inserción en la economía global por medio de la industria del petróleo” (223). La visión crítica respecto a estos temas sitúan a este hipermedia en la tradición literaria y cultural de la “literatura comprometida” con las problemáticas específicas de Latinoamérica, es decir, en aquella práctica estético-política tan propia de la región en que se denuncia la explotación, los abusos de poder, las formas de dominación y la exclusión. Lo anterior se aprecia en muchos pasajes de las historias que se presentan. Al comienzo de “fácil” se señala: “La tierra de extracción no solo ofrece la riqueza de sus suelos a los saqueadores, también permite que se asalte a su gente. Se extrae el oro, pero también las vidas; junto al petróleo, los valores; a los autos robados, la moral; a la biodiversidad, el querer; al billete, la razón. Para extraer se compran las almas. Nada más fácil”. (*Tierra de extracción*)

Muchos elementos en esta narrativa nos recuerdan al realismo mágico. Solo por dar un ejemplo, la historia de las hermanas Fuentealba es digna de *Cien años de Soledad* de Gabriel García Márquez. Miriam Fuentealba se marcha de Menegrande para romper el molde que aprisiona a las mujeres del Mene, y solo vuelve al pueblo para poder probar que lo logró. Sus dos hermanas, Cecilia y Cristina no hablan. Cecilia no habla porque “dejó de hablar porque le aburría tanto como las películas”. Por su parte, Cristina está paralizada físicamente. El lenguaje visceral es el que permite la comunicación de las tres hermanas. Por otro lado está el tema sexual ligado a la explotación. Quienes llegan al Mene (palabra indígena que significa petróleo) extraen y se van. No solo extraen el petróleo, sino que también extraen la vida de sus habitantes, especialmente de sus mujeres. Hay una analogía entre la tierra y la mujer, donde “nadie que no la humillara podía ser su dueño” (*Tierra de extracción*, “Vuelta”). T. Pitman coincide con esta apreciación respecto al realismo mágico, al establecer que: “[...] Los sobretonos proféticos y barrocos también coinciden, como lo hacen los temas de los viajes y de la sexualidad prodigiosa, de encuentros culturales o sexuales, y la resultante

heterogeneidad y coexistencia de mundos radicalmente diferentes que constituyen Latinoamérica” (225). Sin embargo, para la autora es mucho más importante el hecho de que Chiappe “ha transferido exitosamente el mundo garcía-marquezano al medio digital y ha explotado las facetas adicionales del nuevo medio con buen resultado, en particular su habilidad para manipular temporalidades complejas” (225). Sin embargo, más allá de su posible relación literaria con García Márquez, Chiappe inserta problemáticas latinoamericanas en la producción digital y por otro lado, abre espacio a la literatura digital latinoamericana en un mundo donde las formas de colonización persisten en los contenidos y los lenguajes que predominan en el ciberespacio.

El elemento lúdico presente en esta obra, y en general en los hipermedia, habla de un cambio producido a nivel de las formas de lectura. La narrativa se concibe como un juego en el cual el lector debe explorar, tomar decisiones y participar, en una narrativa que debe ser activada por él/ella. El lector en este sentido es un operador, como lo define Galloway: “The player, or operator, is an individual agent who communicates with the software and hardware of the machine, sending codified messages via output devices” (2). Se puede argumentar que el lector de una novela impresa también interactúa con un texto impreso en el momento de la interpretación: los lectores de *Rayuela* también interactuaban con la novela al poder leerla de dos maneras. Sin embargo, el video juego es más que eso. Como señala Galloway, se trata de un medio basado en la acción, donde el sujeto no puede leer un juego como un texto o escucharlo como si fuera una música, sino que debe jugar, debe “hacer”, debe construir y activar. Para que la máquina-juego-software actúe, el jugador debe activar ciertos dispositivos y códigos.

En *Tierra*, el lector no solo lee e interpreta, sino que como señala Galloway: “people move their hands, bodies, eyes, and mouths when they play video games” (4). Por otro lado, y en la misma línea que la teoría del actor-red de Latour o la teoría cyborg de D. J. Haraway, Galloway señala que las máquinas también actúan, en respuesta a las acciones de los lectores-jugadores, así como

también de forma independiente. De esta forma, los códigos activados por los lectores a su vez producen otras acciones dentro del juego, y en el caso específico de *Tierra*, van activando la narrativa y haciendo entrar en el argumento nuevas aristas, enlaces, personajes, entre otros. En este sentido, Galloway los define como “Algorithmic cultural objects” (6). Así, el lector debe adaptarse a una nueva forma de leer e interactuar con la narrativa, lo cual modifica de alguna manera su mundo de percepciones, en un cambio parecido al que se produjo en el imaginario cultural con la masificación del libro y la lectura.

La literatura hipertextual, entonces, va más allá de la pura introducción de laberintos textuales al incorporar recursos visuales, auditivos y animaciones, cada uno de los cuales posee su propia narrativa. El lector lo que hace es armar su propia narrativa a partir de la activación y conexión que hace de las diferentes narrativas contenidas en un código. El lector es un jugador y la literatura se convierte en un juego, donde se produce un proceso de retro-alimentación. Ambos son actores, donde la tecnología transforma al sujeto y este a su vez la afecta al activarla y utilizarla de diversas formas. Las narrativas hipertextuales e hipertextuales no existen sin un lector que ejecuta códigos y les entrega un significado.

Sin embargo, el lector no es un autor como se ha tendido a señalar respecto a este tipo de literatura. Sería como decir que el lector que interpreta un libro se convierte en autor de éste. La función del autor sigue existiendo, en cuanto son ellos quienes crean los códigos, los argumentos, las imágenes, la música, y los demás recursos que componen una obra. Si bien el lector adquiere una función diferente en este tipo de obras en relación con el formato en que son creadas, la relación entre autor y lector no se modifica. El autor sigue ejerciendo su autoridad en cuanto define los caminos de lectura, aunque estos sean múltiples. La función del lector en estas obras consiste en armar, conectar, seguir enlaces, interpretar, jugar, pero este proceso no deja ninguna huella directa en el trabajo original. El cambio principal, entonces, se encuentra primero en el cambio de función del lector y, segundo, en la relación que los sujetos establecen con el

nuevo formato de transmisión de conocimiento e ideas, que abre un nuevo mundo de percepciones y creación de significados a partir de la experimentación con el lenguaje digital.

Si bien este tipo de literatura no significa el fin del libro, como muchos autores plantearon ante los primeros textos electrónicos, si es necesario reconocer su diferencia con lo que conocíamos como literatura hasta este momento, en términos estéticos, materiales, visuales, del lenguaje, de las formas de autoría y de lectura. La literatura digital debe comprenderse como un juego, donde las acciones de lectura adquieren un aspecto *performativo* en el cual la narrativa debe ser activada por medio de la ejecución de códigos informáticos. La *performatividad* de la lectura se expresa en que el lector interactúa con los códigos informáticos para desplegar acciones, códigos que a su vez también actúan y generan acción, en un proceso en que ambos se afectan mutuamente y donde el movimiento está siempre presente. Por otro lado, el ensamblaje de las acciones que producen todos estos actores — texto, autor, lector, software, etc.— forman lo que entendemos por literatura digital. Parafraseando a Galloway y su teoría sobre los juegos de video, la literatura electrónica es un medio cultural que involucra máquinas orgánicas e inorgánicas, actores humanos y no humanos, que se interconectan en una cadena que da vida a la narrativa encapsulada en un código informático.

La hipertextualidad de estas narrativas, como vimos, no es exclusiva del formato electrónico. En América Latina la encontramos en las reflexiones de Borges y la experimentación de Cortázar, que se han convertido en proto-hipertextos dentro del área de estudios de la literatura electrónica. Sin embargo, la materialidad de las nuevas tecnologías hace posible lo que el formato libro no permite: la construcción de un sistema de redes interconectadas de textos, imágenes, videos, audio, entre otros recursos. En la literatura electrónica, el hipertexto funciona como una red semántica, donde se conectan diversos lenguajes; redes que, en otro nivel, permiten formar una comunidad de lectores que se extiende a través de la interpretación y continuación de los textos.

El análisis propuesto busca ser un aporte en la comprensión de la literatura electrónica y la producción cultural en la era digital, no solo como formas de innovación tecnológica, sino que como un tipo de literatura que presenta diferentes formas de producción y recepción en comparación con el texto escrito. Por otro lado, se busca analizar la especificidad de estas producciones en América Latina, no solo en cuanto a los temas que se presentan en las narrativas digitales, sino que además, respecto a la forma en que se inserta la tecnología en el imaginario cultural y la manera en que se plasma en la literatura, producto de la experiencia histórico cultural latinoamericana. Por último, se busca mostrar que la literatura electrónica en la región ha ido adquiriendo características propias, y dista de ser una copia de la literatura electrónica producida en otros lugares.

Si consideramos la literatura como un lugar donde los sujetos se piensan e inventan a sí mismos, entonces la literatura electrónica podría constituirse en un espacio donde los sujetos están creando narrativas e imaginarios socio- culturales, así como prácticas basadas en una forma de creación que tiene como modelo las relaciones de ensamblaje, de redes, la forma de un rizoma. Se trata de subjetividades que rompen el orden cultural en el que están inmersos, y que nos hablan de experiencias que portan una semilla de transgresión.

Bibliografía

- Bakhtin, Mikhail. *The Dialogic Imagination*. Austin: University of Texas Press, 2008.
- Barthes, Roland. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Buenos Aires: Paidós, 1987.
- Benjamin, Walter. The work of art in the age of mechanical reproduction. En: *Illuminations. Essays and Reflections*. New York: Random House, 2007.
- Beverly, John. *Against Literature*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.
- Borges, Jorge Luis. El jardín de senderos que se bifurcan. En: *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 2005.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Suma de letras S.A., 2006.

- Chiappe, Doménico. Creative Process in Hypermedia Literature: Single purpose, Multiple Authors. En: Pitman, Thea y Claire Taylor. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: Liverpool University Press, 2006.
- Chiappe, Doménico y Andreas Meier. *Tierra de extracción*. (2007) <http://www.domenicochiappe.com/antoHome/tierra.html>, Mayo 2012.
- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- Evans, Fred. *The Multivoiced Body. Society and Communication in the Age of Diversity*. New York: Columbia University Press, 2008.
- Galloway, Alexander. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Hayles, Katherine. *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame, 2008.
- Jameson, Fredric. The Cultural Logic of Late Capitalism. En: *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Landow, George. *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in a Era of Globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.
- Pitman, Thea. El arraigo de la cibercultura: Un análisis comparativo de las obras hipertextuales de Doménico Chiappe y Blas Valdez. En: Correa Díaz, Luis y Scott Weintraub. *Literatura latinoamericana, española y portuguesa en la era digital*. Sección especial, Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies, Volume 14, 2010