

¿ES LA CIBERLITERATURA UN ARTE DE LA CIBERCULTURA? DESEOS, DERRAMES Y CACOFONÍAS COMO PARÁMETROS PARA UN EJERCICIO COMPARATISTA FUNDAMENTAL

Jaime Alejandro RODRÍGUEZ RUIZ
Pontificia Universidad Javeriana
jarodri@javeriana.edu.co

RESUMEN: Con la consolidación de las expresiones que aprovechan el potencial estético de las llamadas “nuevas tecnologías de la información y la comunicación” (NTICs), surgen varias necesidades críticas que posiblemente sólo puedan ser resueltas con el ajuste de una mirada comparatista. De entre ellas se destaca una fundamental para el sensible caso de la ciberliteratura y cuya cuestión podría plantearse de esta forma: ¿es posible, es necesario, distinguir entre literatura tradicional y literatura hecha con medios cibernéticos? Como asunto central de la comunicación, me propongo formular un modelo alternativo de comparación para esta “necesidad”, basado en la extrapolación de dos criterios tomados de la obra de Pierre Lévy. En primer lugar, el criterio por el cual se puede distinguir las obras de arte de la cibercultura de las obras de arte anteriores a la irrupción del nuevo estado cultural. Y en segundo lugar, la dinámica, propuesta por Lévy, de deseos, derrames y cacofonías entre los “espacios antropológicos”.

Palabras clave: ciberliteratura, arte de la cibercultura, narrativa digital, nueva crítica.

ABSTRACT: With the consolidation of expressions that exploit the aesthetic potential of so-called «new technologies of information and communication (NTICs), arise several critical needs that only be solved by fitting a comparative look. We highlight a fundamental question for electronic literature sensitive case: Is it possible; is its necessary, to distinguish between traditional literature and literature made cyber? As a central issue of this communication, we propose to formulate an alternative model for comparison to this «question» based on extrapolation of two criteria derived from the work of Pierre Lévy. Firstly, the criteria by which we can distinguish the art of cyberculture of the prior artwork to the emergence of new cultural state. Secondly, the dynamics proposed by Lévy, desires, spills and cacophonies between anthropological spaces.

Key words: cyberliterature, arts cyberculture, digital fiction, new criticism.

1. ALGUNOS ANTECEDENTES

Distinguir lo que va de la literatura a la ciberliteratura pasa por cuestiones tan agudas como por ejemplo demostrar los tránsitos entre una y otra área de la expresión o decirse por separarlas tajantemente. Hay varios antecedentes críticos de esta problemática que resultan muy pertinentes para la propuesta que se examina aquí. Por un lado lo que propone Jay David Bolter, uno de los “pioneros” de la teoría hipertextual, quien con el propósito de evaluar el potencial narrativo de los dos dispositivos (el libro y el formato electrónico) encuentra analogías y semejanzas entre las producciones literaria y cibernética. Bolter ofrece un interesante panorama de anticipaciones de lo que hoy podríamos llamar ciberliteratura, que incluye ejercicios literarios tanto modernos y posmodernos, los cuales tienen como condición histórica y “técnica” el haberse visto “forzados” a trabajar contra su medio. Las afirmaciones de Bolter desembocan, a mi parecer, en una certeza: sólo bajo un nuevo dispositivo técnico (ciberespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición “rebelde” (posmoderna) de la escritura.

Otra de las pioneras: Janet Murray ha propuesto distinguir entre características técnicas del medio y elementos estéticos. En cuanto a características, Murray propone estas cuatro:

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

b) Participación: la capacidad de respuesta del computador es muy grande, y dependiendo de las reglas o instrucciones que contenga, le permite al usuario una cierta libertad de acción dentro del programa. Esta propiedad hace indispensable pensar en el usuario a la hora de programar.

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

d) Enciclopedismo: esta propiedad surge de la capacidad de los computadores para almacenar y conectar información. Al artista esta propiedad enciclopédica le permite ofrecer una gran cantidad de detalles y extenderse profusamente en su expresión. De hecho la multiplicidad de caminos que permite el hipertexto se debe a que los computadores son enciclopédicos.

Pero tan importante como la caracterización técnica lo es también establecer los elementos de su estética. Y éstos son los tres que Murray plantea:

a) Inmersión: la inmersión es la experiencia de estar en un lugar ficticio muy elaborado. Ocurre tanto en la literatura como en el cine, porque es propia de la na-

rrativa que nos lleva a sumergirnos en una “realidad virtual”. En un medio como el computador, caracterizado por ser participativo y espacial, donde el lector se encuentra efectivamente involucrado en la narración, ocupando un lugar en ella y actuando sobre ella, esta experiencia resulta tener una gran intensidad.

b) Actuación: el placer de la actuación proviene precisamente de la posibilidad de efectuar acciones significativas en el interior de la narración, y ver allí mismo los resultados de las decisiones y elecciones que se tomen. Pero la actuación va más allá de la participación y de la actividad que implica el uso de un *mouse* o un control para moverse a través de un hipermedia. La actuación es el placer de manipular o dar forma a los materiales u objetos; de pasear por un lugar desconocido.

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

Steven Holtzman, por su parte, ha puesto las claves para una “estética de lo digital”. Según Holtzman, el arte digital es aquel que propone mundos digitales, es decir, mundos que sólo son posibles de crear y recrear a través de los sistemas de realidad virtual propios del llamado ciberespacio. Los mundos digitales no son como los mundos de la naturaleza: son mundos artificiales hechos por hombres a través de computadores. Como en los artefactos del arte tradicional, todo allí es imaginación; pero los mundos digitales tienen el potencial para poner en marcha ideas y profundas emociones de un modo que otros medios no podrían hacerlo. Mundos que en todo caso no podrían ser expresados sin la tecnología digital.

Holtzman se vale de seis propiedades para caracterizar una estética digital así:

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

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

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

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

e) Mundos efímeros: la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Aun las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia

digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están diseñados para su perpetua actualización. Es en la “ejecución” del programa cuando se realiza la obra.

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

Yo mismo he propuesto en otra parte la idea de que los textos electrónicos de ficción que se han producido hasta hace muy poco tiempo en formato de hipertexto corresponderían a la categoría de “proto-hipermedias” (en la medida en que apenas si desarrollan parte del gran potencial del nuevo medio), mientras que en la categoría de «pre-hipermedias» podríamos ubicar aquellas obras literarias que, desde el formato libro y a pesar de sus condicionamientos, rompen la linealidad del discurso y otras condiciones vinculadas a la unidad textual de la página, tal como sucede en el *Ulises* de Joyce, en *Rayuela* de Julio Cortazar, en los caligramas dadaístas e incluso en el *I-Ching*, por nombrar algunos casos. La división entre proto-hipermedias e hipermedias propiamente dichas resulta útil, dado que los primeros, aunque son textos electrónicos en hipertexto, no explotan todas las posibilidades que ofrece este nuevo medio. Existen tanto propiedades de los computadores como condiciones enunciativas que impone el hipermedia que pueden aprovecharse crecientemente para la creación artística. Ambas, propiedades y condiciones, pueden verse como limitantes, pero también como puertas que se abren a un nuevo espacio expresivo.

Otra noción importante es la de “diseño ergódico”, utilizada por Aarseth y que tiene que ver con cierta disposición de los textos a la promoción de la productividad del lector, es decir, obras en las que el lector tiene que aportar algo para atravesar el texto. Si bien no todo texto ergódico es necesariamente electrónico, sus manifestaciones más claras sí se dan en el mundo digital.

Ésta es una escala de relación entre diseño ergódico, interactividad y digitalidad que puede resultar útil para efectos comparatistas:

- a) Textos no ergódicos, no electrónicos, no interactivos (textos literarios clásicos).
- b) Textos interactivos, no electrónicos, no ergódicos (la conversación).
- c) Textos electrónicos, no interactivos, no ergódicos (televisión).
- d) Textos ergódicos, no electrónicos, no interactivos (instalaciones).
- e) Textos electrónicos, interactivos, no ergódicos (bases de datos de bibliotecas, chats).
- f) Textos ergódicos, electrónicos, no interactivos (poesía electrónica).
- g) Textos ergódicos, no electrónicos, interactivos (*Rayuela*).
- h) Textos electrónicos, ergódicos, interactivos (hipertextos literarios, drama interactivo, realidad virtual).

Por su parte, Marye-Laure Ryan, quien sobre la base de que todo relato es un ejercicio de virtualización (o, dicho de otro modo, bajo la convicción de que todo relato busca un equilibrio entre inmersión e interactividad), compara el poder narrativo

de la novela con el del hipertexto. Para Ryan, el punto fuerte de los hipertextos no resulta ser contar historias: los textos interactivos sólo pueden mantener la coherencia narrativa manteniendo una progresión continua hacia adelante, lo que es una limitación de sus propósitos.

2. EL ARTE DE LA CIBERCULTURA

Cuando Ryan afirma que los textos literarios no pueden conciliar inmersión e interactividad en realidad está poniendo sobre el tapete dos asuntos: 1) las limitaciones del alcance narrativo de las novelas (posmodernas) que apuestan al juego y no al mundo, y que en su versión electrónica corresponde a los hipertextos de ficción; y 2) la pregunta sobre cómo es posible entonces alcanzar una reconciliación entre interactividad e inmersión, condición que podríamos imponer a un arte de la cibercultura.

La respuesta a esta segunda cuestión pasa por dos caminos: uno que arranca desde la inmersión hacia la interactividad y el otro que parte desde la interactividad hacia la inmersión. En el primer caso la clave está en convertir la inmersión en simulación, tal y como ocurre en el mundo real y en la Realidad Virtual tecnológica (RV), donde la participación del cuerpo es fundamental y el lenguaje (en el caso de la RV, el de la programación) se ha vuelto gesto y forma corporal de estar en el mundo. Formas cercanas y anticipatorias de este escenario, según Ryan, son: los juegos infantiles del “hacer como si”, los guiones eróticos, las ferias y parques de atracciones y, finalmente, el arte barroco y la arquitectura.

Por el otro sendero, la clave está en asegurar que la interactividad sea altamente participativa. La primera forma cultural de interactividad inmersiva fueron los rituales y, como forma artística, el teatro con sus tres tendencias: la clásica, que, sobre todo por la intervención del coro, ofrece (en este caso por vía de simulación) una sensación de participación; la corriente brechtiana del teatro épico, que, al proponerse impedir cualquier tipo de inmersión (buscando favorecer el pensamiento crítico), inventa una forma de participación del público que no se da como convocatoria a los espectadores a convertirse en miembros de la ficción, sino como invitación a una discusión crítica en el mundo real (hacer sensible al público a una actitud crítica y a una acción sobre el mundo real). La última tendencia, por el contrario, es la implicación de la audiencia, tendencia que parte con las propuesta del teatro de Artaud y que conducirá al *happening*, al teatro de los sentidos, al teatro callejero y a formas de interactividad participativa menos ambiciosas, como la actividad subsidiaria del público, y que también tiene su contraparte: el *Living Theatre*, donde los actores son su propio público (creación colectiva).

En este mismo sentido, para el caso de los medios electrónicos resultan importantes dos asuntos que pueden explicar su carácter “reconciliador”: primero, la idea de que el ciberespacio (al contrario del papel impreso y de la radio que cuentan y del teatro y el cine que muestran) *encarna*, es decir, puede comunicar no sólo y no tanto ideas o imágenes de la experiencia, sino la experiencia misma. De otro lado, los medios

electrónicos son capaces de hacer florecer un cuerpo virtual (“imágenes corporales que enmascaran, expanden, interpretan, esconden o reemplazan al cuerpo físico y que creamos, proyectamos, animamos y presentamos a los demás constantemente”), y es con estos cuerpos virtuales como se logra en los medios electrónicos interactivos la aproximación entre inmersión e interactividad. Ejemplos de este nivel de reconciliación que reporta Ryan son: los videojuegos, los juegos de rol en línea (MUD y MOO), los sistemas de diálogo automatizado y el drama interactivo; a los que habría que agregar otros como el cine y el vídeo interactivos, la poesía electrónica, los textos generados por ordenador y el *netart*.

3. LÉVY: CUANDO LAS FORMAS ESTÉTICAS SE ADECUAN A LOS DISPOSITIVOS DE LA CIBERCULTURA

Por su parte, Pierre Lévy ofrece una idea a la vez contundente y esclarecedora: hay un nuevo arte, el arte de la cibercultura (Lévy 2007). Y un primer indicador del nuevo estado de cosas es que los conceptos de género, autor, espectador y obra artística son refigurados en el nuevo entorno sociotécnico. Según Lévy, el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual, entendido como la reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualizan más que con la interacción de los seres humanos y que pueden ser eventualmente enriquecidos y recorridos colectivamente. En ese escenario, el artista se convierte en *ingeniero de mundo*, y pasa a ocuparse de las virtualidades, es decir, se encarga de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, de coordinar los equipos colectivos de cognición y memoria y de estructurar la interacción.

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

Muchas de las obras de la cibercultura no tienen límites netos. Son obras abiertas, no sólo porque admiten una multitud de interpretaciones, sino sobre todo porque físicamente fomentan la inmersión activa de un explorador y están materialmente entremezcladas con las otras obras de la red [...]; cuanto más explota la obra las posibilidades ofrecidas por la interacción y los dispositivos de creación colectiva, más típica es de la cibercultura [...] y menos se trata de una obra en el sentido clásico del mismo (Lévy 2007: 189).

Pero, además, las obras de la cibercultura no fomentan mensajes acabados, no se cierran; son por eso obras-metamórficas conectadas, atravesadas, infinitamente reconstruidas y el acto de creación por excelencia consiste en hacer el acontecimiento, aquí y ahora, para una comunidad; incluso en construir el colectivo para quien ocurrirá el acontecimiento.

En ese ambiente los valores de la intención del autor y de la extensión por grabación son desplazados en favor de una inmanencia radical que promueve conexiones entre mundos heterogéneos y una dinámica autoorganizadora en la que la obra se actualiza socialmente, a través de la vida de las comunidades virtuales, cognitivamente, por los procesos de inteligencia colectiva, y semióticamente, bajo la forma del ciberespacio.

Pero esa continuidad, esa reciprocidad, esa simetría entre ingeniero de mundo, obra cibercultural e interactuante no están garantizadas sólo por la evolución técnica, sino que son tarea de los actores sociales, de los activistas culturales; requieren de formas humanas de acompañamiento y andamiaje, vínculos sociales entre pares, relaciones educativas escolares y no escolares, redes culturales, organizaciones comunitarias, movimientos sociales.

En cuanto a los materiales disponibles en el ciberespacio para la creación y su procesamiento, Lévy nos presenta tres formas principales: para el texto, el dispositivo hiperdocumental de lectura-escritura en red; para la música, el proceso recursivo de creación y de transformación de una memoria-flujo para una comunidad de cooperadores diferenciados; y para el caso de la definición del estado virtual de la imagen, la interacción sensoriomotriz con un conjunto de datos. Cada uno de estos materiales y formas de procesamiento se puede combinar y es potencialmente materia prima disponible.

Ahora, la interacción y la inmersión, típicas de las realidades virtuales, ilustran el principio de inmanencia del mensaje a su receptor:

La obra no está distanciada sino al alcance de la mano [...]; participamos de ella, la transformamos, somos potencialmente autores. La inmanencia de los mensajes a sus receptores, su apertura, la transformación continua y cooperativa de una memoria-flujo de los grupos humanos, todos estos rasgos actualizan el declive de la totalización (Lévy 2007: 123).

Entretanto, el nuevo universal se realiza en la dinámica de la interconexión del hipermedia en línea:

La universalidad proviene del hecho de que todos nos bañamos en el mismo río de informaciones y de la pérdida de la totalidad de su avenida diluviana (Lévy 2007: 124).

Los géneros de la cibercultura, nos recuerda Lévy, pertenecen al ámbito de la *performance*, como las instalaciones, que solicitan la implicación activa del receptor, su desplazamiento en un espacio simbólico o real, la participación consciente de su memoria en la construcción del mensaje: “Su centro de gravedad es un proceso subjetivo, lo que los libera de todo cierre espacio-temporal” (Lévy 2007: 128). Se trata (de nuevo), como en el juego y en el ritual, del acto colectivo aquí y ahora.

4. DESEOS, DERRAMES Y CACOFONÍAS

Finalmente, y con base en las categorías ofrecidas por Pierre Lévy en el capítulo “Vínculo entre espacios. Hacia una filosofía política”, de su libro *Inteligencia colecti-*

va. Por una antropología del ciberespacio (Lévy 2004), es posible mostrar cómo el ejercicio literario contemporáneo estaría tensionado por dos factores que emergen de la propia cibercultura: de un lado, las relaciones armónicas entre los espacios, esto es, los deseos de ser y los derrames o expansiones de la cibercultura sobre el ejercicio literario, y, de otro lado, las relaciones cacofónicas entre los espacios (resistencias).

Todo sucede, nos dice Lévy, como si dos corrientes, una ascendente y otra descendente, ordenaran las relaciones entre espacios. De abajo hacia arriba, los espacios más lentos, más profundos, son atraídos por los más altos, los más rápidos, mientras que los espacios inferiores son movidos o conmovidos por los espacios superiores. Lo ideal, según Lévy, sería que los espacios de arriba expandan su sustancia sobre los de abajo (derrame) y que estos últimos aspiren a los primeros (deseo). Sin embargo, las situaciones negativas surgen cuando los espacios de abajo buscan dirigir y/o violentar a los espacios de arriba, configurando una dinámica inarmónica que Lévy no duda en llamar “cacofonías”.

Pues bien, propongo aplicar las ideas de vinculación de los cuatro espacios antropológicos levisianos (tierra, territorio mercancías y conocimiento, respectivamente) para explicar e ilustrar cómo está tensionado el ejercicio literario en soportes digitales. En efecto, con base en estas tres categorías vinculantes, podríamos, por ejemplo, reconsiderar la novela como efecto del derrame de la escritura sobre la oralidad: la novela sería, ni más ni menos, oralidad derramada por la escritura.

Un ejemplo de oralidad derramada, en este caso por la cibercultura, es el proyecto “megafone.net”, dirigido por Antoni Abad. Se trata de un dispositivo comunitario de publicación móvil en la web. Desde 2003, “megafone.net” convoca a grupos de personas en riesgo de exclusión social a expresar sus experiencias y opiniones en reuniones presenciales y a través del uso de teléfonos móviles, los cuales permiten a los participantes crear registros de sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en Internet, convirtiendo la web en un megáfono digital que amplifica la voz de personas y grupos a menudo ignorados o desfigurados por los medios de comunicación predominantes.

Asimismo, podríamos apreciar la llamada por algunos “blogliteratura” como caso de escritura derramada por la sustancia de la cibercultura. Parafraseando a Santiago Cortés (2006), la blogliteratura podría caracterizarse como un género de escritura personal que pone en escena un discurso vivo, en cuanto se puede transformar continuamente y en cuanto documento compuesto por elementos de distintas naturalezas que se funden en su espacio virtual, y que incluye texto, imágenes, hipervínculos, sonido, etc.

Pero también podemos hablar de escrituras literarias deseantes, desde tres perspectivas: la escritura que desea desde la inexistencia del dispositivo, la escritura que desea dado el dispositivo y la escritura potenciada por el dispositivo. En cuanto al primer caso, sirve perfectamente el inventario de anticipaciones que se dan en la experiencia modernista y posmodernista que ofrece Bolter, y que hemos referenciado atrás. El segundo caso se puede ilustrar con ciertas obras actuales que lo que hacen, aprovechando el carácter mimético de la novela, es poner en clave novelesca el deseo de su obra de ser hipertexto y obra de la cibercultura, con la clara conciencia de que existe un dispositivo más eficaz del que toma los modos y modelos. El tercer modo

de escritura deseante lo quisiera ilustrar con el proyecto «Releituras» del investigador y poeta digital Rui Torres de la Universidad Fernando Pessoa (Oporto/Portugal), quien con su equipo ha desarrollado una potenciación para el ciberespacio de un modo de la poesía brasileña llamada “poesía concreta”, que, como se sabe, buscaba para la poesía lírica incorporar y poner al mismo nivel del ritmo y la rima lo visual y lo espacial, sólo que bajo la limitación del dispositivo libro. La tarea de Torres consiste en hacer la “relectura” de poetas concretistas, revisando minuciosamente su obra y su estética en busca de potencialidades digitales que luego traduce y desarrolla en su laboratorio, transformando la obra inicial en obra de la cibercultura.

5. ALGUNAS CONCLUSIONES: HACIA UN MODELO COMPARATISTA

La verdad es que la cultura digital está poniendo en juego transformaciones que no hacen más que fortalecer no ya la obra literaria o alguno de los ejercicios particulares que tradicionalmente se desprenden de su estudio, sino el ejercicio general literario. Por una parte, la circulación de comentarios de obras se masifica e incluso se abre la licencia para su transformación por parte del lector y surgen formas emergentes de lectura; por otro lado, se amplía la base de expresión gracias al uso creativo de las tecnologías de la recombinación; además, se ensancha la base de productores, es decir de personas que se atreven a generar nuevas obras, y, finalmente, se extienden los modos de producción de obras, incluyendo ahora la gestión de singularidades y del trabajo colaborativo y colectivo.

En este ambiente, una tarea crítica emergente consiste en asegurar criterios para saber qué está aportando una obra particular, más allá de la simple utilización de nuevos repertorios tecnológicos. Propongo que para cada caso de estudio u observación se desarrolle al menos la secuencia siguiente:

a) Determinar su categoría “evolutiva”. Para ello resulta útil responder a la pregunta: ¿se trata de una obra pre-, proto- o propiamente cibercultural (Rodríguez)? Algunas referencias claves para efectuar el “chequeo” a esta pregunta son: 1) la estructura técnica de la obra favorece las características propias del medio (Murray); 2) la obra pone en juego los tres elementos de la estética digital (Murray); 3) la obra cumple con las seis condiciones de la estética digital (Holtzman); 4) la obra responde al carácter simultáneamente ergódico, interactivo y electrónico (Aarseth); 5) la obra reconcilia o busca reconciliar la inmersión y la interactividad (Ryan); 6) la obra responde a las refiguraciones de género, autor, espectador y obra (Lévy); 7) la obra corresponde a algunas de las manifestaciones de la expresión cibercultural, como obra proceso, obra flujo, obra metamórfica u obra acontecimiento.

b) Determinar su condición “antropológica”. La pregunta guía en este caso sería: ¿responde la obra al deseo, al derrame o a la cacofonía como expresión de sus relaciones con manifestaciones artísticas de espacios antropológicos previos? Algunas condiciones de “chequeo” serían: 1) la obra corresponde a alguno de los tipos previstos de orali-

dad, escritura u otra mediación “deseante” de la cibercultura (dinámica del deseo); 2) la obra corresponde a una expresión expandida por las nuevas tecnologías (dinámica del derrame); 3) la obra se resiste a incluir o incluso desvaloriza datos, prácticas o presupuestos de la cibercultura (cacofonía).

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

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins U. P. 1997.
- BOLTER, J. D., «Ficción interactiva», en: M. T. Vilariño / A. Abuín (eds.): *Teoría del hipertexto. La literatura de la era electrónica*. Madrid: Arco/Libros 2006.
- BORRÀS, L. (ED.), *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya 2005.
- CORTÉS, S., «El blog como un tipo de literatura popular: problemas y perspectivas para el estudio de un género electrónico», *Culturas Populares* 3 (2006). [<http://www.culturaspopulares.org/textos3/articulos/cortes.pdf>.]
- HOLTZMAN, S., *Digital Mosaics. The aesthetics of cyberspace*. Nueva York: Touchtone 1998.
- LÉVY, P., *Inteligencia colectiva. 2003-2004*. [<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>.]
- , *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos 2007.
- MORENO, I., *Musas y nuevas tecnologías. El relato Hipermedia*. Barcelona: Paidós 2002.
- MURRAY, J., *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós 1999
- RODRÍGUEZ, J. A., *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de Arena 2007.
- , «Sueños digitales de un escritor. La convergencia digital al servicio del ejercicio literario», *Signo y Pensamiento* 54 (2009), 131-143.
- ROMERO, D. / A. SANZ (EDS.), *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona: Anthropos 2008.
- RYAN, M. L., *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Madrid: Paidós 2004.
- SÁNCHEZ-MESA, D. (ed.), *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros 2004.
- SORÓKINA, T., *La tecnología del saber escrito. El hipertexto en el medio cibernético*. México: UNAM 2002.
- VOUILLAMOZ, N., *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós 2000.