



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

SUAyED

***DÉPRISE: ANÁLISIS A LA CONSTRUCCIÓN
CIBERTEXTUAL DE UNA OBRA DE
LITERATURA ELECTRÓNICA***

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y
LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA

ILIANA LIBERTAD AGUILAR SILVA

ASESOR

DR. ROBERTO CRUZ ARZABAL

MÉXICO, CIUDAD UNIVERSITARIA. OCTUBRE DE 2019.



SUA(y)ED
Filosofía / Letras



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción	6
Capítulo 1. La literatura electrónica.....	10
1.1. Antecedentes	10
1.2. Características	14
1.3. La lectura dentro de la literatura electrónica.....	18
1.4. La retórica en la literatura electrónica	21
Capítulo 2. La literatura ergódica	24
2.1. Características y procedimientos.....	24
2.2. El hipertexto	26
2.3. El cibertexto	30
Capítulo 3. El cibertexto: la triada operador - signo verbal - medio.....	37
3.1. La computadora como el medio en la triada cibertextual	37
3.1.1. Antecedentes.....	38
3.1.2. La computadora en la comunicación humana.....	39
3.1.3. La multimedia	44
3.1.3.1. Polifonía y figuras retóricas	46
3.1.3.2. Función narrativa del sonido y la imagen	47
3.2. El lector y su interactividad como parte de la triada cibertextual	50
3.2.1. Interacción vs interactividad	53
3.2.2. El carácter retórico de la interactividad.....	55
3.3. El signo verbal como parte de la triada cibertextual	58
3.3.1. El movimiento como lenguaje y figuras retóricas	60
Capítulo 4. <i>Déprise</i> de Serge Bouchardon y Vincent Volckaert	64
4.1. Biografía de los autores	64
4.2. Introducción	65
4.3. El género de <i>Déprise</i>	66
Capítulo 5. Metodología de análisis para <i>Déprise</i>	69
5.1. Diseño de la superficie.....	69
5.2. Opciones gráficas y visuales	70
5.3. Tipos de interactividad.....	72
5.3.1. Propuesta para analizar la participación del lector.....	75
Capítulo 6. Análisis cibertextual a <i>Déprise</i>	77
6.1. Operación cibertextual.....	79
6.1.1. Escena 1	79
6.1.2. Escena 2.....	81
6.1.3. Escena 3.....	83

6.1.4. Escena 4.....	84
6.1.5. Escena 5.....	85
6.1.6. Escena 6.....	86
6.2. ¿Cómo participa cada elemento en la construcción cibertextual?.....	87
6.2.1. Escena 1.....	88
6.2.2. Escena 2.....	91
6.2.3. Escena 3.....	95
6.2.4. Escena 4.....	96
6.2.5. Escena 5.....	98
6.2.6. Escena 6.....	99
6.3. Diseño del signo verbal en la superficie de <i>Déprise</i>	101
6.4. Opciones gráficas y visuales en el signo verbal de <i>Déprise</i>	102
6.5. Tipo de acciones interactivas e interactividad.....	104
6.5.1. Signo verbal	104
6.5.2. Medio (multimedia).....	105
Capítulo 7. La lectura de <i>Déprise</i>	108
Conclusiones.....	110
Bibliografía.....	114

Agradecimientos

En un breve espacio quiero agradecer a todas las personas que me acompañaron en este largo, muy largo camino que he recorrido para llegar hasta aquí. Y aún, siento que una hoja no es suficiente.

Comienzo por mis padres: María y Jorge. Gracias por todo su apoyo en este proyecto de vida. Les doy las gracias, a pesar de los miedos, las preocupaciones y los desvelos. Todo cuanto pudieron darme, lo ofrecieron de corazón: sepan que lo sé.

A mis amigos de la Facultad, compartimos risas, libros, canciones, cenas y sobre todo: palabras de aliento, cuando, por momentos, pensaba que no podía lograr esta misión.

A mis maestros de carrera y sobre todo, a mi asesor por su paciencia.

A mis amigas de la primaria y de mi primer trabajo de oficina.

A Brenda por estar siempre, siempre, como la lucecita de un faro que nunca se apaga.

A Oreo y Margot.

*Poesía es la unión de dos palabras que uno nunca supuso que pudieran juntarse,
y que forman algo así como un misterio.*

Federico García Lorca

Introducción

Llegué a esta investigación a partir de mi interés por divulgar la literatura y el hábito de la lectura al mayor número posible de personas. Estas acciones, creo, son algunas de las principales tareas de todo estudiante, egresado y docente de la carrera de Lengua y Literaturas Hispánicas. Mi primera propuesta era usar las redes sociales para captar la atención de los usuarios y poco a poco guiarlos hacia la lectura de obras impresas, en libros.

Contrario a lo que pudiera suponerse, mi enfoque no era pedagógico, sino de instrumentación en cuanto al uso de la computadora en favor de la literatura. Por sugerencia de mi asesor, visité los sitios web de dos organizaciones dedicadas al estudio y compilación de obras de literatura electrónica: ELO (*Electronic Literature Organization*)¹ y ELMCIP (*Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice*).²

Revisé un número considerable de obras, intentando entender la novedad que en ese momento (2014) la literatura electrónica me significaba, y fue *Déprise* la que más llamó mi atención. Después de estar en contacto por primera vez con la obra, tuve la inquietud de entender y explicar cómo una narración lineal con una estructura bien definida: un planteamiento, un nudo y un desenlace, no sólo me era contada con palabras (como yo estaba acostumbrada), sino también con otros canales de comunicación como la música o las imágenes, y como nunca antes: a través de la interacción.

En *Déprise*, el lector conoce la historia y el estado emocional del protagonista a través de un texto conformado por palabras. Al mismo tiempo, están presentes los elementos propios de otras artes o medios que elevan el poder comunicativo de cada palabra, emoción, pensamiento o recuerdo que el protagonista expresa. Esta armonía, considero, es digna de estudiarse a detalle.

El reto de analizar una obra de literatura electrónica demandó un aprendizaje e investigación profunda de nuevos términos y teorías. Para ello, y sin esperarlo, tuve que deshacerme de ideas muy arraigadas que poco ayudaban al logro de mis objetivos. Una de ellas fue entender que la literatura ocurre en muchos espacios, no sólo en los libros;

¹ Organización de literatura electrónica.

² Literatura electrónica como modelo de creatividad e innovación en práctica.

ni de forma exclusiva con el lenguaje escrito, también con la intervención de otros lenguajes. Otro de los principales retos consistió en la búsqueda de información útil para la elaboración de mi propuesta de análisis. Recordemos que la literatura electrónica es relativamente reciente (su difusión existe desde 1950); por lo que, en comparación con otros géneros, toda la información relacionada con su análisis es poca y está sometida a una constante y rápida actualización.

Otro reto que debo mencionar fue encontrar la forma de describir, desde un medio impreso, lo que ocurre en una pieza de origen digital, con una fuerte carga de información visual y de acciones interactivas. Mis esfuerzos se enfocan en ser lo más descriptiva posible, a fin de explicar los fenómenos que identifiqué dentro de la obra y analizo en esta tesis.

No puedo omitir el hecho de que la obra original fue escrita en francés. En el sitio web de la obra están disponibles las versiones en cinco idiomas y mi análisis se enfoca en la narración en español. El escaso número de obras originalmente escritas en español, y al mismo tiempo, la necesidad de comenzar a reconocer la producción literaria electrónica y proponer métodos para su análisis, me llevaron a elegir *Déprise* como objeto de estudio. Al decidir dedicarme al campo literario, no podía ignorar la oportunidad de analizar una pieza que utiliza la computadora como plataforma para recurrir a herramientas narrativas que sólo existen dentro del contexto digital. Si bien analizo la obra en español, decidí conservar el nombre original de la obra, a fin de seguir en la misma línea de otros investigadores que también han conservado el nombre original de la obra y que muchas veces presentan sus trabajos en otros idiomas ajenos al francés.

Déprise, creada por Serge Bouchardon y Vincent Volkaert, es una obra de literatura electrónica que ha destacado porque muestra cómo puede ser explotado el medio informático en favor de la literatura. La obra se publicó en internet en 2011 y desde entonces ha sido objeto de importantes análisis que han ofrecido información sobre su operación, los atributos comunicativos multimedia que posee, así como su propuesta poética a partir de la interactividad. Sin embargo, no existe un análisis que englobe todos estos elementos (particularmente la multimedia e interactividad) y que muestre cómo trabajan en conjunto para lograr que la obra ofrezca una narración, lectura e interpretación propias.

Como sucede con las personas, los objetos y la ciencia; la literatura electrónica es producto de su tiempo: su comportamiento y alcances hablan de un momento en la historia humana que se acompaña de los avances del mundo informático. Las discusiones sobre la validez o invalidez del lugar que ocupa la literatura electrónica dentro del mundo literario han quedado atrás y poco a poco los estudiosos de la literatura han comenzado a reconocer que lo literario trasciende lo material y puede existir fuera del libro.

Mi propuesta para analizar *Déprise* es recurrir al modelo cibertextual contenido en la teoría de la literatura ergódica elaborada por Espen Aarseth.³ La perspectiva cibertextual observa al texto (impreso o no) como una máquina en la que todos sus componentes son relevantes. El cibertexto *existe* con base en tres elementos: el signo verbal, el medio (de exposición) y el lector. Dicha importancia otorgada al medio y a la interacción del lector me permitirá analizar y describir cómo participa el lenguaje escrito con los lenguajes de otras artes dentro de la presente obra de literatura electrónica.

En el primer capítulo realizo una breve revisión de los orígenes literarios de la literatura electrónica, puntualizo sus características distintivas, identifico sus similitudes y diferencias frente a otros objetos similares, y examino el significado y algunas implicaciones de su lectura.

Con el fin de especificar la importancia del lector y la computadora en la conformación de un texto, en este caso electrónico, en el segundo capítulo expongo los conceptos de la literatura ergódica y el cibertexto.

En el tercer capítulo profundizo en el contexto de cada uno de los componentes de modelo cibertextual y enuncio sus características y lenguajes. Para describir la relevancia del medio, en este caso de la computadora, expongo la teoría de la remediación de Marshall McLuhan.⁴ A través de la remediación trazo el origen de la computadora para mostrar que su aparición deriva de la historia de la comunicación humana, por lo que su relación con la literatura no

³ Investigador y teórico dedicado a los aspectos ideológicos, narrativos, semióticos y ontológicos de los videojuegos, así como a la literatura electrónica y la estética. Recuperado de: <[https://pure.itu.dk/portal/en/persons/espen-aarseth\(487cead7-277a-461f-9b82-9d6c4c18c276\)/cv.html?id=79456528#person-tabs](https://pure.itu.dk/portal/en/persons/espen-aarseth(487cead7-277a-461f-9b82-9d6c4c18c276)/cv.html?id=79456528#person-tabs)>.

⁴ “[...] filósofo, científico, erudito y docente [que] revolucionó con sus teorías lo que se conocía hasta el momento [1960-1980] sobre el potencial de los medios de comunicación en la sociedad” (López, 2017).

es invasiva, ni destructiva, sino natural. Otro de los conceptos clave de este análisis es el de la multimedia y sus diversas funciones. Una de las más importantes es como un tipo de lenguaje utilizado en la computadora para intervenir en la construcción de un texto, por lo tanto, detallo su origen y composición y funciones narrativas. Asimismo, describo algunos estudios que han señalado los distintos tipos y propósitos de la interactividad en un texto electrónico. Para cerrar el capítulo, hago una revisión al lenguaje escrito en el contexto electrónico y su relación con otro tipo de lenguajes.

En el cuarto apartado presento la biografía de los autores, como parte del contexto de la obra y comparo los géneros en los que algunos investigadores colocan a la obra en cuestión. Para finalizar, expongo mi postura al respecto.

Después, realizo un análisis cibertextual a cada escena con la metodología que propongo y elaboro un esquema de su funcionamiento cibertextual. Dado que en la computadora los lenguajes escrito, visual y auditivo se vuelven maleables y adquieren, junto la interactividad, una nueva capacidad de comunicar, también propongo una metodología de análisis que muestra cómo se relacionan entre sí todas las partes cibertextuales de *Déprise* para construir su poética y narración. Por último clasifico las acciones interactivas y defino el tipo de interacción.

En el penúltimo capítulo, describo cómo ocurre la lectura de *Déprise*, las estrategias de lectura e interpretaciones que demanda.

Considero que la pertinencia de esta tesis radica en proponer un esquema de análisis general que pueda ser utilizado en otras obras de literatura electrónica que recurran al lenguaje multimedia, la interactividad y la palabra para crear una narración compleja, llena de signos y figuras retóricas. Una y otra vez, los teóricos de la literatura electrónica recurren a la teoría ergódica para hablar de distintos tipos de obras sin detenerse en el modelo cibertextual. Ante este hecho, la tesis se propone ofrecer la cibertextualidad como una opción viable de análisis, a partir de una obra como *Déprise* que aplica como lenguaje la interactividad del lector y el movimiento de los objetos proyectados en pantalla (interfaz) y los relaciona con otros lenguajes en un solo espacio.

Capítulo 1. La literatura electrónica

Como parte del análisis, es importante establecer el contexto de la literatura electrónica. Aquí presento sus orígenes, características y formas de funcionamiento; enlisto sus géneros y reflexiono sobre cuál describe mejor lo que ocurre en *Déprise*; por último, especifico el tipo de lectura que debe realizarse.

1.1. Antecedentes

La historia de la literatura electrónica, tiene poco menos de 50 años de existencia. A pesar de que la labor de trazar una línea de tiempo que asiente sus antecedentes tiene mucho camino por delante, Jill Walker Rettberg (2012) y Scott Rettberg (2014), profesores de cultura digital en la Universidad de Bergen en Noruega, observan datos clave sobre los orígenes de los trabajos literarios que creados desde la computadora. Ambos, coinciden en señalar que entre la década de los 80 y parte de los 90 del siglo pasado, el término “literatura electrónica” se designaba para cualquier texto almacenado en formato electrónico.

Walker Rettberg reconoce la dificultad de identificar el momento preciso en que hablar de literatura electrónica ya se entendía como una referencia a trabajos literarios hechos para la computadora. En este sentido, la mención más temprana que Walker Rettberg localiza es la que hace Jay David Bolter en un artículo de 1985 llamado *La idea de literatura en el medio electrónico*⁵ en el cual, a pesar de que Bolter todavía no habla de trabajos de literatura electrónica como tal, sí “imagina una futura literatura electrónica [...]” (Walker Rettberg, 2012) nacida a partir de los juegos de aventura pero con “mejores escritores”. Mientras tanto, Scott Rettberg indica que en 1987, Michael Joyce y Jay David Bolter mencionan una vez el término en su presentación *Hipertexto y escritura creativa*:⁶ “toda la literatura electrónica toma la forma de un juego, una competencia entre el autor y el lector” (Rettberg, 2014).

Para la segunda mitad de la década de los 90, Rettberg continúa, el término ya era utilizado con mayor frecuencia en temas sobre piezas literarias de origen digital. Sin

⁵ «The idea of literature in the electronic medium». En *Computers in the liberal Arts*, vol. 39. Washington: Washington and Jefferson College, 23-34.

⁶ *Hypertext and Creative Writing*. Presentación ofrecida en la conferencia *Proceedings of the ACM conference on hypertext*. Chapel Hill, Carolina del Norte, 1987.

embargo, de acuerdo con Jill Walker Rettberg, para ese momento, “ficción hipertextual” era un término más común y popular, debido a la elevada producción de trabajos literarios así llamados y que se basan en el uso de nodos y enlaces. Así mismo, el desarrollo de la literatura electrónica estuvo vinculado al desarrollo del internet, tanto en su almacenamiento y distribución (que anteriormente se realizaban en disquetes y discos compactos) como en la calidad de recursos no textuales: “gráficos, animaciones, color y sonido” (Hayles, 2007).

Lori Emerson,⁷ apunta que la fundación de la ELO, en 1999, marca el punto en donde el término se institucionaliza. La literatura electrónica se funda como un campo, “al crear un nombre, un concepto, incluso una marca con la cual un rango notablemente diverso de prácticas de escritura digital puede identificarse [...]” (Emerson, 2011). Basándose en Emerson, Jill Walker Rettberg (2012) realizó una investigación utilizando la herramienta de búsqueda Google Ngram Viewer,⁸ y encontró que después de 1999 se registra un aumento en el uso de literatura electrónica.

Scott Rettberg (2019), como uno de los fundadores de la ELO, reconoce que el término literatura electrónica es controvertido en cuanto a que presenta una falta de especificidad. La generalidad del término que los detractores critican, es vista por Rettberg como una ventaja clave que por fin ofrezca una unidad, en el mismo sentido que Lori Emerson observa, tanto para los trabajos de décadas pasadas, como para las futuras obras, sobre las cuáles, ante un entorno digital siempre cambiante, es casi imposible o muy difícil predecir sus características.

En cuanto a la relación entre la literatura tradicional como antecesora de la literatura electrónica, Rettberg (2019) explica que los géneros como ficción hipertextual, poesía cinética, poesía combinatoria, ficción interactiva narrativa colectiva basada en la red, narrativa locativa, instalaciones textuales interactivas y cine interactivo le deben mucho a movimientos literarios y vanguardistas específicos del siglo XX como:

⁷ Profesora asociada en el Departamento de Inglés y en el Programa de Artes, Escritura y Performance Intermedia en la Universidad de Colorado en Boulder.

⁸ “Google Ngram Viewer [es] un motor de búsqueda que permite rastrear el uso de las palabras entre los años 1500 y 2008, mediante un sofisticado sistema de algoritmos, nutrido por unos 5 millones de libros.” (Jorquera, 2019).

- Dadaísmo: en cuanto a la importancia de la respuesta de la audiencia y la interacción con el objeto artístico y, sobre todo, la adopción de la aleatoriedad para la creación artística
- Fluxus: por el recurso de la intermedia
- Futurismo: en relación a la autonomía de la palabra y el uso de la página para crear un sentido de rapidez y movimiento
- Modernismo y Postmodernismo: en cuanto a la experimentación formal, estructural y lingüística, reflexividad e intertextualidad
- Postmodernismo: relacionado con la narración no lineal, la reconsideración de las relaciones entre la narrativa escrita y otros medios, la reflexividad del medio y la fragmentación aumentada
- Simbolismo: en particular el poema *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (*Una tirada de dados jamás abolirá el azar*) de Stéphane Mallarmé, por los fragmentos textuales, que recuerdan a los del hipertexto así como “las variaciones en la tipografía, la integración del espacio en blanco, y la libre dispersión de líneas” (Funkhouser, 2007: 11, citado en Rettberg, 2019)
- Surrealismo: por los métodos de escritura automática y aleatoria en un sentido colectivo, la libre mezcla de imágenes y texto y el uso de elementos colaborativos y multimedia

Esta genealogía también contempla a los juglares de la Edad Media, las piezas literarias impresas de características narrativas no tradicionales, como las que encontramos en *Ulises* (1922), de James Joyce y *Farabeuf* (1965), de Salvador Elizondo; así como las obras de otros autores como William Blake, Jorge Luis Borges, Christine Brooke Rose, E.E. Cummings, Phillipe Sollers, Julio Cortázar, Laurence Sterne, y Gertrude Stein.

El Taller de Literatura Potencial (*Oulipo* por sus siglas en francés) también es considerado como predecesor de la literatura electrónica. Fundado en 1960 por François Lionnais y Raymond Queneau, el grupo francés conformado por escritores y matemáticos, se reunía para crear literatura bajo restricciones simples o complicadas que muchas veces involucraban a las matemáticas.

El propósito de estas reglas era colocar a la literatura en una situación condicional y no imperativa: no lo que debe ser, sino lo que puede ser (Gallix, 2013).

Entre sus obras más conocidas están *La Disparition*, de Georges Perec (1969), una novela que al recurrir al lipograma fue escrita sin utilizar la letra ‘e’; *Cent mille milliards de poemes*, de Raymond Queneau (1961), un conjunto de diez sonetos que el lector puede sustituir de manera individual a fin de crear su propio poema con 10^{10} posibles variaciones.

La creación literaria experimental es el nexo que coloca a *Oulipo* en un punto más cercano con la literatura electrónica:

Varias ideas [centrales] de la práctica oulipiana son enormemente influyentes en la escritura combinatoria hecha con la computadora [...] Si bien hay una diferencia entre luchar con estas restricciones [de *Oulipo*] como un aspecto del propio compromiso creativo de escribir y la codificación con algoritmos en un programa de computadora, [ambas prácticas] pueden dar un resultado que ni los mismos escritores hubieran imaginado (Rettberg, 2019).

El trabajo aleatorio con el lenguaje para crear textos literarios es la conexión más fuerte entre los movimientos literarios arriba mencionados y la literatura electrónica. En este sentido, Scott Rettberg (2019) reconoce a la poesía combinatoria como el género más antiguo y a *Love Letters*, de Christopher Strachey (1952) como el primer programa informático diseñado para generar las primeras obras de literatura electrónica.⁹

Detrás de la construcción narrativa y los logros comunicativos de una obra como *Déprise*, está el nacimiento de distintos géneros literarios electrónicos, incubados en distintos movimientos literarios e impulsados por el desarrollo del internet y la calidad en la remediación de los medios; así como el mejoramiento en las oportunidades para interactuar y en el tipo de contribuciones que el medio, el lector y el signo verbal hacen para construir un texto.

⁹ Si bien *Oulipo* apareció algunos años después de *Love Letters*, su llegada, además de reafirmar la conexión ya mencionada entre los movimientos literarios y la literatura electrónica, es relevante pues significa una aportación importante a los procedimientos de la poesía combinatoria.

1.2. Características

La tarea de definir a la literatura electrónica, como ha sucedido en otras áreas de estudio, ha requerido tiempo, numerosas reflexiones y, como tal vez no había ocurrido antes, la necesidad de incluir la participación de un medio que es dinámico y evoluciona constantemente.

La ELO (*Electronic Literature Organization*)¹⁰ define así la literatura electrónica: “trabajos con aspectos literarios importantes que toman ventaja de las capacidades y contextos ofrecidos por la computadora autónoma o conectada a una red”¹¹ (Rettberg, 2014: 1). El carácter literario de la literatura electrónica es el primer punto que requiere ser asentado.

Debido a la elevada cantidad de obras con cualidades tan diferentes, esta organización propone una amplia definición que describe a la literatura electrónica como “trabajos con aspectos literarios importantes”. Sin embargo ¿Cuáles son esos aspectos literarios importantes? Katherine Hayles ofrece una diferenciación entre la “literatura” y lo “literario”:

[la] literatura formal, la cual uno podría suponer, está limitada a las formas de arte verbal, donde las palabras son dominantes, y lo literario, el cual Hayles propone como obras de arte creativas que interrogan las historias, los contextos y las producciones de literatura, incluyendo el arte verbal y la literatura formal (Rettberg, 2014: 5).

Interrogar las producciones literarias, el arte verbal y la literatura formal, propicia la existencia de trabajos electrónicos en los que el dominio de la palabra es diluido o desaparece. Si bien a estas obras, Hayles, miembro de la ELO, no las considera ejemplos de literatura, sí las cataloga como trabajos literarios pues: “mientras no [están] principalmente interesadas en el lenguaje *per se*, sí lo están en la escritura, y en cómo el significado se hace en [formato] digital” (Rettberg, 2014: 6). Scott Rettberg ejemplifica lo anterior con *Code Movie 1*, de Giselle Beiguelman, una obra carente de palabras pero que figura en la Colección núm. 1 de la ELO “porque trata en una manera interesante la relación entre código y lenguaje,

¹⁰ Organización de literatura electrónica, fundada sin fines de lucro por el autor electrónico Scott Rettberg, el novelista Robert Coover y el líder en negocios de internet Jeff Ballowe. Actualmente se encuentra ubicada en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT por sus siglas en inglés) y su finalidad es fomentar y promover la lectura, la escritura, la enseñanza y comprensión de la literatura que se desarrolla y persiste en un entorno digital cambiante. La ELO incluye a escritores, artistas, profesores, académicos y desarrolladores.

¹¹ “[...] works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer”. Traducción propia.

transcodificación¹² y transcripción.” (*id.*), además “[...] pone a prueba las fronteras de lo literario y nos reta a repensar nuestras suposiciones de lo que puede hacer y ser la literatura” (Hayles, 2007).

A diferencia de *Code Movie 1*, que lleva al extremo las muchas posibilidades de la literatura electrónica, el signo verbal de *Déprise*, obra que estudiaré en el capítulo 6, conserva un dominio que no es total y abre sus puertas para que otras artes intervengan en la construcción del texto. Mientras *Code Movie 1* es un trabajo literario, *Déprise* es propiamente un ejemplo de literatura. En todo caso, como objetos de la literatura electrónica, ambos trabajos comparten el mismo medio de exposición y son capaces de escribir un significado a través de él.

Además de una particular literariedad, otro factor que determina la esencia de la literatura electrónica es su nacimiento digital. Para Roberto Simanowski,¹³ el papel de la computadora va más allá de ser un soporte material, dota a la literatura electrónica con la condición de un “nacimiento digital” (2000: 15). Un texto de nacimiento digital adquiere las características de su medio: la conectividad e interactividad, la multimedialidad y no linealidad, la performatividad y transformabilidad:

Por definición, [la literatura electrónica] tiene que ir más allá del empleo de letras y tiene que hacer un uso *estético* de las características del medio digital [...] la apariencia y el significado de [la literatura electrónica] consisten en enunciados lingüísticos (y visuales/sonoros) así como de la forma específica en que estos enunciados se manifiestan y son presentados (Simanowski, 2010: 16-17).

Para Rettberg, la definición de la ELO¹⁴ no es del todo descriptiva. Este autor describe la literatura electrónica como literatura experimental en la que se llevan a cabo distintas prácticas (2014: 10). En otras palabras: “La literatura electrónica se describe como un nuevo tipo de escritura que explora las capacidades específicas de la computadora y la red, [es] literatura que no sería posible sin el contexto digital contemporáneo” (Rettberg, 2019).

¹² El diccionario en línea de la Universidad de Oxford, define de así la palabra transcodificación: “Convertir (lenguaje o información) de una forma de representación codificada a otra”. Traducción propia.

¹³ Académico e investigador alemán dedicado a las relaciones entre la literatura, la cultura y los medios.

¹⁴ Véase nota 11.

Pensar literatura electrónica como literatura experimental resulta más sencillo y cómodo al momento de someterla a un análisis. Así, los textos electrónicos que se distinguen por su construcción flexible, son liberados del marco rígido del estudio literario y se les da un tratamiento que también es flexible. En todo caso, lo que es relevante en la literatura electrónica, continua Rettberg, es que la computadora es “de alguna manera, esencial para realizar o llevar a cabo la actividad literaria en cuestión” (2014: 1).

Los términos “medio electrónico” o “medio digital” engloban aquellos dispositivos que operan con sistemas de procesamiento de información similares a los de la computadora: teléfonos móviles, consolas de videojuegos, localizadores GPS, reproductores de música, cascos tridimensionales o de realidad aumentada. Y aunque la mayoría de los trabajos de literatura electrónica son producidos y reproducidos a través de la computadora, es importante reconocer la existencia de trabajos de literatura electrónica generados a partir de otros medios; como la obra *34 North 118 West*, de Jeremy Hight, Jeff Knowlton y Naomi Spellman (2002)¹⁵, que requiere un programa GPS para permitir al lector explorar fragmentos de la narración situados en los distritos industriales de la ciudad norteamericana de Los Ángeles o *Transborder Immigrant Tool*, una aplicación para teléfonos celulares diseñada por un grupo internacional de artistas llamada B.A.N.G. LAB (2014)¹⁶ que combina poesía con una herramienta para ayudar a los inmigrantes que cruzan la frontera entre México y los Estados Unidos de Norteamérica a encontrar agua en el desierto del sur de California.

Debido a que *Déprise* es un ejemplo de literatura electrónica creado desde y para la computadora, enfocaré mi análisis a tal medio. Al realizar este enfoque, se hará evidente que en la producción y emisión de trabajos de literatura electrónica se utilizan distintos tipos de programas informáticos (*software*) y ello influye al momento de determinar su función y atributos como textos literarios, así como la forma en que son percibidos por el lector (Rettberg, 2014: 7).

¹⁵ Disponible en: <<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=34-north-118-west>>.

¹⁶ Disponible en: <<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=transborder-immigrant-tool>>.

La ELO propone una lista de “formas e hilos de práctica” de la literatura electrónica:

- Ficción y poesía hipertextual, dentro y fuera de internet
- Poesía cinética presentada en Flash y otras plataformas
- Instalaciones de arte informáticas que deben ser leídas por los espectadores o que poseen aspectos literarios
- Personajes de conversación, también conocidos como robots de chat
- Ficción interactiva
- Novelas que toman la forma de correos electrónicos, mensajes SMS o blogs
- Poemas e historias que son generados por computadoras, ya sea de manera interactiva o basados en parámetros establecidos al principio
- Proyectos de escritura colaborativa que permiten a los lectores contribuir al texto de un trabajo
- Representaciones literarias en línea que desarrollan nuevas formas de escritura

Como Bouchardon señala, basándose en la definición de la ELO, la literatura electrónica es un “ensamble de creaciones que meten en tensión la literariedad y las especificidades del medio informático” (2014, citado en Hamon, 2016). La forma y el contenido de la literatura electrónica no serán únicos ni serán estáticos. Conforme el medio informático se transforme e incremente sus capacidades de expresión, aparecerán nuevos trabajos, no iguales a los ya existentes, para los que en este momento no existe un método de análisis concreto y en su momento tendrá que ser desarrollado. Este es el nivel de relevancia del medio electrónico en la literatura electrónica.

Para la labor de analizar la literatura electrónica, ha sido necesario, y a la vez útil, reconocer aquellas características que son relativamente permanentes. La primera, como Rettberg indica, es el uso de la computadora o de dispositivos con el mismo sistema de procesamiento de información. La segunda es la construcción hipertextual, es decir, la navegación libre y aleatoria del lector en la obra, no sólo a través de la selección de opciones que cambian la trama, sino a través de la elección de distintos personajes para conocer su perspectiva, saltos en el tiempo de narración, la introducción de varios finales o la ausencia

de uno (Philippe Bootz y Serge Bouchardon). La tercera es la interactividad que se genera con el lector.

No resulta sencillo colocar a *Déprise* en alguna de las categorías anteriores, pues muchos de sus rasgos son ajenos a éstas. El desarrollo de su historia no depende de enlaces hipertextuales, es lineal; la intervención del lector no es una intervención en la narración, ni cambia el curso de la historia, la importancia de las acciones del lector radica en que detonan la narración en cada una de las escenas (como Bouchardon les llama) de la obra; no es generada por la computadora ni de manera colectiva; fue programada por el autor y se comporta siempre de la misma manera; su forma no corresponde a la de correos electrónicos, mensajes SMS o blog, sino que es la de “bloques” textuales que se presentan en la interfaz a medida que el lector avanza en la historia. Más adelante, en la obra que analizaré, se verá un evidente dominio de la palabra, pero su construcción interroga (en términos de la ELO) las formas de tal dominio, pues se vale del lenguaje multimedia y de la interactividad para nutrir la narración del lenguaje textual. Como objeto de estudio, su complejidad radica en las formas de comunicar su mensaje al lector.

1.3. La lectura dentro de la literatura electrónica

Al seguir las ideas de Gertrude Stein (citada en Morris, 2014: 420-422) sobre las estrategias de lectura de un texto impreso o electrónico, de tiempos pasados o recientes, es evidente que las más exitosas siempre serán aquellas que se ajusten a las contingencias que el texto imponga al lector. En particular, son estrategias que funcionan con objetos que Stein describiría como aquéllos que “se hacen al momento de ser hechos [leídos]”.¹⁷ En su momento, Stein hacía referencia a textos *avant-garde*, pero en esta descripción también cabe la operación de los textos electrónicos frente al lector que se traduce en la invitación a “salir y ver qué ocurre” (Morris, 2014: 421).

La lectura de un texto completamente creado en el entorno digital se aleja, aunque no del todo, de las estrategias de lectura de un texto impreso. Nacen otros conceptos y categorías para la acción de leer que comienzan a diferenciarse desde los tradicionales procedimientos

¹⁷ “[...] a thing made by being made” (1926, citada en Morris, 2014: 420). Traducción propia.

espaciales –de izquierda a derecha, de arriba abajo, de adelante hacia atrás (lecturas uni y bi dimensionales) –, hasta las estrategias cognitivas de los textos electrónicos que se basan en una serie de recompensas y reveses cuando se trata de interactuar (Morris, 2014: 421). Lo mismo sucede aquella que debe llevarse a cabo cuando la palabra está en movimiento o trabaja en conjunto con la imagen y el sonido con el propósito de incitar distintos tipos de reflexión (Chiappe, 2009: 60).

Leer un texto electrónico, Talan Memmott, investigador de la Universidad de Bergen en Noruega señala, debe realizarse de manera holística, es decir, la misma que una representación teatral exige: “en consideración con las tecnologías y métodos de significación en acción” (2011: 71). Aislar la palabra literaria del lenguaje multimedia, implica una lectura incompleta de un texto electrónico (Memmott, 2011: 69).

Por su naturaleza, un texto dinámico debe interpretarse con un procedimiento de “experimentación errática”¹⁸ y no bajo la usual estrategia del medio impreso donde la prueba y el error no tienen cabida. La experimentación que el lector realiza para interpretar y acercarse al texto incluyen acciones como dar clic, arrastrar, cortar y pegar material multimedia y realizar saltos hipertextuales sin que ello afecte su atención (Morris, 2014: 420-421).

El lector, visto como un agente activo integrado a la labor de construir el texto, es uno de los enfoques que definen a los estudios literarios del siglo XX. La figura del lector y la lectura –como un acto no pasivo– comienzan a ser materia de estudio en la teoría literaria gracias a la concepción dialógica de Mijail Bajtin; el concepto de la “obra abierta” de Umberto Eco; la propuesta de hablar sobre la existencia del objeto literario sólo durante el acto de recepción de Jean-Paul Sartre; y el planteamiento de Roman Ingarden de observar al texto literario como un “objeto intersubjetivo” con “lugares de indeterminación” a los que sólo el lector puede darles significado (Vouillamoz, 2000: 87-89).

La Teoría de la Recepción, desarrollada en sus primeras etapas por Hans Robert Jauss, propone abordar la literatura desde los procesos (que conforman la experiencia literaria y su objeto de análisis) de producción, difusión y percepción de la obra. Al igual que Ingarden, Wolfgang Iser, otro de los principales representantes de la Teoría de la Recepción, encuentra

¹⁸ Experimentación errática = recorrido del lector o su navegación a través del texto.

una zona de interminación generada en las obras literarias que arranca la pasividad del acto de leer: “construimos narraciones alternativas según avanzamos, imaginamos a actores o gente conocida en los papeles de los personajes, representamos las voces de los personajes en nuestra mente [etc.]” (Murray, 1999: 122).

Para Iser, la lectura, entonces es un proceso que ajusta la obra al mundo real y a las experiencias subjetivas de lector (Vouillamoz, 2000: 90-91) construidas a partir de sus “patrones cognitivos, culturales y psicológicos” (Murray, 1999: 123). La obra propone una variedad de significaciones que generan huecos que “garantizan la participación del lector en la realización y constitución de sentido de los acontecimientos” (Iser, 1980: 59).

En EUA las teorías de la lectura, en especial, la Teoría del Lector o de la *reader-response*¹⁹ de Stanley Fish, proponen analizar “las respuestas que se desarrollan por parte del lector ante las palabras según estas se suceden una a otra en la página” (1980: 83). Para Fish, la presencia del lector queda justificada cuando preguntamos *qué hace* una obra y no *qué significa*, como lo propone la Teoría de la Recepción (Vouillamoz, 2000: 92-93).

La solicitud dirigida al lector de otorgar un significado a una cadena de palabras es una interacción pasiva,²⁰ ya sea entre el autor y lector (Sartre) o entre el texto y el lector (Iser). Desde la posición del lector, el texto impreso es un “sistema interactivo [que obliga] al usuario [lector] a asumir una participación activa” (Vouillamoz, 2000: 94). Ahí, los resultados inmediatos de tal participación no toman forma de signo verbal u otro lenguaje, permanecen en la mente del lector donde fueron creados.

Pero cuando dos sistemas interactivos como el informático y la obra literaria son combinados, el lector debe, al mismo tiempo, construir significados a partir de los estímulos emitidos por la palabra (como lo hace en el formato impreso), la imagen y el sonido²¹ e interactuar activamente: realizar acciones cuyos resultados son percibidos de manera inmediata en la pantalla en forma de caracteres, de alguno de los lenguajes que conforman la multimedia o de nuevos caminos narrativos (si es que se trata de un hipertexto).

¹⁹ Respuesta del lector.

²⁰ Doménico Chiappe distingue dos tipos de interacción: la pasiva en la que el lector lee, observa y escucha, y la activa que le da la oportunidad al lector de realizar acciones (2009: 43).

²¹ Retomo la idea de Doménico Chiappe (2009: 43).

En un texto electrónico, el lector realiza simultáneamente actividades cognoscitivas y emocionales (internas) y, además, materiales (externas). La principal diferencia es que con las segundas “somos conscientes de nuestra actividad, lo cual cambia nuestra relación con la historia” (Murray, 1999: 152). Además de los espacios de indeterminación de significado, el texto electrónico contiene huecos “materiales” que esperan ser llenados con la acción del lector. A diferencia de los primeros, muchos de los huecos “materiales” no pueden ser rechazados por el lector quien debe atenderlos si desea continuar con la trama.

El formato electrónico impone al lector otros códigos de lectura: el tiempo invertido (la lectura de muchas obras electrónicas no puede ser detenida y después retomada),²² el espacio y las necesidades (fuentes de energía) del medio, los procesos de aprehensión necesariamente visuales, la cantidad de información gráfica, visual, sonora y la capacidad de interpretarla, interactuar (“la activación de signos tecleando y moviendo el cursor [...] creando así un sentido simbólico de los movimientos que producen acciones”) (Vouillamoz, 2000: 166), e interpretar y relacionar las acciones que forman parte de su interactividad con lo que ve en la pantalla, todo con la finalidad de darle un sentido lógico a la obra.

1.4. La retórica en la literatura electrónica

La computadora “puede ser una caja de herramientas poderosísima para la producción de [varias] formas textuales” (Ryan, 2004: 322). Y es que el entorno digital propicia textualidades que se dirigen “más allá de la palabra, hacia una relación entre signos y regímenes de signos, sus integraciones, desintegración e interacción entre ellos” (Memmott, 2011: 61).

En el entorno electrónico: el sonido, la imagen y el signo verbal pierden la esencia material que convencionalmente se les conoce, y como consecuencia, se hacen maleables. Richard Lanham observa esto como una metamorfosis: “La digitalización está desustanciando al mundo de las artes visuales [...] [lo somete] a una metamorfosis inmanente y perpetua de un sentido-dimensión a otro” (Lanham, 1989: 265-290).

²² En *Déprise*, la lectura sólo puede ser retomada al inicio de cada capítulo. Detener la lectura en cualquier momento implica perder el camino ya recorrido.

El fenómeno de la metamorfosis en un objeto es la transformación de un estado a otro que se hace evidente y en el ámbito electrónico ocurre en la pantalla.

Las metamorfosis posibles en la literatura electrónica son determinadas por las capacidades (materiales y de *software*) de la máquina y por las decisiones del autor basadas en sus propósitos estéticos. Algunos resultados de tales decisiones van desde los cambios en la tipografía de un texto, hasta la distorsión o animación de imágenes y la visualización de sonidos. Las acciones del lector son sometidas a una metamorfosis similar a la que ocurre en los materiales verbales, sonoros y visuales. Al interactuar, el lector experimenta la traslación de sensaciones físicas a la pantalla. En esta figura, que por sí sola ya es bastante atractiva para leer un texto electrónico, existe un significado “sembrado” por el autor que debe ser descifrado por el lector: “Estamos aprendiendo poco a poco a hacer lo que hacen los actores: a representar emociones auténticas que sabemos que no son “reales [se trata de] la representación sensorial del espacio digital” (Murray, 1999: 138).

Todas estas metamorfosis me llevan a estar de acuerdo con Talan Memmott (2011) en cuanto a cuestionar si los conceptos tradicionales de la retórica son los más adecuados para la literatura electrónica. En su libro, *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice* (2015), Douglas Eyman sostiene que la retórica digital²³ “extrae su teoría y sus métodos, ante todo, de la propia tradición de la retórica” (2011) y por lo tanto ofrece la siguiente definición: “la aplicación de la teoría retórica (como método analítico o heurístico para la producción) a textos y piezas digitales” (*id.*). Sin embargo, el autor continúa, que la teoría retórica sea aplicada a trabajos digitales, implica que las siguientes actividades también sean aplicadas:

- El uso de estrategias retóricas en la producción y análisis de textos digitales
- Identificación de características, posibilidades y limitaciones de los nuevos medios
- Formación de identidades digitales
- Potencial para construir comunidades sociales
- Investigación y desarrollo de la retórica de la tecnología
- El uso de métodos retóricos para descubrir e interrogar las ideologías y la formación cultural en el trabajo digital

²³ Entendiendo digital como “una nueva forma de producción habilitada por el uso de tecnologías de la información y la comunicación (desde la escritura no alfabética hasta lo que tradicionalmente consideramos “impresión”)” (Eyman, 2015).

- Una examinación a la función retórica de las redes (Eyman, 2011)

Me parece que esta definición y actividades no ignoran la idea de que en la retórica del medio electrónico somos testigos de “un cambio en el cual, el contenido se convierte en forma” (Solodow, 1988: 174), lo cual es adecuado para saber cómo entender y analizar la retórica de la literatura electrónica que combina distintos tipos de lenguaje. Por otro lado, la definición de Eyman plantea la idea de que la retórica digital es muy similar a la retórica clásica, en este sentido, más adelante expondré las figuras retóricas clásicas a las que recurre el entorno digital.

Continúo con la caracterización de la retórica en la literatura electrónica. Adicionalmente, como sucede en la música, la poesía, la pintura y la prosa experimental, en la retórica de la multimedia, la temporalidad no existe. En cada una de las imágenes visuales y sonoras ahí producidas, la noción del pasado y el futuro es innecesaria (Chiappe, 2009: 57). La atemporalidad es, pues, otra de las particularidades del discurso multimedia.

Déprise construye un discurso en colaboración: imagen, sonido y el aspecto gráfico del texto (Vouillamoz, 2000: 132) forman parte de un producto literario final en cuya retórica están involucradas tanto la palabra escrita como las artes audiovisuales y la interactividad del lector²⁴ y los dos últimos elementos involucrados carecen de una capacidad poética independiente.²⁵ Por lo tanto, se hace necesario un análisis retórico particular que se adecue a esta forma de discurso electrónico. En el tercer capítulo profundizo sobre este tema en relación con la aplicación del uso de estrategias retóricas en la producción de textos digitales. En el quinto capítulo expongo un método de análisis retórico, que, siguiendo a Eyman, identifica características y posibilidades de la computadora.

²⁴ A diferencia de la presente tesis, Leonardo Flores, jefe del Departamento de inglés en la Universidad Estatal de los Apalaches, en Carolina del Norte, EUA., analiza estos tres elementos en *Déprise* desde del enfoque del “correlato objetivo” de T.S. Elliot. Para ahondar en la discusión sobre la viabilidad del enfoque consultar: <<http://ilovepoetry.com/?p=152>>. Otra perspectiva se encuentra en el ensayo “¿Correlato objetivo?”, de Pablo Ingberg, publicado en *La ballena blanca* 5, Buenos Aires, en el mes de agosto de 1999. El texto se encuentra disponible en: <<http://www.pabloingberg.com.ar/pdf/ensayo/Correlato%20objetivo.pdf>>.

²⁵ Retomo la idea de Talan Memmott (2011: 70).

Capítulo 2. La literatura ergódica

La definición de lo literario dista de ser sólo una. Cada uno de los movimientos literarios se ha dado a la tarea de ofrecer una definición propia (bajo la influencia ideológica de su momento histórico social). Ninguna es superior a la otra, entre ellas sólo existe una perspectiva distinta.

El cambio de lo que se admite literario no implica una mejora, como sugiere la evolución de las especies, sino el traslado de una perspectiva a otra. Esta es la idea con la que Espen Aarseth realizó su tesis doctoral: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997), en dicho documento presenta y explica su teoría de la literatura ergódica, bajo la perspectiva literaria del cibertexto que fue creada con el propósito de introducir a los videojuegos como el material viable para el estudio literario.

Dado que Aarseth sostiene la aplicabilidad del modelo cibertextual a cualquier clase de texto, en este capítulo examino su teoría a fin de reunir los elementos que permitan analizar *Déprise* como un texto de literatura electrónica y mostraré la importancia de cada elemento cibertextual en la construcción del texto.

2.1. Características y procedimientos

Lo ergódico es un fenómeno literario presente en las prácticas textuales en el que existe una sucesión forzada de acontecimientos como consecuencia de las elecciones del lector. Desde esta óptica, el lector es un usuario que asume diversas responsabilidades. En este tipo de prácticas el lector “atraviesa el texto” (Aarseth, 1997: 1) de una forma que resulta imposible dentro de nuestro concepto convencional de lectura. Aarseth sostiene que el lector de la literatura ergódica realiza un “esfuerzo no trivial” (1997: 94), que evoca un trabajo de reflexión adicional antes de realizar algún movimiento dentro del texto. Virgilio Tortosa nos recuerda que el movimiento selectivo del lector se deriva de su participación activa en el texto a través de una secuencia semiótica (2008: 70). En el concepto ergódico (del griego *ergos* = trabajo y *hodos* = camino), el lector recibe una sensación de control narrativo, ya sea completo o parcial, a partir de su propia construcción física y temporal dentro del texto.

La sucesión forzada de acontecimientos, a merced de las decisiones del lector, no implica una narración por sí misma. Cuando observamos un encuentro de fútbol *soccer* no estamos observando una historia o acciones narrativas, sino la mera secuencia de eventos nacida del esfuerzo no trivial de uno o varios individuos. Observamos, así un fenómeno ergódico puro, sin algún tipo de narración integrada en el juego.

Podría argumentarse que, en la trama narrativa, como ocurre en la situación ergódica, al lector también le corresponde desempeñar una labor de construcción para llegar al final. Aunque en apariencia son labores similares, en la construcción de la trama narrativa existe la certeza de que todos los sucesos tienen un propósito y una lógica que siempre conducirán al mismo final; el lector puede colocarse en una especie de modo automático y continuar leyendo sin hacer un mayor esfuerzo. En la situación ergódica no existe tal certeza y es posible llegar a distintos finales o incluso no llegar a un final concreto, al lector se le demanda una concentración mayor pues sus decisiones repercuten directamente en el texto.

Tener más de un desarrollo es una de las características de lo que Aarseth ha nombrado la “intriga ergódica”. A diferencia de la intriga dramática, cuyo espectador es omnisciente, la intriga ergódica trabaja en contra del lector cada vez que interactúa, ocultándole información y negándole otra. Por esta razón, el lector que se acerca a un texto ergódico puede tener una experiencia de triunfo o fracaso. El triunfo se traduce en conocer el final —o llegar a la última parte del texto— y cerrar el ciclo comenzado. Todo resultado depende completamente de las decisiones que tome el lector para acceder a la información, sin embargo, cuando se abre una puerta, también se cierra otra.

La “experiencia ergódica”, como Aarseth la llama, es el trabajo empírico de un camino narrativo a descubrir —y al mismo tiempo construir— que puede vivirse en diferentes niveles de intensidad, según las exigencias de la estructura en cada obra de este tipo. También en este contexto, observar al lector como un usuario expande los horizontes y ayuda a entender y establecer de una mejor manera su funcionamiento.

En un sentido práctico, la obra de arte ergódica se distingue de la obra de arte no ergódica por las reglas de uso explícitas contenidas en la primera. En la obra de arte ergódica, el autor

ha introducido necesidades específicas que deben ser atendidas por el lector, su habilidad en esta tarea determinará su éxito o fracaso al interior del texto.

Se pueden encontrar ejemplos de literatura ergódica en formato viejo o nuevo. El primero corresponde al papel impreso y el libro, mientras que el segundo se refiere al medio informático que no sólo incluye la computadora, sino sus distintas programaciones y, por supuesto, el internet. El nuevo formato no contiene una ventaja frente al viejo formato, pues ambos cumplen con los supuestos ergódicos. Incluso Espen Aarseth encuentra fuertes similitudes entre ellos. La diferencia principal entre ambos consiste en su estructura funcional, la cual también puede observarse entre especímenes con el mismo formato.

Algunos de los ejemplos de literatura ergódica que Aarseth proporciona son: antiguas inscripciones en muros religiosos egipcios (3200 A.C.); el *I Ching* (50 A.C.-10 D.C.); La poesía concreta de Appolinaire o "caligramas" (1913-1916); la obra de teatro *La noche del 16 de enero* (1936) de Ayn Rand; *Cien mil millones de poemas* de Raymond Queneau (1961); así como la "tecnología textual" ofrecida por las computadoras desde mediados del siglo XX (por ejemplo, bases de datos, inteligencia artificial, generadores de texto, hipertexto, hiperficción, etc.).

La teoría de la literatura ergódica amplía el panorama de la teoría literaria. Con ella se puede analizar global y detenidamente la operación de los elementos de una obra literaria cuya construcción de significado siga un orden distinto al tradicional. Como parte de esta ampliación, la literatura ergódica distingue varios tipos de textos, uno de ellos es el hipertexto.

2.2. El hipertexto

La ergodicidad es un fenómeno presente en distintos tipos de textos. Uno de ellos es el hipertexto. A Vannevar Bush se le considera el responsable de su concepto fundacional, realizado a partir de diversas teorías cognitivas. En 1945, Bush propuso un medio que se acercara a los mecanismos operativos de la mente humana, los cuales se basan en la asociación de conceptos y datos:

Desde un concepto, [la mente humana] salta instantáneamente hacia el siguiente que es sugerido por la asociación de pensamientos, de acuerdo con una intrincada trama de caminos trazada por las células del cerebro. Por supuesto, tiene otras características; los caminos que frecuentemente no son seguidos son propensos a desvanecerse, los datos no son completamente permanentes, la memoria es transitoria (1992, citado en Vouillamoz, 2000: 39).

Vannevar Bush, consciente de las limitantes de materializar un medio capaz de reproducir con exactitud el trabajo mental asociativo, sugería rescatar parte de ese proceso mental y mejorarlo de forma externa. En lo referente al almacenamiento de información apunta:

[...] la selección por asociación, más que por indexación, puede mecanizarse. Efectivamente sería absurdo esperar que esta idea igualara a la velocidad y la flexibilidad con la que la mente sigue un itinerario asociativo, pero sin lugar a dudas sería posible superar a la mente en cuanto a la permanencia y claridad de los elementos recuperados del almacenamiento (1945, citado en Ben-Porat, 2008: 162).

El sistema *Memory Extension* (MEMEX por su acrónimo en inglés) de Bush nunca llegó a materializarse, pero sentó las bases de una revolución informática para la que aún no estaban preparadas las computadoras de la primera mitad del siglo XX. Aunque de manera conceptual, el fenómeno ergódico está presente en el sistema MEMEX, en cuanto a la posibilidad otorgada al usuario para seleccionar la información que le será útil y descartar aquella que no lo es. Por lo tanto, su recorrido a través de la información almacenada no sería lineal.

Para 1965, ya con la era digital dando sus primeros pasos importantes, Theodor Nelson retoma el término “hipertexto”, en formato digital, y lo define de la siguiente forma: “La explicación más breve del hipertexto sería ‘escritura no secuencial’ o no lineal. Si se une a imágenes y sonidos, se convierte en hipermedia. Pero esto no es todo. El hipertexto debe permitir sobre todo el libre movimiento del usuario. Esto es lo esencial” (Vouillamoz, 2000: 11).

Algunos teóricos como Laura Borrás Castanyer le otorgan mayor importancia al tipo de lectura incitada por el hipertexto digital que a la escritura (construcción) del mismo:

De modo que un hipertexto, en definitiva, más que un texto –que, de serlo, es siempre virtual porque nunca será aprehendido por los lectores del mismo modo, puesto que la implica-

ción personal, la elección de cada uno, lo imposibilita— es más bien un proceso de lectura. Un proceso creado por el lector gracias a las posibilidades combinatorias que le pone al alcance el soporte electrónico que lo produce (Borrás, 2005: 33).

Borrás y Nelson apuntan la importancia del libre movimiento del lector en el hipertexto. Sin embargo, Borrás sugiere que esta libertad de movimiento proviene sólo del soporte electrónico, algo evitado por Nelson.

George Landow y Espen Aarseth han puesto su atención tanto en la forma de escritura hipertextual como en su particular lectura, en la búsqueda de una definición que a su vez incluya la especificidad de la estructura hipertextual.

Landow cambió en dos ocasiones su propia definición de hipertexto. En 1992 señalaba que: “El hipertexto es un *sistema* infinitamente des-centralizado y re-centrable cuyo foco de focalización provisional depende del lector” (1994: 17-68, citado en Borrás, 2005, las cursivas son mías). Cinco años más tarde lo conceptualiza como un: “*Texto* compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos, en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita por términos como nexo, nodo, red, trama y trayecto” (1997, citado en Borrás, 2005, las cursivas son mías).

En un periodo de cinco años, George Landow ofreció dos conceptualizaciones de un mismo objeto: como un sistema y como un texto. En ambas se habla de un cambio de perspectiva sometido al desarrollo de los medios de comunicación.

La primera contiene la influencia de las aspiraciones de Vannevar Bush de crear un sistema de asociación de información no secuencial. Aquí, al igual que en la definición de Theodor Nelson se destacan las características de la no linealidad y la intervención del lector. Cuando el imparable desarrollo electrónico pudo cumplir, hasta un determinado grado, las aspiraciones de Bush, las funciones del hipertexto fueron expandidas, más visibles e identificables. Es entonces cuando a los ojos de George Landow, el sistema hipertextual de Bush se materializa en forma de un texto. La segunda conceptualización de Landow ofrece una idea más extensa de la estructura y la función hipertextual: un texto construido no sólo por palabras sino también por imágenes, establece el tipo de soporte hipertextual: elec-

trónico, y ofrece términos específicos para los componentes hipertextuales: nexos, nodos, red, trama y trayecto. Todo lo anterior sin dejar de considerar la peculiaridad de la no linealidad.

La segunda definición de Landow liga automáticamente al hipertexto con lo electrónico y digital. Aunque en un tiempo señaló la diferencia entre el hipertexto impreso y el hipertexto digital, al cual llamaba *computer hypertext*. Esta diferenciación sólo buscaba demostrar que la estructura hipertextual era reproducible en el formato impreso. Landow empleó las novelas en formato impreso *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar y *Ulises* (1922), de James Joyce como ejemplos (y punto de partida para la discusión) de hipertextos.

¿Cómo fue que al hipertexto se le adjudicó un carácter electrónico de origen? Laura Borrás propone una razón: “Ya había, pues, hipertextos [en las novelas *Rayuela* y *Ulises*] lo que pasa es que el medio [informático] los favorece y potencia enormemente” (2005: 45). Borrás toma la definición Landowiana de hipertexto y la rediseña para decir que el hipertexto tiene facultades comunicativas que van más allá de la palabra y de la imagen: “...el medio informático que relaciona tanto información verbal como no verbal y que permite a los lectores escoger sus propios recorridos a través de un conjunto de posibilidades” (*ibid.*: 33-34).

Espen Aarseth tomó una ruta distinta para definir el hipertexto. Por una parte, confirma la idea de Ted Nelson de observar al hipertexto como una forma de organización textual (sistema) con la posibilidad de ser leída en una secuencia elegida por el lector, por otra, nos recuerda que esta misma acción puede ser realizada en textos impresos con secuencias lineales: un lector puede comenzar a leer a partir de la mitad del texto, saltarse algunos pasajes o reacomodarlos a su elección sin que el autor pueda hacer algo al respecto. Por lo tanto, Aarseth sugiere repensar la propuesta hipertextual de Nelson como un sistema donde el autor decide cuáles pasajes estarán disponibles para el lector y cuáles no, así como el momento de otorgarle al lector dicha disponibilidad.

Repensar el hipertexto del modo anterior, también lleva a replantear el modelo de lectura hipertextual. La lectura hipertextual que Laura Borrás y, hasta cierto punto, Ted Nelson, proponen es observada por Aarseth como una forma del *tnesis* ideado por Roland Barthes: “el salto sin restricciones y la ojeada de pasajes por parte del lector, una fragmentación de la expresión del texto lineal que está más allá del control del autor” (1975: 10-11, citado en

Aarseth, 1997: 78). La lectura hipertextual de Espen Aarseth es exactamente lo contrario; el lector es un explorador imposibilitado a asumir que el texto está resuelto (como ocurriría en un texto lineal), que, por lo tanto, su navegación por el hipertexto puede ser ligera, sin necesidad de otorgarle importancia a las ligaduras textuales realizadas o a realizar. La libertad del lector del hipertexto está restringida por los límites impuestos por el autor.

Aarseth no desea impulsar una teoría general del hipertexto porque cada sistema hipertextual es un medio técnico diferente con consecuencias estéticas particulares. En su propuesta hay una convicción de que el término “hipertexto” es una categoría ideológica y tecnológica, basada en su asumida “superioridad” al medio impreso. Este mito, como Aarseth lo llama, hace que se revaloren las definiciones de Laura Borrás y George Landow y su forzada unión del hipertexto al soporte electrónico. Como ya se mencionaba antes, en términos de la literatura ergódica, el medio informático no supone una supremacía frente al medio impreso; hacerlo impediría realizar un análisis objetivo sobre la estructura de cada espécimen ergódico.

2.3. El cibertexto

¿Cuál es la diferencia entre el hipertexto y el cibertexto? Por un lado, Nick Monfort y otros teóricos sostienen que: “El hipertexto ha muerto, el cibertexto lo ha matado” (citado en Borrás, 2005: 43), mientras que Markku Eskelinen señala una sustitución del primero por el segundo: “Entretanto, por favor, olviden la ficción hipertextual. Permaneció estática y la ficción del cibertexto la sustituyó” (citado en Borrás, 2005: 44). Por otra parte, Laura Borrás hace un esfuerzo para señalar la diferencia entre el hipertexto y el cibertexto: “[...] los cibertextos no sólo tienen enlaces, sino también habilidades computacionales” (2005: 44). La autora sustenta esta diferencia con los apuntes de Espen Aarseth sobre el cibertexto; aunque a diferencia de la primera, el segundo no pretende atar el cibertexto al medio informático.

A pesar de ser ergódicos, el hipertexto y el cibertexto se fundamentan en textualidades distintas. La *no linealidad*, es decir, el salto aleatorio y constante de un hecho o de un dato

a otro a través de enlaces, es una figura que distingue al hipertexto de cualquier otra construcción textual.

En el formato impreso, podría decirse que antes del hipertexto, el cibertexto ya estaba presente. El primer ejemplo cibertextual impreso que Aarseth (1997) reconoce es el *I Ching* o *El libro de las mutaciones*. El *I Ching* es un texto oracular de la antigua China, ubicado por expertos cerca de la época de la dinastía occidental Chou (1122-770 a. C.), y creado por varios autores. Su estructura permite una combinación y manipulación capaces de producir 4,096 posibles textos.

No obstante, la construcción hipertextual fue la primera en ser abundantemente explotada en el formato electrónico. Por la utilización del medio informático, la incitación al lector a intervenir en el texto después de un acto de reflexión, la liberación condicional de información y la introducción de una dinámica comunicativa entre la palabra, la imagen y el sonido, el hipertexto es el antecedente electrónico del cibertexto. La relevancia de analizar brevemente al hipertexto antes del cibertexto deriva de este hecho.

En el análisis de la literatura ergódica de Aarseth, la figura del cibertexto sobresale a la del hipertexto gracias a su flexibilidad conceptual, que puede ser aplicada a cualquier tipo de texto, en formato impreso o digital. El cibertexto, entonces, más que una categoría es una perspectiva textual, más que describir un género literario, describe “una categoría multimedia textual amplia” (1997: 5). El teórico noruego sostiene que, desde su etimología, puede entenderse que dentro del cibertexto debe haber algún tipo de regreso de información (*retroalimentación*). Ya que Aarseth no profundiza en la cuestión etimológica del cibertexto, parece necesario hacer una breve revisión al respecto.

De acuerdo con Jeff Pruchnic (2014), el prefijo “ciber” proviene de la palabra griega *kybernetes*, cuyo significado en el siglo IV a. C. hacía referencia a “timón” o “barco”, “timonero” o “piloto”. Así mismo, *kybernetes* es una de las dos raíces para la palabra latina *guberno* y Platón, en su diálogo *Gorgias*, utiliza *kybernetes* para definir a la retórica: “el estudio y la práctica de la persuasión” (Pruchnic, 2014: 4). En 1948, el matemático Norbert Wiener tomó el prefijo y lo aplicó en su libro *Cybernetics: Or Control and Communication*

in the Animal and the Machine. Retomo las palabras de Laura Borrás para explicar el resultado de fusionar dos usos distintos para un mismo término:

Hallamos el significado del término [cibertexto] en un punto intermedio conformado por la raíz de origen griego “ciber” (> kibernétés) [...] sumado a la carga semántica derivada de la ciencia o disciplina a la que el libro de Wiener, *Cybernetics*, dio origen y que se ocupa – después de haber revisado los mecanismos de control y de comunicación en los seres vivos y en las máquinas– de hacer eficaz la acción (2005: 42).

En su más puro estado, el término griego “ciber” guarda la idea de una reacción ante una acción. A la acción de un guía o piloto de dar instrucciones le seguirá una reacción o serie de reacciones acordes a tales instrucciones, y si nos colocamos, como Aarseth lo hace, en el ámbito de la comunicación, supondríamos que a la liberación de información le corresponde un regreso de información (*retroalimentación*) si se pretende sostener una comunicación efectiva.

Con el trabajo de Norbert Wiener el término “ciber” amplía su enfoque para incluir a la máquina en el campo de la comunicación. Pese a que este enfoque prevalece²⁶ no se puede evadir el hecho de que, como los términos: lineal, no lineal, multilínea o multicursal, contiene y evoca una fuerte carga ideológica que ha penetrado profundamente en el campo informático, al grado de que actualmente el prefijo recibe una connotación directa con el mundo virtual del internet y su soporte informático (la computadora),: *cibernauta*, *cibersexo*, *cibercompra*, *cibercorreo*, *cibermensaje*, *cibercafé*, *ciberforo*, *ciberamigo*, *ciberfilm*, *cibercolega*, *cibertertulia*, *ciberexperiencia*, *ciberpirata*, *ciberbullying*, *ciberpágina*, *cibersitio*, entre otros.

Por fin, parece haber una aclaración con la idea de dar por sentada la figura de la *retroalimentación* al interior del cibertexto, pues en esto se basa la comunicación efectiva, ya sea entre seres vivos o entre seres vivos y máquinas. Asimismo, hay un ligero recordatorio en cuanto al control comunicativo del autor, consistente en decidir cuál información le será liberada al lector.

²⁶ El diccionario en línea de la Real Academia Española define el término “cibernética” como el: “Ciencia que estudia las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas.” Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=98YYoXW>>.

El regreso de información puede darse en “cualquier situación textual, aceptando que el “texto” es algo más que sólo marcas sobre una superficie” (Aarseth, 1997: 19). Las acciones del lector después de haber leído una cadena de palabras pueden cambiar la significación de tal cadena, aun cuando no haya una percepción clara de ello. La segunda lectura de un mismo texto genera una significación distinta a la realizada en la primera lectura, así mismo, existen factores externos que influyen en el lector al momento de otorgar una significación a una cadena de palabras: desde marcas con lápiz en un texto impreso, hasta tipos de edición, traducciones o críticas. En las anteriores situaciones de significación, el autor está imposibilitado a ejercer algún tipo de influencia, pero al momento de organizar el texto puede obtener un tipo y grado de control.

Para el complejo (casi irrealizable), pero necesario, trabajo de distinguir entre el “texto” y sus “lecturas” Aarseth propone observar la organización de un texto que “puede hacer muy distintivo el acercamiento estratégico del lector y la teleología percibida del texto, tal vez al punto donde la interpretación se estira más allá de los límites cognitivos de un concepto único” (1997: 20). La organización textual variante, constituida por las formas en que el lector puede “completar el texto y los dispositivos de auto manipulación de los textos” (*id.*) es el núcleo del concepto cibertextual.

Aarseth hace que se retome la etimología del prefijo “ciber” y de su carga semántica, en cuanto a los mecanismos o sistemas de control y comunicación entre los seres vivos y las máquinas, cuando ofrece su definición del cibertexto: “Como lo indica el prefijo “ciber”, el texto es visto como una máquina – no metafóricamente sino como un dispositivo mecánico para la producción y consumo de signos verbales” (1997: 20).

El texto visto como una máquina depende, como cualquier otra, de distintos componentes para funcionar. En el caso de la máquina textual propuesta por Aarseth, su operación parte de la triada operador-signo verbal-medio y de la centralización del texto y la máquina:

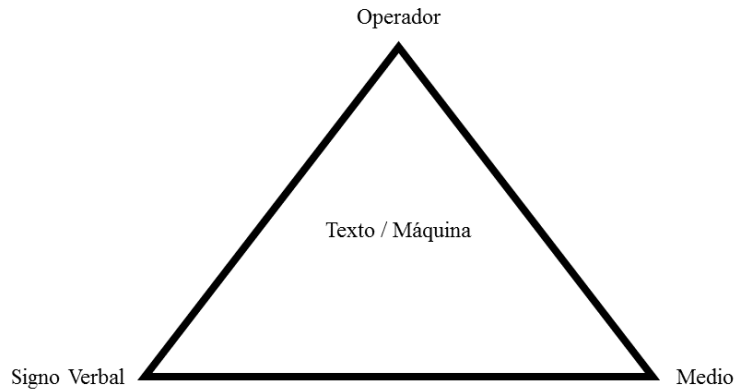


Figura 1. La máquina textual. Fuente: Aarseth, 1997: 21.

La relevancia de esta perspectiva, basada en una triada funcional, es que, para la construcción del texto, tanto el lector como el medio son considerados igual de importantes que el signo verbal. En el triángulo cibertextual, el medio es un emisor y receptor de aportaciones significativas para la realización de un texto. Ninguna de sus tres partes es independiente y su relación es dinámica, sin límites claros y, en consecuencia, franqueables. La variedad en los tipos de textos posibles se origina a partir de las combinaciones de las distintas cualidades operativas de cada parte y el comportamiento mediático participa e influye en el intercambio literario.

El cibertexto, en efecto, se refiere a una máquina, no en el sentido material, sino en el sentido funcional; no en relación al soporte informático (como se acostumbra) sino en relación a las distintas y posibles configuraciones textuales.

En la perspectiva cibertextual, no se aplica la definición lingüística y semiótica del texto como “una cadena de significantes” (Aarseth, 1997: 20), el término “texto” es aplicado “a toda una gama fenómenos, desde poemas cortos hasta programas informáticos complejos y bases de datos” (*ibid.*: 20-21) y es pensado como un objeto material que “no sólo es lenguaje [...] sobre todo, forma parte de las prácticas interpretativas” (Bouchardon, 2014, citado en Hamon, 2016).

En *Déprise*, de Serge Bouchardon, la triada cibertextual es reconocible: el texto se logra gracias a un trabajo en conjunto entre el signo verbal, el medio (la computadora) y el operador

(lector que interactúa). Al interior, el medio y el operador ayudan a terminar el trabajo comunicativo, de significación y estético iniciado por el signo verbal, sin ellos el texto, tal y cómo lo concibió su autor, no existe.

Como objeto cibertextual, *Déprise* lleva al lector a realizar acciones (gestos) al interior del texto. Las consecuencias de los gestos²⁷ del lector no interfieren en el desarrollo y final de la historia narrada, como sucedería en un hipertexto, pero sin ellas el texto no podría ser completado y el propósito estético no podría ser totalmente conocido por el lector.

Las acciones solicitadas al lector son simples y no necesitan una reflexión antes de llevarse a cabo: clics en la interfaz (pantalla), deslizamiento del cursor y tecleo aleatorio. La *retroalimentación* o respuesta a estas acciones, estriba en el desarrollo lineal de la trama. Por cada acción realizada, de acuerdo con las indicaciones introducidas previamente por el autor, la narración de la historia avanza un tramo más, es decir, que el texto libera información en formato textual y multimedia.

Una primera revisión poco detallada al conjunto de acciones que *Déprise* impone al lector sugiere que en ellas hay un componente lúdico:²⁸ incitan al juego, a la manipulación aleatoria –es decir, “sin consecuencias” que cambien el curso de la historia– de material multimedia con el único propósito de divertir al lector. Estoy de acuerdo con la existencia de tal componente lúdico,²⁹ sin embargo, considero que no es relevante para la construcción de significado.

Cuando se observa que en *Déprise*, la interactividad posee una facultad comunicativa, es decir, hay un mensaje –para ser descifrado e interpretado– que acompaña a otros mensajes de lenguajes multimedia, pero sobre todo a mensajes del lenguaje textual, se hace evidente que las acciones del lector van más allá de la finalidad de entretener. Más adelante hablaré sobre el tipo de lectura e interpretación que muchas de estas acciones

²⁷ “A partir de la asunción de que todo clic puede ser interpretado, Bouchardon (2014) propone un nuevo enfoque sobre cómo el lector interactúa con el medio digital a través de un “repertorio de gestos” cuyo uso depende del dispositivo que se utilice para interactuar con un particular texto digital” (Ensslin, 2014).

²⁸ Del latín *ludus* que significa juego. De acuerdo con Tine Pinholt Thorsen, *et al.*: “trabajos recientes han demostrado que el aspecto lúdico [...] compromete el cuerpo y la mente, donde una actividad lúdica puede crear una sensación agradable en una persona” (2014: 594).

²⁹ Se entiende que el aspecto lúdico es por necesidad interactivo. El aspecto lúdico es una especie de subdivisión de actividad interactiva, perteneciente al campo de los videojuegos. Retomo la idea de Ensslin (2014: 45).

implican. Si bien el lector no debe reflexionar antes de actuar, sí debe hacerlo al momento de interactuar o después.

Otro elemento indispensable para la construcción de la obra de Bouchardon, es el medio informático. Aquí, la computadora funge como intermediario entre la obra y el lector, y además contribuye a su desarrollo narrativo al habilitar la utilización simultánea de signos verbales con imágenes, sonidos, música, animaciones, video, etc.

La intervención de distintos medios y sus lenguajes una misma obra, encaja en el enfoque de la intermedialidad, definida en términos generales por Gabriele Rippl (2015) de la siguiente forma: “se refiere a las relaciones entre medios y por lo tanto es utilizada para describir un amplio rango de fenómenos culturales que involucran a más de un medio” (Rippl, 2015: 1).

La amplitud a la que hace referencia Rippl me llevó a decidir que, para efectos de cumplir con los objetivos de mi tesis, conviene basar mi análisis cibertextual en la multimedia, uno de los campos de estudio de la intermedialidad en cuanto a “la combinación de medios” (Rajwesky, 2010: 55 citado en Rippl, 2015: 551). En la multimedia, Rippl explica, la relación de los medios “[...] es radicalizada. Los distintos medios no son sólo colocados unos encima de otros o yuxtapuestos, sino que interactúan y se transforman entre ellos” (Rippl, 2015: 552). Este fenómeno que ocurre en la multimedia es el que yo observo en *Déprise*, por lo que en el siguiente capítulo me dedicaré a describir desde sus orígenes hasta exponer la forma en que funciona.

Capítulo 3. El cibertexto: la triada operador - signo verbal - medio

3.1. La computadora como el medio en la triada cibertextual

Como parte de la triada cibertextual, el medio adquiere notoriedad en la construcción del texto desde el momento en que deja de ser estático (libro impreso) para hacerse dinámico (la computadora). El dinamismo hace que el medio explote sus capacidades de comunicación con acciones, en este sentido la computadora “no se limita a describir o a observar esquemas de comportamiento del modo en que el texto impreso o el cine lo hacen, sino que los encarna y los ejecuta” (Murray, 1999: 193). Este medio, como soporte multimedia concentra distintas formas de expresión, siendo la textual la principal y a la que se adhieren otras como la imagen, el sonido, el video y la animación.

Otra situación importante generada por el medio informático es la relación que propone al lector. La intervención del lector ya era posible en el medio de formato estático (como Aarseth lo demuestra en sus ejemplos), pero con el medio informático, la oportunidad de participación se amplificó y se hizo más evidente: “[...] la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta [...] [las computadoras] crean un entorno que se rige por procedimientos sucesivos y que es participativo” (Murray, 1999: 86).

Para Anne Mangen y Jean-Luc Velay, la relación entre el medio y la cognición humana es: “Recíproca y simbiótica más que eficaz y unidireccional, las afinidades entre el medio y la cognición humana evolucionan en una forma continua, impactando recíprocamente en pequeñas y grandes escalas, con efectos de corto y largo plazo” (2014: 72). Además de ser una extensión del hombre, de acuerdo con las teorías comunicativas de Marshall McLuhan, los medios de comunicación, que son algunas de las herramientas desarrolladas por el hombre para facilitar su vida y entender su entorno (Islas, 2008), también amplifican sus habilidades motrices, sensoriales y cognoscitivas³⁰ (Mangen y Velay, 2014: 73). Es así que la máquina informática es la herramienta cognoscitiva más poderosa hasta ahora desarrollada, su relación con el lector implica otros procesos de atención, percepción y acercamiento (*id.*).

³⁰ Frente a la máquina, el lector ejercita sus habilidades motrices a través de la interacción, y recibe estímulos sensoriales a través de la multimedia.

3.1.1. Antecedentes

El aumento y la sofisticación del conocimiento humano han demandado un objeto para almacenar información que además posea capacidades comunicativas cada vez mayores. En la oralidad, la información era difundida a través de la voz y su almacenamiento dependía por completo de la memoria de las personas. Sólo en la escritura (grabados en piedra, inscripciones murales, papiros, pergaminos, etc.), se encontró una forma de difusión y conservación; y sólo el libro permaneció como el mejor formato gracias a que puede manipularse con facilidad. Con la imprenta de Gutenberg, toda la sabiduría acumulada a través del tiempo pudo difundirse masivamente y alcanzó un desarrollo veloz e imparable.

Cada medio de comunicación y almacenamiento de información ofrece distintas oportunidades creativas. La aparición de la computadora, como sucedió con el libro, significó un cambio trascendental en los métodos comunicativos del hombre, la generación de conocimiento y su almacenamiento.

Muchos no podrán observar a la computadora como un medio para la expresión artística y menos para la literaria. Es probable que esto se deba a la función matemática que en un principio le fue otorgada: la realización de numerosos cálculos en poco tiempo. Sin embargo, la idea de la computadora como un escenario para la creatividad no es nueva. A finales del siglo diecinueve, la escritora y matemática Ada Lovelace, considerada como la primera programadora informática de la historia, proponía la idea de una máquina capaz de conjugar el cálculo y el análisis matemático con la poesía.

Para Walter Issacson, Ada Lovelace, hija de Lord Bryon, es “la primera persona en unir las capacidades matemáticas de las máquinas computacionales con las posibilidades poéticas de la lógica simbólica aplicada con la imaginación” (Popova, 2014). Las contribuciones de la matemática inglesa, según Issacson, son el núcleo de la informática moderna, y fueron inspiradas por el Motor Analítico, una súper máquina de cálculo matemático creada por el inglés Charles Babbage.

Según Lovelace, el análisis y la poesía no estaban en conflicto; ella imaginaba una máquina de cálculo numérico que con el tiempo pudiera procesar cualquier “anotación simbólica, incluyendo la musical y la artística” (Issacson, 2014, citado en Popova, 2014).

Pero tuvo que pasar un siglo para que tres de los cuatro postulados de la primera programadora informática de la historia se hicieran realidad:

- 1) Una máquina de propósito general, reprogramable y capaz de realizar un número ilimitado de operaciones, lo que hoy conocemos como la computadora;
- 2) La idea de que tal máquina fuera más allá de la realización de operaciones matemáticas y pudiera procesar cualquier tipo de contenido, dato o información;
- 3) El esquema paso a paso de las operaciones, lo que ahora llamamos programa informático o algoritmo, y
- 4) La cuestión sobre la capacidad de las máquinas para pensar de forma independiente (concepto de inteligencia artificial) (Issacson, 2014, citado en Popova, 2014)

El postulado, de Lovelace, que me interesa rescatar es el de la relación entre la ciencia y la poesía. Un medio utilizado para el proceso y manipulación de cualquier tipo de información: música, texto, imagen, video, animación, etc. también funge como plano para la creación artística, incluyendo la literaria, con todas las combinaciones posibles que resulten de mezclar distintos tipos de lenguajes.

3.1.2. La computadora en la comunicación humana

La computadora es el resultado de un desarrollo mediático y tecnológico realizado durante siglos. Está incluida en nuestra historia comunicativa como un medio directamente relacionado con los medios que le antecedieron, en otras palabras, es su heredero directo. Lo anterior se explica a través el concepto mcluhiano de la *remediación*.

Octavio Islas define el concepto de *remediación*, propuesto en el libro *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (1964), de Marshall McLuhan, como el proceso en que todo medio de comunicación:

[...] es transformado con el propósito –no siempre consciente o deliberado–, de hacerlo más parecido al hombre. El proceso de remediación de los medios de comunicación es resultado de una adecuación eminentemente dialéctica que permite transformar a los medios de

comunicación, hasta convertirlos en lógicas extensiones de nuestras facultades, órganos o sentidos (Islas, 2008).³¹

McLuhan propone, con base en el medio que domina la escena de la comunicación, tres eras en la historia de la humanidad. La primera es la Preliteraria o Tribal, y su medio es la palabra. La segunda instancia es la Galaxia Gutenberg o la Era Mecánica, y el medio es la palabra impresa. La tercera es la Era Eléctrica, en la que la electricidad predomina sus medios. En la Era Mecánica, el cuerpo humano fue ampliamente extendido en el espacio, y un siglo después, se inicia la extensión del sistema nervioso central. El telégrafo, de acuerdo con McLuhan, es el punto que marca el paso de la era mecánica a la eléctrica, y con él, nace la Edad de la Información: “con el telégrafo el hombre por primera vez logró extender su sistema nervioso central fuera de sí” (Islas, 2008). Con la electricidad, la información viaja por el mundo tan rápido como lo hace dentro de nuestro cerebro. Ahora, en la Edad de la Información, nuestra percepción del espacio y el tiempo es reducida en comparación con el de la Era Mecánica.

La *remediación* de Marshall McLuhan también explica cómo “los viejos medios de comunicación se convierten en obligado contenido de nuevos medios” (Islas, 2007). Con este fenómeno, los viejos medios amplían sus capacidades gracias a los atributos de los nuevos medios. Las viejas películas transmitidas a través de la televisión ilustran el caso: “las películas que alguna vez fueron ambientales y visibles, a través de este medio han devenido en una forma altamente apreciada de hacer arte” (Benassini, citada por Islas, 2008).

Octavio Islas, basándose en los argumentos de Christopher Harrocks, aclara que McLuhan no imaginó la relevancia de las computadoras en la actualidad, pero definitivamente vislumbró un sofisticado objeto comunicativo como el internet:

[...] Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo

³¹ El libro es una extensión del ojo, la radio del oído, el teléfono del habla, mientras que la televisión es de la vista y el oído.

muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación (2000: 17, citado en Islas, 2008).

Por ser un canal para transmitir velozmente información, casi de forma instantánea, y por fungir como un espacio para la interacción entre los humanos, el internet, afirma Islas (2008), es una “avanzada remediación” del telégrafo. Con la computadora como su plataforma de exposición, también *remedia* otros viejos medios: el libro (la palabra escrita), la fotografía, la radio, el cine, la televisión (imágenes en movimiento) y el teléfono. En palabras de Paul Levinson, discípulo de McLuhan:

Internet hace contenidos de todos los medios. Aquello que comenzó como un medio cuyo contenido era texto, se expandió en la década de 1990 para incluir imágenes y sonidos, y en los umbrales del nuevo milenio ofrece servicios extendidos de telefonía (*Internet Telephone*), radio (*RealAudio*) y televisión (*Real Video*) (1999: 5, citado en Islas, 2008).

Para Jay D. Bolter, en continuación con las ideas de McLuhan, la computadora ahora es una extensión ya no sólo del sistema nervioso, sino también del funcionamiento que la mente lleva a cabo cuando se traslada una idea al papel:

[...] un medio de creación en el cual es posible realizar una traslación más directa del pensamiento a la escritura [...] la escritura en el contexto electrónico es una metáfora de la mente: el autor construye su obra como una trama de símbolos verbales y textuales [...] el entorno digital es capaz de reproducir [...] el pensamiento humano como una organización de elementos textuales e imágenes en un espacio conceptual (Vouillamoz, 2000: 178).

Junto con R. Gruisin, otro pupilo de McLuhan, Bolter retoma la *remediación* para explicar cómo “los nuevos medios electrónicos remodelan, rinden homenaje y rivalizan con los medios dominantes [...] de la sociedad de masas” (1999: 87, citados por Sánchez-Mesa, 2008: 304). En los medios visuales y audiovisuales, afirman Bolter y Gruisin, hay una doble *remediación*: la *inmediación* (hacer invisible el medio frente al espectador) y la *hipermediación* (evidenciar el medio al máximo). La *inmediación* y la *hipermediación*, comenta Domingo Sánchez-Mesa, son fenómenos propios de nuestra Era Moderna, que se mezclan de acuerdo con nuestra dinámica cultural en la que los viejos medios son el contenido de los nuevos medios. Las dos *remediaciones* fueron utilizadas por Bolter y Gruisin para colocar el estudio de los videojuegos dentro de un marco disciplinar y cultural.

Para ellos, los videojuegos *remedian* a la televisión y al cine. A diferencia del cine, los videojuegos pueden ofrecer “una narrativa en primera persona o cámara subjetiva” (1999: 97, citados por Sánchez-Mesa, 2008: 305). La interacción del jugador en el mundo virtual,³² es el equivalente a su actuación en una película.

Debido a la *remediación*, para Bolter y Gruisin “no hay nada nuevo bajo el sol”, lo que, según Sánchez-Mesa, va en sentido contrario a la especificidad de los cibertextos y de la literatura ergódica de Espen Aarseth y Markku Eskelinen. Pero la *remediación* de los viejos medios por parte de medios actuales, como el internet, no está en duda ni se considera nueva bajo la perspectiva cibertextual. Lo que me parece relevante, es el resultado literario de combinar las aportaciones de un medio que remedia a otros tantos, la participación del lector y el signo verbal.

Al hacer una comparación entre los viejos y nuevos medios, hay una tendencia a resaltar las desventajas de los primeros frente a los segundos. Núria Vouillamoz identifica “[...] una necesidad de superación de las limitaciones físicas y lógicas de los medios tradicionales de datos” (2000: 38). Lo que en realidad es una cualidad propia de cada viejo medio –su estado natural, la forma en que *es*– para Vouillamoz es una limitación. Mientras tanto, al nuevo medio se le otorga una superioridad que tal vez sólo radica en su velocidad de funcionamiento y en la cantidad de medios (televisión, radio, cine, libro, máquina de escribir, teléfono, foto cámara, video cámara, álbum fotográfico) de los que se apropia y reúne en un solo lugar, no en el ofrecimiento de mejores objetos artísticos o literarios.

Es por la remediación como el medio digital está vinculado con el hombre y con los medios de comunicación anteriores, es decir, no es ajeno a ellos. Es un vínculo que nunca termina y que también funciona en dirección contraria: los viejos medios aprovechan las ventajas de introducir la máquina informática a su operación (cine, televisión, novelas de películas o videojuegos) (Bolter, 2014: 428). La computadora es una extensión del

³² El estudio de los videojuegos como objetos narrativos, e incluso artísticos, ha impulsado la clasificación de las actividades del lector al interior de un texto (visto aquí como cibertexto), incitadas por el autor a través del medio electrónico.

funcionamiento cerebral humano, a la vez, es un nuevo medio a partir de otros que también son extensiones del funcionamiento humano.

La computadora, la manipulación de información, el almacenamiento a gran escala, la velocidad operativa, así como la remediación de viejos medios, generaron “[...] nuevos sistemas cuya aplicación no se reduce al ámbito científico-tecnológico: el impacto del avance informático obliga a una reflexión absolutamente multidisciplinar [...] desde cualquier perspectiva de la actividad humana” (Vouillamoz, 2000: 37). Siguiendo la reflexión de Vouillamoz, las obras creadas y reproducibles desde la computadora –entre ellas *Déprise*– forman parte de los sistemas que aplican la ciencia y tecnología en el campo de la literatura.

Mi análisis no observa a *Déprise* como un objeto informático que debe ser analizado desde un enfoque literario, sino como un objeto literario que utiliza la computadora como su medio de exposición, de ahí que sea necesario un enfoque de análisis multidisciplinar, a fin de identificar y entender cómo se explotan y relacionan las cualidades comunicativas de la computadora con el fin de crear un objeto literario completamente nuevo.

En trabajos como el que aquí nos atañe, que son producto directo del medio informático, la forma específica de operación literaria proviene de numerosos géneros registrados en formato impreso (Bouchardon, 2014, citado en Hamon, 2016):

- Escritura combinatoria y con limitaciones: el *I Ching*, que consiste en la construcción de textos mediante la unión de citas de otros textos
- Escritura fragmentaria: puede ser considerada como un género literario (proverbio, aforismo, máxima), además de ser muy utilizada dentro del movimiento literario del *Nouveau Roman* (Bouchardon, 2009, citado en Gestin, 2016)
- Escritura visual y sonora: poesía letrista, poesía concreta y poesía sonora en las que la palabra se convierte en acción

La computadora (¡tal cómo Ada Lovelace la había imaginado!) es el medio en el cual la palabra literaria está en contacto con los recursos multimedia –“integración de imágenes y sonido junto al texto” (Vouillamoz, 2000: 40) – y crear significados armoniosamente.³³

³³ Retomo la idea de Talan Memmott (2011: 62).

El contacto de la palabra literaria con los recursos multimedia significa la apertura de nuevos y diversos canales de expresión para la creación literaria; se hace necesario, por lo tanto, incorporar la multimedia a mi análisis multidisciplinar.

3.1.3. La multimedia

Además de trabajar en la mejora de la figura hipertextual, los estudios informáticos de la segunda mitad del siglo XX invirtieron sus esfuerzos en crear una máquina matemática y paralelamente artística como la que Ada Lovelace había planteado. La remediación de muchos medios en una computadora dio paso a la creación de la multimedia, definida así por Núria Vouillamoz:

[...] el arte de combinar entre sí diferentes media (*sic.*), entendiendo como tales las vías a través de las cuales es posible establecer la comunicación además del texto: hablamos de sonido e imagen. Todas ellas son morfologías de la comunicación que han pasado a unirse al ordenador, siendo éste el que “organiza, jerarquiza y redistribuye la información la información aportada por los distintos medios” (Vouillamoz, 2000: 44).

Existen registros de ejercicios multimedia (la combinación de distintos lenguajes, incluyendo el signo verbal) en la literatura: desde la incorporación de imágenes en textos del Siglo de Oro, los caligramas de las vanguardias literarias, los audiolibros (Vouillamoz, 2000: 111) hasta experimentos literarios como los realizados por Günter Grass en los que la literatura fue combinada con la pintura y la escultura (Chiappe, 2005: 14). Con la computadora, la multimedia ofrece al usuario “ayudas para la conectividad, audio-visualización, dinámica, personalización, interactividad y rápida recuperación de la información” (Vouillamoz, 2000: 48).

La implantación de elementos gráficos era vista por Douglas Engelbart (investigador que profundizó en las teorías hipertextuales de Vannevar Bush) como necesaria para el diseño de un interfaz donde el usuario pudiera participar. Sin embargo, en la primera manifestación multimedia, la llamada “multimedia secuencial”, sólo cumplía una función ilustrativa: “[la] fusión de imágenes y sonidos que no posibilitaban la interacción del usuario [como sucede con la televisión o los textos impresos]” (Vouillamoz, 2000: 44).

Posteriormente, el sistema *Dataland*, creado por Nicholas Negroponte y Richard Bolt en los años setenta, incorporaría la multimedia a los sistemas informáticos de la siguiente forma: “...el cursor, la pantalla táctil, el *joystick* [palanca de mando], el zoom [enfoque] de las imágenes y el uso de la voz para la ejecución de los comandos” (Vouillamoz, 2000: 45). Diez años más tarde, la fusión de la multimedia con la máquina informática permitió, por fin, al usuario “interactuar con el ordenador en la manipulación de texto, imágenes y sonido” (*id.*).

En la década de los setenta del siglo XX se observa dentro de un hipertexto la fusión de lo textual y el contenido “gráfico y dinámico de lo multimedia: audio, imágenes, animaciones por ordenador o video” (Vouillamoz, 2000: 45). A esta segunda fusión se le conoce como *hipermedia*, que no es otra cosa que un modelo “multidimensional e interactivo”.

Como parte de la historia de la comunicación humana, la multimedia contribuye a crear una narrativa electrónica relativamente nueva que llena a los mundos de ficción de “estímulos sensoriales” para el lector (Ryan, 2004: 260). Al mismo tiempo, como apunta Janet Murray, “al ser un término moderno que sirve para todo, [es] una señal de que el medio se encuentra en un estado temprano de su desarrollo, y todavía depende de los formatos derivados de las tecnologías más antiguas en lugar de explotar su propio poder expresivo” (1999: 79). La dependencia que señala Murray corresponde a la natural remediación a la que todos los medios han sido sometidos. Es además necesaria para cumplir las expectativas de los lectores creadas por el formato impreso³⁴ y los demás medios, a fin de que los lectores, poco habituados al lenguaje multimedia, identifiquen elementos comunicativos ya conocidos y se sientan atraídos a continuar la lectura de la narrativa electrónica.

Contrario a Murray, Doménico Chiappe sostiene que la construcción de un texto multimedia actual se ha convertido en un plano comunicativo que cuenta con una “expresión propia” (2005: 3) nacida de una sofisticada remediación digital. Es versátil y sus características discursivas en un texto son determinadas por la participación (manipulable o no) de cada medio (audiovisual, gráfico y de video). Llegará el momento en que la multimedia reduzca su dependencia de los viejos formatos comunicativos y cuente con un poder

³⁴ Retomo esta idea de Katherine Hayles, *Electronic Literature: What is it?* (2007).

expresivo más propio, como el que Murray espera. Por ahora, la multimedia de nuestros días genera, sin duda, un lenguaje que amerita ser analizado.

El éxito comunicativo y expresivo, es decir, la acción de construir una narración concreta de hechos y emociones, de *Déprise* depende de la combinación efectiva entre cada una de las partes del cibertexto. Es gracias a la computadora y sus herramientas físicas, que estos elementos pueden unirse para construir un texto capaz de transmitir un mensaje. El intercambio de recursos entre el medio informático y la literatura es una operación orgánica e inocua, pues la esencia de cada uno permanece intacta mientras trabajan a la par.

3.1.3.1. Polifonía y figuras retóricas

Además de ser un estímulo para mantener la atención del lector, la multimedia cumple una función narrativa, a partir de recursos no verbales y en conjunto con el signo verbal. Para entender la operación de una narración como esta, conviene adoptar la concepción de multimedia de Philippe Bootz:

[...] una interacción entre objetos autónomos dotados de un comportamiento y no sólo de una asociación de medio. Tal definición sólo puede aplicarse si el medio puede dividirse en objetos y si el comportamiento de varios objetos responde una gramática única que permita construir interacciones [...] cada objeto tiene un comportamiento, una dinámica (2004, citado en Bouchardon, 2008: 6).

Doménico Chiappe afirma que la trama electrónica contada de esta forma remite a una nueva polifonía.³⁵ Los elementos textuales, musicales, hemerográficos, orales, fotográficos, audiovisuales, plásticos, no lingüísticos³⁶ (interacción y movimiento) y de animación son utilizados para crear discursos únicos que el lector deberá “leer” (2009: 41-48). Para ser analizados, deberán ser concebidos como “objetos orgánicos compuestos por la síntesis de forma y significado [por lo tanto, su] configuración formal es tan explícitamente significativa como el contenido” (Vouillamoz, 2000: 143).

³⁵ Chiappe se refiere a la polifonía de Bajtin: “en la narrativa, Bajtin detecta de manera más explícita [una] polifonía lingüístico-sociológica, esa diversidad de voces y la interacción que se establece entre ellas [...] capacidad de integrar otros géneros, formas y configuraciones estilísticas” (citado en Vouillamoz, 2000: 76).

³⁶ Retomo la idea de Roberto Simanowski (2010: 23).

Distintas voces componen la polifonía multimedia y su éxito discursivo depende de la maestría con que el autor las programe, es decir, las armonice; y su fracaso, indica Chiappe, es equivalente a la interpretación de una sinfonía en la que todos los instrumentos suenan al mismo tiempo (2009: 54). Desde un punto de vista analítico, es necesario no olvidar que las voces de los recursos no verbales poseen características semióticas diferentes, por lo tanto, el acercamiento que se haga deberá ser con la noción de estar frente la asociación de códigos culturales heterogéneos, no frente a su integración. En lugar de hablar de una integración, se debe hablar de una intersemiotización (Bouchardon, 2008: 6-7): “los medios computarizados son sistemas homogéneos técnicos de administración de signos heterogéneos” (Jeanneret, 2000: 118, citado en Bouchardon, 2008: 7).

La polifonía multimedia descrita por Chiappe se dirige hacia el usuario (lector) bajo las figuras retóricas de la metáfora y la metonimia. A nivel operacional ayudan al lector a trabajar al interior del mundo informático, y a un nivel artístico hacen aportaciones para configurar la poética de un texto literario electrónico. Por el hecho de que el medio informático remedia varias de las funciones cerebrales del hombre, habrá una adopción de algunas funciones del lenguaje humano junto con sus especificidades retóricas. La metáfora y la metonimia son dos de las figuras retóricas básicas que Robert Jakobson distingue,³⁷ y que Doménico Chiappe reconoce en el lenguaje informático:³⁸ “Son por todos conocidas las metáforas del escritorio, de la ventana, del botón, del menú y tantas otras transposiciones del mundo real al digital” (2009: 43).

3.1.3.2. Función narrativa del sonido y la imagen

Hubo un tiempo en que la oralidad y la musicalidad fueron elementos fundamentales para transmitir y conservar ideas e historias. Cuando éstas pasaron a transmitirse y conservarse en una hoja de papel, la literatura mantuvo un sentido auditivo importante. A partir del uso de los signos de puntuación y figuras como la onomatopeya, los escritores han sabido ingenárselas para introducir la representación de sonidos y diálogos en el formato escrito.

³⁷ La sinécdoque y la ironía son las otras dos (Lotman, 1993: 6).

³⁸ Serge Bouchardon, al igual que Chiappe, reconoce que la escritura interactiva y la escritura multimedia, es decir, escritura literaria a través de la computadora, recurren al uso de la metáfora y la metonimia (2008: 2).

Con la poesía del futurismo y el dadaísmo,³⁹ el sonido como elemento estético fue llevado a niveles que llegaban a lo rimbombante, lo absurdo, y el sinsentido (Angello, 2014: 467).

Pero a pesar de estos logros creativos, es innegable que la realidad auditiva (el tono, la entonación, velocidad, etc., o en un diálogo, las interjecciones, música, risa, los ruidos diversos [ambientales], etc.) no puede ser introducida por completo en las páginas de un libro, y que a causa de esta limitación material, una herramienta narrativa importante no ha sido aprovechada al máximo. El sonido produce efectos directos en el sistema cognitivo, así lo explica N. Katherine Hayles: “envuelve al cuerpo como si fuera una atmósfera que hubiera que sentir, más que un objeto que diseccionar [...] el sonido es mucho más efectivo que la vista para proporcionar tonalidades emocionales [...]” (1999, citada por Ryan, 2004: 319).

Los primeros registros de la mezcla de distintos medios de expresión con el sonido se registran en las artes escénicas como la ópera, el teatro y la danza, y después, cuando el desarrollo tecnológico lo permitió, en el cine y los videojuegos. En la particular intención de estos dos últimos ejercicios combinatorios, está el conocimiento de que, a través de la remediación de “sonidos de ambiente distintivos” (el chirrido de una puerta al abrirse, el picoteo de un pájaro carpintero sobre el tronco de un árbol), la obra consigue un mayor poder de inmersión frente al espectador o el usuario, “los objetos individuales [...] cobran mayor realidad porque suenan apropiadamente cuando se los manipula” (Murray, 1999: 64).

Aaron Angello, de la Universidad de Colorado en Boulder, explica cómo el arte de escuchar, la capacidad de reconocer y apreciar la sustancia sonora por parte de las personas, logró su desarrollo a medida que los avances tecnológicos lo permitían: de la cita magnética al formato MP3 y posteriormente al internet (2014: 467). Por su potencial comunicativo, en tanto arte, el sonido ahora es material de estudio en instituciones académicas y material de exposición en galerías y museos. De acuerdo con Angello, Marshall McLuhan ya había detectado en el humano un cambio sensorial de lo visual a la inmersión ocasionada por el sonido emitido a través del medio electrónico: “el oyente ya no asoció necesariamente el sonido con

³⁹ Algunos de los primeros ejemplos son: *Dune, parole in libertà* (1914), de Filippo Tommaso Marinetti; *Karawane* (1916) y *Gadji beri bimba* (1916), de Hugo Ball; *Ursonate*, de Kurt Schwitters, y *L'amiral cherche une maison à Louer* (1916), de Tristan Tzara (Angello, 2014: 467).

su fuente original (es decir, el instrumento), sino con la grabación, manipulación y transmisión del sonido” (Angello, 2014: 468).

Si bien muchas obras literarias han inspirado la creación de composiciones musicales como los poemas sinfónicos,⁴⁰ la referencia temporal más inmediata en cuanto a la combinación de literatura y música con propósitos estéticos son los audiolibros. En términos de expresiones estéticas a través de la audición, la multimedia significa la renovación de la comunicación oral y la potencialización de la expresión literaria, gracias a los efectos emocionales de la música y de inmersión de los sonidos y la voz humana.

En el entorno digital, las expresiones auditivas ahí generadas pueden ser manipuladas por el usuario, si es que el autor así lo permite. Es poco común encontrar obras de literatura electrónica actuales que no exploten el canal sonoro de la multimedia. Ya sea con la reproducción de música o de la voz humana, o con la simple remediación de los sonidos de la vida cotidiana, el recurso auditivo de la multimedia ha probado ser una útil herramienta para el trabajo de la narración literaria en el contexto electrónico. Se trata de una función narrativa particular, ya no diegética o enriquecedora (como ocurre en el cine), asignada al elemento musical o sonoro de la multimedia:

La música juega a la sinestesia, entendida como hacer llegar por un sentido lo que debería sentirse por otro. Su ritmo, el tiempo y la armonía intentan conectar con el espectador a través de lo sentimental, más que de lo racional. Sin embargo, no tiene por qué renunciar a la narración poética (Chiappe, 2009: 36).

En la obra electrónica de Bouchardon y Volckaert, el canal sonoro no es predominante, narrativamente hablando, pero realiza aportaciones en *Déprise* (como máquina textual) que no pueden ser ignoradas. Como lo explica Richard Ziegfeld, el “sonido es particularmente importante donde la inflexión o el estado de ánimo son esenciales” (Ziegfeld, 1989: 353). En mi análisis, se verá cómo los autores recurren a la música, la voz humana y los sonidos ambientales para lograr un relato, si no más completo, por lo menos más atrayente en el sentido de estar frente a un nuevo (u otro) objeto literario. Así mismo, describiré la

⁴⁰ “Pieza orquestal de música programática en un solo movimiento. El programa en el que se basa la música puede ser narrativo, por ejemplo, una leyenda [...] una historia, un drama o un poema que haya inspirado la imaginación del compositor. Algunos de los poemas sinfónicos más célebres son: *Orfeo* y *Hamlet*, de Franz Liszt; *Don Juan* y *Don Quijote*, de Richard Strauss” (Bennett, 2003: 238).

retórica multimedia que se nutre del sonido y a su vez contribuye al funcionamiento de *Déprise* como cibertexto.

Por su parte, los elementos gráficos cumplen una función narrativa que “transmite sensaciones” (Chiappe, 2009: 37) a partir de metáforas visuales. El entorno digital facilita que las metáforas visuales sean utilizadas para hacer referencia tanto a objetos o eventos concretos, como a la expresión abstracta de los sentimientos (como se hace en el expresionismo) y de los “objetos abstractos del pensamiento, como el espacio, el tiempo, la memoria y la acción” (Ryan, 2004: 62).

La voz de la imagen (fotografía, ilustración o animación) posee la facultad de hacer una narración completa que captura de golpe la atención del lector y de manera se coloca en su memoria pues una buena parte del funcionamiento de la memoria ocurre a través de imágenes. Las narraciones visuales pueden recurrir a la estructura no secuencial, como en el fotoperiodismo, o a la estructura lineal, como en el cómic (Chiappe, 2009: 45). Al final, lo que prevalecerá en la memoria del lector de literatura electrónica serán las imágenes y las animaciones activadas por su clic. Lo mismo ocurre cuando se cuenta la trama de un libro completamente textual: la narración se hace con base en las imágenes guardadas en nuestra memoria y que fueron creadas a partir de las narraciones textuales del libro.

3.2. El lector y su interactividad como parte de la triada cibertextual

¿Cuál es el punto de encuentro entre un libro como *Don Quijote* y un programa informático? Bajo el esquema cibertextual, es el usuario: como lector es parte esencial para la construcción de cualquier texto, y como operador desempeña en el programa un papel muy distinto al que ha asignado a lo largo del tiempo. El hábito de integrar un texto dentro del cual el lector desempeñe una sola función no proviene de un error ni de una omisión, se trata simplemente de un uso común. Pensar en una construcción textual que demande funciones adicionales al lector tampoco es una novedad (de nuevo, el *I Ching* es ejemplo de ello), pero los trabajos no habían sido suficientes en número como para captar la atención del estudio literario, hasta la segunda mitad del siglo veinte y en especial durante la década de los noventa.

Antes de continuar, me parece necesario mencionar que Aarseth se muestra reticente al acto de incluir el concepto de interactividad en su estudio (con el fin de no introducirse en el humo de confusión alrededor de este). Sin embargo, no es difícil caer en la tentación de pensar en la interactividad cuando leemos que la base del carácter ergódico nace de las necesarias aportaciones del lector, que por ser significativas, influyen en desarrollo de la historia y ayudan a construir una obra. Tampoco es difícil ligar la interactividad, y su “noción como diálogo” (Bouchardon, 2005: 236), a la ergodicidad de un cibertexto cuando se dice que el prefijo “ciber” supone cualquier clase de respuesta, exactamente como sucede en un diálogo. Con la finalidad de no dejar ningún hueco en el análisis, considero que es necesario examinar e incluir las implicaciones de la interactividad como componente activo, más que como ornato. Este un enfoque válido que contribuye al estudio operativo de un texto; en el lector implica la sensación de control, el poder de intervenir para alterar, y en un nivel más elevado, involucra la sensación de presencia pues es la forma por la cual el lector ayuda a mantener en función la máquina textual.

La computadora es una plataforma que agrupa y exhibe diversos medios en un solo lugar, pero también opera como la interfaz, o el objeto, en donde el lector entra en contacto con el signo verbal y la multimedia. Así, gracias al medio informático, se lleva a cabo una relación automatizada y veloz que “da vida [a] objetos inanimados con la novedad de que [el lector] recibe una respuesta de su parte.” (Aarseth, 1997: 11). A esta relación usualmente se le llama interactividad. El lector utiliza la interactividad como herramienta para participar en la máquina cibertextual y es por los resultados de tal participación que se comprueba su presencia.

Como concepto, a la interactividad⁴¹ se le asigna automáticamente un lugar en el mundo informático, razón por la cual, Aarseth (1997) lo agrega a la lista de conceptos (lineal, no lineal, multicursal, multilineal, etc.) con una fuerte carga ideológica y cuyo uso descuidado aumenta la confusión en el estudio teórico de las obras electrónicas. En efecto, la

⁴¹ En 1879, Henry Warren White fue el primero en utilizar el concepto de interactividad para describir la relación en la que los átomos se afectan entre ellos. Para la mitad de la década de los ochenta del siglo XX, el concepto era utilizado en el estudio de la comunicación mediada por una computadora (Mechant y Van Looy, 2014: 303).

computadora es “interactiva por definición” (Manovich, 2001: 55, citado en Mangen y Velay, 2014: 73); pero lo cierto es que antes de su llegada otros medios ya eran interactivos a un determinado nivel:

La televisión [o la radio] es un medio medianamente interactivo, puesto que permite a los usuarios cambiar de canal a voluntad –algo que resulta aún más cómodo desde la invención del mando a distancia–, pero esta característica sólo nos permite escoger entre un número de programas no interactivos (Ryan, 2004: 248).

Para Janet Murray, la invitación a actuar y observar cómo la computadora responde a las acciones exteriores resulta atractiva para el lector y le incita a continuar con la lectura del texto (1999: 86). En este sentido el lector cumple dos roles: “Cuando las cosas funcionan con el ordenador, somos a la vez bailarines y directores de coreografía. Esta es la sensación de actuación” (Murray, 1999: 141). Desde esta perspectiva: mientras menos limitadas estén las acciones del lector, más placentera será su experiencia de lectura.

Dentro de la cadena de medios de comunicación en constante crecimiento, la computadora ofrece una interactividad “cara a cara” que hace pensar en la llegada de la era de una “oralidad secundaria” que habilita: “[...] el sentido comunal de las comunidades electrónicas, los grupos de interés y los MOO [lenguaje de programación de servidores grupales]; la concentración en el momento presente, la interacción en tiempo real de las salas de *chat*; y el uso de fórmulas [...]” (Ryan, 2004: 247-248).

Fuera del enfoque global anterior, el medio informático posee cualidades que determinan cómo será la participación del usuario. En el libro: *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Mary-Laure Ryan (2004: 258-262) propone siete cualidades:

- 1) Movilidad del texto
- 2) Habilidades caleidoscópicas
- 3) Naturaleza algorítmica o procedural
- 4) Hipermediatez
- 5) Estructura interrumpida
- 6) Animación y exhibición dinámica

7) Exploración de la temporalidad

Identifico dos de las cualidades referidas en la interactividad que *Déprise* propone al lector. En primer lugar, las habilidades caleidoscópicas que significan la: “[...] habilidad de la computadora para producir ‘múltiples modelos [a partir] de los mismos elementos’” (Janet Murray, 1999, citada por Ryan, 2004: 259). Los elementos a los que Murray se refiere son el material textual y el material gráfico. En segundo plano se encuentran la animación y la exhibición dinámica. Ryan recurre a los *Caligrammes* de Apollinaire, en formato impreso, para ilustrar la capacidad comunicativa de esta cualidad potenciada en la computadora:

[...] el ordenador puede hacer con los signos del lenguaje lo mismo que el cine ha hecho con las imágenes: ponerlos en movimientos (*sic.*) [...] hacerlos bailar en la pantalla, parpadear, lanzar destellos, cambiar de fuente y de color, volverse tridimensionales, aplanarlos, hacerlos desaparecer o convertirlos en otras palabras (Ryan, 2004: 261).

En *Déprise*, dichas cualidades se localizan en el medio (multimedia), producto de la remediación hecha por la computadora, lo que me indica que existe la posibilidad de involucrar la multimedia como el material para interactuar.

El medio informático –además de ser la interfaz por la que ocurre la interactividad entre un texto de origen electrónico y el lector– es el “escenario” (Ryan, 2004: 263) en el que el lector, a través de la pantalla, ve reflejados los resultados de sus acciones en el texto. Es así que el lector reconoce sus aportaciones o las consecuencias de sus decisiones y se siente participe en la elaboración del texto. En palabras de Sheizaf Rafaeli: “a través de la interactividad, el uso del medio puede proveer oportunidades para la introspección, no sólo para la inspección” (1988: 129).

3.2.1. Interacción vs interactividad

Una de las prácticas comunes entre usuarios y teóricos es el uso indiscriminado y poco claro de los términos: “interactividad” e “interacción”. Entre las razones para asignar una definición por separado de estos dos conceptos es la sofisticación del medio electrónico que ofrece al lector nuevas oportunidades de actuar (el usuario de las primeras computadoras

personales con dificultad hubiera visto la interactividad como la oportunidad de elegir entre distintos personajes para conocer las diversas versiones de la misma historia), y sobre las que deberá reflexionar antes de llevarlas a cabo para posteriormente darles un sentido lógico con el propósito de involucrarse en la trama del texto.

La distinción de Yolla Polity (2001, citada por Bouchardon, 2005: 235) ofrece un camino viable sobre el uso óptimo de los términos “interactividad” e “interactivo”: la etimología de ambos tiene raíces en el mundo informático, sin embargo, si se quiere hacer referencia a los mismos conceptos en otro medio que no sea la computadora, entonces se debe encontrar sus connotaciones en la “interacción”, un término mucho menos reciente.

La interactividad es vista como un tipo de diálogo (comunicación): “las acciones de uno, son influidas por las acciones de otro” (Bouchardon, 2005: 236), aunque en el debate por definirla se ha hecho hincapié en reconocer que un diálogo entre dos individuos no puede ser el mismo que aquél entre una persona y una máquina. Serge Bouchardon (2005) ofrece dejar el término “interactividad” para hacer referencia al diálogo entre un programa informático y un usuario (persona); y el término “interacción” para el diálogo entre personas. Bajo esta perspectiva de interactividad, el lector dialoga a través de “intervenciones materiales”.

Las intervenciones materiales son las habilidades de “cambiar la apariencia visual de la pantalla de una computadora (y los sonidos provenientes de las bocinas) gracias a alguna acción motriz vía una interfaz” (Manovich, 2001: 55, citado en Mangen y Velay, 2014: 73). Además de esto, la interactividad genera en el lector sensaciones muy particulares que Janez Strehovec ha llamado “tecno-suspense”: la incertidumbre cuando el lector da clic en un enlace, y “tecno-sorpresa”: la sensación cuando el lector llega a la nueva unidad después de ese clic (Simanowski, 2010: 24).

En su tesis doctoral: *El relato literario interactivo: narración e interactividad* (2005), Serge Bouchardon reconoce la falta de una teoría clara sobre la interactividad.⁴² A pesar de

⁴² Sobre teorías de estudio de la interactividad Peter Mechant y Jan Van Looy mencionan aquellas de la academia literaria: los tres tipos acercamiento a la interactividad de Jens F. Jensen (1999), y Jerome Durlak (1987) con su definición de tecnologías interactivas. Las variadas dimensiones comunicativas de la interactividad de Sheizaf Rafaeli (1988), Brenda Laurel (1991), y Johnson, Bruner y Kumar (2006). El nivel de control sobre el ambiente comunicativo de Sally McMillan (2006). El enfoque de la interactividad desde el nuevo medio de Katie Salen y Eric Zimmerman (2004) (Mechant y Van Looy, 2014: 303-304).

lo que pudiera parecer una mala señal para la utilización del término “interactividad”, es necesario estudiarlo y buscar una aproximación adecuada para saber cómo ocurre la interactividad (aportaciones) del lector en *Déprise*,⁴³ y de esta forma lograr descifrar sus operaciones literaria y comunicativa, así como sus logros estéticos.

A pesar de que las acciones del lector en *Déprise* son sencillas, no demandan al lector un gran esfuerzo de concentración y no provocan que “el texto se modifique a sí mismo” (Ryan, 2004: 250): la observo como una obra ergódica e interactiva. Mi sustento proviene de reconocer la existencia de la participación del usuario, quien recibe (percibe) una respuesta, que es necesaria para el texto. La interactividad sobre el material multimedia de *Déprise* ejemplifica claramente el fenómeno que Serge Bouchardon reconoce en *My google body*, una obra interactiva de Gérard Dalmon: “el encadenamiento de estos elementos [sonido, imagen, símbolos] en función de las intervenciones de lector crea un sentido” (2009, citado en Gestin, 2016).

3.2.2. El carácter retórico de la interactividad

A nivel lúdico, el nivel más básico de interactividad, el acto de interactuar con la máquina es atractiva porque “nos divierte el movimiento fuera de nuestro mundo habitual [hay un] placer de aprender a moverse en él” (Murray, 1999: 111). No obstante, el movimiento, los gestos o el comportamiento son “significativo[s] cuando está[n] relacionados con una acción del usuario” (Bouchardon, 2008: 7). Para Serge Bouchardon, la unión acción/comportamiento puede ser considerada como el núcleo de una escritura interactiva. Sin duda, la interactividad implica movimiento y contiene un significado en un gran número de trabajos literarios electrónicos. Marie-Laure Ryan habla de la “naturaleza semiótica de la interactividad: las acciones pasan a través del cuerpo [...] son acontecimientos que construyen la historia” (2004: 341). A pesar de la sencillez en la interactividad de *Déprise*, su carga comunicativa, asignada por los autores, no es baja. Los mensajes transmitidos por el signo verbal y medio

⁴³ A lo largo de este trabajo, se verá que la gran mayoría de los teóricos, por no decir que todos, utilizan el término interacción para referirse al diálogo entre un programa informático y un usuario. En la medida de lo posible, utilizaré el término interactividad sólo en mis observaciones sobre *Déprise*. Ya sea que se mencione interacción o interactividad, en el presente trabajo siempre me referiré al diálogo entre un programa informático y un usuario.

son reafirmados gracias a las acciones del lector que son “formas abstractas de ver más de la historia” (Ryan, 2014: 294).

En su presentación *Towards an art of rhetoric in interactive literary works* (2008), Serge Bouchardon propone la figura de la manipulación como una figura retórica que es propia de la escritura interactiva, y que se suma a otras ya conocidas y clasificadas en la tradición de la teoría literaria:

- Dicción (anagrama, aliteración)
- Construcción (quiasmo, anacoluto)
- Significado (metáfora y metonimia)
- Pensamiento (hipérbole e ironía)

Para establecer la figura de la manipulación, habilitada por la interactividad, como un elemento productor de significado, Bouchardon recurre al filólogo francés Georges Molinié para asentar lo que define a una figura: “[es] la ausencia de correspondencia entre el sistema expresivo usado para transmitir información y la información misma [...] cuando el significado producido excede la sintaxis y el vocabulario que ocurren” (1992, citado en Bouchardon, 2008: 2).

La definición de Molinié se ejemplifica con una figura de manipulación nombrada por él mismo como: de aparición/desaparición. Consiste en la “revelación” de palabras o imágenes cuando el cursor es deslizado sobre otras palabras o imágenes. El efecto resultante, Bouchardon dice, es la impresión de que la superficie de la pantalla posee una profundidad que puede ser explorada. Sin embargo, tal profundidad en realidad no existe (el cambio que el ojo percibe no es material sino fugaz en el estado de las partículas de luz de la pantalla), la ilusión de una profundidad es efectivamente transmitida, es por eso, que podemos hablar de la figura de aparición/desaparición con la que “no hay correspondencia entre el cambio de estado de las partículas de luz y el significado producido (profundidad, revelación de una realidad oculta)” (2008: 4).

Para Bouchardon, las figuras de manipulación están “estrechamente relacionadas con la materialidad del texto y de la interfaz, contribuyendo así con la estética de la materialidad” (2008: 4). Cuando existe la intención de asignar un significado a las acciones de manipu-

lación realizadas por el lector de un texto electrónico, el autor cuida que exista una estética al momento de estructurar su texto.

Otras figuras incluidas en la retórica de la manipulación son las de substitución: una forma semiótica (texto, imagen, sonido, video, etc.)⁴⁴ es reemplazada por otra al deslizar el cursor o dar clic; de desplazamiento: arrastrar y soltar una forma semiótica. Las figuras de manipulación se refieren a la interactividad del lector con la interfaz y son las más utilizadas en trabajos interactivos (Bouchardon, 2008: 5).

A la acción de introducir datos, Bouchardon la coloca en otra categoría de figuras retóricas interactivas que usualmente son encontradas en trabajos literarios colaborativos, y sobre los cuales considera que deben ser estudiadas por separado (2008: 5). En cuanto a los mensajes producidos por la interacción del lector, mi análisis se enfocará en las figuras de manipulación. Además, dedicaré un espacio a clasificar el tipo de información que el lector debe introducir sin realizar un análisis semiótico.

Las figuras de manipulación de Bouchardon responden de manera positiva al punto de vista pragmático que Núria Vouillamoz (2000: 144) propone adoptar al momento de analizar una obra de ficción interactiva. Un punto de vista que abarque la construcción de significados entre la interacción del lector y la máquina, que “hace de la lectura, más que nunca, un acto performativo”. De acuerdo con lo que Roberto Simanowski explica, hablamos de observar la acción como mensaje, ir más allá del mensaje explícito que automáticamente se recibe en pantalla al interactuar:

Aunque un trabajo de literatura digital y arte pueda ser el resultado impredecible de la interacción de la audiencia con el trabajo o entre la audiencia, el modo específico de [hacerlo] es diseñado y controlado por el artista [autor]; a menudo lo simbólicamente suficiente para reflejar su significado más profundo (2010: 25).

En *Déprise*, los autores ofrecen al lector una interactividad limitada con un propósito semiótico. En efecto, como dice Nohelia Meza⁴⁵ (2016), el resultado de las figuras de

⁴⁴ En el grupo de formas semióticas que pueden ser manipuladas se incluyen “[video], fragmentos textuales, imágenes o sonidos” (Bouchardon, 2005: 254).

⁴⁵ Miembro del Grupo de Investigación Hermeneia (Estudios Literarios y Tecnologías Digitales, Universitat de Barcelona), de la Red Latinoamericana de Literatura Electrónica litelat y colaboradora en el Centro de Cultura Digital en México.

manipulación en cada escena es que los autores “[crean] un espejo con lo que tú sientes al interactuar con la pieza y lo que está pasando al personaje [...]”. Sin embargo, bajo un esquema cibertextual, la interactividad, el medio y el signo verbal ocupan un lugar claramente definido en la producción de sensaciones y sentido.

3.3. El signo verbal como parte de la triada cibertextual

En el prelude de mi análisis multidisciplinar, encuentro que es el signo verbal, es decir, el lenguaje escrito, es el principal punto de encuentro⁴⁶ entre la literatura electrónica y la tradicional, como lo señala Deena Larsen, autora de ficción hipertextual y poesía:

La literatura electrónica no sólo involucra elementos de "nuevos medios" (como enlaces, navegación, estructura, animación, color, imágenes, sonido, programación de computadoras) sino también la base misma de la literatura: el lenguaje en sí (Larsen, 2014).

El lenguaje escrito es el material de muchos medios que han sido parte de la comunicación humana: de las inscripciones en piedra, los pergaminos, pasando por supuesto por el libro, hasta llegar al entorno digital. En palabras de Scott Rettberg, el lenguaje escrito: “[...] posee una forma material que ocupa el espacio en un campo visual” (2019) además, continua Rettberg, “es simbólico – producimos letras en la página que representan palabras que a su vez representan pensamientos que esperamos poder compartir” (2019).

En las épocas en donde las tecnologías para reproducir material escrito era mecánicas (tinta y papel), o muy rudimentarias (primeras imprentas), nació el convencionalismo que fijó la idea de un texto como un objeto únicamente construido con signos verbales. El elevado costo de producir libros con ilustraciones o colores mantuvo a la obra literaria atada al signo verbal. Con el paso del tiempo, apareció un convencionalismo más que limitó la coexistencia del signo verbal y el lenguaje gráfico a textos infantiles, manuales, enciclopedias o textos de un supuesto arte “menor” como el comic (Golumbia, 2014: 13-15).

⁴⁶ Otro punto de encuentro pueden ser en el uso de dicho lenguaje, por ejemplo las figuras retóricas.

Ya sea que ocurra en una página o en una pantalla, la relación imagen-palabra es estudiada desde sus “encuentros y tensiones, colaboraciones y hostilidades” (Engberg, 2014: 526). Dentro del debate teórico en torno a la relación entre el lenguaje verbal y visual, dos escuelas sobresalen: la del poeta griego Horacio, que en su *Ars Poetica* sostiene que la palabra y la imagen deben ser tratadas como artes iguales pues sus principios estéticos se basan en la imitación, y la del escritor alemán de la Ilustración, Gotthold Ephraim Lessing, quien observa a la poesía y la pintura como dos buenos vecinos que conservan su propio carácter: mientras la palabra se extiende en el tiempo, la imagen se extiende en el espacio (Engberg, 2014: 527).

Conforme la computadora se fue integrando a la vida cotidiana de las personas, numerosas discusiones fueron centradas en la existencia o inexistencia de una amenaza a la palabra al usar la imagen en sustitución. Otras discusiones dedicaron sus esfuerzos a cuestionar, nuevamente y tanto tiempo después, lo que la Cultura Occidental entiende como *leer* y *escribir*. La trascendencia de estudiar las construcciones literarias hechas con palabras e imágenes en un texto electrónico radica en que ambos materiales “componen el núcleo de lo que se conoce como textualidad digital” (Engberg, 2014: 527).

En un sistema comunicativo de remediaciones que van y vienen: la computadora se apropia del libro, y a su vez el libro hace suyas las herramientas informáticas para entregar piezas con material visual más llamativo y de mejor calidad a un precio accesible.⁴⁷ El enfoque multimodal sobre el entorno digital favorece un análisis imparcial en el que ni la palabra, ni la imagen predominan; ambos lenguajes “operan dialógicamente en una relación recíproca dinámica” (Engberg, 2014: 528). Esta relación de reciprocidad es más clara cuando se entiende que, como Johanna Drucker nos dice: “la escritura tiene cualidades binarias: las palabras escritas existen materialmente como imágenes y funcionan como elementos del lenguaje” (1998, citada por Engberg, 2014: 528).

⁴⁷ Jay David Bolter y Richard Grusin llaman a este fenómeno “remediación retrógrada: el proceso por el cual un medio nuevo es imitado e incluso absorbido por uno viejo” (Schweighauser, 2014: 426).

Una revisión a los géneros que la ELO enlista nos hará constatar que una gran parte de la textualidad digital basa su poética en la relación palabra-imagen bajo diferentes formas estéticas. Adicionalmente, los cómics y las novelas gráficas sirven como pruebas de que la relación palabra-imagen también puede desarrollarse exitosamente fuera del contexto electrónico (Engberg, 2014: 528).

Es innegable que la relación palabra-imagen es esencial para entender la textualidad digital de *Déprise*. Estoy de acuerdo con Chiappe cuando afirma que en una narración hipertextual “la palabra escrita representa el primer nivel de retórica, la sala por donde el lector se relacionará con los contenidos. Por lo tanto, los vocablos textuales sirven de ‘puertas de entrada’ a otros planos narrativos [...]” (2009: 5). Más allá de comprobar si existe un predominio del signo verbal sobre el medio, mi intención es decir que, sin uno u otro, el resultado estético que distingue a *Déprise* no sería el mismo, de ahí la relevancia de no priorizar el discurso de un plano sobre otro. Al respecto, Doménico Chiappe ofrece un ejemplo de una narración a partir de distintas formas de lenguaje: “si el texto [signo verbal] narra una acción desde un punto de vista omnisciente, la música puede contar la historia introspectiva del protagonista: con su ritmo puede transmitir el sentimiento y con la lírica su pensamiento interior en primera persona” (2009: 41).

3.3.1. El movimiento como lenguaje y figuras retóricas

En la literatura electrónica, gracias a los *softwares* con los que produce objetos literarios, se dota al signo verbal con la facultad del movimiento. Éste enriquece el mensaje del signo verbal, como ocurriría con un orador y su lenguaje corporal: el orador emite su mensaje e intenta reforzarlo con lenguaje corporal.⁴⁸ Las palabras también pueden reforzar su mensaje a través de su diseño (color y forma).

⁴⁸ *@gua_um conto digital*, de Antonio Abernú (Portugal, 2013), es un hipertexto que narra la historia de un hombre que quería ser agua. Abernú aprovecha el tema y coloca las palabras de la obra en movimientos que semejan al paso del agua en un río o la caída de gotas de agua: un río de palabras, las palabras son gotas que caen.

Aunque no todos los textos de la literatura electrónica son necesariamente interactivos, la gran mayoría se caracteriza por incluir “propiedades visuales y cinéticas” (Ryan, 2004: 322) en su construcción. Una de las cualidades más evidentes que adquieren la imagen y la palabra al ser digitalizadas, es el movimiento. En un estado dinámico, la palabra y la imagen transmiten un discurso poético visual.⁴⁹

En su trabajo: *Animation/Kineticism* (2014), Brian Kim Stefans localiza los antecedentes del signo verbal en movimiento en los textos de estructura geométrica del poeta griego Simias de Rodas (300 a. C.), los textos públicos inscritos al interior del Panteón de Agripas (126 d. C.) y en los poemas caligráficos en rollo de la cultura asiática.

Un coup de dés jamais n'abolira le hasard, poema publicado en 1897 por Stéphane Mallarmé, sería la primera obra en utilizar el movimiento para fines poéticos al interior de un texto. Paul Valéry describe así sus primeras impresiones sobre el poema de Mallarmé:

Instantes inapreciables se hacen claramente visibles: la fracción de segundo durante la cual una idea destella en ser y desaparece; átomos de tiempo que sirven como gérmenes de infinitas consecuencias que duran a través de siglos psicológicos— al fin estos aparecen como seres, cada uno rodeado de una palpable soledad (citado en Cleger, 2016).

Valéry hace una descripción de las cualidades comunicativas propias de los signos textuales moviéndose: se genera “un espectáculo visual que se ejecutaría ante los ojos de los lectores al invitarlos a seguir la progresión de las palabras sobre la interfaz de la página” (Cleger, 2016: 35). Un ejemplo de lo anterior se halla en los siguientes versos del Canto I del poema *Altazor*, de Vicente Huidobro. En ellos, el ojo del lector captura otras ideas que se emiten de manera intermitente:

[...]

Estoy solo

La distancia que va de cuerpo a cuerpo

Es tan grande como la que hay de alma a alma

⁴⁹ Retomo la idea de Osvaldo Cleger, “Del caligrama al poema flash: la poesía visual se muda a internet”, en L. Correa-Díaz y S. Weintraub (eds.), *Poesía y poéticas digitales / electrónicas / tecnos / new-media en América Latina*. Recuperado de: <<https://es.scribd.com/document/357074604/2016-poesia-poeticas-digitales-001-epub>>, 33.

Solo

Solo

Solo

Estoy solo parado en la punta del año que

(agoniza

[...]

La vanguardia futurista, propuesta por Filippo Marinetti a principios del siglo XX, experimentó con el texto en movimiento bajo la premisa de la *parole in libertà*. A lo largo del mismo siglo, otros personajes continuaron los experimentos que dieron origen a obras como los *readies*, que son “poemas para ser leídos una palabra a la vez a través de una máquina” (Kim, 2014: 14), de Bob Brown; el Plan Piloto para la Poesía Concreta, de Augusto De Campos, Décio Pignatari y Haroldo De Campos.

Cuando la literatura es colocada en el contexto digital, nace una textualidad cinética conformada por elementos gráficos y textuales se apropian aún más de una superficie que ahora es programable. Algunos de los ejemplos más recientes de textos animados son *A Is for Apple* y *88 Constellations for Wittgenstein*, ambas de David Clark, y *Screen*, una instalación interactiva creada por Noah Wardrip-Fruin, *et al.* (Kim, 2014: 15).

Con el fin de incluir las distintas figuras de animación de palabras al estudio de la retórica de la literatura electrónica, Alexandra Saemmer plantea unas nuevas figuras retóricas:

- Rimas kinestésicas: animaciones que son repetidas a lo largo de [la obra] y crean relaciones paradigmáticas entre las secuencias
- Alegoría cinética: cuando varias figuras emergen para formar un sólo sistema tropológico (una alegoría tradicional que está basada en un doble significado: el literal y el espiritual)
- *Movie-grams*: figuras que expresan el mismo significado de las letras y su movimiento (Saemmer, 2010: 177)

- Transfiguración: palabra que cambia a otra
- Antagonismo de interfaz: el contenido del medio provocado por el gesto interactivo es contrario al contenido anunciado y esperado
- Pleonasma de interfaz: el gesto interactivo no provoca la aparición de información adicional (Simanowski, 2010: 24)

Dentro de la triada cibertextual, la textualidad cinética es un elemento poético que nace de las aportaciones hechas al mismo tiempo por la máquina y el signo verbal. La palabra en movimiento se hace poseedora de un sentido iconográfico, “se convierte en icono (es semejante a lo que representa) por una decisión del autor que busca causar un efecto gráfico en la mente del lector” (Chiappe, 2009: 53). Mi análisis tomará en cuenta la textualidad cinética que alimenta la trama de *Déprise* y forma parte de su estética particular.

Capítulo 4. *Déprise* de Serge Bouchardon y Vincent Volckaert

A continuación presento una breve biografía de los autores. En mi opinión, esto ayuda a tener un mejor contexto de la obra en el sentido de saber cuáles son los intereses artísticos que impulsaron su creación.

4.1. Biografía de los autores

Serge Bouchardon⁵⁰ (Francia, 1964) se graduó en literatura por la Universidad de la Sorbona en Francia, además, es agregado en letras modernas y doctor en ciencias de la información y de la comunicación. Antes de convertirse en profesor e investigador de la Universidad de Tecnología de Compiègne, Bouchardon se desempeñó como director de proyectos en la industria de la enseñanza multimedia. Sus investigaciones se centran en la creación digital, sobre todo en la literatura electrónica.

En el año 2009 publicó el libro *La valeur heuristique de la littérature numérique*, y en 2014 *La littérature numérique: le récit interactif*. Como autor se interesa en la puesta en escena de la interactividad, sus creaciones se sitúan en la frontera entre el juego, la literatura y el arte y bien podrían ser calificadas como “juegos artísticos-literarios” Scott Rettberg (2011) describe los trabajos de Bouchardon como particularmente notables por las formas innovadoras en que estos exploran la interacción de los lectores con la interfaz de la computadora. Algunas de sus obras son: *Détournement* (2007), *Les 12 Travaux de l'Internaute* (2008), *Toucher* (2009), *changerTout* (2011), *Séparation* (2013), *Typomatic* (2015), entre otras.

Vincent Volckaert⁵¹ (Francia) se describe a sí mismo como “un ingeniero informático interesado en la escritura literaria que trabaja con la aleatoriedad y la generación de contenido”. Desde septiembre del 2011 se desempeña como ingeniero de *software* en *Siemens Corporate Technology, CT Research*, en los Estados Unidos de Norteamérica.

⁵⁰ Los datos para la elaboración de la biografía de Serge Bouchardon fueron recuperados de: <<http://nt2.uqam.ca/fr/individus/bouchardon-serge>>.

⁵¹ Los datos para la elaboración de la biografía de Vincent Volckaert fueron recuperados de: <<http://www.vinvol.com/>>.

AllPaths, *lostInTranslation*, *mapTube*, *meGustagram*, *tanneurs* y *zoomPanel* son algunos de sus experimentos digitales. Junto con Serge Bouchardon y Hervé Zénouda fundó el colectivo *i-Trace*, cuyas creaciones son presentadas en Europa y América, así como publicadas en revistas en línea.

4.2. Introducción

*Déprise*⁵² es una pieza de literatura electrónica creada en 2010⁵³ por Serge Bouchardon y Vincent Volckaert. Es la primera parte de una trilogía, compuesta por *Opacité* (2012) y *Détrace* (2016), cuya intención es explorar “la posibilidad de otorgarle un sentido a una palabra a través de un gesto” (Bouchardon, 2009, citado en Robelet, 2016).

Bouchardon califica a *Déprise*⁵⁴ como una creación contributiva pues a lo largo de seis escenas el autor busca que el lector interactúe sobre una plataforma multimedia para lograr una identificación con el estado emocional del protagonista de toma y pérdida de control en las relaciones con su esposa e hijo, así como con él mismo. La interactividad y sus alcances comunicativos es un tema que ha interesado a Bouchardon y que explota en la trama de la obra que aquí me ocupa. Al interactuar, el lector participa y es testigo de la “transformación del texto [y acciones] en imagen” (Robelet, 2016).

Por sus características, en cuanto al aprovechamiento de los recursos del medio informático, las obras electrónicas creadas por Serge Bouchardon –en especial *Déprise*– bien pueden ser colocadas junto con aquellas creadas por el grupo de artistas y poetas visuales nombrado por Lev Manovich (2002) como “generación Flash”.⁵⁵

⁵² *Déprise*, Serge Bouchardon *et al* (Francia, 2011). Disponible en: <<http://www.utc.fr/~bouchard/Deprise/>>.

⁵³ En 2011, *Déprise* fue reconocida con el New Media Writing Prize 2011, premio coordinado por la Universidad de Bournemouth en el Reino Unido. El Premio de Escritura de Nuevos Medios (NMWP, por sus siglas en inglés) presenta historias y poesía emocionantes e inventivas que integran una variedad de formatos, plataformas y medios digitales. El premio alienta y promueve lo mejor en la escritura de nuevos medios y está abriendo el camino hacia el futuro de la palabra y la narración "escrita". Descripción tomada de la página web del premio <<https://newmediawritingprize.co.uk/>>.

⁵⁴ *Déprise*: acto de desprenderse / desconectarse de algo. Traducción propia.

⁵⁵ Belén Gache (Argentina), Santiago Ortiz (Colombia), o Ainize Txopitea (España) son considerados como integrantes de esta generación (Cleger, 2016: 41).

Este grupo se distingue por el uso de la plataforma multimedia: Adobe Flash y de otras similares como *Adobe Shockwave* o *QuickTime* y su estética, la cual, como explica Manovich, se puede reconocer por determinados principios de composición: la inclusión de *loops* (bucles) de música y animación, la utilización del internet como principal medio de divulgación, la manipulación sistemática de un gran archivo de imágenes de autoría propia o ajena (2002, citado en Cleger, 2016: 38-39). Por último, los autores de la generación Flash conciben sus obras como “muestras” o “fragmentos” de obras inconclusas más que como creaciones orgánicas acabadas.

Basándome en lo expuesto por N. Katherine Haleys, referente al poema Flash,⁵⁶ me parece que esta concepción obedece al hecho de las obras creadas con Adobe Flash están programadas para que sus interfaces poéticas multimedia sean reproducidas en un modo semiautomático, es decir, demandan una interactividad por parte del lector aunque es, en realidad, de bajo impacto para el desarrollo de la trama.

Déprise cumple con estas características estéticas, mientras que conserva otra particular al guardar una carga semiótica en la intervención del lector.

4.3. El género de *Déprise*

Nohelia Meza (2016) cataloga al texto electrónico *Déprise* como una narrativa interactiva, o un poema interactivo, o un poema interactivo dentro de una narrativa interactiva. Por poco precisa que pudiera parecer esta pluralidad de géneros en una sola obra, cuando se hace una revisión a otros análisis aplicados al mismo objeto de estudio, se vuelven evidentes las intenciones de Meza por mantener un enfoque no excluyente.

Leonardo Flores (2012), profesor asociado de inglés en la Universidad de Puerto Rico, Romane Robelet (2016), en una contribución con la Universidad de Rennes 2 Alta Bretaña⁵⁷

⁵⁶ “El poema flash [...] se caracteriza por sus pantallas secuenciales, que progresan generalmente sin necesidad de intervención por parte del usuario o con una mínima intervención de este” (2008, citada por Cleger, 2016: 41).

⁵⁷ Una de las cuatro universidades localizadas en la región académica de Rennes, Francia que fue establecida en 1810. Para más información sobre la universidad, se puede visitar el sitio: <<https://www.univ-rennes2.fr/>>.

y la ELO (2010), en su apartado de directorio de literatura electrónica, consideran como un poema el trabajo de Bouchardon y Volckaert.

Una primera reflexión hace suponer que la presencia de oraciones breves, en forma de verso, ocasiona que *Déprise* sea catalogado como poema. No obstante, ante el hecho de que el término *poesía digital* agrupa una gran variedad de trabajos electrónicos, Talan Memmott, menciona algunas características mínimas necesarias para que un objeto sea considerado como poesía digital:

- Que el objeto en cuestión sea digital, mediado a través de tecnología digital
- Que el autor llame *poesía* al objeto o que el término *poesía* sea agregado por un crítico literario (2011: 28)

Como un trabajo de poesía digital, *Déprise* cumple a cabalidad la primera condición de Memmott, mientras que la segunda no es del todo cumplida. Bouchardon (2010) se limita a llamar *pieza* a su trabajo, en tanto que varios críticos simplemente lo llaman *poesía*.

A los trabajos hipermedia construidos con oraciones cortas y concisas, Doménico Chiappe los concibe como micro cuentos (2009: 33). Por último, el proyecto europeo *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* (ELMCIP) describe a *Déprise* como una narrativa interactiva.

En cambio, lo que Astrid Ensslin llama *ludic hypermedia literature*⁵⁸ o *digital fiction*,⁵⁹ otros lo llaman narrativa interactiva o poema interactivo. En este sentido, me parece que cada género resalta lo que cada investigador observa que predomina en la obra de Bouchardon y Volckaert. Es interesante notar que, a pesar de lo anterior, en todos estos géneros utilizados para para describir a *Déprise*, se hallan las tres características que Bouchardon (2010) considera definitorias para los géneros electrónicos en construcción: “las formas semióticas [texto, imagen, sonido, video, etc.], las acciones del agente que interactúa y los formatos técnicos”.

⁵⁸ Literatura lúdica hipermedia.

⁵⁹ Ficción digital.

Al hacer una revisión a los géneros que la ELO propone y la descripción de cada uno, me parece que el género que mejor acomoda para *Déprise* es el de poema Flash, sobre el cual, Katherine Hayles comenta: “la influencia del software es particularmente obvia en el género del poema Flash, caracterizado por pantallas secuenciales que típicamente avanzan con una mínima o ninguna intervención del usuario.” (Hayles, 2007).

Esta definición es limitada, pero Hayles habla de las amplias posibilidades creativas del género a través de la presentación de ejemplos de obras: *Errand Upon Which We Came*, una colaboración en la que los autores incluyen las posibilidades de intervención y elección del usuario; *The eleven-minute* resalta, en un modo de Poesía Concreta,⁶⁰ las implicaciones y connotaciones del lenguaje con carga sexual del lenguaje original, así como las nuevas implicaciones que surgen de las yuxtaposiciones creadas por el texto alfabético (Hayles, 2007).

De todos los poemas Flash que Hayles menciona, identifiqué uno muy similar a *Déprise*, en cuanto a su forma de operar: *The Dream Life of Letters* “utiliza las capacidades multimodales [multimedia] de la computadora para crear un trabajo en el que el color, la animación, la música y la secuencia cronometrada colaboran con el texto verbal para crear significado” (Hayles, 2007).

En mi opinión, lo que es primordial destacar de *Déprise* como un poema Flash relevante, es que para que la pieza *sea*,⁶¹ el lector debe interactuar con ella a través del teclado o del mouse; también que, como *The Dream Life of Letters*, crea significado a través de la conjunción de distintos lenguajes; por último, que cumple con una función narrativa, de acuerdo con la definición de Gérard Genette: “representación de una secuencia de eventos a través del lenguaje” (citado en Bouchardon y Gestin, 2016).

⁶⁰ “Término acuñado cerca de 1955. Se trata de una poesía en la que la apariencia física de las palabras encarna y extiende su significado, dándole categoría de arte visual y literario. [...] Va más allá de las siluetas, prescindiendo de la sintaxis convencional y la disposición de las líneas.” (Chilvers, 2004).

⁶¹ Hablamos de textos en los que el autor invita abiertamente al lector a actuar.

Capítulo 5. Metodología de análisis para *Déprise*

Serge Bouchardon (2014) explica que la literatura creada en un medio electrónico es estudiada desde dos ángulos: 1. La superficie (las interacciones entre el lector y la superficie-pantalla de la computadora). 2. El dispositivo (el estudio del medio).

La superficie de la obra es el elemento que me interesa analizar en *Déprise* porque ahí *ocurre* el texto. En otras palabras es: “la parte del texto que es visible para el usuario [lector] en cualquier momento dado. Para material impreso, esto usualmente significa una sola página de material; para material electrónico, significa una pantalla o un cuadro de información” (Kerr, 1987: 374). También, en la superficie de la pantalla conviven los elementos que son sometidos a la metamorfosis de la que Richard Lanham nos habla.⁶²

Mi análisis de la superficie de la obra se enfoca en los elementos cibertextuales del signo verbal y el medio (multimedia). Ambos dependen de formas semióticas (texto, imagen, sonido, video, etc.) para construir y transmitir los mensajes que constituyen la narración.

A partir de esta división, y con el objetivo de identificar y describir de mejor manera el comportamiento retórico de *Déprise* como cibertexto y como parte de la literatura electrónica, me basaré en los aspectos de diseño de superficie que Stephen Kerr (1987) establece para el estudio retórico de publicaciones electrónicas y los combinaré con las opciones gráficas y visuales que ofrece Richard Ziegfeld (1989) en su catálogo de formas literarias nacidas de la incorporación del medio electrónico

5.1. Diseño de la superficie

En 1987, Stephen Kerr diseñó un método de análisis de textos electrónicos que Vouillamoz rescata más de diez años después como una opción para el estudio retórico de los objetos de la literatura electrónica. Su esquema nace a partir de la idea de crear una herramienta útil para el diseño de textos electrónicos didácticos, justo en el momento donde la transición del uso del texto impreso al texto electrónico comienza a tomar fuerza. Vouillamoz toma esta propuesta de análisis porque su creador supo reconocer y separar los distintos elementos que

⁶² Véanse páginas 21-22.

componen a las obras de la literatura electrónica, sin importar si su finalidad es didáctica o artística ni el tipo de *software* utilizado para su creación.

Tipo de plano	Elementos y características
Textual	Tipografía: manera en que los caracteres (letras) son visualizados
Textual y multimedia	Maquetación: organización de la información en la pantalla y uso de color que influyen en cómo los usuarios perciben el texto y la facilidad que tengan para interactuar con él
Multimedia	Ilustraciones y gráficos: visualización de información gráfica insertada en el texto. Resulta útil para ver conceptos y relaciones desplegadas en una forma no verbal

Tabla 1. Metodología propuesta por Stephen Kerr (1987) para el estudio retórico de publicaciones electrónicas a partir de su superficie. Fuente: Vouillamoz, 2000: 137.

Aunado al estudio del diseño de superficie, Kerr propone estudiar el diseño de la interfaz, es decir, el sistema de acceso a la información para que el lector navegue en el texto. Se trata de estudiar las instrucciones, ayudas y conocimientos previos del lector que le orientarán durante una navegación hipertextual. Debido a que *Déprise* no es un hipertexto, no incluiré en mi análisis la segunda propuesta de Kerr.

5.2. Opciones gráficas y visuales

Además del esquema de Kerr, Núria Vouillamoz (2000) rescata de Richard Ziegfeld las tres opciones que el *software* informático ofrece para las prácticas de literatura en el medio electrónico. Cada una de estas tres opciones (gráfica/visual, audio y aquellas que involucren el diálogo autor/lector) (Ziegfeld, 1989: 341) ofrece un gran número de divisiones, de las cuales nacen subdivisiones adicionales.

Tipo de plano	Elementos	Características
Textual	Movimiento	Ritmo: Aceleración o desaceleración del ritmo narrativo
	Fluidez	Integración de animación, rellenado, reescritura del texto y pausas temporales
Textual y multimedia	Color	Simbolismo: Relación de elementos gráficos de color con palabras textuales clave. Proyección simbólica de texto o imagen
		Tono: Modulación del tono narrativo. El color puede influir el estado anímico del lector
	Audio	Mezcla de sonido con imágenes y texto
Multimedia	Movimiento	Personajes: Representación gráfica de la evolución de un personaje
	Simulación	Recreación gráfica de actividades físicas (bailar, pintar, correr) temas del mundo de la medicina o simulaciones psicológicas
	Dibujo lineal	Objetos simbólicos: Representación gráfica de símbolos, iconos y <i>leitmotifs</i>
		Argumento: Representación gráfica de líneas argumentales
		Tono: Trazado de dibujos para acentuar el tono de una obra

Tabla 2. Catálogo de formas literarias nacidas de la incorporación del medio electrónico, propuesto por Richard Ziegfeld (1989). Fuente: Vouillamoz, 2000: 137.

En la primera sección de cada fila se sugiere el segmento cibertextual que podría ser analizado con las opciones gráficas y visuales descritas por Richard Ziegfeld. Este autor aplica la cualidad del movimiento sólo a los elementos gráficos, porque “permite a los autores progresar significativamente más allá del texto ilustrado [...]” (Ziegfeld, 1989: 352). No obstante, en mi tesis analizó el movimiento también aplicado al signo verbal.

El ritmo narrativo del signo verbal de *Déprise*, aquí es analizado en el sentido literal del movimiento físico, las acciones que el lector percibe de manera visual y no las técnicas verbales a las que un autor recurre para acelerar o desacelerar el desarrollo de un relato. La fluidez en el signo verbal se refiere a aquellas animaciones que no pueden ser manipuladas por el lector, pero cuya activación es iniciada por la interacción. El movimiento en el medio permite avanzar “más allá del texto ilustrado. Los autores pueden representar cambio, alterar el ritmo y modificar un dibujo lineal (añadir detalle, mejorar la variedad, intensificar o atenuar un efecto y expandir o simplificar una presentación)” (Ziegfeld, 1989: 352-353).

5.3. Tipos de interactividad

Un modelo que se usa con frecuencia para ejemplificar el fenómeno de la interactividad es el hipertexto. La no linealidad hipertextual es la base para proponer un diálogo con el lector: se le incita a elegir de entre distintos caminos narrativos y, en respuesta a la elección del usuario, ocurre “algo”: la historia avanza, se presentan más opciones de caminos narrativos, se llega al final de la historia, tal vez a más de un final o incluso, si el autor así lo dispone, no hay final y la trama es un círculo narrativo.

De forma peculiar, en *Déprise* el único elemento hipertextual, en cuanto a libertad de movimiento, se localiza al fondo de la pantalla, donde los autores han colocado un menú para acceder libremente a cualquiera de las seis escenas. Al usar el menú, se efectúa un salto aleatorio, como el que Aarseth menciona al hablar de la figura de la no linealidad en el formato impreso, que consiste en el salto indiscriminado del lector a lo largo de la trama (no está de más decir que el salto entre escenas no implica un cambio en la narración de la historia, sólo es una de las libertades de construcción que los autores se tomaron).

Además de la figura de la no linealidad, hay distintas acciones interactivas que en conjunto ofrecen resultados visibles a las que Janet Murray les atribuye “el placer de la conciencia de la propia actuación” (1999: 139), y que no trascienden al momento de construir significados o historias. Introducir órdenes textuales en la computadora para que la narración no se detenga, no es lo mismo que decidir el final de una historia; justo como no es lo mismo dar clic sobre un icono para hacer sonar una canción, que influir en su ritmo a través de nuestros movimientos con el mouse y reflejados sobre la pantalla.

Interactividad, sólo hay una: el diálogo entre un programa informático y un usuario, pero sus propósitos, amplitudes y límites no son los mismos, varían según el diseño introducido por el autor del texto interactivo. Bouchardon y Ryan ofrecen, cada uno, variedades y tipos de ella, incluiré aquí los que mejor me ayuden a describir esta característica en *Déprise*.

Por otra parte, Ziegfeld habla de una interacción que está enfocada en la habilidad del sistema para “analizar gramaticalmente” las respuestas del lector. Ya que la interacción sólo se considerará exitosa si existe un regreso de información entre dos partes, los autores deben tener la habilidad de anticipar todas las respuestas del lector, esta es la dinámica, Ziegfeld

continúa, que se desarrolla en los textos electrónicos (1989: 347). Al igual que para Bouchardon, para Richard Ziegfeld la interacción es un diálogo entre el autor y el lector. A diferencia del primero, la postura del segundo no otorga un lugar específico al medio, la interacción es vista como una serie de oportunidades de elección prefijada por el autor para que el lector se involucre. Con ello, el papel que desempeña el lector en la construcción del texto queda reducido y el autor es visto como el único factor determinante en la operación de la máquina textual.

Marie-Laure Ryan con base en la “libertad que proporcionan al usuario y [el] grado de intencionalidad de sus intervenciones” (2004: 249), hace su primera distinción de los tipos de interactividad. En *Déprise*, esta toma cualidades de los dos rangos más bajos:

La parte más baja de la escala la ocupa [...] la interacción “reactiva” [...] que no implica ningún tipo de acción deliberada por parte del espectador o el lector [...]. En un escalón más alto de la escala intencional está [cuando] el propósito de la interactividad es mantener en marcha la máquina textual [...] que aparezca más texto en la pantalla (2001: 249-255).

La interactividad de *Déprise* no incita al lector a reflexionar antes de actuar (como sucedería en un texto del todo ergódico) pero sí a interpretar sus acciones, a obtener de ellas un significado. No obstante, tales acciones son necesarias para avanzar en la narración de la historia; acceder a mayor información; generar o activar animaciones. Las acciones del lector, entre las cuales no existe una jerarquización, son respondidas con la presentación de más eventos sobre la pantalla, mismos que también requieren una interpretación por parte del lector. A este tipo de rol para el lector, Ryan lo denomina “externo-exploratorio: el usuario no juega un rol de un personaje en la historia, sino que manipula la máquina textual y sus acciones no tienen efecto en los eventos narrativos” (2014: 294).

Por su parte, Serge Bouchardon primero hace un listado de las acciones propuestas al lector en un texto electrónico interactivo:

Tipos de acción	
Acciones propuestas al lector	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder: hacer que nuevo contenido “suceda” • Manipular (transformación): hacer aparecer el mismo contenido bajo una forma o un aspecto diferente
Acciones posibles en las formas semióticas	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder: hacer aparecer • Manipular: desplazar, cambiar la apariencia o el estado
Objetivos de la acción	
<ul style="list-style-type: none"> • Formas semióticas (texto, imagen, sonido, video, etc.) • Formatos de visualización 	

Tabla 3. Acciones propuestas en un texto interactivo. Fuente: Bouchardon, 2005: 246-247.

La actividad de acceso a una forma semiótica, se refiere a “hacerla aparecer en la pantalla [...] actuando en una forma semiótica ya presente [o] sobre un área que no tiene forma semiótica” (2005: 252). Las formas semióticas en *Déprise* son distintas en cada escena, sus cambios de estado, por acción del lector, no implican un giro en la narración, pero incitan al lector a realizar una interpretación.

La información contenida en un medio electrónico/digital puede ser manipulada por un algoritmo de unidades discretas –nombrada por Bouchardon (2014) como manipulación calculatoria– o por un lector –nombrada por Bouchardon (2014) como manipulación gestual; es decir, aquélla que nace de la interactividad–.

A partir de la identificación de las acciones propuestas al lector y sus objetivos, Bouchardon elabora una tipología de interactividad (2005: 261), misma que aplico a *Déprise*:

Interactividad de navegación: acceder a otro fragmento o unidad narrativa	<ul style="list-style-type: none"> • Simple: equiparable a la acción de “cambiar de página” que permite acceder a la unidad narrativa siguiente (encadenamiento forzado)
Interactividad de manipulación	<ul style="list-style-type: none"> • La actividad de manipulación tiene esencialmente una “función ergódica” en el sentido de Cadoz⁶³

Tabla 4. Tipos de interacción localizadas en *Déprise*. Fuente: Elaboración propia.

⁶³ Serge Bouchardon se refiere a la “caracterización cualitativa y funcional de la actividad gestual” de Claude Cadoz (2005: 262). Hay tres funciones en la actividad gestual: “función epistémica, función semiótica y función ergódica: el gesto se utiliza para mover, modificar y crear objetos materiales” (*id.*).

Por otro lado, la introducción de elementos textuales por parte del lector con el propósito de provocar un avance narrativo, era una característica interactiva muy común de los primeros ejemplos de literatura electrónica, es decir, de los juegos de aventura. En la construcción hipertextual de los juegos de aventura, la labor ergódica/interactiva del lector consistía exclusivamente en responder preguntas, adivinar acertijos o introducir órdenes específicas. A medida que las capacidades del medio son más sofisticadas, se habilita la introducción de otro tipo de lenguajes. Hoy en día, el lector puede introducir otro tipo de elementos (además del textual) para interactuar: las imágenes, la voz y el video.

Para este análisis, también hago una diferencia entre el tipo de información que el lector debe introducir para interactuar: textual, cuando al lector se le solicita introducir formas textuales: gráfica, que corresponde a la introducción de imágenes estáticas, y audiovisual que corresponde a la introducción de sonido y video. En *Déprise*, de acuerdo con la clase de interactividad establecida por sus autores, el lector debe introducir un tipo de lenguaje textual, gráfico y audiovisual.

Al igual que las propuestas de análisis de Bouchardon (2005: 260), todos los tipos de interactividad aquí incluidos son combinables, y una misma acción puede ser colocada en más de una clasificación a la vez.

5.3.1. Propuesta para analizar la participación del lector

Las siguientes preguntas ayudarán a clasificar una actividad como parte de la cualidad interactiva de *Déprise*.

¿En dónde?

- Signo verbal
- Medio

¿Para qué? (Intencionalidad y libertad que ofrece al lector)

- Reactiva
- Mantener en marcha la máquina textual / Interactividad de navegación simple

¿En qué consiste? (Acciones propuestas al lector)

- Acceder
- Manipular
- Introducir información

¿Qué tipo de información introduce el lector?

- Texto
- Imagen
- Sonido/video

Responder cada una de estas preguntas para las intervenciones solicitadas a lo largo de la narración, darán cuenta de cómo el lector contribuye a formar el texto.

Capítulo 6. Análisis cibertextual a *Déprise*

El primer objetivo de mi análisis es hacer una descripción de la operación de *Déprise* como cibertexto. El siguiente objetivo, es delimitar cómo participa cada componente de la triada cibertextual, a través de su lenguaje particular, y definir cómo operan en conjunto dentro de las construcciones narrativas de esta pieza de literatura electrónica.

La siguiente tabla es un resumen del análisis retórico que se debe realizar en cada uno de los componentes del modelo cibertextual de *Déprise*, así como de sus formas semióticas (texto, imagen, sonido, video, etc.) y las maneras en las que, a través del medio, pueden ser manipuladas para elaborar un discurso literario.

Triada cibertextual	Signo Verbal	Medio (multimedia)	Operador ⁶⁴ (lector/usuario)
Análisis			
Formas semióticas	Letras, palabras y enunciados	Imágenes, sonidos, música, video, animaciones	Acciones / Movimientos físicos / Gestos
Diseño (Retórica) de la superficie (Interfaz)	Tipografía Maquetación	Maquetación Ilustraciones y gráficos	-----
Opciones gráficas y visuales	Movimiento Fluidez Color Audio	Color Audio Movimiento Simulación Dibujo lineal	Intención Tipología

Tabla 5. Resumen del análisis retórico aplicado a *Déprise* como cibertexto.

Tanto el signo verbal como el medio (multimedia) son sometidos a los criterios de análisis retórico de Stephen Kerr (1987) y Richard Ziegfeld (1989).⁶⁵ A pesar de que ambos sugieren criterios para el análisis de la interactividad, he decidido utilizar los de Marie-Laure Ryan, Serge Bouchardon y Espen Aarseth, ya que contemplan posibilidades más actuales de interactividad.

⁶⁴ Sólo las acciones ¿Qué se le pide al lector/usuario que haga, eso en qué aporta al texto o qué provoca en el texto o qué le comunica al lector/usuario? Remediación de gestos/actos de nuestra vida diaria.

⁶⁵ Véanse páginas 69-71.

Estas dos consideraciones me llevaron a crear y utilizar la siguiente tabla de análisis⁶⁶ en cada escena; las casillas fueron llenadas según el comportamiento particular de los tres elementos que operan en la construcción cibertextual de *Déprise*:

“Toda mi vida creí tener por delante infinidad de mundos posibles. ‘El universo entero me pertenece’, pensaba. Puedo elegir. Soy dueño de mi destino. Puedo tener aquello que deseo. Seré lo que quiero ser.”					
Signo verbal	Movimiento Ritmo	Visualización en pantalla		Fluidez	Visualización en pantalla
	x	La narración adopta el ritmo de la interacción del lector		x	Rápida transformación de las letras de cada enunciado para componer otro
	Interacción	¿Para qué?	Reactiva	Mantener en marcha la máquina textual / Navegación simple	
			-	x	
¿En qué consiste?		Acceder	Manipular		
	x	-			
Medio	Objetos simbólicos	Visualización en pantalla		Argumento	Visualización en pantalla
	-	-		x	Formas circulares
	Tono			Visualización en pantalla	
	-			-	
	Simbolismo (Color)	Visualización en pantalla		Tono (Color)	Visualización en pantalla
	x	Naranja, amarillo, azul, morado, cian, verde, rosa, magenta y rojo		x	Luminoso
	Movimiento	Visualización en pantalla		Simulación	Visualización en pantalla
	-	-		-	-
Audio			Audición en bocinas		
x			Voz femenina, digitación telefónica, notas musicales de una armónica de cristal		
Interacción	¿Para qué?	Reactiva	Mantener en marcha la máquina textual / Navegación simple		
		x	-		
	¿En qué consiste?	Acceder	Manipular		
		x	-		
		Introducir información	Texto Imagen Sonido/video		
		-			

Tabla 6. Modelo de análisis utilizado de la primera parte de la Escena 1.

Como resultado de mi análisis, elaboré los siguientes esquemas que muestran a detalle la operación en conjunto de cada uno de los tres elementos que hacen que *Déprise* funcione como una máquina textual bajo el modelo de cibertexto.

⁶⁶ Se coloca “x” para indicar que ese objeto o fenómeno se observa en la pantalla, en el recuadro lateral “Visualización en pantalla” se explica lo que se observa. Se coloca “-” para indicar que ese objeto o fenómeno no se observa en la pantalla.

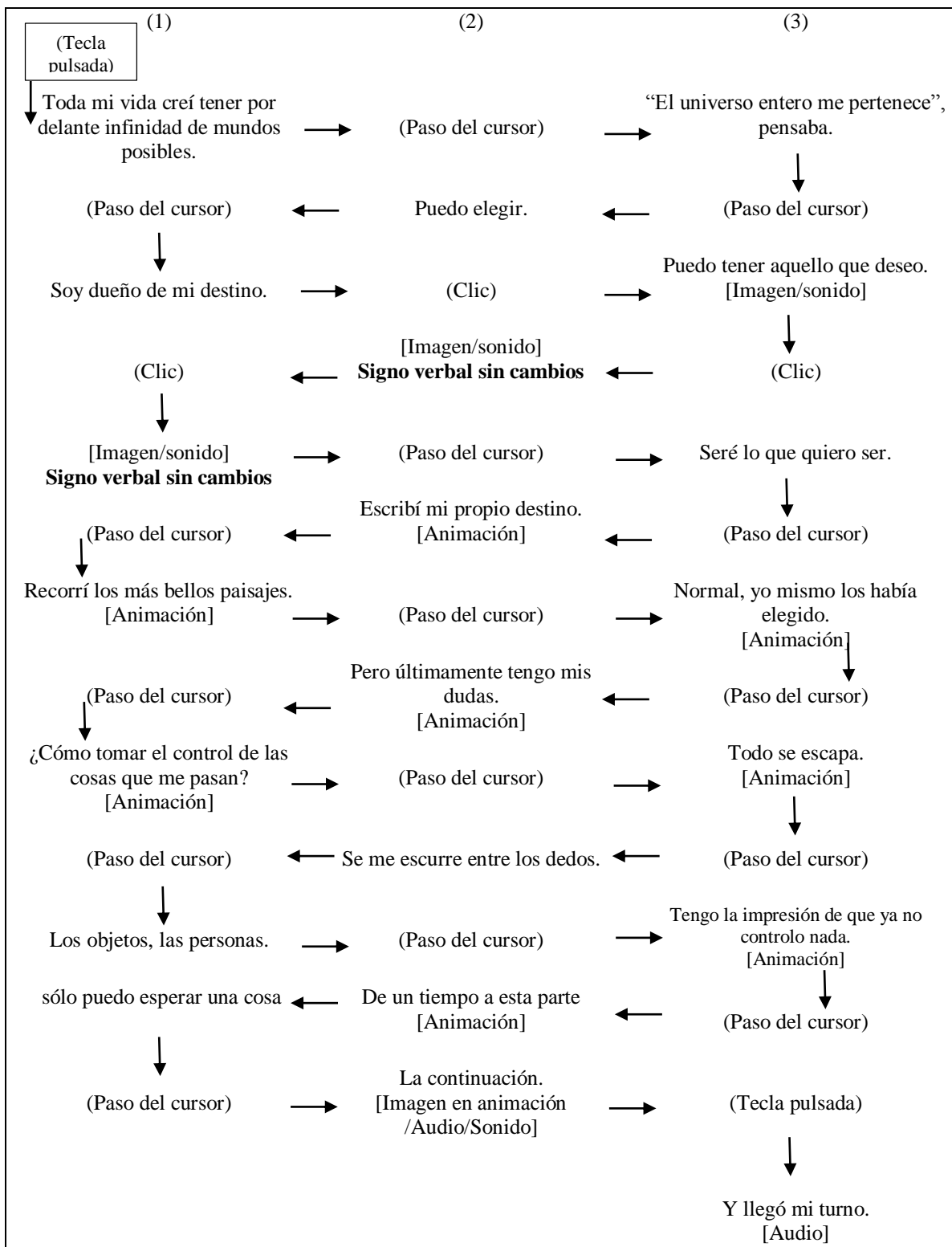
6.1. Operación cibertextual

Con el fin de observar, paso por paso, la operación como cibertexto de *Déprise*, a continuación presento un conjunto de esquemas que representan la triada cibertextual de cada escena. En cada sección registré lo que poco a poco ocurre en la pantalla, por lo tanto, la posición de los componentes de la triada cibertextual es variable. Estos esquemas también hacen visible mi afirmación en la que sostengo que la interacción del lector es determinante para que la trama avance (principio de causa/consecuencia).

El recuadro que representa al medio como el espacio donde ocurre el texto, en este sentido, puedo decir que el medio tiene la característica de ser permanente durante la lectura de *Déprise*. Para hacer una distinción, coloqué entre corchetes [] las descripciones de las intervenciones del medio (multimedia). Las intervenciones del lector están descritas dentro de un paréntesis (); mientras que aquellas del signo verbal no van acompañadas de algún signo. Por último, las flechas señalan el progreso de la narración. Antes de cada esquema, realizo una valoración sobre los efectos estéticos de la obra y ofrezco el contexto de la obra que se analiza en cada apartado.

6.1.1. Escena 1

Al inicio de la escena, pulsar una tecla es similar a la acción de abrir la cubierta de un libro para dar comienzo a la lectura. Aquí, tanto las animaciones como las acciones interactivas de manipulación, reacción y acceso remiten a la fuerte sensación de control que el protagonista dice haber experimentado en el pasado y que paulatinamente ha perdido. Mientras tanto, el sonido de la armónica de cristal alimenta el momento de introspección vivido por el protagonista.



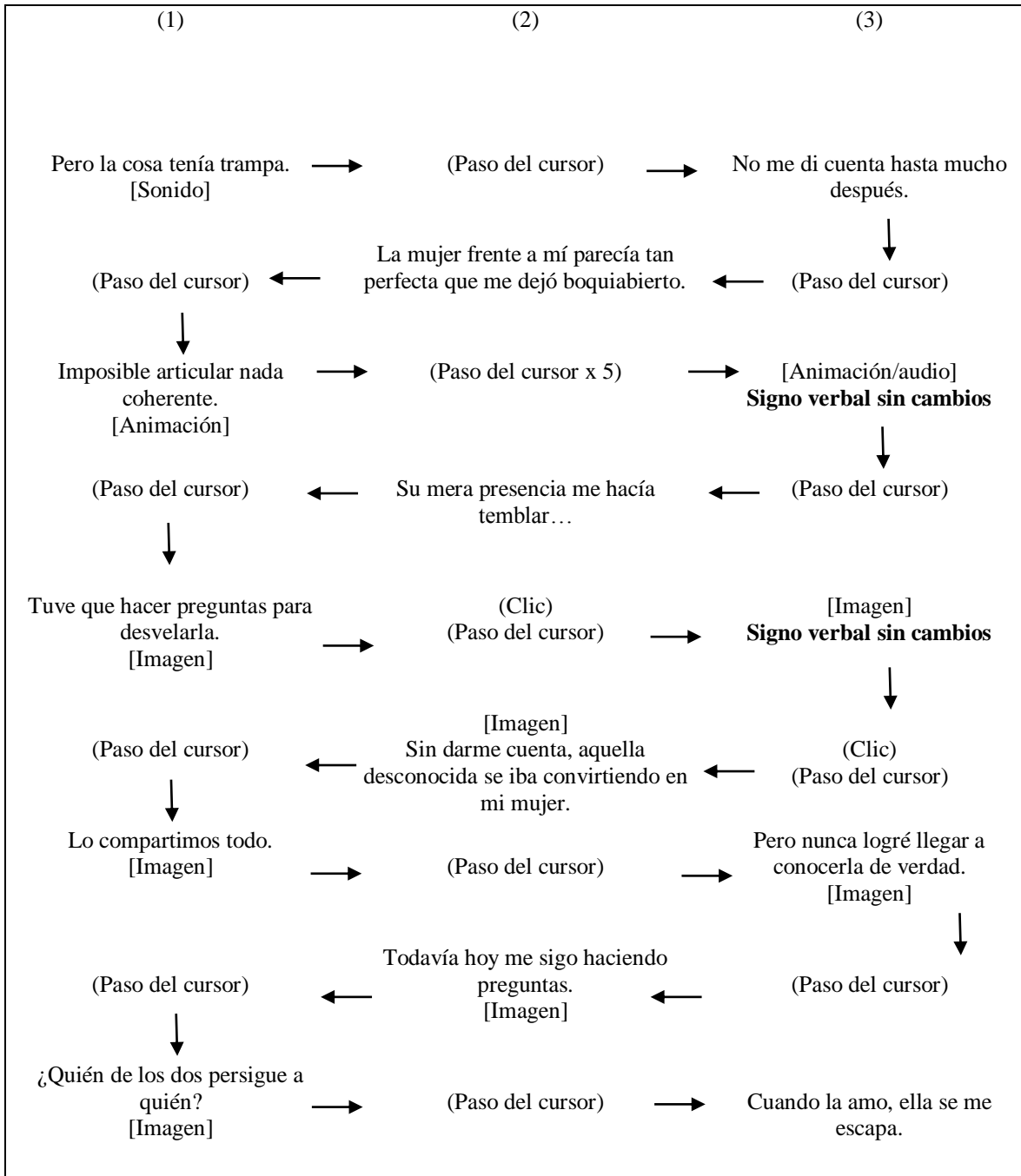
Esquema 1. Operación cibertextual en la Escena 1.

6.1.2. Escena 2

Siguiendo con la introspección del protagonista en la Escena 1, aquí los autores recurren a la figura retórica de la analepsis.⁶⁷ La Escena 2 primero narra el estado de asombro, nerviosismo e inseguridad vivido por el protagonista cuando conoce a la mujer que sería su esposa. El sonido reproducido sin alteración durante toda la escena coloca al lector en un ambiente público y cotidiano sin la necesidad de una imagen, además contrasta con el momento de inestabilidad, es decir, de pérdida de control por parte del protagonista.

La primera animación que participa en la primera parte de la Escena 2 es activada cada vez que el cursor es arrastrado. La segunda parte de la escena consiste en narrar el proceso incierto de descubrir a una persona, de deducir quién es el otro: crear una imagen única que nadie más puede ver. Sin importar el tipo de acción que el lector decida ejecutar, la animación de esta parte de la obra consiste en crear una imagen “hecha de preguntas”.

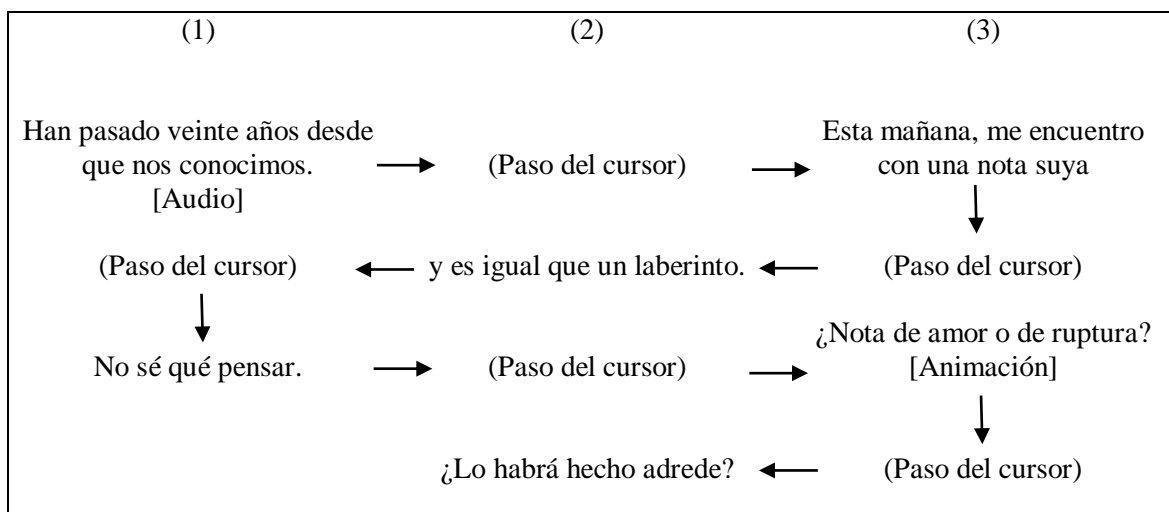
⁶⁷ “Pasaje de una obra literaria que trae una escena del pasado rompiendo la secuencia cronológica”. Diccionario en línea de la Real Academia Española. Disponible en: <<http://dle.rae.es/?id=2VxuJDd>>.



Esquema 2. Operación cibertextual en la Escena 2.

6.1.3. Escena 3

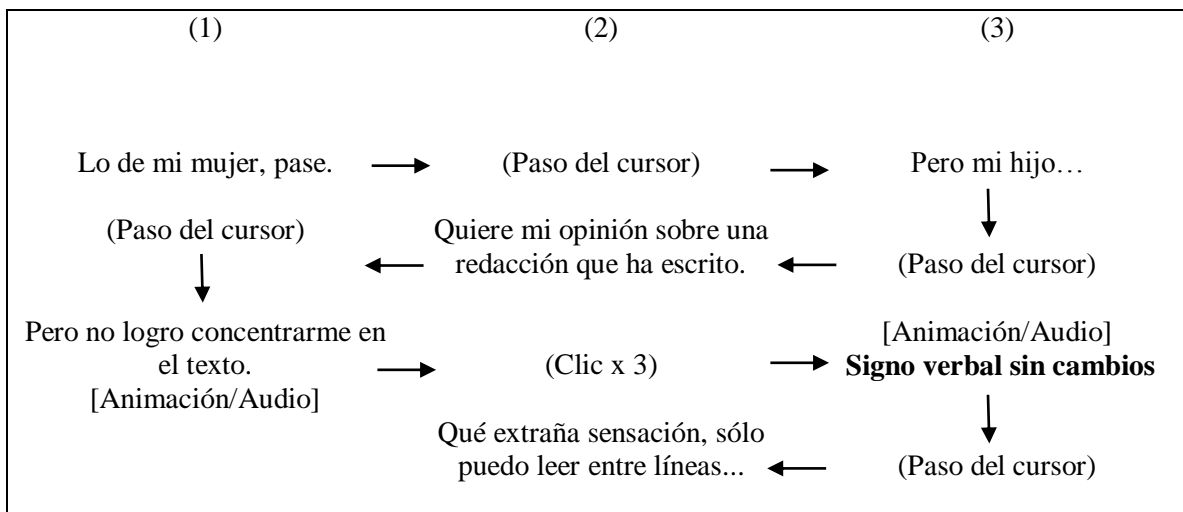
Como Robelet (2016) indica: “entramos en el presente de su vida [del protagonista], de su pérdida de control”. El canal auditivo posee una carga semiótica importante pues en su manipulación, a través de la interactividad, es narrada la pérdida de control del protagonista en su matrimonio. En la escena, hay un texto epistolar, también manipulable, que narra un estado de confusión. Como resultado, el audio es reproducido sin distorsiones cuando en pantalla se lee una nota de amor, mientras que cuando se lee una nota de ruptura, el audio deja de ser comprensible. El signo verbal no deja de ser relevante en la construcción cibertextual de la escena 3, pues como en las dos anteriores, continúa siendo la puerta de acceso, la guía, para las narraciones del medio (multimedia) con la interactividad.



Esquema 3. Operación cibertextual en la Escena 3.

6.1.4. Escena 4

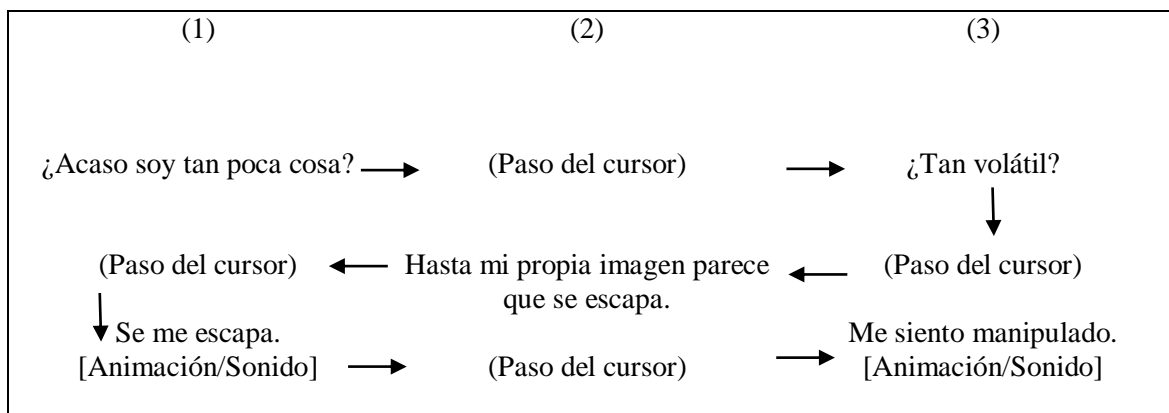
Al igual que en la anterior, la cuarta escena recurre a una animación que permite la manipulación de las palabras para crear imágenes que narran, en este caso, la sensación de pérdida de control en la relación del protagonista con su hijo. El lector observa e interactúa con una metáfora visual construida a partir de la animación de un párrafo y un enunciado del signo verbal: “Qué extraña sensación, sólo puedo leer entre líneas...” Una vez más, el canal auditivo ayuda a la inmersión del lector en la escena. Al leer el párrafo y las oraciones ocultas que se muestran con cada clic, el lector es colocado en la posición del protagonista, quien siente una pérdida de control cuando lee que su hijo habla sobre la falta de héroes en su vida, pero entre líneas le reclama la carencia de una figura paterna y le anuncia su próxima partida.



Esquema 4. Operación cibertextual en la Escena 4.

6.1.5. Escena 5

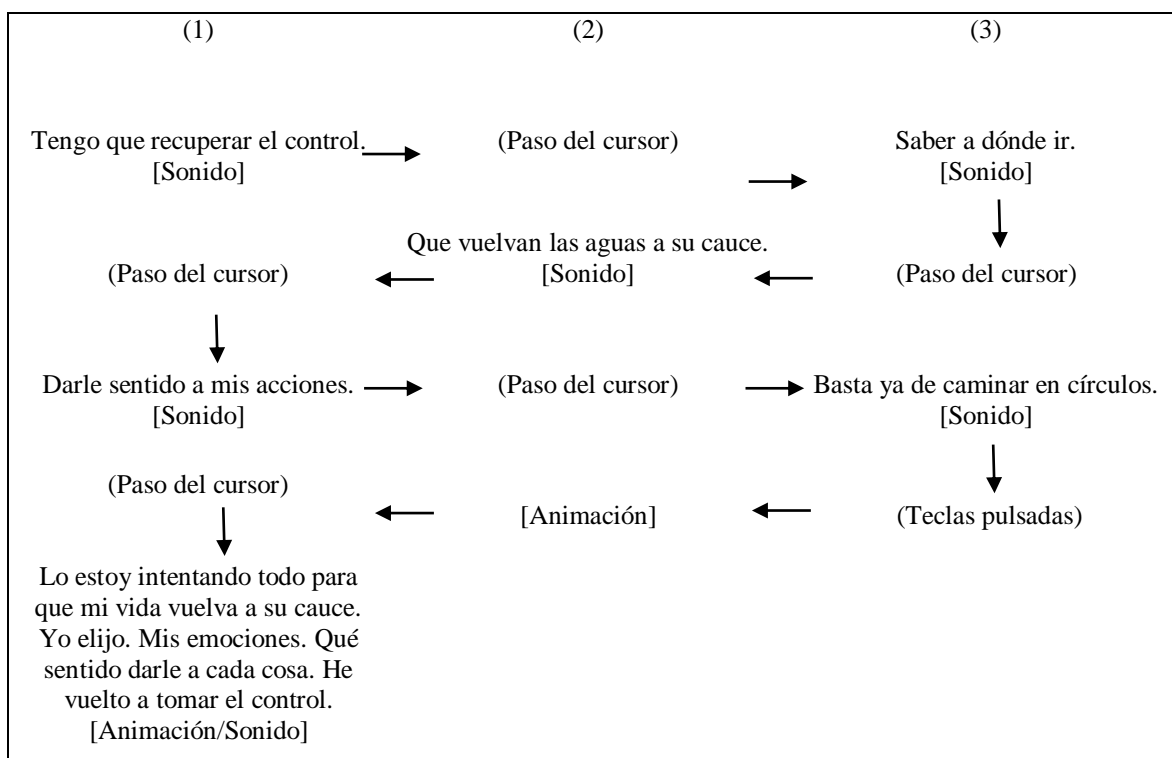
El protagonista centra su atención en la pérdida de control consigo mismo. La inestabilidad y la sensación de falta de reconocimiento son expresadas en el signo verbal y son hechas visibles en la animación y tangibles con la interactividad. La opción de encender la cámara web y manipular su propia imagen, de nuevo coloca al lector en la posición del protagonista, algo muy similar a lo que sucede cuando se lee un texto en primera persona.



Esquema 5. Operación cibernética en la Escena 5.

6.1.6. Escena 6

Al final, se narra la vana intención del protagonista de regresar a una estabilidad y orden en su vida, de alejarse del descontrol que desde la Escena 1 expresa que ha padecido. En la primera animación, el lector, a través del cursor, es la guía que traza el camino que deben seguir las palabras. El deseo de tener un control es perceptible cuando el lector debe tener cuidado en cómo traza los caminos, de lo contrario, los enunciados serán ilegibles. A su vez, las letras se mueven de forma escurridiza: no se mantienen por mucho tiempo en la pantalla y poco a poco se deslizan hacia el fondo, es por lo tanto, la metáfora visual de un deseo de control mal logrado, insostenible. La segunda animación, que no presenta lo que el lector teclea, viene a confirmar aquello que la primera me hace sospechar: que el regreso del control es sólo una ilusión.



Esquema 6. Operación cibertextual en la Escena 6.

6.2. ¿Cómo participa cada elemento en la construcción cibertextual?

Serge Bouchardon (2009) recurre a la obra *Apparition inquiétantes*⁶⁸ para hablar de una narración multimedia que funciona en relación a otra basada en un signo verbal, cuando en la pantalla se observa una yuxtaposición de medios. El medio (multimedia) en *Déprise* cumple la misma función narrativa: la creación de sentido recae sobre la conjunción de imágenes, sonidos, animaciones y video, y una narración textual, la cual siempre funge como guía, es decir, la primera “puerta retórica” en un texto electrónico, como Doménico Chiappe comenta.⁶⁹

Richard Ziegfeld afirma que todos “los elementos gráficos tienen contrapartes literarias” (1989: 353). Basándome en lo anterior y en la polifonía multimedia que recurre a la metáfora y a la metonimia para comunicarse con el lector (Chiappe, 2009), he elaborado los siguientes cuadros que muestran las narraciones textual y multimedia realizadas simultáneamente para construir un sentido en cada una de las escenas. Los enunciados resaltados en negro de la narración textual son las palabras clave que, a mi criterio, sostienen una relación directa con los materiales visuales y auditivos. Antes de cada cuadro presento la misma valoración y contexto de las escenas que presenté desde el apartado 6.1.1 hasta el 6.1.6, ello con el fin de ofrecer mejor panorama de lo que aquí analizo.

En este contexto y como resultado de analizar los cuadros que a continuación presento, las metáforas visuales, creadas a partir de una relación palabra-imagen en movimiento, son esenciales en la función narrativa de las escenas: 1, 3 y 5. Por su parte, el material auditivo ofrece tonalidades emocionales a la narración textual y el material visual en las escenas: 1 y 5. La remediación de sonidos ambientales particulares y la utilización de voces humanas aumentan la inmersión del lector en la narración textual dentro de las escenas: 1, 2, 4 y 6. Por último, la participación del material auditivo manipulable de la Escena 3 es relevante para la creación de un significado pues “su ritmo, el tiempo y la armonía intentan conectar con el espectador” (Chiappe, 2009: 36).

⁶⁸ De Anne-Cécile Brandenbourger (Bruselas, 1998). Es una historia hipertextual en formato de serie que fue publicada de 1998 a 2000. Comienza con el asesinato de un médico en su piscina, el universo diegético de la historia se abre dramáticamente en un panorama extraño y variado. El contenido visual (fotografías digitales generalmente alteradas) se agrega al texto. Fuente: <<https://elmcip.net/>>.

⁶⁹ Véase página 60.

6.2.1. Escena 1

Al inicio de la escena, pulsar una tecla es similar a la acción de abrir la cubierta de un libro para dar comienzo a la lectura. Aquí, tanto las animaciones como las acciones interactivas de manipulación, reacción y acceso remiten a la fuerte sensación de control que el protagonista dice haber experimentado en el pasado y que paulatinamente ha perdido. Mientras tanto, el sonido de la armónica de cristal alimenta el momento de introspección vivido por el protagonista.



Imagen 1. Fragmento de la Escena 1.

Signo verbal Narración textual	Medio Narración multimedia		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee ⁷⁰	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector “hace” ⁷¹
Toda mi vida creí tener por delante infinidad de mundos posibles. "El universo entero me pertenece" , pensaba. Puedo elegir. Soy dueño de mi destino. Puedo tener aquello que deseo. Seré lo que quiero ser.	-Formas circulares en color naranja, amarillo, azul, morado, cian, verde, rosa, magenta y rojo con un tono luminoso	-Reproducción de notas musicales de una armónica de cristal cada vez que una forma circular aparece	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla

Cuadro I. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 1 de *Déprise*.

Cuando en pantalla se lee:

“Se me escurre entre los dedos.”

La animación se detiene, el único recurso multimedia que queda habilitado es el sonido de las notas solitarias, en palabras de Robelet, este es el momento cuando el “lector comienza a experimentar gestualmente [a través de la interacción]” (2016)⁷² la pérdida de control que el protagonista expresa que siente en su vida.

Signo verbal Narración textual	Medio Narración multimedia		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector “hace”
Escribí mi propio destino. Recorrí los más bellos paisajes. Normal, yo mismo los había elegido. Pero últimamente tengo mis dudas. ¿Cómo tomar el control de las cosas que me pasan? Todo se escapa. Se me escurre entre los dedos.	-Formas circulares emergentes en distintos colores y tono luminoso en movimiento lineal y veloz. -Formas lineales en movimiento que recrean la acción de desplazamiento	-Reproducción de notas musicales de una armónica de cristal cada vez que una forma circular aparece. -Melodía cadenciosa que acompaña la animación de las formas lineales	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla. -Acción de manipulación: desplazar, cambiar la apariencia o el estado

Cuadro II. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 1 de *Déprise*.

⁷⁰ De acuerdo con la primera definición que ofrece el diccionario en línea de la Real Academia Española: “Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados”. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=N3m3mKb>>.

⁷¹ De acuerdo con la tipología de acciones que propone Serge Bouchardon. Véase página 74. Acción que recae sobre formas semióticas (texto, imagen, sonido, video, etc.).

⁷² “A partir de la asunción de que todo clic puede ser interpretado, Bouchardon (2014) propone un nuevo enfoque sobre cómo el lector interactúa con el medio digital a través de un “repertorio de gestos” cuyo uso depende del dispositivo que se utilice para interactuar con un particular texto digital” (Ensslin, 2014).



Imagen 2. Fragmento de la Escena 1.

Signo verbal Narración textual	Medio Narración multimedia		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector "hace"
Los objetos, las personas. Tengo la impresión de que ya que no controlo nada. De un tiempo a esta parte [...] [...] sólo puedo esperar una cosa. La continuación. Y llegó mi turno.	-Formas circulares en distintos colores y tono luminoso emitidas desde el cursor que al ascender se desvanecen. -Formato numérico digital de horas, minutos y segundos que se sincroniza con la hora marcada en la computadora	-Reproducción de notas musicales de una armónica de cristal cada vez que una forma circular aparece. -Voz femenina y melodías	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla

Cuadro III. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 1 de *Déprise*.

6.2.2. Escena 2

Para seguir con la introspección del protagonista, presentada en la Escena 1, aquí los autores recurren a la figura retórica de la analepsis. La Escena 2 primero narra el estado de asombro, nerviosismo e inseguridad vivido por el protagonista cuando conoce a la mujer que sería su esposa. El sonido reproducido durante toda la escena coloca al lector en un ambiente público y cotidiano, sin la necesidad de una imagen, además contrasta con el momento de inestabilidad, es decir, de pérdida de control por parte del protagonista.

A diferencia de la escena anterior, la segunda ofrece al lector un tipo de interactividad más dinámica. Sus resultados más llamativos en términos estéticos y de la construcción de significado, llevan a que el análisis de Romane Robelet (2016) señale el elemento de la interactividad como esencial en esta escena. Sin embargo, en mi análisis cibertextual, lo es en todas las escenas. Es por eso que en un apartado posterior presentaré las acciones interactivas, las tipificaré y clasificaré.

La primera animación es activada cada vez que el cursor es arrastrado, mientras que, los signos verbales y el canal sonoro del medio responden en conjunto a las acciones del lector. En ella, los autores utilizan un *software* de reconocimiento de voz⁷³ para que una voz masculina pronuncie la frase que selecciona por el lector. Al mismo tiempo, la intervención del lector acciona una animación en la cual la frase elegida cambia a otra: lo que el lector lee y escucha en un inicio, no tiene nada que ver con lo que el lector lee después de su acción interactiva.

A efecto de la colaboración entre signos verbales en movimiento, el canal sonoro y la acción del lector, la incoherencia referida por la voz omnisciente del signo verbal: “Imposible articular nada coherente”, queda “ilustrada” a los ojos y oídos del lector.

⁷³ Conferencia ofrecida el 21 de septiembre del 2010 por Serge Bouchardon durante el Seminario de Comunidades de Literatura Electrónica, celebrado en Bergen, Noruega. Disponible en: <<https://vimeo.com/15779853>>.

Las frases originales y modificadas no forman parte de la narración y no representan acciones que impliquen un avance. Entre cada frase original y nueva existe una relación sonora que en cierta medida remite a la figura retórica de la paronomasia.⁷⁴ Si bien es cierto que, en la figura de la paronomasia, la relación de palabras no sólo es sonora sino también sintáctica, el fenómeno que rescatamos aquí, es el sonoro por ofrecer una característica estética a la obra. Por otra parte, el recurso hipertextual de permitir al lector seleccionar las frases en cualquier orden tampoco implica una intervención en el desenvolvimiento de la historia.

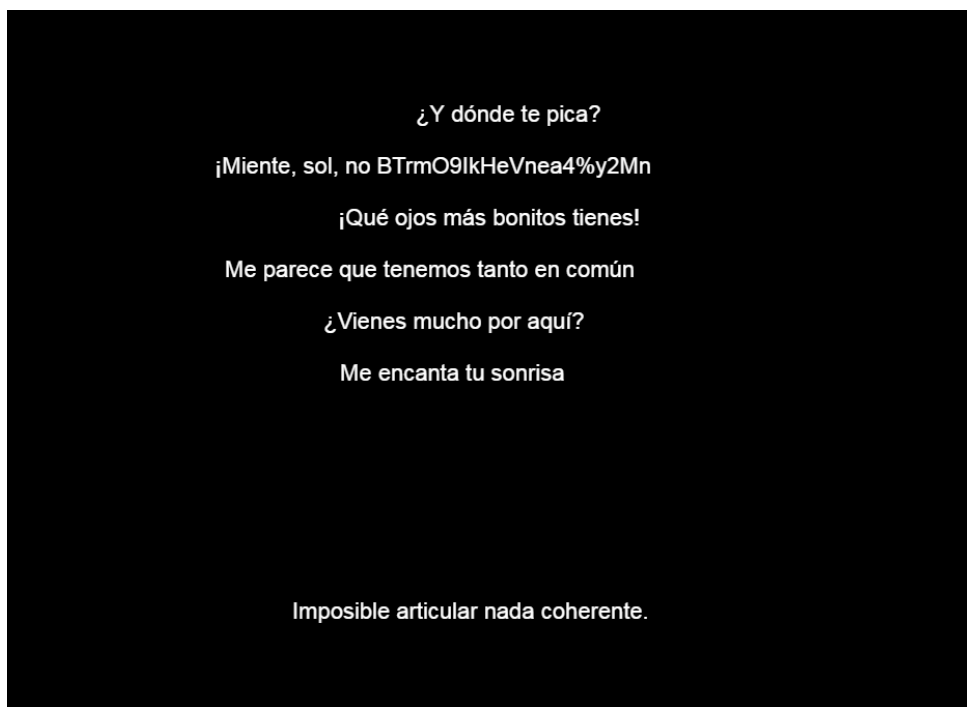


Imagen 3. Fragmento de la Escena 2.

⁷⁴ “Empleo en una frase y próximos entre sí, de dos vocablos semejantes en el sonido pero diferentes en el significado”. Diccionario en línea de la Real Academia Española. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=N3m3mKb>>.

Signo verbal	Medio (multimedia)		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector "hace"
Pero la cosa tenía trampa. No me di cuenta hasta mucho después. La mujer frente a mí parecía tan perfecta que me dejó boquiabierto. Imposible articular nada coherente.		-Reproducción de sonidos que recrean el ambiente de un lugar público	
Imposible articular nada coherente.	-Frasas interrogativas cuyas letras se transforman para formar otras frases interrogativas sin sentido	-Reproducción de sonidos que recrean el ambiente de un lugar público -Reproducción de voz masculina	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla

Cuadro IV. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 2 de *Déprise*.

La segunda parte de la escena consiste en narrar el proceso incierto de descubrir a una persona, de deducir quién es el otro: crear una imagen única, que nadie más puede ver. Sin importar el tipo de acción que el lector decida ejecutar, la animación de esta parte de la obra consiste en crear una imagen "hecha de preguntas".

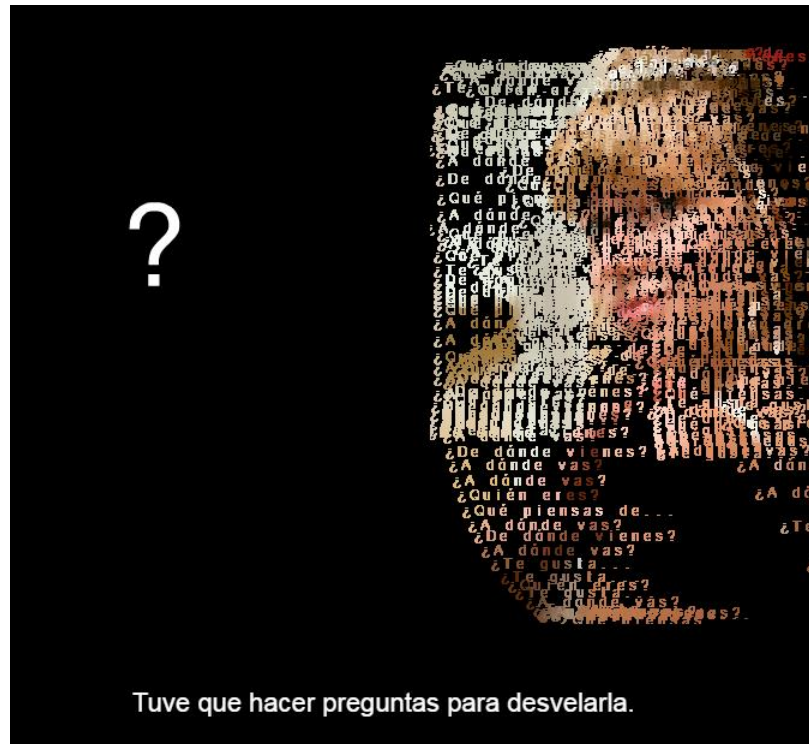


Imagen 4. Fragmento de la Escena 2.

Signo verbal	Medio (multimedia)		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector "hace"
<p>Imposible articular nada coherente. Su mera presencia me hacía temblar... Tuve que hacer preguntas para desvelarla. Sin darme cuenta, aquella desconocida se iba convirtiendo en mi mujer. Lo compartimos todo. Pero nunca logré llegar a conocerla de verdad. Todavía hoy me sigo haciendo preguntas. ¿Quién de los dos persigue a quién? Cuando la amo, ella se me escapa.</p>	<p>-Signo de interrogación blanco con contorno amarillo y luminoso. -Frases interrogativas completas e incompletas -Imagen borrosa en tonos brillantes de una mujer</p>	<p>-Reproducción de sonidos que recrean el ambiente de un lugar público</p>	<p>-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla</p>

Cuadro V. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 2 de *Déprise*.

6.2.3. Escena 3

Como Robelet (2016) indica: “entramos en el presente de su vida [del protagonista], de su pérdida de control”. El canal auditivo posee una carga semiótica importante pues en su manipulación, a través de la interactividad, es narrada la pérdida de control del protagonista en su matrimonio. En la escena, hay un texto epistolar, también manipulable, que narra un estado de confusión. Como resultado, el audio es reproducido sin distorsiones cuando en pantalla se lee una nota de amor, mientras que cuando se lee una nota de ruptura, el audio deja de ser comprensible. El signo verbal no deja de ser relevante en la construcción cibertextual de la escena 3, pues como en las dos anteriores, continúa siendo la puerta de acceso, la guía, para las narraciones del medio (multimedia) con la interactividad.

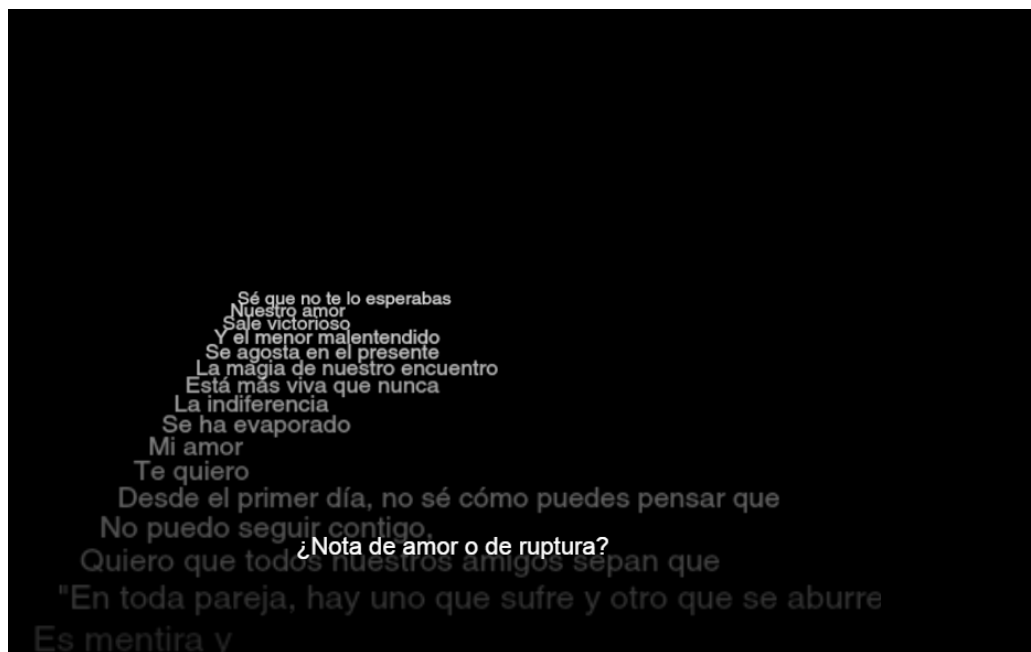


Imagen 5. Fragmento de la Escena 3.

A partir de la lectura en sentido inverso de las mismas palabras, el lector percibe en pantalla dos textos diferentes. Esta doble percepción es instantánea y ocurre en el mismo lugar gracias a la interactividad. Además, los autores recurrieron a la omisión de signos de

puntuación, así como a la utilización del hipérbaton⁷⁵ para lograr presentar dos textos con significados contrarios en un mismo lugar y momento de lectura.

Signo verbal	Medio (multimedia)		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector “hace”
Han pasado veinte años desde que nos conocimos. Esta mañana, me encuentro con una nota suya y es igual que un laberinto. No sé qué pensar. ¿Nota de amor o de ruptura? ¿Lo habrá hecho adrede?	-Texto epistolar en movimiento descendente y ascendente	-Reproducción distorsionada o normal de la pieza operística <i>Habanera</i> , en sincronía con el movimiento del texto epistolar	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla. -Acción de manipulación: desplazar, cambiar la apariencia o el estado

Cuadro VI. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 3 de *Déprise*.

6.2.4. Escena 4

Al igual que en la anterior, la cuarta escena recurre a una animación que permite la manipulación de las palabras para crear imágenes que narran, en este caso, la sensación de pérdida de control en la relación del protagonista con su hijo. El lector observa e interactúa con una metáfora visual construida a partir de la animación de un párrafo y un enunciado del signo verbal: “Qué extraña sensación, sólo puedo leer entre líneas...” Una vez más, el canal auditivo ayuda a la inmersión del lector en la escena. Al leer el párrafo y las oraciones ocultas que se muestran con cada clic, el lector es colocado en la posición del protagonista, quien siente una pérdida de control cuando lee que su hijo habla sobre la falta de héroes en su vida, pero entre líneas le reclama la carencia de una figura paterna y le anuncia su próxima partida.

⁷⁵ Figura retórica que consiste en la “alteración del orden que las palabras tienen por lo general en el discurso.” Diccionario en línea de la Real Academia Española. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=KQc0GSw>>.

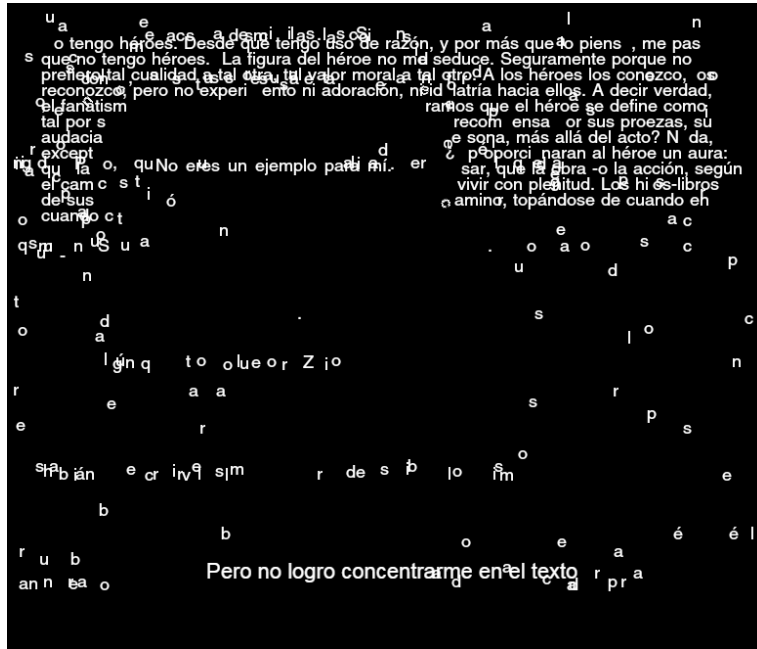


Imagen 6. Fragmento de la Escena 4.

Roman Robelet (2016), otorga una doble dimensión al párrafo original (tal y como ocurre con el fragmento textual de la escena anterior). Por cada clic, la animación devela una frase escondida, es así como el lector *de verdad* está leyendo entre líneas.

Signo verbal	Medio (multimedia)		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector "hace"
Lo de mi mujer, pase. Pero mi hijo... Quiere mi opinión sobre una redacción que ha escrito. Pero no logro concentrarme en el texto. Qué extraña sensación, sólo puedo leer entre líneas...	-Letras blancas navegan a lo largo de la pantalla hasta construir un párrafo, las letras del párrafo formado cambian de posición para crear otros enunciados	-Reproducción de voz masculina joven	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla

Cuadro VII. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 4 de *Déprise*.

6.2.5. Escena 5

El protagonista centra su atención en la pérdida de control consigo mismo. La inestabilidad y la sensación de falta de reconocimiento son expresadas en el signo verbal y son hechas visibles en la animación y tangibles con la interactividad. La opción de encender la cámara web y manipular su propia imagen, de nuevo coloca al lector en la posición del protagonista, algo muy similar a lo que sucede cuando se lee un texto en primera persona.

Si antes de comenzar la obra, el lector autorizó la activación de la cámara web, entonces lo que aparecerá en pantalla es su imagen captada en tiempo real. De este modo, Robelet (2016) comenta, Bouchardon “juega con la instantaneidad”. Al igual que en la última parte de la Escena 1, la obra y el lector comparten el mismo tiempo, “viven” en el mismo momento.



Imagen 7. Fragmento de la Escena 5.

Mientras que el lector lleva a cabo estas acciones de manipulación, a través del canal auditivo del medio (multimedia) suena la pieza musical: *Les êtres indécis* (2002), de Hervé Zénouda. Se trata de una canción en la que intervienen saxofón, guitarra modificada y batería, con sonidos aislados y sin aparente armonía que crea un ambiente de desconcierto.

Cabe señalar que, en esta penúltima escena, la interacción del lector no interfiere en el comportamiento del canal auditivo. Durante la interacción en el medio (multimedia), la interacción en el signo verbal no deja de estar habilitada, por lo que la narración no se detiene.

Signo verbal	Medio (multimedia)		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector "hace"
¿Acaso soy tan poca cosa? ¿Tan volátil? Hasta mi propia imagen parece que se escapa. Se me escapa. Me siento manipulado.	-Proyección acelerada de imágenes distorsionadas de un hombre joven o de la imagen distorsionada del lector captada en tiempo presente	-Reproducción de sonidos aislados y sin armonía de instrumentos musicales	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla

Cuadro VIII. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 5 de *Déprise*.

6.2.6. Escena 6

Al final, se narra la vana intención del protagonista de regresar a una estabilidad y orden en su vida, de alejarse del descontrol que desde la Escena 1 expresa que ha padecido. En la primera animación, el lector, a través del cursor, es la guía que traza el camino que deben seguir las palabras. El deseo de tener un control es perceptible cuando el lector debe tener cuidado en cómo traza los caminos, de lo contrario, los enunciados serán ilegibles. A su vez, las letras se mueven de forma escurridiza: no se mantienen por mucho tiempo en la pantalla y poco a poco se deslizan hacia el fondo, es por lo tanto, la metáfora visual de un deseo de control mal logrado, insostenible.

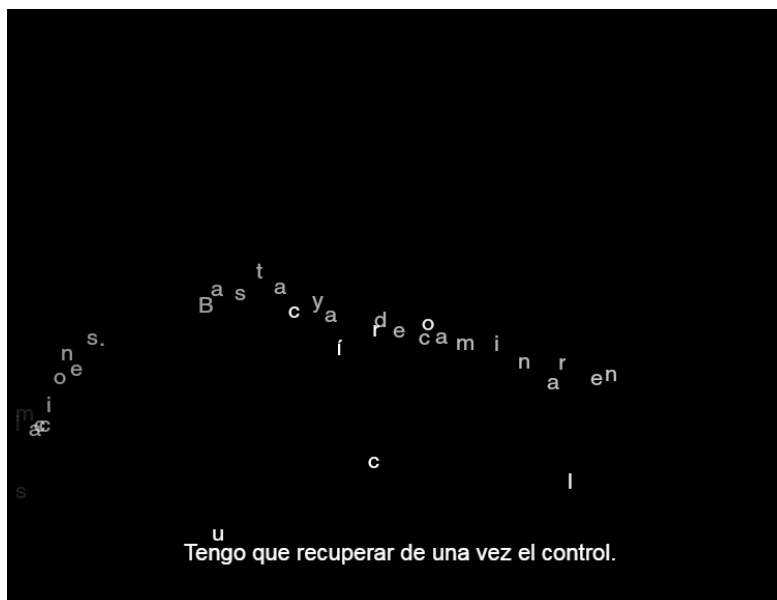


Imagen 8. Fragmento de la Escena 6.

La segunda animación, que no presenta lo que el lector teclea, viene a confirmar aquello que la primera me hace sospechar: que el regreso del control es sólo una ilusión. Cuando el lector interactúa, comienza un soliloquio en el cual el protagonista describe su estado emocional actual: la decepción de una nueva pérdida de control a pesar de querer retomarlos.

Signo verbal	Medio (multimedia)		Tipo de acción interactiva
Lo que se lee	Lo que se ve	Lo que se escucha	Lo que el lector "hace"
Tengo que recuperar el control. Saber a dónde ir. Que vuelvan las aguas a su cauce. Darle sentido a mis acciones. Basta ya de caminar en círculos.		- Reproducción de sonidos de un ligero cascabeleo	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla
Tengo que recuperar el control. Basta ya de caminar en círculos. Lo estoy intentando todo para que mi vida vuelva a su cauce. Yo elijo. Mis emociones. Qué sentido darle a cada cosa. He vuelto a tomar el control.		-Reproducción de sonidos de máquina de escribir	-Acción de acceso: hacer aparecer en pantalla

Cuadro IX. ¿Cómo participa cada elemento en el cibertexto? Escena 6 de *Déprise*.

6.3. Diseño del signo verbal en la superficie de *Déprise*

El signo verbal tiene un comportamiento lingüístico que no está determinado por el papel o la pantalla. La frase con la que inicia la Escena 1: “Toda mi vida creí tener por delante infinidad de mundos posibles.”, emite el mismo mensaje, sin importar si es leído aquí o frente a la computadora. Ya que el medio, a través de la multimedia, también utiliza letras, palabras y textos adicionales, el signo verbal se distingue porque ahí la narración avanza, es decir, ofrece información nueva en cada nuevo mensaje.

No existe razón para pensar que, a través de la pantalla, el autor no se esforzará en tratar al signo verbal de la mejor manera artística posible, como lo haría en el formato impreso. Sin importar el medio, se trata de encontrar la “expresión necesaria, única, densa, concisa, memorable [...] una paciente búsqueda del *mot juste*” (Chiappe, 2009: 52).

En las seis escenas que conforman *Déprise*, el signo verbal es presentado en enunciados; oraciones cortas que dejan libre un espacio visual y comunicativo que es aprovechado para introducir el lenguaje multimedia. Stephen Kerr (1987: 104) considera a las oraciones cortas como una de las diferencias más considerables entre el formato electrónico y el formato impreso, ya que estas determinan el nivel de la superficie (interfaz) en cuanto a la legibilidad y complejidad del texto. La estructura hipertextual se distingue por el uso de formas breves de enunciación: es una red de mensajes concisos con una alta calidad narrativa; cada mensaje (nodo) debe contar con la cantidad de información suficiente para que el lector reflexione y decida al momento la dirección de su camino narrativo.

A diferencia de un hipertexto, los enunciados breves de *Déprise* cuentan –sin perder concisión y calidad narrativa– una historia lineal. Asimismo, la historia lineal, presentada en fragmentos hipertextuales ayuda a crear la “ilusión” de una navegación hipertextual que se caracteriza por un salto constante entre oraciones.⁷⁶

⁷⁶ Es ilusión porque los autores no ofrecen al lector la opción de intervenir como ocurriría en un hipertexto.

Ya que en *Déprise*, todos los caracteres que conforman la narración verbal siempre son presentados en color blanco sobre un fondo negro, el signo verbal no fue analizado bajo los criterios de opciones gráficas y visuales propuestos por Richard Ziegfeld.

El signo verbal es la sección de la triada cibertextual que contiene la voz del protagonista, el narrador homodiegético.⁷⁷ Como mostraré más adelante, en la narración polifónica de las seis escenas, antes de entrar en contacto con el medio (multimedia), el lector primero tiene acceso al signo verbal. *Déprise* cumple con la idea de Doménico Chiappe en la que afirma que una narración hipermedia “la palabra escrita representa el primer nivel de retórica [...] los vocablos textuales sirven de «puertas de entrada» a otros planos narrativos...” (2009: 5).

6.4. Opciones gráficas y visuales en el signo verbal de *Déprise*

El hecho de que el ritmo del signo verbal en *Déprise* adopte el ritmo de la interacción del lector, quiere decir que la presentación de nuevos enunciados depende del tiempo en que el lector demore en actuar. En un sentido estricto, la aceleración o desaceleración del ritmo narrativo no son directamente controladas por los autores.

Por lo que respecta a la fluidez, es decir, el movimiento aplicado al signo verbal, el lector observa tres distintas animaciones utilizadas para formar enunciados. La primera es observada en todas las escenas: la formación de nuevos enunciados a partir de la rápida transformación de las letras contenidas en el enunciado anterior. La segunda ocurre en la primera parte de la Escena 6:⁷⁸ cada letra surge de la pantalla y se desplaza sin orden a lo largo de ella para conformar un enunciado o parte del mismo. Por último, la tercera se encuentra en la segunda parte de la Escena 6. En un recuadro, el lector observa cómo cambian de inmediato las letras que acaba de teclear por otras que él no había seleccionado.

⁷⁷ Astrid Ensslin (2014) también reconoce esta figura en la voz narrativa de *Déprise*.

⁷⁸ En relación a la Escena 6, los signos verbales y las animaciones aplicadas a ellos se consideran parte del signo verbal porque es la voz del protagonista.

Estas animaciones son controladas por los autores para conseguir el control sobre situaciones y límites “[...] especialmente en el terreno psicológico” (Ziegfeld, 1989: 353), la baja velocidad con la que ocurren en *Déprise*, ayuda a crear en el lector “la sensación de que alguien, el autor o el lector, está en control de la función” (*id.*).

Si bien el lector no tiene el control, en el sentido de que no puede decidir la velocidad en que cada letra se transforma ni cómo será la composición del nuevo enunciado; la activación de las animaciones, gracias a su intervención, ayuda a producir en él una sensación de control o de pérdida de control. Una revisión retórica a las tres animaciones identificadas en el signo verbal, muestra que las dos primeras: transformación y traslado; son figuras que Alexandra Saemmer ha denominado como *movie-grams*: aquellas que expresan el mismo significado de las letras y su movimiento (Saemmer, 2010: 177):

Escena 1: “... Puedo elegir. Soy dueño de mi destino. [...] ¿Cómo tomar el control de las cosas que me pasan? Todo se escapa. [...] Tengo la impresión de que ya que no controlo nada”

Escena 2: “... Imposible articular nada coherente. [...] Cuando la amo, ella se me escapa.”

Escena 3: “... Esta mañana, me encuentro con una nota suya y es igual que un laberinto. No sé qué pensar. [...]”

Escena 4: “... Pero mi hijo [...] Quiere mi opinión sobre una redacción que ha escrito. Pero no logro concentrarme en el texto. [...]”

Escena 5: “... Hasta mi propia imagen parece que se escapa. Se me escapa. Me siento manipulado. [...]”

Escena 6: “... Tengo que recuperar el control. Saber a dónde ir. Darle sentido a mis acciones. Basta ya de caminar en círculos. [...]”

La tercera animación, también nombrada por Saemmer, corresponde a la figura de antagonismo de interfaz: el contenido del medio provocado por el gesto interactivo es contrario al contenido anunciado y esperado (Simanowski, 2010: 24): “[...] Yo elijo. Mis emociones. Qué sentido darle a cada cosa. He vuelto a tomar el control.”

Los espacios “vacíos” en la pantalla que son originados por el uso de oraciones breves y la forma en que los caracteres y las palabras son dispuestos bajo una textualidad cinética, deben ser vistos como parte del repertorio expresivo de *Déprise*, como sucede en *Un coup de dés jamais n’abolira le hasard*, de Guillaume Mallarme.⁷⁹

6.5. Tipo de acciones interactivas e interactividad

A continuación presento el tipo de acciones interactivas que debe realizar el lector en *Déprise*. Estas también fueron registradas y descritas en los cuadros de análisis del subcapítulo 6.2 con el fin de establecer y presentar su participación de la construcción del texto. La división que realicé en ese apartado está bajo la premisa de realizar un análisis basado en el modelo cibertextual.

6.5.1. Signo verbal

Sólo en el inicio de la Escena 1, el lector debe pulsar cualquier tecla para activar el signo verbal; en el inicio de las cinco escenas restantes, el signo verbal se activa de forma automática. La interactividad en el signo verbal tiene la finalidad de mantener funcionando la máquina textual, es decir, mantener avanzando la narración, y ocupa el segundo nivel de intencionalidad en los tipos de interacción identificados por Marie-Laure Ryan (2004: 249).

Dentro de las Escenas 1, 2, 3, 4 y 5, deslizar el cursor sobre la superficie del signo verbal es la acción interactiva no demandada al lector de forma explícita (el autor no proporciona instrucciones) para hacer que la narración avance,⁸⁰ cada acción de este tipo provocará que aparezcan nuevos enunciados en la pantalla. Acceder a nuevo contenido es una de las acciones propuesta al lector que Bouchardon enlista. Asimismo, su tipología corresponde a la interactividad de navegación simple, equiparable a la acción de “cambiar de página”.

⁷⁹ Como el crítico Nikolaj Lübecker ha señalado: “Con su disposición tipográfica, Mallarme cree haber hecho de la página una entidad sintagmática de tanta importancia como el verso” (2003, citado en Cleger, 2016: 36).

⁸⁰ Las únicas dos instrucciones dentro de la obra se localizan en la primera escena: “Pulse una tecla cualquiera”.

El signo verbal de la Escena 6 contiene dos acciones interactivas que también tienen la finalidad de mantener en marcha la máquina textual. La primera acción interactiva –presente al inicio de la escena– consiste en arrastrar el cursor sobre cualquier área de la pantalla para hacer aparecer nuevos enunciados o fragmentos de los mismos.

Debido a que la orientación de los enunciados, el lugar donde aparecen y la cantidad de palabras mostradas dependen directamente de la manera en que el lector arrastre el cursor (movimiento corto = frase corta, movimiento largo = frase larga), este primer tipo de acción interactiva además de ser una acción de acceso, también es de manipulación,⁸¹ otra de las acciones propuestas al lector que Bouchardon describe. Dos enunciados del signo verbal: “Tengo que recuperar el control”. “Basta ya de caminar en círculos.” son mostrados sin necesidad de que el lector intervenga. Según la tipología de Bouchardon, esta interactividad corresponde, al mismo tiempo, a la de navegación simple y de manipulación pues se cumple una función semiótica.

En la tercera y última acción interactiva, el lector debe introducir signos verbales a través del teclado. Si bien la información presentada no es la misma a la introducida,⁸² esta acción interactiva desata la continuación de la narración y por lo tanto mantiene la marcha de la máquina textual. Se trata entonces de un tipo de interactividad de navegación simple.

6.5.2. Medio (multimedia)

A diferencia del signo verbal, la interactividad del medio (multimedia) es del tipo reactiva, aquella que, de acuerdo con Marie-Laure Ryan (2004: 249), no implica ningún tipo de reflexión antes de ser realizada y no implica alguna intervención en el desarrollo de los hechos. Es por la interactividad reactiva localizada en el medio (multimedia) de *Déprise* que las imágenes, los sonidos y las animaciones se hacen presentes ante el lector en respuesta a sus acciones. A partir de este punto, el lector puede encontrarse con una de dos propuestas

⁸¹ A la manipulación de formas semióticas (texto, imagen, sonido, video, etc.) a través del teclado o el mouse también se le conoce como interactividad cinética.

⁸² Talan Memmott llama “subversión de expectación” (2011: 64) a esta figura interactiva.

de acción:⁸³ que el material multimedia simplemente “suceda” (acción de acceso) o bien, que sea transformado (acción de manipulación).

De acuerdo con la tipología de interactividad de Bouchardon, la interactividad aplicada al medio (multimedia) de *Déprise*, corresponde a la de manipulación, es decir, aquella que cumple una “función ergódica: el gesto se utiliza para mover, modificar y crear objetos materiales” (Bouchardon, 2005: 262).⁸⁴

Por otra parte, la manipulación de formas semióticas (texto, imagen, sonido, video, etc.) en *Déprise* produce en el lector los efectos a nivel cognitivo de “tecno-suspenso” y “tecno-sorpresa” definidos por Janez Strehovec,⁸⁵ así como aquellos relacionados al placer sensorial: “[un] mecanismo [que] produce el efecto de una sensación táctil muy agradable” (Ryan, 2004: 323).

En cuanto a las figuras de manipulación generadas por las acciones interactivas en *Déprise*, las acciones de acceso como:

- La aparición de formas circulares en distintos tamaños y colores en tonos luminosos (Escena 1)
- La aparición de frases interrogativas completas e incompletas del lado derecho de la pantalla (Escena 2)
- La aparición paulatina de la imagen borrosa de una mujer compuesta por frases interrogativas completas e incompletas (Escena 2) o
- El arrastre del cursor sobre cualquier zona de la interfaz para provocar que el signo verbal avance (primera parte de la Escena 6)

⁸³ Véase Tabla 3.

⁸⁴ Véase Tabla 4.

⁸⁵ Véase subcapítulo 3.2.1.

Corresponden a la figura de aparición/desaparición, mientras que la acción interactiva de deslizar el cursor sobre el signo verbal para hacer aparecer nuevos enunciados, corresponde a la figura de sustitución. Así mismo, en algunas escenas, la interactividad sirve para visualizar en la pantalla metáforas como: “pintar su cara” (Escena 2), “perseguir ideas” (primera parte de la Escena 6), así como metáforas de emociones (Escena 5).

Encuentro que la principal aportación del lector en la construcción cibertextual de *Déprise* consiste en hacer que la historia continúe al hacer clic, mover el cursor o pulsar el teclado. Como sucede con un hipertexto, en un cibertexto hay condicionantes para la liberación de la información contenida. En este caso, el avance de la narración en cada escena está condicionado a la activación o manipulación y la consecuente animación de las formas semióticas insertadas por los autores o por el lector en tiempo presente (imagen del lector captada por cámara web). A excepción de la Escena 3, el lector manipula formas textuales sin provocar un cambio en su significado. Al realizar este tipo de aportaciones, el lector de *Déprise* no toma el rol de un personaje o de coautor, sino uno de lector iniciador, externo-exploratorio (Ryan, 2014: 294) o agente de propulsión narrativa (Memmott 2011: 50).⁸⁶

⁸⁶ En un análisis sobre la participación del lector de *Déprise*, Nohelia Meza (2016) también resalta las acciones del lector como detonadoras de la historia y al mismo tiempo su hilo conductor.

Capítulo 7. La lectura de *Déprise*

Es por la clase de material semiótico y cómo el lector realiza sus intervenciones materiales, que Nohelia Meza (2016) describe el papel del lector como “un artesano que recolecta todas estas emociones [las del protagonista]”. Pensar en el lector de *Déprise* como un artesano es una manera poética de hablar sobre él, que sin embargo, limita la descripción de las aportaciones reales del lector al texto. La función del lector se define mejor cuando es colocada en un esquema operacional como el cibertextual.

Esta obra demanda al lector una estrategia de lectura que construya un solo significado a partir de la integración de otros significados contenidos en la narración textual, la narración multimedia⁸⁷ y en las acciones interactivas que rematan narración de las dos primeras. En este sentido, puedo decir que la estrategia de lectura de *Déprise* se realiza por etapas, es decir, cada uno de los tres elementos cibertextuales se hace presente en la pantalla hasta completar la triada cibertextual. El lector debe dar una interpretación a cada elemento y al conjunto formado. Cuando la triada está completa, el ciclo se reinicia. De esta forma, en mi opinión se podría hablar de una estrategia de lectura dinámica, ya que el orden de aparición de los elementos cibertextuales (lector-signo verbal-medio) no es el mismo, el lector debe estar atento a lo que observa en la interfaz o a la acción interactiva que debe realizar.

Para la completa ejecución de la estrategia de lectura de *Déprise*, el papel del lector iniciador es constante y determinante, ya que el signo verbal y el medio (multimedia) sólo pueden continuar cuando el lector interactúa con ellas.

Como ejemplo de la estrategia de lectura dinámica utilizada en *Déprise*, a continuación hablo de lo que ocurre en la Escena 4. Mientras en ella no se requiere la intervención del lector para iniciar con el signo verbal, es imposible continuar con la narración textual si el lector no actúa. La narración textual continúa en tres ocasiones más, como respuesta a tres intervenciones por parte del lector. En este punto el lector ya ha realizado cuatro interpretaciones en el signo verbal. La última intervención del lector también activa el medio

⁸⁷ Mostradas a lo largo del subcapítulo 6.2.

(multimedia) que responde con una animación: sobre la pantalla se construye un párrafo, palabra por palabra.

Parte de la estrategia de lectura de *Déprise*, consiste en que el lector deberá formular una interpretación y agregarla a las que ya realizó en el signo verbal. Cuando el lector da clic sobre el párrafo formado por la animación, se activa una segunda animación que también pertenece al medio (multimedia). Aquí, la estrategia de lectura lleva al lector a realizar una interpretación tanto al medio (multimedia) como a sus acciones.

Cada uno de los componentes de la triada cibertextual de *Déprise* se dirige hacia al lector en primera persona. La narrativa en primera persona del signo verbal es llevada tanto al lenguaje visual (imágenes “reales” e imágenes metafóricas) como al lenguaje de los gestos interactivos (revelación de enunciados ocultos después de un clic).⁸⁸ Con una lectura de tan alto grado de implicación, el lector no recurre a la experiencia e imágenes propias sino a las del protagonista, en palabras de Robelet (2016): “El "yo" que habla de la implicación del lector, habla por nosotros, nos dice su historia [como sucedería en un obra en formato impreso], pero también de nosotros, experimentando de forma indirecta lo que se nos narra”. Es un punto de vista subjetivo que remedia al cine pero en particular a muchos videojuegos.⁸⁹

⁸⁸ Retomo la idea de Romane Robelet (2016).

⁸⁹ Retomo la idea de Chiappe (2016).

Conclusiones

Falta mucho por recorrer en el desarrollo de un método general para analizar la literatura electrónica. Dadas los distintos tipos de obras que hay y la rápida llegada de nuevos objetos, me atrevo a imaginar un escenario en el que exista no uno, sino varios métodos, algunos más distintos o similares a otros.

En este trabajo he ofrecido un método que, por el momento, en términos generales pueda funcionar para muchos tipos de obras electrónicas. Aunque se tendría que comprobar si, en un nivel más profundo de la obra, es decir en dónde se realizan las construcciones narrativas, este método puede ser aplicado. Lo anterior, en buena medida, depende del tipo de lenguaje que la obra adopte.

Los retos de mis objetivos no sólo tuvieron que ver con la realización del análisis, la formulación del método, las pruebas y los errores para sustentar lo presentado. El hecho de hablar y explicar una pieza diseñada para y desde la computadora demandó un tipo atención en detalles particulares. Es probable que cualquier persona que analice literatura electrónica, deba enfrentar esta limitante.

Dentro de la literatura electrónica, la obra de Serge Bouchardon y Vincent Volckaert, pertenece al género de Poesía cinética presentada en Flash por la conjunción de distintos lenguajes que cumplen una función narrativa.⁹⁰

Frente a la literatura electrónica, la figura cibertextual sirve como su modelo de análisis. A mi entender, cualquier texto electrónico que demande del lector cualquier tipo de acción interactiva puede ser colocado dentro de la figura cibertextual para analizarlo, ya que todo texto electrónico puede ser ergódico, pero no todo texto ergódico es electrónico.

Entonces ¿*Déprise* opera como cibertexto? Me propuse comprobarlo con la demostración de que en todo momento hay distintos tipos de lenguaje en “escena”, ello explica lo repetitivo que, tal vez, pueda ser el análisis. Sin duda, la experiencia digital es mejor que su mera

⁹⁰ Véanse páginas 66-68.

descripción. Sin embargo, era necesario saber cuál forma semiótica se estaba examinando en cada una de las seis escenas.

La idea de estudiar un trabajo de literatura electrónica desde las teorías multimodal o multimedia no es nueva. Por ejemplo, además de la polifonía multimedia de Doménico Chiappe y el enfoque multidisciplinar de Núria Vouillamoz, también existe la propuesta de Philadelpho Menezes: “en la literatura animada es necesario concebir el texto como una circulación entre signos textuales, visuales [...] ya no como una integración de medios” (citado en Robelet, 2016). Ante propuestas como estas, similares entre sí, la construcción cibertextual funciona de manera óptima como herramienta de análisis porque permite identificar cada uno de los lenguajes involucrados para determinar la manera en que operan en un texto, sobre todo en uno electrónico.

Para Romane Robelet, el texto (llamado aquí signo verbal) en *Déprise* dota de sentido a toda la obra. Esto es cierto cuando se habla del discurso central de la obra, pero omitir la retórica de la multimedia y de la interactividad del lector o excluirlas como partes integrales, implica no recibir de forma completa el mensaje que los autores quieren transmitir a partir de un objeto de literatura electrónica. Gracias al esquema cibertextual se hace notorio que la multimedia y la interactividad son parte inseparable del texto, no su complemento o su fuente de enriquecimiento literario como Robelet apunta.⁹¹ La riqueza retórica de la obra que analizo puede comprobarse al primero leerla (experimentarla) en formato electrónico y después en formato impreso. La ausencia de otros lenguajes hace evidente que el signo verbal de *Déprise* fue específicamente diseñado para existir en un entorno electrónico.

⁹¹ “Sin minimizar el texto y su importancia, la poesía animada [la literatura electrónica] renueva los fundamentos de la literatura tradicional al tiempo que le proporciona medios complementarios que sólo pueden considerarse fuente de enriquecimiento literario”. Robelet, Romane, “For all seasons, A. Müller et Déprise, S. Bouchardon”, 2016. Disponible en:< <https://acolitnum.hypotheses.org/453#more-453>>.

Según Robelet (2016) el lector experimenta la pérdida de control, el tema central de *Déprise*, en tres formas diferentes:

- Dentro de la historia contada en las escenas
- En nuestras acciones interactivas como lector (por ejemplo, al final de la escena 6 cuando en pantalla no aparecen las teclas presionadas por el lector)
- Dentro del principio mismo de una obra electrónica: la paradoja entre la impresión de dominio a través de la interactividad y la pérdida de control impuesta por el *software*, el código informático que implica que nuestras acciones siempre se anticipan⁹²

En efecto, estos tres puntos conforman el discurso de *Déprise* porque su conjunto erige una construcción cibertextual. En la primera forma de pérdida de control que Robelet señala, se identifica el papel que ocupa el signo verbal y el medio, mientras que la segunda forma corresponde al del lector, y la tercera forma de nuevo corresponde al del medio (como portador del código informático).

Serge Bouchardon siempre ha estado interesado en el fenómeno de la interactividad en un entorno digital, sus alcances y potencial. Y lo utiliza como un recurso narrativo en esta obra de literatura electrónica: ahí, el lector es colocado en el papel del protagonista y a través del bloqueo de la interactividad, experimenta una pérdida de control. A mi parecer, este hecho resulta relevante en el estudio de las nuevas formas de hacer literatura, posibles gracias a la computadora. Por lo tanto, vale la pena profundizar en las figuras retóricas de interacción que Serge Bouchardon ha propuesto.⁹³ Esto, sin duda, ayudará a analizar de mejor manera las obras de literatura electrónica en las que la interacción dota de sentido, en menor o mayor medida, a la narración.

⁹² Anticipar las acciones del lector es una de las condiciones que el autor de literatura electrónica debe considerar al momento de crear una obra interactiva. Richard Ziegfeld (1989: 347) también habla de ello.

⁹³ Véase subcapítulo 3.2.1.

A mi juicio, *Déprise* es una obra literaria, por lo tanto una obra artística. Como usuaria cotidiana del entorno digital, es precisamente por la forma en que la historia está construida y es contada que distingo que no se trata de un objeto común. Hay un artificio por parte de los autores: su intención creativa consiste en conectar palabras con imágenes, música, sonido e interactividad. Como lo muestro en los resultados de mi análisis, ellos llevan la metáfora y otras figuras retóricas propias de la tradición literaria a una expresión visual y de interactividad. En ese sentido, también se abren las puertas al reconocimiento de nuevas figuras retóricas, como las que propone Alexandra Saemmer⁹⁴.

⁹⁴ Véase página 62.

Bibliografía

- “ANALEPSIS”. *Diccionario de la lengua española. Real Academia Española*. 23ª ed. Madrid: Espasa, 2014. Disponible en: <<http://dle.rae.es/?id=2VxuJDd>>
- “LEER”. *Diccionario de la lengua española. Real Academia Española*. 23ª ed. Madrid: Espasa, 2014. [Acceso 26 de mayo de 2019]. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=N3m3mKb>>
- “CIBERNÉTICA”. *Diccionario de la lengua española. Real Academia Española*. 23ª ed. Madrid: Espasa, 2014. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=98YYoXW>>
- “HIPÉRBATON”. *Diccionario de la lengua española. Real Academia Española*. 23ª ed. Madrid: Espasa, 2014. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=KQc0GSw>>
- “PARONOMASIA”. *Diccionario de la lengua española. Real Academia Española*. 23ª ed. Madrid: Espasa, 2014. Disponible en: <<https://dle.rae.es/?id=N3m3mKb>>
- “TRANSCODING”. *Oxford dictionaries*. Disponible en: <<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/transcoding>>
- Aarseth, Espen. *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- . *ESPEN AARSETH, DR. ART*. Currículum del teórico. Disponible en : <[https://pure.itu.dk/portal/en/persons/espen-aarseth\(487cead7-277a-461f-9b82-9d6c4c18c276\)/cv.html?id=79456528#person-tabs](https://pure.itu.dk/portal/en/persons/espen-aarseth(487cead7-277a-461f-9b82-9d6c4c18c276)/cv.html?id=79456528#person-tabs)>
- Abernú, Antonio. *@gua_um conto digital*. 2013. [Acceso 1 de septiembre de 2017]. Disponible en: <<http://homemahgua.wixsite.com/proyecto/digital>>
- Anastopoulou, Stamatina, *et al.* *Multimedia and multimodal systems: commonalities and differences*. Reino Unido: Educational Technology Group, School of Engineering, University of Birmingham, 2001. [Acceso 11 de mayo de 2016]. Disponible en: <http://www.syros.aegean.gr/users/manast/Pubs/Pub_conf/C03/C03.pdf>
- Angello, Aaron. «Sound». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 467-468. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Bateman, John. *Multimodality and genre. A foundation for the systematic analysis of multimodal documents*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Brandenbourger, Anne-Cécile. *Apparition inquietantes*. 1998. Disponible en: <<http://www.anacoluthel.be/bulles/apparitions/jump.html>>
- Bennett, Roy. *Léxico de música*. Madrid: Ediciones Akal, 2003.

- Ben-Porat, Ziva. «La actualización de las alusiones: El hipertexto y la investigación literaria cognitiva». En *Literaturas del texto al hipermedia*, editado por Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo, 162. España: Anthropos, 2008.
- Bolter, Jay D. «Remediation». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 427-429. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Borrás, Laura. «Teorías literarias y retos digitales». En *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, editado por Laura Borrás, 33. Barcelona: UOC, 2005.
- Bouchardon, Serge. *Digital Literature / Littérature numérique*. Página de artista. [Acceso 11 de mayo de 2016]. Disponible en: <<http://www.sergebouchardon.com/>>
- . *Le récit littéraire interactif narrativité et interactivité*. Compiègne: Université de Technologie de Compiègne, 2005.
- . *Towards an art of rhetoric in electronic literary works: the figures of manipulation*, presentación realizada en la conferencia *Electronic Literature Organization 2008: Visionary Landscapes*. Estados Unidos de Norteamérica: Washington State University at Vancouver Vancouver, WA, 2008. [Acceso 11 de mayo de 2016]. Disponible en: <<http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-ELO-2008.pdf>>
- Bouchardon, Serge y Vincent Volckaert. *Déprise*. 2011, versión Flash. Disponible en: <<http://www.utc.fr/~bouchard/Deprise/>>
- Bouchardon, Serge y Vincent Volckaert. *Déprise*. 2011, nueva versión. Disponible en: <<https://bouchard.pers.utc.fr/deprise/home>>
- Candé, Roy de. *Nuevo diccionario de la música*. España: Ediciones Robinbook, 2002.
- Callus Ivan, Mario Aquilina. «Thirteen Ways of Looking at Electronic Literature, or, A Print Essai on Tone in Electronic Literature, 1.0». *Electronic book review*, [Acceso el 08 de mayo de 2018]. Disponible en: <<https://electronicbookreview.com/essay/thirteen-ways-of-looking-at-electronic-literature-or-a-print-essai-on-tone-in-electronic-literature-1-0/>>
- Canton Becker. «The Unofficial Moo Guide Tutorial». *Whatis.com*, 2005 Disponible en: <<http://whatis.techtarget.com/definition/MOO>>
- Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques / Le Laboratoire NT2 sur les oeuvres hypermédias. *Bouchardon, Serge*. Disponible en: <<http://nt2.uqam.ca/fr/individus/bouchardon-serge>>
- Chiappe, Doménico. «Hipermedismo, narrativa para la virtualidad». *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, 2009. Disponible en: <<http://www.cervantesvirtual.com/obra/hipermedismo-narrativa-para-la-virtualidad-0/>>

- Chilvers, Ian. Diccionario del arte del siglo XX. Traducido por: Teresa Garín Sanz de Bremond. Madrid: Editorial Complutense, 2004.
- Cleger, Osvaldo. «Del caligrama al poema flash: la poesía visual se muda a internet». En *Poesía y poéticas digitales / electrónicas / tecnos / new-media en América Latina*, editado por L. Correa-Díaz y S. Weintraub, 2016. Libro en formato EPUB. <<https://es.scribd.com/document/357074604/2016-poesia-poeticas-digitales-001-epub>>
- Dalmon, Gérard. *My google body*. Disponible en: <<http://www.neogejo.com/googlebody/init.html>>
- Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP). *Serge Bouchardon*. Disponible en: <<https://elmcip.net/person/serge-bouchardon>>
- Electronic Literature Organization. *ELO's History*. Disponible en: <<http://eliterature.org/elo-history/>>
- Emerson, Lori. «On E-Literature as a Field». *loriemerson* (blog). [Acceso el 24 de mayo de 2019]. Disponible en: <<http://loriemerson.net/2011/10/12/on-e-literature-as-a-field/>>
- Engberg, Maria. «Word-Image». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 526-529. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Ensslin, Astrid, *Literary gaming*, 2014. Libro en formato EPUB.
- Eskelinen, Markku. «Electronic literature without a map». *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice*. Disponible en: <https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical_writing/attachments/eskelinen_electronic_literature_without.pdf>
- Eyman, Douglas. *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice*. Michigan: University of Michigan Press, 2015. [Acceso el 27 de mayo de 2019]. Disponible en: <<https://doi.org/10.3998/dh.13030181.0001.001>>
- Fish, Stanley. «Literature in the reader: Affective stylistics». En *Readers-response criticism: From formalists to post-structuralism*, editado por Jane P. Tompkins, 123-162. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1980.
- Flores, Leonardo. «Loss of Grasp, by Serge Bouchardon and Vincent Volckaert». *Ilovepoetry.com*. Disponible en: <<http://ilovepoetry.com/?p=152>>
- Gauthier, Joëlle. «Déprise». *Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques / Le Laboratoire NT2 sur les oeuvres hypermédiatiques*. Disponible en: <<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/deprise-0>>
- Gestin, Gwénoél. «Littérature numérique: le récit interactif, par Serge Bouchardon». *OpenEdition*, 2016. Disponible en: <<http://acolitnum.hypotheses.org/231>>

- Gibbons, Alison. «Multimodal literature ‘moves’ us: dynamic movement and embodiment in VAS: An Opera in Flatland». *HERMES - Journal of Language and Communication in Business*, 2017. Disponible en: <<https://doi.org/10.7146/hjlc.v21i41.96816>>
- Golumbia, David. «Characteristics of digital media». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie- Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 54-57. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Hamon, Soazig, y Elsa Le Guennic. «*La valeur heuristique de la littérature numérique, Serge Bouchardon*». *OpenEdition*, 2016. Resumen de lectura disponible en : <<https://acolitnum.hypotheses.org/310>>
- Hayles, Katherine. «Electronic Literature: What is it?»». *The Electronic Literature Organization*, 2007. Disponible en: <<http://www.eliterature.org/pad/elp.html#sec1>>
- Holsanova, Jana. «New methods for studying visual communication and multimodal integration». *SAGE journals*, 2012. Disponible en: <<http://vcj.sagepub.com/content/11/3/251.extract>>
- Iser, Wolfgang. «The Reading process: A phenomenological approach». En *Readers-response criticism: From formalists to post-structuralism*, editado por Jane P. Tompkins, 279-299. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Islas, Octavio, «Internet y la obligada remediación de la televisión». *Razón y Palabra. Primera Revista Digital en Iberoamérica Especializada en Comunicología*, núm. 56, abril - mayo, 2007. [Acceso 9 de septiembre de 2017]. Disponible en: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/oislas.html>>
- . «Marshall McLuhan y la complejidad digital». *Razón y Palabra. Primera Revista Digital en Iberoamérica Especializada en Comunicología*, núm. 63, julio – agosto, 2008. [Acceso 9 de septiembre de 2017]. Disponible en: <<http://www.razonypalabra.org.mx/n63/varia/oislas.html>>
- Jorquera, Héctor. (2019, 16 de Marzo). Google y la prevención de incendios forestales [en línea]. *Diario Concepción Sección Economía y Negocios*. [Acceso el 24 de mayo de 2019]. Disponible en: <<https://www.diarioconcepcion.cl/economia-y-negocios/2019/03/16/google-y-la-prevencion-de-incendios-forestales.html>>
- Kim, Brian. «Animation/Kineticism». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie- Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 13-15. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Larsen, Deena. *Visualizing la(e)ng(-u-)age*. Presentación realizada en la conferencia Estados Unidos de Norteamérica: Milwaukee, WI, Junio 2014. [Acceso el 27 de mayo de 2019]. Disponible en: <<https://elmcip.net/node/9392>>
- Lanham, Richard A. «The Electronic Word: Literary Study and the Digital Revolution». En *New Literary History. Technology, Models, and Literary Study*, vol. 20, núm. 2, 265-290. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1989.

- Liu, Jing. «Visual images interpretive strategies in multimodal texts». *Journal of Language Teaching and Research*, vol. 4, núm. 6, Finlandia, 2013, pp. 1259-1263. Disponible en: <<http://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol04/06/15.pdf>>
- López, Arturo. “Marshall McLuhan, el visionario de la “aldea global” de la comunicación”. *El País*. 21 de julio de 2017. [Acceso el 27 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://elpais.com/cultura/2017/07/21/actualidad/1500619102_672795.html>
- Lotman, Iuri. «La retórica». *Escritos. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, núm. 9 (enero-diciembre de 1993): 21-46.
- Mangen, Anne y Jean-Luc Velay. «Cognitive implications of new media». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie- Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 72-76. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Memmott, Talan. *Digital rhetoric and poetics. Signifying strategies in electronic literature*. Suecia : Malmö University, 2011.
- Mechant, Peter y Jan Van Looy. «Interactivity». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie- Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 302-304. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Meza, Nohelia. *Poéticas de navegación: posibles lecturas de 88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the left hand) de David Clark y Déprise de Serge Bouchardon*. Video presentación, febrero de 2016. Disponible en: <http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html>
- Meza, Nohelia y Bryan Barrachina. «Entrevista a Doménico Chiappe». *Revista Texto Digital*, 2016. Disponible en: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n1p134/32364>>
- Morris, Adalaide, «Reading Strategies». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie- Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 420-423. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Murray, Janet. *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Page, Ruth. (Ed.). (2010). *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. Reino Unido: Routledge.
- O’Halloran, Kay. «Multimodal discourse analysis». *The continuum companion to discourse analysis*, editado por K. Hyland y B. Paltridge. Londres: Continuum, 2011.
- Pinholt, Tine, et al. «Interactive multimodal molecular set—Designing ludic engaging science learning content». En *Universal access in human-computer interaction. Universal access to information and knowledge*, editado por Constantine Stephanidis y Margherita Antona. Nueva York: Springer International Publishing: 2014.

- Popova, Maria. «How Ada Lovelace, Lord Byron's Daughter, Became the World's First Computer Programmer». *Brain Pickings*, 2014. Disponible en: <<https://www.brainpickings.org/2014/12/10/ada-lovelace-walter-isacson-innovators/>>
- Pruchnic, Jeff. *Rhetoric and ethics in the cybernetic age: the transhuman condition*. Reino Unido: Routledge, 2014.
- Rafaeli, Sheizaf. «Interactivity: From new media to communication». En *Advancing communication science: merging mass and interpersonal process*, editado por R.P. Hawkins, J.M. Wiemann y S. Pingree. California: SAGE Publications, 1988.
- Rettberg, Scott. *Electronic Literature*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press, 2019.
- . «Electronic Literature». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 169-174. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- . «Loss of Grasp -- the Multimedia work of Serge Bouchardon». *Necessary Fiction*, 2011. Disponible en: <<http://necessaryfiction.com/writerinres/LossofGrasptheMultimediaworkofSergeBouchardon>>
- Rippl, Gabriele. *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. Alemania : De Gruyter, 2015.
- Robelet, Romane. «For all seasons, A. Müller et Déprise, S. Bouchardon». *OpenEdition*, 2016. Disponible en: <<https://acolitnum.hypotheses.org/453#more-453>>
- Ryan, Marie-Laure. «Interactive Narrative». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 292-297. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- . *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004.
- Sánchez, María Pilar. «Acercamiento al tratamiento de los sonidos en la literatura a través de la obra de J.B. Priestley, The god companions». En *Multidisciplinary studies in language and literature: English, American and Canadian*, editado por María F. García Bermejo, et al., 84. España: Ediciones Universidad de Salamanca, 2008.
- Sánchez-Mesa, Domingo. «Videojuegos, cine y literatura: especificidad vs remediación». En *Literaturas del texto al hipermedia*, editado por Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo, 301-305. España: Anthropos, 2008.
- Serafin, Frank. *Reading the visual: an introduction to teaching multimodal literacy*. Nueva York: Teachers College Press, 2014.

- Simanowski, Roberto. «Reading digital literature». En *Reading moving letters: digital literature in research and teaching. A handbook*, editado por Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer y Peter Gendolla, 15-28. Alemania: transcript, 2010.
- Schweighauser, Philipp. «Relations between Media». En *The Johns Hopkins guide to digital media*, editado por Marie- Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 426. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2014.
- Tham, Jason. «Multimedia vs. Multimodal: A Matter of Terms». *Jason Tham Rhetoric* (blog), 2015. Disponible en: <<https://jasontham.com/2015/05/19/multimedia-vs-multimodal-a-matter-of-terms/>>
- Tortosa, Virgilio. «Una nueva lógica escritural: el hipertexto». En *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, editado por Virgilio Tortosa, 51-98. España: Universidad de Alicante, 2008.
- Université de Technologie de Compiègne. *Serge Bouchardon. Professeur à l'Université De Technologie de Compiègne.* Disponible en: <<http://www.utc.fr/~bouchard/wordpress/>>
- Volckaert, Vincent. *Vincent Volckaert. Software engineering team lead at datadog.* Disponible en : <<https://www.linkedin.com/in/vinvol>>
- . *Vinvol.* Página del artista. Disponible en : <<http://vinvol.com/>>
- Vouillamoz, Núria, *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica.* Barcelona, Paidós, 2000.
- Walker Rettberg, Jill. «Electronic Literature Seen from a Distance: The Beginnings of a Field». *Dichtung Digital. A Journal of art and culture in digital media*, núm. 41, 2012. [Acceso el 24 de Mayo de 2019]. Disponible en : < <http://www.dichtung-digital.de/en/journal/archiv/?postID=278>>
- . «The history of the term “electronic literature”». *jill/txt* (blog). [Acceso el 25 de Mayo de 2019]. Disponible en : < <http://jilltxt.net/?p=2665>>
- Zénouda, Hervé. «Les êtres indécis». En *Demain dès l'aube...*, 2002. Disponible en: <<https://zenouda.bandcamp.com/track/les-tres-ind-cis-saxophone-guitare-pr-par-e-batterie>>
- Ziegfeld, Richard, «Interactive Fiction: A New Literary Genre?». En *New Literary History*, vol. 20, núm. 2, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1989, pp. 341-372. Disponible en: < <https://www.jstor.org/stable/469105>>