

Im/pre-visto

Narrativas digitales



Telefonica
FUNDACIÓN


UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
CIUDAD DE MÉXICO ®

Ariel

Im/pre-visto. Narrativas digitales

Johanna Ángel Reyes, Joseba Buj, Ivonne Lonna, coordinadores

Telefónica
FUNDACIÓN


UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
CIUDAD DE MÉXICO ®

Ariel

Diseño de portada: Anais Miravete
Diseño de interiores: Víctor M. Montalvo
Derechos reservados
© 2016, Fundación Telefónica México, S.A. de C.V.
© 2016, Ediciones Culturales Paidós, S.A. de C.V.
Bajo el sello editorial ARIEL M.R.
Avenida Presidente Masarik núm. 111, Piso 2
Colonia Polanco V Sección
Deleg. Miguel Hidalgo
C.P. 11560, México, D.F.
www.planetadelibros.com.mx
www.paidos.com.mx
Primera edición: agosto de 2016
ISBN: 978-607-747-261-2

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 229 y siguientes de la Ley Federal de Derechos de Autor y Arts. 424 y siguientes del Código Penal).

Impreso en los talleres de Litográfica Ingramex, S.A. de C.V.
Centeno núm. 162, colonia Granjas Esmeralda, México, D.F.
Impreso y hecho en México – *Printed and made in Mexico*

ÍNDICE



Palabras introductorias <i>Nidia Chávez Montiel</i>	7
Presentación <i>Alejandro Guevara Sanginés</i>	9
Prólogo <i>Alejandro Piscitelli</i>	11
<i>Digitalisches Umwelt: Espacialidades digitales consideradas como campo-red de presencia(s)</i> <i>Iván Méndez González</i>	15
El archivo en la era del soporte digital <i>Cecilia Sandoval Macías</i>	27
Hipertexto, curaduría y montaje. Una lectura de las relaciones cultura-ciberespacio a manera de constelación <i>Johanna C. Ángel Reyes</i>	39
Desenchufarse para ser simultánea o por qué leer e interactuar narrativa digital <i>Alethia Alfonso</i>	53

El artista como <i>okupa</i> en la era digital <i>José Raúl Pérez</i>	67
De lo analógico a lo digital y viceversa <i>Marián de Abiega Forcén</i>	87
El sonido narrativo intervenido por la tecnología <i>Angélica Cortés</i>	103
Narrativa transmedia, una práctica en el aula <i>Julián Romero Sánchez</i>	121
Lectura y escritura en la universidad, el cambio de prácticas lectoras en el marco de la era digital <i>Édgar García Valencia</i>	137
Exergo <i>Joseba Buj</i>	149
Semblanza de los autores	179

PALABRAS INTRODUCTORIAS



Fundación Telefónica tiene como misión mejorar las oportunidades de desarrollo de las personas por medio de proyectos educativos, sociales y culturales, adaptados a los retos del mundo digital. Esto es así porque no se puede entender la sociedad de nuestro tiempo sin tomar en cuenta el enorme y vertiginoso desarrollo de los medios de comunicación y, en específico, los digitales, lo que ha supuesto una transformación definitiva en los modos de elaborar, imaginar y leer los trabajos que desde diversos ámbitos inundan cada día las pantallas de las computadoras y, más aún, de otros aparatos de comunicación como lo son las tabletas y los smartphones.

Estos cambios en los modos de producir y consumir en el mundo digital requieren del análisis y la discusión de estos procesos que en medio del vértigo van tomando nuevas formas: cambiantes, ágiles, diversas y que, en muchos casos, no han pasado por el

tamiz que da la reflexión sobre las cualidades propias del mundo digital y la adaptación de los modos de aprender, leer y crear que se tenían antes.

Por todo esto, *Im/pre-visto. Narrativas digitales* es más que una selección y recopilación de artículos que abordan este cambiante mundo digital. El hecho que aborde temas tan variados como las diferentes especialidades digitales, la curaduría de los hipertextos, la interacción en las narrativas digitales, el devenir *okupa* de los artistas, la articulación entre los mundos analógicos y los digitales en torno a la cultura digital, y la producción de estos contenidos, representa una oportunidad para abrir la discusión sobre estos aspectos que, necesariamente, se entrelazan, chocan, articulan y enfrentan como sucede siempre que nos atrevemos a pensar el futuro desde los cambios de hoy y que, en muchas ocasiones, todavía no han definido claramente sus perfiles.

Los textos que componen este volumen han sido elaborados por especialistas que desde la academia y, también en otros casos, la práctica profesional como artistas o editores, permiten al lector esta confronta con lo que sucede en el mundo digital. Así, el estudioso de los temas de comunicación encontrará aquí muchos referentes clásicos que se resignifican para entender el presente. Para el que se inicia y quiere mirar un poco hacia adentro de lo digital descubrirá vertientes que no son muy conocidas por el gran público.

Para Fundación Telefónica es muy satisfactorio contribuir junto con la Universidad Iberoamericana a esta mirada a las nuevas narrativas digitales y poner al alcance de un amplio público estos temas.

NIDIA CHÁVEZ MONTIEL
Subdirectora de Fundación Telefónica

PRESENTACIÓN



Como resultado del trabajo conjunto entre la Ibero y Fundación Telefónica, *Im/pre-visto. Narrativas digitales* permite que un grupo sobresaliente de académicos y escritores, abran una ventana a la reflexión sobre temas críticos en torno a la cultura digital.

En tiempos como los nuestros, donde la digitalización se asume como un hecho consumado, resulta de gran importancia llamar desde distintos sectores, entre ellos la academia, a postrar la mirada sobre los fenómenos que este pensamiento trae consigo. Si bien algunos generan avances insospechados para la humanidad, otros pasan por la desigualdad, la exclusión y la vulnerabilidad.

Al centrar la atención en torno a las narrativas digitales, esta producción editorial congrega diferentes voces y sectores de pensamiento y opinión en un ejercicio poco usual. El arte, las letras, la producción sonora y el pensamiento social, son algunos de los tópicos reunidos en esta obra, que da cuenta de las múltiples

posibilidades de ver y construir el mundo, desde distintas y variadas estrategias de comunicación, que permiten la puesta en común e intercambio de saberes y proyectos.

Para la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, es fundamental generar alianzas de alto impacto social, como ésta con la Fundación Telefónica México, cuya contribución a la difusión del conocimiento por medio de sus diversos programas y, en particular, con su línea editorial, asegura que la difusión de obras como esta, atraviese muros, instituciones y otras barreras, para llegar de manera directa a las poblaciones, que están en la búsqueda permanente por fortalecer comunidades activas e informadas, para construir un mundo con perspectiva de cambio, hacia una mejoría de la calidad de vida para todos.

DR. ALEJANDRO GUEVARA SANGINÉS

Vicerrector académico

Universidad Iberoamericana Ciudad de México

PRÓLOGO



¿Narrativas digitales? ¿Mucho más en contra que a favor?

Alejandro Piscitelli

Una antología de textos como la que compendiaron Johanna Ángel Reyes, Joseba Buj & Ivonne Lonna no es común en nuestro idioma. Más fascinadas por los personalismos y las obras pretenciosas y supuestamente fundacionales que por el complejo tejido que supone aunar voces, confrontar opiniones, explorar límites y sobre todo arar en las aguas digitales, que han visto naufragar tantos intentos, las editoriales generalmente prefieren obras monocordes (con ocasionales aciertos) a las polifónicas como ésta que nos ocupa.

Lo más difícil de una compilación como ésta es articular las diferencias que, cuanto mayores, mejores. Pero a veces ese entramado no se presta a fáciles encastres. Y allí es donde puede naufragar el intento de sumar variedad a originalidad y pertinencia. O todo lo contrario, generar nuevamente una visión monocorde sin quererlo.

En este trabajo los temas tratados son variados y se centran en áreas atractivas y necesitadas de reflexión: las especialidades digitales, la curaduría de los hipertextos, la interacción en las narrativas digitales, el devenir *okupa* de los artistas, la articulación entre los mundos analógicos y los digitales, el sonido narrativo, el transmedia escolar, las lecturas universitarias en la era de internet, el conato revolucionario/teológico de Benjamin...

Todos los artículos aportan metáforas llamativas. Desde imaginar la conciencia como un teatro de identidades, a Google Earth como nuevo imaginario; a la representación como proceso; a la estética devenida en caos; a los documentos convertidos en líquidos; a los hipertextos como hechos visuales; al desencanto del mundo y al encantamiento de la imagen; a la simulación como narrativa; al *Holodock* literario como nueva máquina narrativa; al agotamiento del arte como metáfora; a las generaciones de la elipsis como preludio a las del asíndeton; a la libertad programada como negación de la libertad; al asíndeton como muerte de la narrativa.

Pero curiosamente no se notan mucho las voces propias, hay un tono monocorde de desilusión frente la "(im)-potencia" de las narrativas digitales, tal como existen hoy. Lo que se explica por la trayectoria de la mayoría de los autores que viene de una curaduría clásica; los autores son especialistas de la lectura cercana, poco afectos a los usos y diseños de dispositivos, desconocedores de los lenguajes de programación y nada practicantes de la cultura *maker*.

Como los gustos son arbitrarios; de todos los artículos el que más me llamó la atención es uno que funciona como bisagra (desde el punto de vista editorial), el de José Raúl Pérez, "El artista como *okupa* en la era digital", donde el autor se dedica a investigar qué pasa cuando se agota el arte como metáfora y aspira a introducir nuevas maneras de formar nuevas narrativas.

Según Pérez, convivimos con la generación de las elipsis que no destruye el tiempo sino que lo comprime. Ya no tenemos cuerpo, somos cuerpo. Pero en pocas décadas habríamos pasado de la elipsis al asíndeton que no comprime al tiempo sino que lo destruye, de la narrativa elíptica a la página del tiempo real.

En una síntesis que habita la mayoría de las contribuciones, Pérez insiste en que el asíndeton es no vivir, al dejarnos aplastar por la *infoxicación*, la fragmentación del hipertexto, por un exceso que provocaría apatía y anularía la acción. ¿Será?

Pérez sintetiza muchas de las voces de la compilación. Son varios los autores que temen que la realidad se haya convertido de un museo imaginario en un mercado imaginario, y critican las visualizaciones de datos *per se*, insistiendo en que son mero comentario y poca acción. Citando al historiador del *net-art*, Prada insiste en que, más que visualizaciones como representaciones sintéticas de datos analizados, necesitamos tematizar la experiencia vital y, más que comentarios de los datos, necesitamos nuevas construcciones (como si la mayoría de los artículos no fuera la apoteosis del comentario).

Pero hay contraejemplos por doquier... Y el mismo libro los incluye al plantear *verbigracia* (en la nota de Angélica Cortés) un sonido que genera narrativas propias, con su invocación (vía McLuhan y Alonso) hacia una nueva escucha. O la reivindicación de los dispositivos afectivos de Francis Alÿs como instanciadores de procesos de subjetivación, tal hace Marián de Abiega Forcén.

La bibliografía utilizada incluye a autores y analistas valiosos y certeros pasando por Bourriaud, Brea, Hofstader, Merleau-Ponty, Mora, Queau, Sebeok, Sole, Varela, Watts, Gitelman, de Certeau, Derrida, Warburg, Didi-Huberman, Ryan, Virilio, Flusser, Deleuze, Bazin, Manovich, Prada, Hasso, McLuhan, Alonso, Scolari, Chion, Nancy, Chartier, Eisenstein.

Pero hay referencias que se repiten y que rayan en el endiosamiento, como un culto sistemático a Benjamin y a Barthes, supuestos últimos baluartes de la resistencia frente a la supuesta inanidad de la cultura digital y a su impotencia narrativa. Benjamin murió en 1940, Barthes en 1980. Difícilmente pudieron imaginar la dimensión de nuestra *aisthesis*.

Jamás pudieron anticipar que su rechazo de la reproductibilidad técnica se mutaría en autonomía de los algoritmos que, en vez de necesariamente despotenciarnos y paralizarnos (y sin caer en la *hybris* de la singularidad de Kurzweill o de las tecnofi-

lias baratas de los promotores de plataformas y redes sociales), podemos imaginar una reconfiguración perceptiva de una potencia muy singular. Tanto en términos de gramáticas de producción como de gramáticas de reconocimiento, tal lo muestra entera la obra de Lev Manovich.

Necesitamos muchos Spinozas digitales. Pérez lo dice con una diafanidad ejemplar al insistir en que las bases de datos (como organizadoras centrales de la composición estética y de la organización perceptiva que caracteriza el siglo XXI —como dice Manovich, contraponiéndolas a la novela en el siglo XIX y al cine en el siglo XX—) son —según él y la mayoría de los autores del libro— totalmente incompatibles con la narración.

¿Debemos aceptar mansamente este dualismo? ¿Hay que optar entre el pasado y el futuro? En un momento histórico en el que los algoritmos ya escriben noticias más que aceptables, y probablemente en el futuro hasta se atrevan con la ficción, y quizás no podamos reconocer la diferencia entre lo escrito por un ser humano o por una máquina, ¿debemos seguir dando rienda suelta a la nostalgia e imaginar el fin de las narrativas?

Todo lo contrario, el futuro está abierto, la creatividad no merma, el acople hombres/máquinas augura nuevas especies biomiméticas y seguramente también narrativas. Bienvenidas la diversidad cognitiva y las ficciones “aumentadas”.

Digitalisches Umwelt: Espacialidades digitales consideradas como campo-red de presencia(s)

Iván Méndez González

El espacio es tiempo sólido.
Todas las propiedades físicas convergen en un punto de la mirada: hacia ese punto camina la apariencia sin patas ni materia del espacio.

RAFAEL COURTOISIE

A principios del siglo XX, Jakob von Uexküll distinguió entre *umgebung* y *umwelt*¹ para distinguir respectivamente entre la realidad considerada en su extensión más abarcadora, y algo que puede ser considerado como entorno —o tal vez simplemente como mundo circundante—, aquel medio ambiente que nos rodea de manera inmediata. Desde entonces, ha sido posible entender que el espacio de lo verificable por los sentidos adopta una forma reducida e inmediata. El neurocientífico David Eagleman (2009: 99) asegura a este respecto, trayendo a la reflexión ese concepto de la

¹ No se olvide que este concepto tomado aquí de la biosemiótica de Jakob von Uexküll ha sido empleado, entre otros filósofos de nuestra época, por Ernst Cassirer y por Martin Heidegger, convirtiéndose en una parte importante de su reflexión en *Sein Und Zeit* (1927). Este concepto vendría a significar la configuración del mundo de la actividad humana con sus inquietudes y objetivos. No sólo importaría el observador inserto en ese "mundo circundante", sino las herramientas que permiten una aprehensión cognitiva de la vida misma.

biosemiótica de Von Uexküll: “entre la población se dan ligeras diferencias en la función cerebral, y a veces se traducen en maneras distintas de experimentar el mundo. Y cada individuo cree que su manera es la realidad”. Ese *umwelt* sería, así pues, esa configuración subjetiva o mundo fenoménico que cada individuo de una comunidad dada establece como proyección de un entorno modelo. Y cada sujeto considerará inevitablemente que dicho ámbito será el más cercano al “verdadero”.

¿Qué pasaría si vemos esto desde la perspectiva del hábitat digital? Entendemos que la pulsión semiótica sigue siendo la de confeccionar estructuras complejas de significación. Consistirían en soluciones habitacionales para elaborar una seguridad epistémica que, por mucho que nos cueste aceptarlo, siempre estará irremediablemente en peligro, sitiada por su propia naturaleza de dispositivo en red. Así pues, se torna necesario admitir la precariedad y provisionalidad del sentido en las ficciones elaboradas en el interior del mundo digital. Esto es oportuno pensarlo dado que, si seguimos a Manuel Castells, nuestra estructura actual de desarrollo cognitivo y social se enmarca en el paradigma de la “sociedad informacional” a modo de un estado-red del conocimiento y la culturalización:

El término informacional indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas (Castells, 1999: 47).

Nuestras sociedades se piensan como redes y toda red es, por definición, global; sin embargo, la mostración identitaria de las personas en el espacio de presencias múltiples que es el ciberespacio se llevará a cabo de manera local. Y he aquí el comienzo del conflicto. Cuando la semiótica volvió a implementar el concepto de *umwelt*², de la mano de Thomas A. Sebeok, en principio resul-

² La biosemiótica se esfuerza por estudiar los signos que deja todo ser vivo en su actividad biológica. A este respecto, Kalevi Kull ha reflexionado sobre los distintos tipos de medio circundante en diversos momentos como en su artículo “Ecosystems are made of semiosis bounds: Consortia, umwelten, biophony, and ecological codes”. Kalevi Kull, *Biosemiotics* 3(3), pp. 347-357.

taba útil para desarrollar una teoría sobre la construcción espacial que generan los signos. La semiosis debe contener al menos dos actores: el observador y el observado. Sebeok, en su obra *Signos: Una introducción a la semiótica* (1996), subrayaba que cada versión del sistema considerado por el observador como su *umwelt* será estimado como el modelo para comprender a partir de él lo que pasa alrededor, con el cual el cerebro o la mente –que son ya sistemas de signos– se presentan unidos al llamado mundo de los objetos.

El ingrediente esencial de la mente, o nutriente, podría muy bien ser la observación, pero para adquirir información sobre cualquier tema se requiere, vía una compleja cadena de eslabones, la transmisión de los signos desde el objeto de interés hasta el sistema nervioso central (Sebeok, 2006: 28).

Por lo común, se acepta que cuando dos *umwelten* interactúan, se crea una semioesfera, que se configura a partir de las posibilidades semióticas de una comunidad que comparta este paradigma perceptivo. La característica principal de esta clase de medios circundantes complejos es que se relacionan inevitablemente para trazar un campo de mostración donde la semiosis genera una red virtual de información. Esto se encuentra especificado a la perfección cuando pensamos en la producción de trazos (híper) vinculares que crea el semionauta, según lo considera Nicolas Bourriaud (2009: 117) en su libro-metáfora *Radicante*:

[El semionauta es] el creador de recorridos dentro de un paisaje de signos. Habitantes de un mundo fragmentado, en que los objetos y las formas abandonan el lecho de su cultura de origen para diseminarse por el espacio global, ellos y ellas erran a la búsqueda de conexiones que establecer.

Así pues, la construcción espacial del mundo virtual resultaría en una estructura de redes. De este modo es nuestra cultura_RAM, a decir de José Luis Brea, para quien hemos pasado de ser una cultura_archivo a una cultura_red, pues ésta “está empezando a dejar de comportarse como, principalmente, una memoria de

archivo para hacerlo en cambio como una *memoria de procesamiento*, de interconexión de *datos –y sujetos–* de conocimiento” (Brea, 2007: 13). Se trataría de una cultura que se caracteriza por la complejidad y la interacción considerada como procesamiento de agentes y estructuras cognoscentes. La realidad misma manifiesta su presencia en el instante en el que adquiere volumen debido a la espesura (conexiones y niveles de operatividad) de las redes que la configuran. No creo que sea apropiado dar crédito a los “teóricos” de los seis grados de distancia, porque no es necesario pensar que el sistema que suele llamarse “realidad” se basa en una propuesta que defienda que todo está relacionado de forma absoluta. Precisamente, cada nodo del que parte un campo mostrativo en red estará relacionado a su vez con otros nodos que le sean más o menos próximos. Sin embargo, es poco probable que el aleteo de una mariposa en California genere un maremoto en Japón (Brea, 2007: 13). Ello no me impide aceptar lo que propone Agustín Fernández Mallo (2009: 144) como específico de su postpoética, a partir de una aproximación a los sistemas considerados “como redes en continua interacción con otras subredes muy alejadas”. El autor termina considerando que “la poesía postpoética podría y debería ser tratada a partir de ahora como *una red compleja y fuera de equilibrio*” (Fernández, 2009: 145). Esta propuesta es susceptible de ser extrapolada a las realizaciones artísticas de la Red, el ámbito del *Net-Art*.

Todas las muestras de arte y literatura digitales se configuran como redes de conocimiento complejo, que generan campos de mostración donde la identidad se difumina en virtud de que el observador se incluye en el hábitat de observación. Se trataría de una re-creación desplegada, pero no tanto a un nivel rizomático como (e)radicado. Esto se lleva a cabo al vertebrar el topo de inserción básica que sería ese *umwelt* digital por medio de las posibilidades de los lenguajes virtuales. La relación entre el sistema nervioso, el ámbito digital y el lenguaje es muy estrecha, como bien se sabe. Ricard Solé, en su libro *Redes complejas. Del genoma a Internet* (2009), propone una teoría de redes que dé cuenta no sólo del mundo de las comunicaciones, sino también de la estructura cere-

bral, para llegar finalmente al mundo de las relaciones sintácticas y semánticas de los lenguajes naturales. Por su parte, el teórico Philippe Quéau abundaba, en la década de 1990, sobre el proceso por el cual el lenguaje ha de ser pensado en nuestra época de virtualidades como una formalización del espacio. Así, en el ensayo sobre la identidad en la cultura digital “La presencia del espíritu”, asegura: *“el lugar se encuentra cada vez más atrapado en el lenguaje y, a su vez, el lenguaje se convierte en una especie de lugar metafórico*. Lo que da origen a nuevas fusiones, pero también a una confusión creciente” (Quéau, 1998: 49).

Asimismo, las estructuras cerebrales en forma de redes que interactúan propiciando *inputs* de desarrollo cognitivo podría beneficiar la observación de la parte experiencial del análisis, y así poder comprender algo mejor la configuración de la conciencia. Aunque bien es cierto que algunos acercamientos a la conciencia explican que sería conveniente no reducirlas a estructuras neuronales. El proceso de cómo surge la conciencia es una cuestión notablemente debatida actualmente en los estudios de neurociencias. Las hipótesis más defendidas apuntan a que lo que llamamos conciencia requiere de la activación simultánea, y la coordinación, por un tiempo más o menos sostenido, de una serie de neuronas activas en diferentes circuitos. Al tratar de comprender cómo funciona la estructuración de la identidad, Douglas R. Hofstadter (2013: 315) se atreve a considerar como esencialmente difuso todo proceso identitario de lo humano pues:

[...] un cerebro adulto alberga no sólo el bucle extraño que constituye la identidad de la persona asociada a ese cerebro, sino muchos patrones en forma de extraño bucle que son copias de baja resolución de los bucles extraños que se alojan en otros cerebros.

Hofstadter termina añadiendo que la conciencia o “yo” puede vivir en un conjunto de cerebros diferentes, generando una idea de conciencia como un teatro de identidades. Es necesario tomar en consideración esa virtualidad del “yo”, puesto que por paradójico que parezca genera una espacialidad desde donde

proyectar su interacción. A mi juicio, la conciencia presenta un aspecto altamente deslocalizado. De hecho, cuando se pretende localizar ese “yo” lo humano pierde consistencia. Se deberá llegar a la intuición de un mecanismo que haga de puente epistémico entre lo local y lo global, lo que vendría a ser una propiedad emergente, un proceso de radical presencia del sistema considerado. Estudiar el lenguaje literario como una red sintáctica y semántica que produce la mostración de una posibilidad de sentido es algo que la literatura ha sabido desde siempre, y que el *Net-Art* está explotando. Autores como Jorge Carrión, Germán Sierra o Agustín Fernández Mallo generan su espacio ficcional aprovechando una metatextualidad que pretende la configuración de una espacialidad digitalmente “textificada”. La “ciberliteratura” legitima lo inevitable de su autoabastecerse de sentido, de ser un haz de proyecciones que anhela el encuentro con ciertos nodos de significación. Se busca dar una explicación a una hiperconectividad que se aleja aparentemente de toda intencionalidad. A propósito de esto, un libro de autor como *GR-83* de Jorge Carrión, vendría a dar relieve semántico a esta idea de sentido espacial en la red. Por ello, Vicente Luis Mora (2008a:59) asegura que “Internet y las nuevas tecnologías son ahora nuestro *cuerpo misterico*, nuestra potencialidad espiritual para *conquistar* lo terrenal”. El texto de Carrión resulta ejemplar a la hora de entender cómo se piensa la poética en red de la “ciberliteratura” a manera de una nueva forma de comprensión del individuo en su aprehensión literaria de la realidad: “Google Earth [en el relato de Carrión] se integra como materia narrativa e itinerario, actuando como nuevo imaginario” (Fernández, 2009: 198).

Toda obra literaria en este espacio de la *Net* ha de generar internamente sus propios mecanismos de autoabastecimiento de sentido. Cuando Francisco Varela comienza a trabajar en su concepto de *autopoiesis* para estudiar la estructura reticular de los organismos a nivel celular, se percata de que es posible considerar el proceso en red de reacciones bioquímicas como una forma de autoorganización generando una red que lo delimita:

Esto es una autorreferencia lógica, un bucle: una red produce entidades que crean un límite, el cual encierra la red que produce el límite. Este bucle es precisamente lo que es único en las células. Cuando el bucle se completa aparece una entidad que se autodistingue. Esta entidad ha producido su propio límite (Varela, 2000: 198).

La estructura literaria en nuestra cultura *red* propicia su propia demarcación. Los pioneros en estudios cibernéticos observaron la importancia de esta estructura en red de la configuración de la identidad. Esto no quiere decir que este ensayo defienda la idea de que siga validándose la metáfora del cerebro como un computador. La estructura cerebral no puede entenderse a ese nivel desde ningún planteamiento interesante hoy en día. Para Varela es inviable pensar el cerebro como un procesador de información que facilite una representación del mundo. Desde mi punto de vista, es preferible reflexionar acerca de la representatividad como proceso (así como tratan de hacer los ciberliteratos y ciberartistas), y no tanto ya en la forma de un marco prefijado que dé cuenta de su estructura sin fisuras. Pareciera que, a pesar de todo, se continúa sin problematizar el hecho de que ninguna representación deja de ser provisional, como los trazos que un semionauta dibuja en el espacio ficcional de la red en la que se re-conoce y por la que es re-conocible.

Pensar la estructura del sistema nervioso como un sistema de procesamiento de información con capacidad autopoietica y clausura interna u operacional, llevar esto al plano de configuración reticular de la conciencia y extrapolarlo a las maneras en que se producen las emergencias artísticas de la *Net*, podría aportar nuevas claridades sobre el problema de la espacialidad ausente, propia de los discursos derivados que propician internamente tanto su posibilidad de sentido como su colapso. La estética derivada de la era de la cultura *red* permite ser entendida como una necesidad de generar presencia. En una red social como Twitter, se muestra como una comunidad de usuarios con intereses que instan a organizar una suerte de interacción emergente, pero su fundamentación es la fugacidad. Esta actividad caracterizada por la inmediatez sería una suerte de ritual de presencia inevitable que, a decir de Reinaldo Laddaga (2010: 24), vendría a ser “una serie de

participaciones fugaces, intensas y a la vez distantes". La búsqueda de presencia se vehicularía a través de la acción del *retuiteo*. Para el investigador Paulo Gatica Cote (2014), el *retuiteo* supone:

[...] una novedad esencial en el sistema de emisión, recepción y distribución de la obra de arte debido a la posibilidad intermedia de "presentización", entre el contacto-presencia con la obra en un "tiempo-ahora" digital y la presencia de un tiempo pasado producto artístico en un "no-lugar ahora".

Existen numerosas estrategias para producir en el mundo virtual una ficcionalización del espacio. Esta "ciberespacialidad" obedece a un principio de resistencia, resistir a formar parte de la realidad. Acerca de la complejidad de escenificar un espacio ficcional en la *Net*, Vicente Luis Mora (2008a) habla, en su ensayo *Pasadizos*, de lo difícil que resulta establecer una *topomaquia* adecuada en el entorno de la espacialidad virtual, habida cuenta de su esencia en forma de un no-lugar trascendental:

Un *lugar* en la Red que intente hacer una valoración profunda de la misma y de sus dimensionalidades, construyendo un *espacio* inaprensible capaz de subvertir el modo de contemplación de aquella, tiene todas las perspectivas de lograr por vez primera el milagro de hacer *topomáquico* un no-lugar (Mora, 2008a: 134).

El hecho de observar la estructura en red del fenómeno estético digital, y compararla con la arquitectura neuronal, la del lenguaje y la configuración de la conciencia, según Hofstadter y Varela, trata de encaminarse hacia la necesidad de subrayar que toda experiencia humana requiere pensarse en la re-creación de un espacio de virtualidad. El *Net-Art* no puede consistir en una exploración al infinito de las posibilidades de la red. Antes bien, servirá para propiciar una pauta de aparición donde la fugaz temporalidad de las plataformas digitales se *espacialicen*, con lo cual el sentido se conformaría en la posibilidad de su disolución. En otras palabras, la presencia no es fijez. Por un lado, sería considerada más bien a modo de confluencia a nivel estético y cognitivo de las instancias de tiempo y espacio;

y, por el otro, emergencia en el sentido apuntado por la neurofenomenología al pensar la conciencia como estructura enactiva, y la enacción vendría a pensarse a modo de acto de hacer emerger. Tratando de encarar la falta de fundamentos últimos, Francisco Varela, Evan Thompson y Eleanor Rosch sintetizaron en su obra *De cuerpo presente* (2011 [1991]) el procedimiento enactivo, el cual insistía en marcar un índice de apertura al desarrollo visual:

Nuestros modelos habituales de apego, angustia y frustración son los contenidos de la presencia plena/conciencia abierta. Cuando notamos que están vacíos de existencia, esto se manifiesta experiencialmente como una creciente apertura y falta de fijación (Varela, 2011: 169).

El modelo desde el que pienso el campo-red de presencia en la “ciberespacialidad” retomaría aquel “campo de presencia” de la fenomenología de Maurice Merleau-Ponty (1993: 280) que la pensaba desde dos dimensiones: “la dimensión aquí-allá y la dimensión pasado-presente-futuro. La segunda [temporal] hace comprender la primera [segunda]”. La necesaria eventualidad del espacio-tiempo configura el marco de posibilidad epistémica de ese constructo que hemos dado en llamar *digitalisches umwelt*, un mundo circundante digitalmente concebido donde las identidades se muestran bajo una espesura de signos dispuestos para dar de sí un espacio de aparición de la conciencia, la cual se considerará a manera de yo deslocalizado, no globalizado.

En el espacio virtual, el lenguaje subraya su carácter sucesivo, de modo tal que, por medio de ese hábitat emergente se recoge el movimiento interno de lo humano en el mundo, y a partir de ahí tendría lugar la aceptación de la provisionalidad de todo proceso de re-conocimiento. Se generará un decir(se) como *umwelt* emanante, el cual ofrece la particularidad de la migración casi infinita de los procesos de significación convencionales. El semionauta daría sentido a todas las posibilidades por medio de su “trazo digital”. Esta “ciberliteralidad” concebida desde un nombrar radicado en su infinita espacialidad facilita versiones del proceso cognitivo

que sirve para transmitir una manera de contemplar(se) el hombre en la delimitación de su marco epistémico; se trata, así pues, de atraer a la experiencia de la mirada la puesta en escena de una búsqueda de sentido, que por necesidad ha de resultar inconclusa. El individuo ensaya de forma constante maneras de proyectarse visualmente por medio de una topología virtual, es una pre-presencia, una esencia virtual o entre paréntesis, como las versiones del mundo, como la imagen sucesiva del universo, que es presentado a la manera de un conjunto significativo de vínculos comunitarios.

Existe desde antiguo una reconocida técnica para uso de los escultores, que lleva el nombre de *non finito*. A partir de ella, el artista se legitima para dejar una obra sin acabar de manera intencionada, de tal modo que el espectador pueda apreciar la materia artística en estado primitivo; es decir, en su proceso de creación o de salida a la luz de la propia obra de arte. Esta estrategia es propia de una necesidad de producir presencias en el campo-red de una “ciberespacialidad” que se explica en su propio carácter inacabable y deslocalizada.

Fuentes consultadas

- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Trad. Michèle Guillemont. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editores.
- Brea, J.L. (2007). *cultura-RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Castells, M. (1999). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI Editores.
- Eagleman, D. (2009). *Incógnito. Las vidas secretas del cerebro*. Barcelona: Anagrama.
- Fernández Mallo, A. (2009). *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Barcelona: Anagrama.
- Gatica Cote, P.A. (2014). “La obra de arte en la época de la reutilizabilidad”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 3 (2). Online. Disponible en: <hop://revista-

- caracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/obraRarte-Rretuiteabilidad>
- Hofstadter, D.R. (2013). *Yo soy un extraño bucle*. México: Tusquets Fábula.
- Kull, K. "Ecosystems are made of semiosis bounds: Consortia, umwelten, biophony, and ecological codes". *Biosemiotics* 3 (3). Online. Disponible en: <http://www.academia.edu/233478/Ecosystems_are_made_of_semiosic_bonds-Consortia_umwelten_biophony_and_ecological_codes>
- Laddaga, R. (2010). *Estéticas de laboratorio. Estrategias de las artes del presente*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta.
- Mora, V. L. (2008a). *Pasadizos. Espacios simbólicos entre arte y literatura*. Madrid: Páginas de Espuma.
- . (2008b). "El porvenir es parte del presente: La nueva narrativa española como especie de espacios". *Hofstra Hispanic Review* 3 (8/9), pp. 48-65.
- Quéau, P. (1998). "La presencia del espíritu". *Revista de Occidente*, 206, junio. pp. 43-58.
- Sebeok, T.A. (2006). *Signos: Una introducción a la semiótica*. Barcelona-México: Paidós.
- Solé, R. (2009). *Redes complejas. Del genoma a Internet*. Barcelona: Tusquets Metatemas.
- Varela, F. (2000). "El yo emergente". *La tercera cultura. Más allá de la revolución científica*, Ed. John Brockman. Barcelona: Tusquets. pp. 196-208.
- Varela, F., Thompson, E. y Rosch, E. (2011). *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa.
- Watts, D. (2006). *Seis grados de separación. La ciencia de las redes en la era del acceso*. Barcelona: Paidós

El archivo en la era del soporte digital

Cecilia Sandoval Macías

...Probablemente la tensión entre la necesidad de explicar una conciencia de lo inexplicable, entre el esfuerzo de traducir los signos de la realidad del pasado al discurso actual y el esfuerzo de evitar su traducción, es lo que caracteriza y distingue al historiador como tal.

La tarea imposible es rescatar a Eurídice del Hades sin sucumbir al sino de Orfeo.

LIONEL GOSSMAN

En nuestros días la textualidad digital —acompañada por sus nuevas narrativas— es omnipresente. Nos encontramos inmersos en los cambios derivados de la revolución tecnológica que principió en el último tercio del siglo XX y se potenció con las posibilidades de internet. La transformación que comenzó como un avance técnico ha modificado el devenir de nuestra sociedad y la forma en la que comprendemos, construimos y vivimos nuestra cultura cotidiana.

Cada momento histórico produce sus particulares formas de expresión en función de las características y necesidades de la comunidad que las produce, pero en el mundo contemporáneo, gracias a

la red, las fronteras se han diluido en diversas formas y somos partícipes de cambios globales. Para realizar un análisis de este fenómeno podemos acercarnos desde múltiples aristas; en este caso lo hago desde el lugar del resguardo de la Historia por excelencia, desde los archivos históricos, en la consecución de dos objetivos: el primero de ellos, aventurar una reflexión que permita generar preguntas sobre el papel contemporáneo del archivo, y el segundo, evidenciar la posibilidad y —necesidad— de actualizar su noción misma a partir de su digitalización y su participación en la red.

El concepto de “archivo” ha sido tematizado desde diversas disciplinas al ir emparejado con la articulación de la memoria y del poder, por condicionar el acercamiento de estudiosos e intelectuales a sus acervos, generar prácticas de lectura y determinar discursos históricos. Alrededor de su digitalización se ha escrito mucho en los últimos años, pero el tema sigue revelándose profundamente complejo, ya que internet representa una revolución en nuestra percepción del mundo y la forma en que vivimos, equiparable a la ocurrida en los tiempos de Gutenberg.

Entre las numerosas aproximaciones que pueden realizarse desde la teoría crítica circundo las implicaciones que tienen lugar durante la transformación del soporte documental y una vez que se ha convertido en imágenes digitales, así como lo que ocurre cuando los archivos son integrados a internet considerando las características, valores y posibilidades de su nueva condición. El dinamismo y las propiedades de la red descomponen en muchos sentidos el concepto tradicional del archivo; si bien la intención de fondo es conservar y preservar los acervos, esta digitalidad y su nueva dimensión dentro de la textualidad contemporánea, lejos de fijar o estabilizar el discurso, generan un producto abierto, susceptible a mutar y accesible a cualquiera, que disloca la maquinaria que reprime —y reconfigura— el pasado y el presente desde los paradigmas impuestos por la modernidad.

La problemática se incardina en dos rangos de cuestionamiento. El primero referente al archivo como objeto cultural, desde su propia materialidad, mientras que el segundo evoca una discusión textual/discursiva.

Acudo a la reflexión que realizara Walter Benjamin (2003) en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* en 1936. En él cuestiona las potencias que genera el cambio del soporte en la obra de arte al ser reproducido por medio de la *techné*. Sigo en estas líneas dos de ellas: la pérdida del aura y la politización artística y estética que radica en esta transformación.

La coyuntura en la que ocurre la problemática que ocupó al filósofo berlinés tiene gran semejanza con nuestro presente —y con el caso del archivo— por ser una revolución tecnológica tan importante como la que supuso la imprenta en el siglo XV y por la importancia que supone la “desaturación”, por llamarlo de alguna manera, del original. Los cuestionamientos derivados de los cambios que ocurrirían con la difusión de la imprenta, de la fotografía y del cine, en su momento, tienen gran similitud con los argumentos que cotidianamente arrojan la curiosidad y la preocupación alrededor de las nuevas tecnologías de la información y su difusión por la red. Los grandes avances técnicos suelen venir aparejados de crisis y catástrofes en las que se abandonan los viejos oficios y se crean otros, pero también por las rupturas de paradigmas marcadas por el progreso, y sus posibilidades, que van de la mano de las nuevas formas de producción de sentido. Gisèle Freund (1993: 29) encuentra en este proceso el deseo de hallar “lo imprevisto” en la aplicación de nuevos instrumentos y de nuevas técnicas, como ocurrió con la invención de la fotografía.

Actualmente, una creciente cantidad de archivos históricos ha digitalizado sus acervos y los ha puesto *online*, por lo que con sólo tener acceso a una computadora con conexión a internet cualquiera puede consultarlos, interpretarlos y utilizarlos. Lo que pareciera imposible hace años, hoy se logra a través de la red: podemos visualizar manuscritos y miniaturas medievales de diferentes países —en portales como *Europeana Regia*—, navegar a través de incunables y folios novohispanos —digitalizados de acervos como los resguardados por el Centro de Estudios de Historia de México CARSO—, recurrir a diferentes programas que nos permiten simular que hojeamos las colecciones hemerográficas que saludaron

los inicios del siglo XX —como la revista *Banca y Comercio* del Archivo Histórico de la EBC—, navegar por los archivos personales de personajes históricos —como los contenidos en el *Einstein Archives Online* de la Universidad Hebrea de Jerusalén—, o incluso construir historias íntimas de familias y comunidades determinadas —que se comparten en proyectos como *memoriachilena* de la Biblioteca Nacional de Chile—. ¹

La pregunta inicial es, ¿cómo estas posibilidades —dadas por la técnica— inciden en nuestra manera de interpretar y representar el mundo?, para después cuestionar, ¿cómo la digitalización, la creación de una copia, o incluso de una copia de la copia, determina las actividades del archivo tanto en su acepción de forma/imagen como de fondo/contenido?

Para el estudio de la transformación del soporte del archivo a partir de la digitalización de sus acervos y su incursión en internet, retomo la propuesta de Benjamin y la llevo de la esfera del arte a la del lugar y objeto cultural que es el archivo.

Es importante aclarar que en esta operación lo “aurático” no significa lo mismo en el arte que para el caso del archivo. El aura en el arte es “un entretejido muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar” (Benjamin, 2003: 47), que implica su existencia única, su autenticidad —que le confiere potestad frente a la producción manual— y su sacralidad. Para el archivo, al ser un lugar y un objeto cultural, la interpretación del aura opera en la dimensión epistemológica, no en la artística; pero a pesar de no ser como el arte, el archivo también se ha construido tradicionalmente como un lugar de autoridad, en donde se depositan documentos oficiales, se custodia el pasado y se ejerce la competencia hermenéutica (Derrida, s.f.: 3). El archivo se erige como una especie de tabernáculo del conocimiento de donde emana “la verdad” y esto

¹ *Europeana Regia* disponible en <<http://www.europeanaregia.eu/>>; Archivo del *Centro de Estudios de Historia de México* disponible en <http://www.cehm.com.mx/ES/archivo/Paginas/archivo_cehm.aspx>; Revista *Banca y Comercio* en *MuseoEBC* disponible en <<http://museoebc.org/content/banca-y-comercio>>; *Einstein Archives Online* disponible en <<http://www.alberteinstein.info/>>; *memoriachilena* disponible en <<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-channel.html>>.

hace que ocupe una suerte de lugar aurático, epistemológicamente hablando.

Desde una postura crítica, Lisa Gitelman (2014) articula la comprensión del documento a partir de la “economía escrituraria” propuesta por Michel de Certeau en el primer tomo de *La invención de lo cotidiano*, y lo identifica como un tejido infinito de escritura y escrituras que dan sustancia tanto a la disciplina —entendida como forma de socialización— como al mito —que acumula sobre sí el peso de la historia—. En este sentido, la producción disciplinar de una historia —científico positiva— también está rodeada de algo muy similar al “aura” de la que habla Benjamin, y llevándola al archivo, adquiere su cualidad mítica y violenta al mismo tiempo que reprime y determina la lógica de construcción del pasado y el presente.

El lugar material del archivo se revela como algo epistemológico y, al ser una especie de lugar sagrado, también obedece a una dimensión política. El hecho de que el archivo esté aquí y ahora, tiene que ver con coordenadas de tiempo y espacio que remiten a la violencia mítica que construye el discurso histórico con un principio y un fin determinado (Derrida, s.f.). En el entendido de que el pasado se articula mediante un cúmulo de representaciones —y sus efectos— activadas desde el presente y dominadas por la pulsión de la escritura, esta violencia va de un documento a otro. El archivo entonces, se yergue como el *arché* del que habla Jacques Derrida (s.f.), el sitio de la ley, el lugar donde se guarda la ley escrita y se custodia la memoria instituida.

Si comprendemos el archivo como el objeto cultural donde ocurren estas condiciones de tiempo y espacio que lo dotan de su cualidad aurática, es posible acercarnos a la operación discursiva que genera estas mismas condiciones, ya que es en él donde el discurso se vuelve tangible.

Llegado a este punto, abordo la aproximación de la dimensión textual/discursiva. El pensamiento derridiano analiza la relación epistemológica con el pasado en cuanto presencia; que depende de una operación discursiva que genera y auto-crea el ser de ese pasado y, por lo tanto, lleva inscrito un pasado en su propio margen. En

esa creación hay algo que se va hacia el margen, que se difiere y que queda presente como puro desplazamiento. El pasado siempre escapa a la huella que es el documento, dejando un resto que puede ser activado desde muy diferentes interpretaciones, iteraciones que intentan crear una representación que continuamente deja algo fuera.

Derrida expone la operación en la que al interior del archivo se “producen”, por así decirlo, estos distintos pasados articulados, de tal forma que importen en el presente. Reflexiona críticamente sobre el poder que se ejerce sobre el documento para escribir “la verdad” y cómo el archivo “actúa en el conjunto de operaciones de custodia, conservación e interpretación y en los modos en los que se mantiene una relación con éste, es decir, en los modos en que se establece una relación con el tiempo, con la memoria y con el olvido” (Nava, 2012: 90).

La transformación digital del archivo lo aprehende como un objeto cultural y también a la nueva operación discursiva que lo rescata. Promueve la pérdida del aura epistemológica del archivo, al mismo tiempo que modifica su materialidad, cambia su soporte y lo “libera” en la red. Si la técnica —en este caso la digitalización— permite la fractura del aura, ¿puede modificarse también la producción de sentido en la operación discursiva?

Su reproductibilidad al adquirir la dimensión digital y de la textualidad contemporánea modifica radicalmente el nivel de observación y tratamiento. ¿Qué ocurre con la interpretación? La ruptura de barreras espaciales y temporales fractura el halo de sacralidad del archivo y, también, su politización, ya que al formar parte de internet, la potestad individual trasciende a la masa y queda al alcance de cualquiera.

cultura_RAM es el término acuñado por José Luis Brea para explicar la transición cultural en la que la sociedad comienza a abandonar la memoria de la recuperación, del almacenamiento, para instalarse en una dirección más “relacional” de producción, de interconexión, de una memoria red que fabrica conocimiento en un sistema “constelar”:

...la experiencia de un conocer por signos que tiene que ver con el efecto de constelación que cada parte de un sistema proyecta sobre otra. [...] Aquí memoria es reciprocidad y comunicación, la resonancia del otro y su diferencia en cada singularidad articulada. Aquí la memoria es tensión y experiencia de red y organicidad, código de intercambiabilidad —y sincronidad [...] diferición y conciencia de otredad, incluso para sí misma—. Memoria de no ser sino en esa apertura hacia lo otro, hiperenlace activo, diferencia en curso. [...] Memoria nómada en continuo devenir (Brea, 2007: 17-18).

¿Qué ocurre en esta lógica con el archivo y con su aura epistemológica? Presenciamos cómo la ruptura de la categoría elitista del individuo disloca la noción también de “investigador”, de “conocimiento”, de “arconte” —siguiendo el término derridiano—. Cómo los acervos digitalizados que “navegan” por la red son susceptibles a innúmeras iteraciones en un tejido formado por acontecimientos, interpretaciones y representaciones que desembocan en una nueva dinámica de interacción.

Brea aventura que la nueva *memoria* no se formaliza en singularidades únicas irrepetibles ni se erige en discursos definitivos, sino que se mueve en todas direcciones, habita una “multiplicidad de no-lugares” y lo hace en tiempo real, hecho que permite el “fluir” del tiempo como un ser vivo, abandonando su determinación instituida y permitiendo la dinamicidad de su potencia virtual. Esto permite nuevas lecturas de la otredad dentro de la red. “Los fantasmas que hablan allí llevan el nombre de los otros, hablan la lengua de otros, y la memoria que articula aquí un saber deja constancia del ser multiplicado, de la presencia diseminada y multiplicada, de la otredad, de la existencia en simultáneo de los múltiples, de lo diverso, de una conciencia y un saber que sólo es si lo es de múltiples...” (Brea, 2007: 19)

Vemos cómo la producción discursiva del pasado es impactada radicalmente por el cambio de soporte y su incursión en la estructura de esta *memoria_RAM* que aún no terminamos por comprender y que continúa su vigorosa transformación. La noción contenida en los objetos culturales —en los archivos y sus acervos en nuestro caso— adquiere nuevas formas de afección

que los dotan de distintos significados. En esta coyuntura, las palabras del historiador Roger Chartier (1996: 19) redoblan su sentido cuando escribe que “contra una definición puramente semántica del texto, hay que señalar que las formas producen sentido y que un texto que se establece en su escritura está investido de una significación y de un estatuto inéditos cuando cambian los dispositivos del objeto tipográfico que propone su lectura”.

Es posible que, a través del cambio de soporte, exista la posibilidad política de la liberación del pasado. La idea tradicional de archivo y su vínculo con la producción de sentido abandona sus dogmas tradicionales, ya que su nueva dimensión en la red produce una constante ruptura del contexto y propicia la producción de otros.

Las preguntas se suceden una tras otra. Si llevamos el problema del archivo, entendido como objeto, como cosa, ¿qué es lo que desplaza su digitalización? ¿Qué revela el borramiento inmediato y qué su nueva condición? ¿Vemos una materialidad desentendida de otra? ¿De qué manera su incursión en la red se convierte en una herejía frente al concepto de institucionalización arcóntica? ¿Qué valores pierde el documento al modificar su soporte? ¿Cómo se transforma su relación de poder y su autoridad hermenéutica?

Derivadas de la transformación del soporte y su interacción con internet, han surgido nuevas prácticas de lectura producidas por la digitalidad y la textualidad contemporánea. La mirada del investigador, del lector, del espectador, evoluciona al enfrentarse a un ambiente donde los límites son extremadamente dinámicos y difusos, donde el cambio de soporte produce un desplazamiento crítico en sí mismo de los nuevos contextos.

Quizá si traducimos la nueva dimensión del documento en un acontecimiento que genere las condiciones de posibilidad necesarias para la reflexión, podríamos vislumbrar el emplazamiento de la representación contra la memoria instituyente desde la lectura del archivo bajo las categorías de las nuevas narrativas digitales. Quizá podamos activar la memoria de otra forma.

Esta reflexión se relaciona con el trabajo cotidiano de los archivos históricos y el mundo contemporáneo. La digitalización es un proceso que comenzó hace poco más de una década de manera

sistematizada en nuestro país y trae consigo innúmeros cambios en la forma en la que se articula el significado del archivo, en la manera en que se administra, cómo se resguarda, cómo se difunde y, naturalmente, en cómo se lee e investiga en él.

Presenciamos una profunda reconfiguración social que genera percepciones y miradas diferentes, nuevas formas de producción, de lectura y de comprensión, dada por la relación entre la técnica y la producción del conocimiento en la red. La identidad de los documentos se ha transformado, en el mundo digital nada conserva un estado fijo y ahí ese documento es capaz de convertirse en otro al rebasar su dimensión original: “la realidad del presente está caracterizada por una nueva técnica y forma de inscripción, difusión, multiplicación y apropiación de los textos, ya que las pantallas del presente no ignoran la cultura escrita sino que la multiplican y la hacen proliferar” (Chartier, 1996).

En la actualidad, el asombro por las transformaciones tecnológicas aún persiste —si bien su encanto se diluye en la vertiginosa cotidianeidad con la que caducan las novedades— y se vuelca hacia los horizontes de posibilidad que implican nuevas lecturas y nuevas narrativas. En el caso de los archivos históricos en cuanto a comunicación, difusión, valoración, creación y preservación; entendiendo por esto último no sólo su conservación sino su tematización y estudio. Los archivos históricos no son ajenos y al resguardar documentos, fotografías, textos, mapas, cartas se potencian al incorporarse al mundo digital.

La revolución digital obliga a una revisión de los gestos y nociones que asociamos con los textos, con las imágenes y los documentos para vislumbrar su resignificación y aprehender las posibilidades que esta operación conlleva. Entonces observaremos que, al mismo tiempo que modifica las posibilidades del acceso al conocimiento, transforma las argumentaciones y los criterios para su interpretación gracias a su multiplicidad, apertura y expansión, como en el caso de los vínculos hipertextuales y de la internet 2.0 que permiten otras formas de validación, de búsqueda, e incluso de producción de sentido a partir de la interacción del lector y de las creaciones colaborativas.

Para Benjamin (2003: 22), la reproductibilidad se traduc a en un verdadero acto pol tico en el que la obra de arte se democratiza y puede ser alcanzada por todos, y para ilustrar su idea utiliz  el ejemplo del cine. “El nuevo arte crea una demanda que se adelanta al tiempo de su satisfacci n posible; ejercita a las masas en el uso democr tico del ‘sistema de aparatos’ —el nuevo medio de producci n— y las prepara as  para su funci n recobrada de sujetos de su propia vida social y de su historia”.

Con internet sucede algo similar al ser un espacio virtual ilimitado que faculta la reproducci n infinita, que trae enormes beneficios a la sociedad debido a su accesibilidad, la gran informaci n que contiene y que permite comunicaci n instant nea sin barreras de distancia o tiempo, y que presenta nuevos retos que se desprenden de una problem tica que muta constantemente. La red se instala bajo la r brica de *free culture*, t rmino popularizado en 2004 por el acad mico estadounidense Lawrence Lessig y que forma parte de los derechos humanos junto al derecho a participar en la ciencia y la tecnolog a.

La textualidad digital permite que se reval en los acervos hist ricos como patrimonio cultural com n. Trasciende el facilitar el acceso a la informaci n y a contenidos acad micos y culturales, siendo part cipe de un cambio social y en el nuevo paradigma de producci n cultural. Hoy, con la digitalizaci n de m ltiples acervos atestiguamos la actualizaci n de la obra de poetas locales, la publicaci n de textos y correspondencia de figuras hist ricas —no necesariamente protag nicas en los panteones nacionales—, la difusi n de acervos fotogr ficos que hablan de la vida cotidiana de una comunidad en espec fico, etc tera, que esbozan “la otra historia”. La revoluci n digital permite poner a disposici n de quien lo desee obras que dif cilmente ser an reeditadas, pero que son parte fundamental de la disputa fundamental en el valor de un archivo.

Walter Benjamin preguntaba desde el arte si la intervenci n de la t cnica pod a generar las condiciones de posibilidad para un cambio social. Considerando que lo que da sentido a un archivo es la capacidad de trabajar sobre el mismo, hoy nos preguntamos

si su digitalización logrará inaugurar nuevos regímenes de historicidad y si nos encontramos ante una nueva forma de relatar la historia desde la técnica.

Fuentes consultadas

- Archivo del Centro de Estudios de Historia de México. Online. Disponible en <http://www.cehm.com.mx/ES/archivo/Paginas/archivo_cehm.aspx>
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Intr. de Bolívar Echeverría. México: Editorial Ítaca.
- Benjamin, W. (s.f.). *Para una crítica de la violencia*. Edición electrónica de philosophia.cl, Escuela de Filosofía de la Universidad ARCIS.
- Brea, J.L. (2007). *cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución económica*. Barcelona: Editorial Gedisa (Cibercultura).
- Chartier, R. (1996). "La quimera del origen. Foucault, la Ilustración y la Revolución Francesa". *Escribir las prácticas. Foucault. De Certeau. Marin*. Buenos Aires: Manantial. pp. 13-72.
- Chartier, R. (2012). Observatorio del libro y la lectura, instancia conjunta entre esta Casa de Estudios y la Cámara Chilena del Libro. Universidad de Chile. Online. Disponible en: <<http://www.uchile.cl/noticias/87443/roger-chartier-morira-el-libro>>
- Derrida, J. (s.f.). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Trad. de Paco Vidarte, Edición digital de Derrida en castellano. *Einstein Archives Online*. Online. Disponible en <<http://www.alberteinstein.info/>> *Europeana Regia*. Online. Disponible en <<http://www.europeanaregia.eu/>>
- Freund, G. (1993). *La fotografía como documento social*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Gitelman, L. (2014). *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, EU: Duke University Press.

Memoriachilena. Online. Disponible en <<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-channel.html>>

Nava, R. (2012). "El mal de archivo en la escritura de la historia". *Historia y Grafía*. Universidad Iberoamericana, año 19, núm. 38, enero-junio.

Revista *Banca y Comercio*. MuseoEBC. Online. Disponible en <<http://museoebc.org/content/banca-y-comercio>>



Hipertexto, curaduría y montaje. Una lectura de las relaciones cultura-ciberespacio a manera de constelación

Johanna C. Ángel Reyes

Si partimos de asumir la hipertextualidad como una codificación binaria en la pantalla del ordenador, que permite ubicar un texto dentro de otro posterior y que no necesariamente obedece o corresponde a una verbalidad; propongo alejarnos de la noción de la conciencia lingüística, donde se plantea una correlación entre la forma y el significado, dando paso a la posibilidad de alfabetización, y pensar en adelante el hipertexto como un hecho visual, que permitirá conjuntar imágenes susceptibles de ser tratadas como texto, definiéndolo como “un conjunto de relaciones jerárquicamente estructuradas” (Raible, 2004: 24).

De esta manera, nos ocupará en una primera instancia, el privilegio de la imagen, desde una “semiótica visual” como estrategia para la aprehensión del mundo en tanto construcción de sentido.

Posteriormente, indagaremos por la alegoría y montaje, desprendidos del uso del hipertexto como imagen, tendientes a configurar una suerte de “curaduría” durante la navegación por medio de dispositivos electrónicos y los flujos de contenidos *over the top* (OTT).¹

Un tercer momento de este texto visitará una condición crítica necesaria frente a la forma en que, a partir de los nuevos medios, se “cuentan historias”, los desplazamientos y las clausuras generadas desde la fantasmagoría de la representación de las formas de archivo y la memoria.

El texto, la virtualidad y las narrativas

Resulta difícil separar la navegación en la web del contexto de la lectoescritura. Sin embargo, considero, además de posible, necesario reflexionar en torno a la exposición de multiplicidad de imágenes que plantea internet como herramienta principal que la constituye en una interfaz de comunicación, y que genera una producción de sentido basada en la combinación de dichas figuraciones.

Al preguntarnos por el texto y su vinculación con las formas en que encontramos sentido de realidad mediante la narración, hallamos antecedentes explícitos en torno al proceso tanto creativo como comunicativo en el que el propio texto se ve envuelto. Sin embargo, es común pensar el texto como una sucesión de acontecimientos dotados de sentido, en torno a la palabra y a la escritura. No así a la imagen. Resultaría incluso ingenuo pensar que es la web quien facilita el acto narrativo generando total privilegio sobre la imagen misma. Es indispensable tener presentes antecedentes que, desde la estética y la historia del arte, plantean hitos de relevancia para el abordaje del problema. Hay que emplazar el cine, como la primera tecnología que literalmente

¹ Se entiende por servicios *over-the-top* (OTT), los que se brindan a través de internet y no directamente por un operador de telecomunicaciones, como es costumbre. Por ejemplo, las herramientas de búsqueda en Google o cualquier otro buscador.

“trae a la luz” una posibilidad dialéctica en torno a lo icónico como lenguaje, manipulado y dotado de ese sentido que articula la noción de realidad.²

El planteamiento hecho por Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936) se convertirá en una de las claves para el análisis, ya no sólo de la incidencia de la tecnología, sino de las formas de aprehensión de la imagen mediante dispositivos que la colectivizan, que dislocan el sentido áurico de la obra de arte, para presentarla como una posibilidad multiplicable y experimentable, lejos de la experiencia estética individual. Sostendrá Benjamin (2003: 42) que “la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible”.

Al establecer una visión a contrapelo, podríamos abordar, en una primera instancia, el hipertexto como *hiperimagen* y discutir, antes que las nuevas formas de organización electrónica de la lectura referida al léxico, las nuevas formas de organización de estas figuraciones que sugieren constituciones a manera de constelación, a partir de las múltiples posibilidades otorgadas por la navegación. Ésta, como forma de acceso a la experiencia estética, implica no sólo la lectura como tal en términos de alfabetización; compromete otra serie de destrezas que pueden asociarse con las formas en que se traza una cartografía basada en la selección de imágenes que constituyan un todo, proclamando cierto sentido.

El tratamiento que aquí se enuncia, consistente en asumir el hipertexto como constelación, se refiere a la posibilidad curatorial

² Cabe mencionar, como referencia para el contexto latinoamericano, los trabajos de Silvia Rivera Cusicanqui (2012) en torno al cine documental y su procedimiento en torno a lo que denomina “montaje entre imágenes diversas” que construyen realidad. Vid. Silvia Rivera Cusicanqui “Experiencias de montaje creativo: de la historia oral a la imagen en movimiento ¿Quién escribe la historia oral?”, pp. 14-18.

Con respecto a la televisión, como medio coexistente con otros considerados “nuevos”, resulta llamativa la forma en que Beatriz Sarlo llama la atención frente a la propuesta de *zapping* como posibilidad de un “montaje hogareño de las imágenes” casi en un trabajo brechtiano de *work in progress*, a partir de esta de dislocar el tiempo televisivo, cuyo dispositivo de emisión, así como la forma maquina de transmisión de los mensajes, no da pie a una “retrolectura”. Vid. Beatriz Sarlo, “La cultura del zapping”, pp. 279-283.

propiamente dicha. Ello en tanto lo primero que se ordena en su configuración es la imagen y posteriormente los significados generados por las cadenas de escritura. Este ejercicio de la memoria generado por el hipertexto podría funcionar como ruta alternativa al tiempo histórico. Una salida a la clausura. Un ejercicio de memoria instituyente más allá de la memoria del tiempo ordinario. De esta forma, las constelaciones formadas por los navegantes en su acción curatorial mediada por las posibilidades del hipertexto resultarán en una colección de imágenes dialécticas; donde cierta condición de fuga se detiene para hacer emerger el pasado que aparentemente se escapa, sin probabilidad alguna de ser vivido de nueva cuenta.

Cuando Benjamin se refiere a la alegoría, el jeroglífico y el emblema en *El origen del drama barroco alemán*, justamente la preocupación central resulta ser la tensión entre imagen y escritura. Revisitar este planeamiento podría dar paso a comprender la forma en que la imagen se privilegia generando alegorías. Es decir, ficciones donde la representación de una *cosa* cobra un sentido diferente; fracciones que emergen como “claves de representación dislocadas” (García, 2010: 165). Éstas se manifiestan a manera de testimonio de la imagen como discurso y de la tendencia de lo escrito a convertirse en imagen visual (García, 2010: 168).

La alegoría irrumpe, según Benjamin (1990: 68), como un fragmento amorfo que se opone a la totalidad orgánica, “tanto en la apariencia externa como en el aspecto estilístico (tanto en la contundencia de la composición tipográfica como en lo recargado de las metáforas)...”

Estos fragmentos resultan distintivos e integrados como un todo, en la virtualización primera de los cuerpos en emblema o grafía. Una descomposición que sólo tiene posibilidades de ser “recompuesta” por parte del lector, del navegante o del espectador. En un momento posterior a la producción alegórica podemos referirnos al montaje como modo estratégico de la organización fragmentaria que virtualizará los cuerpos, estableciendo la representación como límite del sentido y de la cultura.

El montaje

Aludiendo a esta labor curatorial, realizada por los navegantes, en torno a la forma en que organizan las imágenes-texto y las dotan de sentido, habría que remitirse a la creación de producciones desde la imagen para comprender la manera en que podrían funcionar estos *saltos* espacio-temporales como estrategia.

Al hablar de curaduría, se piensa en términos de imágenes que cobran cierto sentido, a partir de la intervención discursiva de quien organiza una exhibición. Ello en tanto se le ha otorgado cierta estetización al texto como imagen para su figuración en la *www*. Desde una posición más radical, podría proponerse el montaje, ya no como estrategia, sino como modo natural de pensamiento, a lo que Manuel de Prada refiere: “El hombre produce montajes porque el cerebro concede sentido a las cosas montando imágenes diferentes. Dicho de otro modo: las formas del montaje, antiguas y modernas, artesanales y artísticas, reflejan el original modo mediante el cual el cerebro produce significados, el original modo de la imaginación” (Didi-Huberman, 2010-2011: 159).

Si bien podría naturalizarse el montaje como condición de funcionamiento del cerebro al procesar información y encontrar, de hecho, evidencias biológicas que así lo soporten, a lo que realmente pretende hacerse referencia en esta corta reflexión es al sentido cultural de la producción de montajes a partir de la navegación en la red como táctica. Una cuestión meramente natural resulta insuficiente para dar cuenta de los fenómenos de la aprehensión del hipertexto como fragmento y la posterior organización de las imágenes en compendios dotados de sentido y, a la vez, desprendidos de una connotación intocable o inalterable.

El atlas. La estrategia de Warburg

Uno de los “ejercicios” que marcan los estudios de arte y estética para el siglo XX es el constituido por el *Atlas Mnemosyne*,

proyectado por Aby Warburg en 1905 y producido en 1924.³ Es la resultante de la puesta en operación del montaje como estrategia, no sólo cerebral, sino de articulación epistemológica y sociocultural.

En cuanto a la morfología de un atlas, precisa Didi-Huberman (2010-2011: 14):

No se lee un atlas como se lee una novela, un libro de historia o un argumento filosófico, desde la primera a la última página. Además, un atlas suele comenzar —no tardaremos en comprobarlo— de manera arbitraria o problemática, de modo muy diferente al comienzo de una historia o la premisa de un argumento; en cuanto a su final, suele aplazarse hasta que se presenta una nueva región, una nueva zona del saber que explorar, de suerte que un atlas casi nunca posee una forma que quepa dar por definitiva.

Se sugiere, entonces, comparar esta forma de montaje (el atlas) con el ejercicio cotidiano de los navegantes en la red, quienes de la misma manera disponen los hipertextos sin un orden lineal, sin una cronología específica, tropezando incluso a veces con textos que se han construido a manera de palimpsestos, dada la posibilidad de *sobreescibir* en la misma *hoja*.

Quizá la mayor potencia del *Atlas Mnemosyne* elaborado por Warburg, radica en la puesta al mismo nivel de imágenes del arte, de la comunicación masiva y de lo considerado como cultura popular (McPhail, 2012: 11). Pensar las imágenes como “documentos independientes con vida propia” (McPhail, 2012: 16), plantea la necesidad de un abordaje diferente, tal y como lo hizo este historiador del arte a lo largo de su obra. Las consideraciones más allá de lo formal involucran el factor cultural, dando cuenta de un mundo no aprehensible en su totalidad.

Entre 2010 y 2011, el Museo Reina Sofía presenta la exposición *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?*, curada por el histo-

³ A. Warburg comienza con la producción de su Atlas, luego de haber estado internado en un hospital psiquiátrico y diagnosticado con psicosis. Este hecho es el que interrumpe el proceso de colección de imágenes que finalmente comienza a concretarse en 1924 y que, de nuevo, se interrumpe con su muerte en 1929. Vid. Ernst H. Gombrich, *Aby Warburg. Una biografía intelectual*.

riador de arte Georges Didi-Huberman, quien pone en exhibición la colección de imágenes compiladas por Warburg durante su experimento.

Frente a las posibilidades de abordaje de la imagen abierta por el *Atlas*, señala el curador:

Así pues, de entrada, el atlas hace saltar los marcos. Quiebra las autoproclamadas certezas de la ciencia segura de sus verdades y del arte seguro de sus criterios. Inventa, entre todo ello, zonas intersticiales de exploración, intervalos heurísticos. Ignora deliberadamente los axiomas definitivos. Y es que responde a una teoría del conocimiento expuesta al peligro de lo sensible y a una estética expuesta al peligro de la disparidad. Por su propia exuberancia, deconstruye los ideales de unicidad, de especificidad, de pureza, de conocimiento integral. Se trata de una herramienta, no del agotamiento lógico de las posibilidades dadas, sino de la inagotable apertura a los posibles no dados aún (McPhail, 2012: 15).

El abordaje de la navegación en la red, teniendo como trasfondo el tratamiento del hipertexto como una sucesión de símbolos, podría situarnos en esta misma posición intersticial e inagotable; nos genera las mismas inseguridades que podría producirnos, dejar de lado la direccionalidad cotejada por el tiempo histórico, para acceder a otras formas narrativas que, a su vez, darán cuenta de otras relaciones con el entorno y con el conocimiento.

Así pues, la figura de imagen dialéctica planteada por Benjamin cobra relevancia como una cuestión no inmediata, que es capaz de visibilizar relaciones complejas en torno al tiempo y a la memoria.

La condición crítica

Teniendo en cuenta la asimilación de la imagen como pre-texto y texto, es clara la imposibilidad de escindir de la lectoescritura para el acceso a los contenidos de internet.

Que los textos se produzcan, lean y reproduzcan como imágenes no implica el abandono por completo de una de las destrezas

que sigue configurándose como “la diferencia” en términos de comunicación (y civilización en las lecturas de Occidente) y que se condensa en el hecho de la alfabetización. Es decir, si bien el paradigma de lo que se ha llamado posmodernidad por algunos pensadores contemporáneos basa su razón de ser en los cambios vertiginosos de la cultura, incluyendo la primacía de lo visual, es absolutamente necesario, como habilidad fundamental, leer y escribir. Ello como pauta de la modernidad en términos de la posibilidad de construcción de una esfera pública mediante la opinión y el acceso al conocimiento.

Así, la puerta de entrada tanto a la condición de ciudadanía como a los “nuevos medios” sólo puede abrirse a partir del proceso básico de lectoescritura que se enseña en la educación formal básica, y que constituyó uno de los ideales de la república moderna, en tanto que los ciudadanos informados tomarían decisiones frente al orden del poder.

Que la virtualidad se refiera dentro de las narrativas mediáticas de internet casi en exclusiva al ciberespacio genera algo que podría denominarse una “segunda virtualidad”, referida a la digitalización de lo orgánico, ya que, en el acto de la representación, preexiste esta condición.

Esta segunda virtualidad aludiría a una *representación de la representación*, a las imágenes mediante las que el ciudadano se representa en el ciberespacio. El peligro que advierte esta condición se cristaliza en la carencia de conciencia frente al dispositivo anterior al del ciber-montaje. Pareciera que la imagen virtual es la que se construye de manera fragmentaria en los espacios de la red, pero no la de la vida cotidiana, donde los mismos dispositivos de poder fungen como productores de alegorías de eso que ha osado llamarse identidad en el plano de los estudios de la cultura.

En este punto se hace fundamental una toma de posición frente a los fenómenos que sobre la esfera pública y la esfera política traen consigo los nuevos medios, así como sucedió en su momento con la prensa popular y la visión intelectual que la consideró como “un espacio de absoluta trivialización” (Sarlo, 1997: 281). Es necesario pensar el campo intelectual frente a esta puesta en crisis

de la *cultura letrada*, causada por el desarrollo tecnológico de los medios audiovisuales y las redefiniciones de las esferas pública y política para evidenciar cuáles son “las consecuencias retóricas, formales y argumentativas” (Sarlo, 1997: 281). Y, así, establecer cuál es el papel de los intelectuales frente a los fenómenos que de estas dinámicas de la comunicación y la cultura se desprenden.

Una reflexión necesaria y urgente sobre la condición contemporánea de la imagen, los medios audiovisuales, los intelectuales y el poder es absolutamente requerida desde los espacios de construcción del conocimiento, apelando a esta liga intelectuales-academia como forma compaginada de producción y distribución de conocimiento, opinión y praxis.

De la misma manera, las posibilidades generadas por los dispositivos tecnológicos para la elaboración de montajes individuales y colectivos parecieran traer a la palestra, casi como novedad, una mirada al borramiento de los límites entre lo público y lo privado. En esta medida, habrá que preguntarse, también desde la academia, por los elementos que pudieran constituir una metodología para el abordaje del estudio de los denominados cibercuerpos y de la producción de imágenes que “alardean su orfandad y su lejanía” (Echeverría, 2007: 33).

Estudios de la ciber-virtualidad. Cuerpo y producción de sentido

Con lo que Diego Lizarazo denomina “desencanto del mundo y encantamiento sobre la imagen” (Echeverría, 2007: 33), cabe preguntarse por el abordaje del cuerpo doblemente virtual como problema. Sin embargo, más allá de lo que pueda catalogarse como ciertas trayectorias sociales en la conformación cultural en torno a la convivencia a partir de medios digitales, ¿cuáles son los elementos necesarios para abordar tanto sujeto como problema?

Esto relacionado directamente con la noción de virtualidad como modelo de construcción simbólica y con las formas en que se presenta lo real como un antecedente de estas nuevas construcciones.

En estos lugares comunes, donde además todos los actores entendidos como reales con anterioridad pueden sintetizarse de manera simbólica, para seguir coexistiendo de manera acorde con los nuevos códigos de representación.

A consecuencia de estas nuevas configuraciones que promueven un cambio paradigmático en la existencia misma, así como en la definición y la noción de lo simbólico, lo real y lo imaginario, resulta adecuado traer a cuenta lo esbozado por M. Castells en 2002 como parte de los efectos socioculturales que trae la aprehensión vertiginosa de tecnologías digitales y su aceptación como un hecho, porque se pueden dislocar las dinámicas sociales generando mayor desigualdad, incorporando nuevas formas de diferencia, ahora basadas en la digitalidad.

La lógica de la conexión en red del nuevo sistema global posibilita la integración en una red de cualquier cosa que sea valiosa, mientras que desconecta de la red todo aquello que no tiene valor o está devaluado, de acuerdo con los criterios dominantes en las redes globales de capital, información y poder. Por ello, el mundo ya no está dividido entre Norte y Sur, sino entre áreas y personas que están conectadas o desconectadas de estas redes. Esta tendencia plantea la cuestión clave de cómo difundir el dinamismo de las redes globales de los nodos del Sur a todo el Sur en su conjunto (Castells, 2002: 95).

La gran utopía planteada por los entornos comunicativos virtuales radica en la ilusión de la "obsoletización" del cuerpo orgánico y la puesta en marcha de la conversión en "cuerpos-información". La "fantasía de desechar la carne para recuperar sólo la información cerebral y hacerla recorrer libre, como ángeles en las redes" (Echeverría, 2007: 39); plantea el devenir de formas de socialización y de producción cultural que, quizá, rebasa las formas tradicionales de aproximarse a sujetos culturales de estudio.

Operar por vaciamiento y no por construcción podría ser uno de los primeros pasos en la construcción de un aparato que permita aprehender un universo que se declara libre del factor orgánico de la carne, donde el tiempo sufre más que de un estatus de dislocación, uno de cierto "extravío", traído a cuenta debido a la sobrepro-

ducción y sobreexposición de las imágenes como forma preponderante de construcción de sentido. Se percibe aquí un cierto *dejo barroco*, ante la necesidad de rellenar todo el espacio posible sin que emerja vacío alguno. Práctica que dará como resultado, vacío, de cualquier manera.

Procediendo en esta misma línea, tendrían que cuestionarse la elección tanto de imágenes como de rutas hipertextuales para la creación de un montaje que funcione como re-virtualización (caso las redes sociales) y por las conexiones generadas entre interfaces, a partir de los “saltos” realizados, como resultado del seguimiento de “links”, para la conformación de un cierto atlas, dotado de sentido a partir de las elecciones realizadas por los individuos.

Así, será posible abrir una puerta para pensar en términos de ciber constelaciones, a la vez que se perciba como hecho, la generación de un “archivo dinámico”, el cual opera ya no en función de salvamento del olvido, sino en cuanto a funcionalidad dinámica misma, que permite un sin fin de montajes, a la vez que pone en perspectiva el ejercicio de la memoria, desarticulando la línea temporal que sustentara el hecho mismo de archivar.⁴ Anuncia una condición de posibilidad para la memoria cultural, que no se reduce sólo al almacenamiento, sino que abre una ventana a la configuración de constelaciones infinitas sin sujeción a la línea temporal.

De esta manera, quizá estemos ante una alternativa al tiempo histórico, permitiéndonos agujerear la red simbólica, así como la escritura de la historia misma; ello generando coordenadas frente a cartografías alternativas, a encuentros que van y vienen, a imágenes que, aunque desprendidas de su aura, guardan en sí mismas y en sus posibilidades de reproducción, la clave para no pensarse sin cuerpo, para comprender que la conexión con “la matriz” puede ser un estadio temporal de representación y que la virtualización que parece absorbernos como única alternativa

⁴ El emplazamiento de la narración con un corte historiográfico implica la elaboración sistemática de la memoria: el archivo. Desde el psicoanálisis, el archivo genera operaciones de olvido, no de recuerdo, en tanto que su función es reunir, opera a su vez como forma de consignación y clausura.

de existencia es en realidad un juego de rol que permite nuestra supervivencia, en un mundo donde los cuerpos parecen agotarse pero, en realidad, sucede que los flujos se re-distribuyen.

Fuentes consultadas

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- . (1990). *El origen del drama barroco alemán*. Madrid: Taurus.
- Castells, M. (2002). "Tecnologías de la información y la comunicación y desarrollo global". *Revista de economía mundial*. Núm. 7, p. 91-107.
- Didi-Huberman, G. (2010-2011). *Atlas: ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 26 noviembre 2010-28 marzo 2011, ZKM, Museum für Neue Kunst, Karlsruhe, 7 mayo-28 agosto 2011, Sammlung Falckenberg, Hamburgo, 24 septiembre-27 noviembre 2011. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2011.
- Echeverría, B., D. Lizarazo Arias y P. Lazo Briones. (2007). *Sociedades icónicas: Historia, ideología y cultura en la imagen*. México: Siglo XXI Editores.
- Gombrich, E. (1992). *Aby Warburg. Una biografía intelectual*. Madrid: Alianza.
- García, L.I. (2010). "Alegoría y montaje. El trabajo del fragmento en Walter Benjamin". *Constelaciones: Revista de Teoría Crítica* 2. pp. 158-185.
- McPhail Fanger, E. (2012). *Desplazamientos de la imagen*. México: Siglo XXI Editores.
- Raible, W. (2004). "¿Qué es un texto?". *Revista Función*. Friburgo, pp. 21-24.
- Rincón, C. (2007). *De la guerra de las imágenes a la mezcla barroca de los imaginarios en el mundo colonial americano*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

- Rivera Cusicanqui, S. (2012). "Experiencias de montaje creativo: de la historia oral a la imagen en movimiento. ¿Quién escribe la historia oral?". *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*. Quito: CIESPAL. Núm. 120, pp. 14-18.
- Sarlo, B. (1997). "La cultura del zapping", entrevista de Faride Zerán en *Diario La Época*. 15 de junio de 1997. *Industria cultural y espacio público en América Latina*. Santiago de Chile: Universidad ARCIS. pp. 279-283.

Desenchufarse para ser simultánea o por qué leer e interactuar narrativa digital

Alethia Alfonso

I kept dreaming of a world I thought I'd never see. And then one day...

K. FLYNN

Para Marie-Laure Ryan, el umbral del siglo XXI trajo consigo el uso de *Holodeck* —universo de realidad simulada, disponible en las naves y bases estelares de la serie televisiva *Star Trek: The Next Generation*— como una analogía de doble filo, porque alimentaba el sueño de la realidad virtual (VR o RV en castellano) y porque la RV, asequible hacia 1998, palidecía frente al Holodeck. Ryan resume las actividades en el *Holodeck* y sus consecuencias para el espectador en el siguiente listado:

1. You enter (*active embodiment*)...
2. into a picture (*spatiality of the display*)...
3. that represents a complete environment (*sensory diversity*).
4. Though the world of the picture is the product of a digital code, you cannot see the computer (*transparency of the medium*).

5. You can manipulate the objects of the virtual world and interact with its inhabitants just as you would in the real world (*dream of a natural language*).
6. You become a character in the virtual world (*alternative embodiment and role-playing*).
7. Out of your interaction with the virtual world arises a story (*simulation as narrative*).
8. Enacting this plot is a relaxing and pleasurable activity (*VR as form of art*) (Ryan, 2002).

Si bien no comparto totalmente la terminología de Ryan, porque no creo que el fin del arte culmine en actividades relajantes y agradables, retomo la idea de la simulación como una narrativa —simulation as narrative— que permite encarnar un personaje y experimentar lo mismo que él/ella. En pocas palabras, el *Holodeck* posibilita vivir otra vida —y padecer cambios en RV que afectan aquello que se entiende por realidad—. Es cierto que la narrativa digital, los videojuegos, la hipermedia y los hipertextos están lejos de afectar audiencia, jugadores y lectores como el *Holodeck* lo hacía con Jean-Luc Picard y su tripulación. Sin embargo, la analogía marca un punto utópico que admite la influencia del imaginario creado por un autor en lo real —cuyo conocimiento si bien es imposible en totalidad, al menos es mediado por imaginarios comunes, como la filosofía, la ideología política o el lenguaje—. La relación entre estos imaginarios con base digital y lo real atañe este capítulo. ¿Cómo afecta la narrativa digital nuestra percepción de lo real sin mediación o, en su defecto, las mediaciones de lo real?

Primeramente identificaré tres términos básicos, la narratividad, la inmersión y la interactividad. Después realizaré un breve análisis de *Déprise* para ejemplificar cómo narratividad e interactividad permiten la inmersión, o en términos de Peter Stockwell, la creación de una *personae* usuaria-lectora, capaz de cuestionar la construcción de identidad como se conoce en la tradición de conocimiento occidental: fija y jerarquizada.

Terminología básica

Además del soporte tecnológico, los rasgos distintivos de la narrativa digital conviven en un equilibrio imposible. Marie-Laure Ryan (2002: 582) entiende la narratividad —el primero de ellos— como “a reasonably universal semantic structure, a cognitive [structure or] framework in which we arrange information to make sense of it as the representation of events and actions [consisting in] a certain repertory of basic elements arranged into specific logical and temporal configurations”. Los elementos a los que hace referencia bien pueden ser trama, personajes, narrador, estructura narrativa, tiempo, espacio, secuencia temporal; además de los elementos mencionados por la narratología: autor, receptor o lector, narrador y narratario —entendido éste como “the addressee of the narrator, the fictive entity to which the narrator directs his narration” (Schmid, 2013)—. Dicha facultad recae, por lo regular, en el usuario-lector.

El segundo término es interactividad. Si bien puede definirse como una colaboración entre el lector y el texto para la producción de sentido, Ryan (2001: 16) advierte sobre la diferencia obligada entre inmersión e interacción: “whereas the aesthetics of immersion implicitly associates the text with a ‘world’ that serves as environment for a virtual body, the aesthetics of interactivity presents the text as a game, language as a plaything, and the reader as the player”. La inmersión ha sido rasgo característico del arte pre-electrónico y se refiere a la capacidad de las obras para *zambullir* al lector dentro del imaginario planteado. Por otro lado, la interactividad ha adquirido relevancia en su práctica tecnoligizada, entendida como cúmulo de acciones realizadas a través de un aparato específico —consola, pantalla, computadora, teléfono inteligente o simulador— para que el contenido sea experimentado por el usuario-lector.

Los análisis de plataformas digitales, narraciones digitales o impresas con finales variables, simuladores y videojuegos como *The Sims*, *Dungeon*, *A Mind Forever Voyaging*, *Patchwork Girl*, *I'm Your Man*, *SimCity*, *Spacewar*, *Madden NFL*, *Façade* y *Choose Your Own*

*Adventure*¹ notan la disyuntiva entre narratividad compleja —es decir, la capacidad del texto y sus autores de contar algo intrincado, interesante y con calidad literaria— e interactividad compleja —esto es, la capacidad de emplear las decisiones y acciones del lector o usuario para modificar la secuencia de acciones a realizar dentro de la ficción y por ende modificar la estructura narrativa—. Al respecto, Ryan (2001: 607) añade:

the truly distinctive feature of digital media is interactivity. This feature enables the user to choose her or his way through the text at run time. Interactivity does not make it easy to tell stories, because a narrative interpretation is a response to a linear structure that is built into the text, not a type of meaning freely created by the reader out of *any* set of data. Yet without some degree of narrativity, digital media cannot become a major presence on the arts and entertainment scene.

Aunque se considera la interactividad como el rasgo distintivo de la narración digital o el uso de medios digitales, la *necesidad* de narratividad persiste. La inmersión subordina su aparición a una u otra cualidad en los textos de narrativa digital. Un texto de alta calidad literaria permitiría la inmersión —piensen en *Crimen y castigo* de Fiodor Dostoyevski—. Igualmente la interactividad bien programada permitiría la inmersión, como pasa con *Madden NFL*. Sin embargo, un texto o textualidad con *algo* de interactividad y *algo* de narratividad, sin que una u otra domine, suele repeler la inmersión, a menos que el llamado a que el lector se identifique con el personaje, el narrador, el narratario y/o la historia sea constante.

La inmersión constituye apenas uno de los eslabones de la relación entre el lector y el texto —digital y de otros tipos—. Estudios de psicología cuantitativa realizados por Mihaly Csikszentmihalyi y Sonja Lyubormirsky denominan la inmersión como estado de

¹ Véase Ryan *Narrative as Virtual Reality*; Ryan, "Beyond Myth and Metaphor"; Brenda R. Silver, "Popular Fiction in the Digital Age"; Nick Monfort, "Narrative and Digital Media"; *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*.

flujo o *fluir*, y lo comparan con el estado de absorción de quienes están ocupados en una actividad que les gusta: “a state of intense absorption and involvement with the present moment [when] you're totally immersed in what you're doing, fully concentrating and unaware of yourself”.² En el contexto de la narrativa digital, si el lector o usuario no *fluye* el resultado no sólo genera críticas negativas en *fandoms*; además, para quienes estudian la narrativa digital, queda claro que el *Holodeck* no existirá jamás.

En el mejor de los casos, habrá narraciones digitales con interactividad escasa pero con calidad suficiente para llegar al punto de inmersión o estado de absorción o flujo. O bien, habrá narraciones digitales con interactividad constante —como videojuegos— pero limitada al uso de ciertas partes del cuerpo, de un dispositivo, o a cambios de dirección de personajes o vehículos, y con una narratividad que *adereza* el juego pero no puede ser modificada por el usuario.

Inmersión e interactividad entroncan con cualidades de los imaginarios, entendidos como instancias³ de lo real. A este respecto, Rosset añadiría que existen instancias dobles de lo real —éste comprendido como la realidad sin mediación—. Rosset (2006: 55) clasifica a los dobles en fantasmagoría, imaginario e ilusión, porque “ce monde-ci, qui n'a par lui-même aucun sens, reçoit sa signification et son être d'un autre monde qui le double, ou plutôt dont ce monde-ci n'est qu'une trompeuse doublure”. Mientras la fantasmagoría y la ilusión tienden a reemplazar lo real —piensen en los fanatismos religiosos aceptados como excluyentes formas de *entender* la realidad para sus practicantes—, el imaginario es propio de quienes crean obras de ficción o bien estudian las configuraciones de lo real, así “l'imaginaire est une des modes de préhen-

² Sonja Lyubomirsky, *The How of Happiness: A Practical Guide to Getting the Life You Want*; Mihaly Csikszentmihalyi. *Creativity: Flow and The Psychology of Discovery and Invention*. Si bien el uso del término está ahora relacionado con la psicología de la felicidad, y ésta tiene detractores por considerarse *new age*, los estudios cuantitativos y cualitativos que permitieron apuntalar el término *flowing* son un compendio relevante sobre las condiciones que detonan la creatividad en los seres humanos.

³ Instancia es una traducción literal de *instances*. En español puede referirse a ejemplo, caso, institución que otorga legitimidad. Dada la complejidad de la traducción exacta, preferí dejarlo como traducción literal y aclarar el término en esta nota.

sion du réel” (Rosset, 2006: 85). Es un doble cuyo paralelismo con lo real no lo reemplaza, al contrario, le da sentido y significado(s).

La narrativa digital enfrenta una paradoja: el lector-usuario busca un imaginario que contenga narratividad, interactividad e inmersión y separación de lo que él/ella entiende por realidad. Sin embargo, parece desear igualmente que el imaginario experimentado sea una ilusión sustituta de lo real —un *live in Holodeck ever after*—. La respuesta a esta contradicción y a la influencia de lo imaginario en lo real parece responderse con la práctica de la subjetividad lectora, entendida de acuerdo con Peter Stockwell, con tamices de teorías cognitivas.

Déprise y la simultaneidad

Déprise es una narración digital de seis escenas que inicia con la posibilidad de leerla y usarla en cuatro lenguas: francés —el original—, italiano, inglés y castellano. El clic del cursor en alguna de las columnas de presentación da inicio a la narración. En ella, un personaje sin nombre y aparentemente de género masculino narra el momento en que su vida colapsa —de ahí el título *déprise* o desenchufe, una traducción más precisa sería desasimiento—.

La intención de Serge Buchardon y Vincent Volkaert es que el usuario-lector “expérimente ainsi de façon interactive le sentiment de *déprise* du personnage. Dans ce récit interactif, le geste contribue pleinement à la construction du sens”.⁴ Prueba de ello es la forma en que la interactividad orienta al lector-usuario a padecer el desenchufe del narrador-protagonista.

Cada escena muestra una manera de interactividad diferente. Tiene, sin embargo, dos patrones definidos: el uso del cursor permite tener control sobre lo que sucede en pantalla, después ese control se pierde para enfatizar el desenchufe. Sucede en las escenas uno y seis. En la primera, el usuario-lector controla inicialmente los círculos y sus sonidos, posteriormente el programa

⁴ “Présentation en français”. Online. Disponible en <SergeBuchardon.com>.

toma el control y distorsiona tanto las figuras como los sonidos. En la última escena, se observa un cúmulo de letras con cada clic del cursor; podrían tener sentido, pero el desorden y la forma en la que se desplazan en pantalla lo impide. Al final, en un recuadro en donde el usuario-lector está obligado a teclear —para que termine la escena—, aparece:

Je fais tout pour la maîtriser de nouveau le cours de ma vie.

Je choisis.

Mes émotions.

Les sens à donner aux choses.

Enfin, je me suis repris (Bouchardon, 2010).

Las frases son controladas desde el programa para enfatizar, en el desenlace, cómo retomar el control de la propia vida es imposible.

El segundo patrón da lugar a la introspección. La interactividad coloca al usuario-lector como el narratario confidente de dicha introspección. Hay ejemplos de interactividad introspectiva en las escenas dos, tres, cuatro y cinco. En la segunda escena, el usuario-lector contribuye a descubrir cómo era la relación con la esposa. Cuando el cursor está sobre las preguntas, se escuchan y se leen trastocadas e incoherentes. Si se da clic al signo de interrogación o el cursor pasa por la imagen, aparece una figura femenina sonriente pero fuera de foco. Se intuye que es la esposa porque el usuario-lector debe llenar los puntos de indeterminación para que la narración tenga sentido.

En la escena tres, el usuario-lector ve desplegarse en pantalla una carta de la esposa que se lee de dos formas. El narrador pide ayuda al narratario para descifrarla:

Je ne sais comme l'interpréter.

Mot d'amour ou de rupture? (Bouchardon, 2010).

El texto es una carta de desamor si se lee del punto cero u horizonte hacia arriba y una carta de amor si se lee hacia abajo. Co-

locar el cursor en las líneas de la carta, permite al usuario-lector interactuar con ambas posibilidades de lectura.

La escena cuatro coloca en pantalla una composición escrita por el hijo del narrador. La introspección comienza cuando el cursor es colocado en puntos azarosos dentro de la carta. Las letras explotan y aparece el subtexto, que no es sino un cúmulo de oraciones negativas que el narrador piensa que son formuladas por el hijo:

Je ne t'aime pas.
Tu ne me connais pas.
Nous n'avons rien en commun.
Je n'attends rien de toi.
Tu n'es pas un modèle pour moi.
Bientôt je partirai (Bouchardon, 2010).

Para este momento, es claro que el narratario no debe emitir un juicio, el narrador ha llegado a su propia conclusión: el asidero que tenía en su vida se le escapa de las manos.

La escena cinco emplea la cámara del ordenador y quien aparece como reflejo, en el que ya no se reconoce el narrador, es el narratario. Ciertamente el uso de esta clase de reflejo podría inducir a la identificación del narratario con el narrador. Sin embargo, la interacción frena en algo la idea porque consiste en disolver y esparcir la imagen que muestra la cámara, de manera que el reflejo no es nítido.

La limitación en interactividad y la escasez de indicaciones —apenas un “appuyez sur n'importe quelle touche” (Bouchardon, 2010) en algunas escenas— favorecen la inmersión o fluir del usuario-lector. Respecto a la narratividad, los puntos de indeterminación, el narratario, la introspección y el reflejo que apunta a la identificación del usuario-lector con el narrador favorecen la inmersión —a través de la interactividad—.

La identificación de una subjetividad con otra no constituye novedad alguna, no obstante, Stockwell (2009: 134-135) deja notar que la identificación es “crucial as a means of capturing the nature

of the relationship that is created between a reader and perceived entities in a text [...] A reader [however] is a person, and a person is, etymologically, a mask that is worn [...] to indicate a type of role". Es decir, la relación entre usuario-lector y narrador o texto no se establece directamente con la subjetividad individual, sino a través de la máscara del lector. Esta mediación resulta importante porque permite crear distancia y da paso a la maleabilidad. La cercanía es suficiente como para que las consecuencias de la relación se reflejen en la subjetividad individual —en palabras más llanas: para que haya consecuencias en quien acaba de leer e interactuar *Déprise*—.

Sobre la personalidad se debe notar que "is never entirely stable in itself [...] is adaptive to the conditions at hand" (Stockwell, 2009: 136). Las condiciones a las que se adapta la personalidad, no sólo trastoca pensamiento, reacción o desempeño, se nota también en la forma en que se articula el lenguaje —punto vital para lingüistas cognitivos como Stockwell—. En concreto, "just as speakers accommodate their speech towards each other in extended conversation, readers accommodate their personalities towards their fictional characters that they must engage with in the process of reading" (Stockwell, 2009: 153). Ciertamente acomodar o adaptar no significa cambiar, sino modelar —aun cuando este proceso conlleve un cambio en algún rasgo de personalidad o identidad a largo plazo—. Advierto sobre todas las cosas la diferencia entre la adaptación de la personalidad de una subjetividad que emite una respuesta a un chat en línea, y a la adaptación realizada para responder frente a las acciones acontecidas en un libro —con la consecuente máscara del lector ya referida—. La diferencia más grande es el tiempo de respuesta y la consecuente afectación de éste en la adaptación y, por lo tanto, en el discurso emitido por la subjetividad.

No debe obviarse que el hilo conductor es la maleabilidad en el discurso y cómo éste puede repercutir en la construcción de la identidad de la subjetividad. A sabiendas que "identity is regarded as a practice that is performed and constructed, rather than being given, essential or fixed" (Stockwell, 2009: 153), los puntos de contacto entre la subjetividad y el personaje principal de *Déprise*

se posicionan en dos adaptaciones simultáneas. Especulo entonces que ocasionan una simultaneidad que por fuerza trastoca —o renueva— la manera en que esa subjetividad se asume en lo real —de ahí la utopía del *Holodeck*—.

La narrativa digital asume una máscara de lector, sin embargo, parecería que el tiempo de respuesta demandado es más cercano a las interacciones en línea. Aun cuando la subjetividad se resista y quiera sopesar lo que tiene en pantalla —es decir, realizar una pausa de la extensión temporal necesaria para asimilar, asumir y adaptarse, como sucede con la narrativa impresa—, los tiempos de las interacciones en línea demandan una respuesta rápida. Y el narrador protagonista de *Déprise* no es la excepción cuando pide ayuda para interpretar y entender la situación por la que atraviesa —“je ne sais comment l'interpréter” (Bouchardon, 2010)—. La necesidad para buscar el sentido a lo experimentado también asume la presteza del chat en línea. De modo que el lector se asume simultáneamente usuario y, por lo tanto, apronta la respuesta —que por lo demás es conducida hacia un cauce en la programación establecida por Bouchardon y Volckaert—.

La simultaneidad de funciones afecta la maleabilidad de la *personae* y de la identidad, porque da cuenta de la plasticidad no solamente de cada *personae*, sino del uso de estas y otras máscaras en momentos simultáneos, no relacionados con la actividad previamente. Si los roles son simultáneos, el lector-usuario puede practicar la simultaneidad en otros ámbitos. Por ejemplo, podría asumir y entender que varias percepciones que median con lo real son simultáneamente viables. Ahora bien, el primer resultado, el esperado, sería entender que no todos percibimos el mundo igual. Pero el argumento no se encamina exclusivamente a la pluralidad de sentidos que varias subjetividades le otorgan a lo real —antes de llegar al consenso—. Más bien, enfatizo una rareza: una misma subjetividad practicaría mediaciones diferentes que atañen lo real, o al menos al mismo fenómeno relacionado con lo real durante el mismo tiempo-espacio.

Si la subjetividad se asume como usuario-lector, la duplicidad simultánea mediaría en lo real también. Aún más, podría ayudar

a entender que las mediaciones de lo real no tienen por qué comprenderse unívocas ni excluyentes. Pienso en las mediaciones ideológicas detrás de las hostilidades entre naciones enfrentadas, una y otra serían tan responsables como inocentes, tan preparadas para el combate como para el cese de hostilidades.

Habría casos en los que la duplicidad de mediaciones ayude a solventar una situación. Por ejemplo, las duplas mediadoras que se cuentan a los niños para que pierdan el miedo a dormir solos. Por un lado, hay un monstruo, pero el beso del progenitor lo protege; por el otro, no hay un monstruo y el beso del progenitor lo ayuda a calmarse. Ambas para ese infante son mediaciones válidas de lo real: hay noche con y noche sin monstruo —la experiencia que le queda *a posteriori* será la protección parental en ambas mediaciones—.

En casos más complejos, las mediaciones simultáneas ayudarían a que la supremacía de una mediación sobre la otra colapsara frente a lo real sin mediación. Y no me refiero a la falsa disputa del libro impreso frente a la narratividad digital. Pienso en conflictos mediados por ideologías contrarias que tienen efectos y afectaciones en lo real, como el cambio climático y las guerras. Colapsadas las ideologías en disputa, las subjetividades delante de la duplicidad tendrían que aprehender una nueva manera de mediar lo real —posiblemente conjunta y encaminada a una solución no a la disyunción—. Entiendo que la consecuencia suena *naïf* y resulta tan utópica como el *Holodeck*. Sin embargo, debo reforzar su posibilidad por una razón implícita: quienes aprenden literatura, aprenden a leer no como una habilidad de comprensión, sino como un proceso de pensamiento que puede trasladarse a otros ámbitos —fuera del literario y textual—. Quienes son capaces de adquirir ese proceso de pensamiento y emplearlo durante la simultaneidad de roles, para después modelar sus identidades, son capaces entonces de realizar ese mismo ajuste para la percepción de lo real.

El proceso de simultaneidad en la percepción de lo real, pensado como varias mediaciones al mismo tiempo-espacio, puede parecer esquizoide. Habrá incluso quien comience a especular sobre

el cuerpo esquizoide de Deleuze y Guattari para relacionarlo con la mediación múltiple de lo real. Aclaro, sin embargo, que el *objetivo* del cuerpo esquizoide es alcanzar el punto de inmanencia. El objetivo de llevar las simultaneidades de las máscaras a las percepciones de lo real es dinamitar enteramente los supuestos que nos visten, pero también nos enfrentan como habitantes de un planeta. No se trata de cambiar el mundo o al mundo, sino de destruir las telarañas mediadoras que resultan a todas luces insuficientes para enfrentar catástrofes vecinas, como el cambio climático y la violencia organizada en forma de conflicto bélico.

El lenguaje escrito de una novela con calidad literaria semeja en algo a la interactividad bien lograda: ambos permiten la inmersión y, sobre todo, trasladan el proceso —por automático que sea— al mundo fuera del texto, es decir, a las mediaciones de lo real. Por esta razón, el *Holodeck* resultaba una metáfora tan atractiva. Ryan emplea dos términos para lo que aquí se denomina mediación de lo real o imaginario: mundo si se trata de inmersión y juego si se habla de interactividad. Ambos son imaginarios y ambos colaboran en el proceso relacional que la *personae* lectora-usuario establece con *Déprise* y después con lo real. Entonces, la utopía del *Holodeck* no se encamina tanto al querer vivir otra vida, porque ésta no sea buena o suficiente o suficientemente plácida, sino a darse cuenta que las mediaciones —tecnológicas, lingüísticas, de interacción y modelado de identidad y personalidad— y los roles que asumen la subjetividad para leer e interactuar en el contexto de la narrativa digital son similares y *aplicables*⁵ a las mediaciones con que enfrentamos a lo real y logran modelar la identidad al grado de percibir y experimentar ese modo otro en las mediaciones *cotidianas* de lo real. Ése es el *Holodeck*: asumir que los roles y habilidades en un contexto pueden usarse en otro —lejano pero no disímil al imaginario que los puso en práctica—. Con esta utopía a cuestas, la narrativa digital apunta a modelar de una manera diferente a la subjetividad y su relación con lo real a través de la simultaneidad.

⁵ Soy consciente del anglicismo y lo asumo.

La simultaneidad de máscaras y su empleo en ámbitos configuradores de lo real —con las consecuencias positivas planteadas en el capítulo— son la razón del porqué se debe leer e interactuar narrativa digital. El *Holodeck* está presente, no a través de RV, sino por los modos con que aprehendemos los imaginarios y lo real.

Fuentes consultadas

- Bouchardon, S. y V. Volckaert. (2010). *Déprise*. Online. Disponible en <<http://deprise.fr/>>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and The Psychology of Discovery and Invention*. Nueva York: Harper-Perennial.
- Lyubomirsky, S. (2007). *The How of Happiness: A Practical Guide to Getting the Life You Want*. Londres: Sphere.
- Monfort, N. (2007). "Narrative and Digital Media". *The Cambridge Companion to Narrative*. Ed. por David Herman. Cambridge, UK: Cambridge University Press. Cambridge Companion Online. pp. 172-186.
- Rosset, C. (2006). *Fantasmagories suivi de le réel, l'imaginaire et l'illusoire*. París: Éditions de Minuit.
- . (1984). *Le réel et son double*. París: Gallimard.
- Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD, USA: Johns Hopkins University Press. Online. ProQuest ebrary.
- . (2002). "Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media". *Poetics of Today* 23, Núm. 4 (invierno), pp. 581-609. Online. Academic Search Complete EBSCO host.
- Salway, A. y D. Herman. (2011). "Digitized Corpora as Theory-Building Resource: New Methods for Narrative Inquiry". En *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Editado por Ruth Page y Thomas Bronwen, pp. 120-37, Lincoln, NE, USA: University of Nebraska Press. Online. ProQuest ebrary.

- Schmid, W. (2013). "Narratee". En *The Living Handbook of Narratology*. Editado por Peter Hühn et. al. 1-30 párrafos. Hamburgo: Hamburg University Press. Online. Disponible en <<http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Narratee>>.
- Silver, B.R. (2012). "Popular Fiction in the Digital Age". En *The Cambridge Companion to Popular Fiction*. Editado por David Glover y Scott McCracken, pp. 196-213. Cambridge, UK: Cambridge University Press. Cambridge Companion Online.
- Stockwell, P. (2009). "Identification and Resistance". *Texture: A Cognitive Aesthetics of Reading*, pp. 134-167. Edinburgh: Edinburgh University Press. Online. Proquest ebrary.

El artista como *okupa* en la era digital

José Raúl Pérez

... y la corrupción de la vista acarrea la de la vida.

PAUL VIRILIO, *Estética de la desaparición*

El arte niega, por principio, el *grado cero* de la vida, porque una vida en grado cero no es vida. La cotidianidad nos propone un flujo que se desarrolla dentro de los cómodos márgenes de la sociabilidad reglada: la imagen técnica, los *media*, la publicidad, los canales del poder, el espacio urbano, los flujos de información desbordada. El arte, en cambio, tiene el potencial de ser esa jugarreta vivencial que nos permita interpretar la realidad a contrapelo.

El artista está obligado a moverse dentro de las posibilidades del dispositivo que utiliza, en el marco de su *hardware* —lo físico, lo duro— y de su *software* —las variables combinatorias, las reglas del juego, lo blando—. Y lo hace siempre, en palabras de Flusser, buscando nuevas posibilidades, nuevas formas de usar el *programa* del aparato.

El arte del último tercio del siglo XX y principios del XXI es frecuentemente practicado en contra de los aparatos que intervienen en su producción. Son dos las improntas que lo marcan: la primera tiene que ver con la técnica y, debido al contexto histórico del momento, con la *tecnología*. Es el arte de la *imagen técnica*, de los aparatos que permiten jugar con la representación del espacio-tiempo, con la fotografía como precursora: “Las categorías de la cámara están impresas en el lado exterior de ésta y allí pueden manipularse, siempre y cuando la cámara no esté totalmente automatizada. Ellas son las categorías del espacio-tiempo fotográfico” (Flusser, 2001: 34).

La segunda impronta del arte de las pasadas décadas —juego, al fin, que invita a jugar— se refiere al protagonismo otorgado al otro jugador: el espectador. Si los artistas cambian las reglas, ¿quién puede jugar con el arte? Es necesario que el espectador comparta las reglas, ya que, sin código común, no hay decodificación posible. Sin embargo, al problematizarse los códigos, su involucramiento tendrá que ser cada vez más activo. Ya no será *espectador*, sino que el juego le exigirá que sea co-creador, su actividad se convertirá en *interactividad* y, en el camino de unas cuantas décadas, la teoría especulará sobre sus operaciones a través de conceptos como *lectura, concretización, actualización, interpretación, exégesis, decodificación, recepción, deconstrucción, participación...* Semiótica, hermenéutica, deconstructivismo, estética de la recepción, pragmática, estética relacional..., son solamente algunos de los enfoques que intentarán explicar su *manera de jugar*.

La metáfora muerta

En el arte, las posibilidades de una *forma*, de una determinada *manera de formar* (cf. Eco, 1985) —de *jugar*—, eventualmente se agotan. Sin embargo, en su caso, este hecho históricamente ha dado lugar a un proceso dinámico, al surgimiento incesante de nuevas manifestaciones. Esto explicaría, por ejemplo, el paso de formas altamente fundadas en una concepción científico-matemá-

tica del tiempo y el espacio (lo bello, lo verdadero y lo bueno, im-
prontas de la cosmovisión renacentista) a otras más dinámicas.
Así, por ejemplo, en el siglo XIX, el Impresionismo suplanta a la
pintura basada en la *manera* perspectiva, o la poesía libre a aque-
lla fundamentada en el metro y la rima. Una *manera de formar*
está totalmente ideologizada y representa, en gran medida, el es-
píritu de su tiempo. La historia del arte es la historia de esas su-
plantaciones.

A mediados del siglo pasado, en un mundo cansado tras la gue-
rra, el cambio se presenta en los frentes de las diversas artes. Di-
cho cambio puede ser interpretado como el agotamiento del arte
como metáfora. Agotamiento, por cierto, que será acusado por los
dos jugadores, esto es, tanto a nivel del creador como del receptor.
Veamos:

[...] la metáfora es el proceso retórico por el que el discurso libera el
poder que tienen ciertas ficciones de redescubrir la realidad. [...] De
esta conjunción entre ficción y redescubrimiento concluimos que el *lu-
gar* de la metáfora, su lugar más íntimo y último, no es ni el nombre
ni la frase ni siquiera el discurso, sino la cópula del verbo ser. El es
metafórico significa a la vez *no es* y *es como*. Si esto es así, pode-
mos hablar con toda razón de verdad metafórica, pero en un sentido
igualmente tensional de la palabra *verdad* (Ricoeur, 2001: 13).

Para el artista de la posguerra, el establecimiento de *verdades*
metafóricas ya no tendrá sentido. Crear, sí; pero de otra *manera*.
Ya no *redescubrir* la realidad; ya no metáforas.

Para el espectador-receptor, por su parte, entrará en juego un
proceso similar. Acostumbrado —históricamente acostumbrado—
a *vivenciar* el arte como metáfora, a *ser* a través del arte, a
acercarse a la esencia de las cosas y de sí mismo por la vía de la
semejanza, ya no podrá hallar esa semejanza ante el declive de
los metarrelatos que, según se dice, definirán la posmodernidad
y que en ese momento histórico ya se encuentran en caída libre.

[...] hasta las metáforas son fintas sensoriomotrices, y nos inspiran
algo que decir cuando ya no sabemos qué hacer: son esquemas par-

ticulares, de naturaleza afectiva. Ahora bien, un tópico es eso. Un tópico es una imagen sensoriomotriz de la cosa. [...] Así pues, de ordinario no percibimos más que tópicos. Pero si nuestros esquemas sensoriomotores se descomponen o se rompen, entonces puede aparecer otro tipo de imagen: una imagen óptica-sonora pura, la imagen entera y sin metáfora que hace surgir la cosa en sí misma, literalmente (Deleuze, 2001: 36).

Todo está ideológicamente dicho y, por lo tanto, no hay más que decir. "Cuando el símbolo tiene su origen en una metáfora institucionalizada —lexicalizada como símbolo—, ya no suele reconocerse desvío, sino norma" (Carrere, 2000: 344). No más metáfora. El arte de la década de 1950 la niega. La niega la literatura *beat*. La niega la música concreta. La niega el informalismo. La niega la *nouveau roman*. Es necesario introducir nuevas *maneras de formar*, nuevas narrativas. Acaso el arte en el cual este proceso es más palpable es el cine, ya que es el que mejor resume el espíritu de su época. Desde el primer párrafo de *La imagen-tiempo*, Deleuze (2001: 11) nos advierte al respecto:

Contra quienes definían el neorrealismo italiano por su contenido social, Bazin invocaba la exigencia de criterios formales estéticos. Se trataba para él de una nueva forma de la realidad, supuestamente dispersiva, elíptica, errante u oscilante, que opera por bloques y con nexos deliberadamente débiles y acontecimientos flotantes. Ya no se representaba o reproducía lo real sino que "se apuntaba" a él. En vez de representar un real ya descifrado, el neorrealismo apuntaba a un real a descifrar, siempre ambiguo; de ahí que el plano-secuencia tendiera a reemplazar al montaje de representaciones. Así pues, el neorrealismo inventaba un nuevo tipo de imagen que Bazin propuso llamar "imagen hecho".

Dispersiva, elíptica, errante u oscilante... Elíptica. Sí: elíptica. *Apuntar* a lo real, ya no *representarlo*. Los aparatos con los que el artista juega con el espacio-tiempo serán, a partir de ese momento, utilizados de una nueva manera, y esta nueva *manera de formar* someterá a las generaciones de ese momento a vivir y concebirse a sí mismas a partir del marco de una nueva forma de narración.

Bajo el yugo de la elipsis

Velocidad

Para la década de 1960, el cine ya estaba más que establecido como una forma de arte y un fenómeno de masas, y la televisión había iniciado su despegue para posicionarse como el medio de comunicación de mayor impacto en la vida cotidiana de las personas. Si aceptamos que la elipsis es la figura retórica que se encuentra en la base de este tipo de narración, entonces las que han crecido viendo cine y televisión son las generaciones de la elipsis, las que *viven* la elipsis, las que *son* la elipsis.

Cierto es que, por esa época, en el cine más reflexivo

[...] la cámara-estilográfica renuncia a la metáfora y a la metonimia de montaje, escribe con movimientos de aparato, picados, contrapicados, vistas de espaldas, opera una construcción [...]. Ya no hay lugar para la metáfora y ni siquiera hay metonimia, porque la necesidad propia de las relaciones de pensamiento en la imagen ha reemplazado a la contigüidad de las relaciones de imágenes (campo-contracampo) (Deleuze, 2001:232).

Sin embargo, no hay que perder de vista que en la narración cinematográfica y televisiva, no solamente en esas décadas, sino aun hasta hoy, esa *contigüidad de las relaciones de imágenes* sigue predominando. La metáfora —lexicalizada, muerta— persiste, siendo la base del tópico, del lugar común mediático. Y a nivel narrativo, el recurso más socorrido, aquel que permitirá contar la historia, será la elipsis.

Nos situamos en este punto a un nivel extra-artístico. Por un momento abandonamos la especulación en torno a las manifestaciones del arte y, por el contrario, nos centramos en los mensajes comunes, masivos, los que se valen del lenguaje cinematográfico y televisivo de una forma muchas veces irreflexiva. En este tipo de narración, una que intenta crear intensidades rápidas, emociones efímeras y sensaciones *light*, no hay lugar para el reposo. Las acciones *significativas* para narrar la historia han de sucederse con velocidad para llevar al espectador a un clímax a la carta. Se hará

una supresión elíptica de todos aquellos momentos que no son intensos, que implican monotonía y tedio.

Esta velocidad, por supuesto, seguirá obedeciendo a una lógica lineal. *Más rápido* no significa que se altere el hecho de que existe un principio y un final. Aunque se juegue con el tiempo diegético, persistirá el sometimiento a la linealidad, ya que ésta es condición tanto de la narración verbal como de la cinematográfica.

La velocidad es lineal. La elipsis no *destruye* el tiempo, lo *comprime*.

Y así, las generaciones de la elipsis crecieron bajo un modelo, una narrativa que las hizo interiorizar la velocidad. En el proceso, los tiempos muertos, los momentos contemplativos, los espacios del ocio reflexivo y los paréntesis vivenciales del tedio cotidiano se volvieron intolerables (cf. Sansot, 2001). A nivel experiencial, fue la época del adrenalinazo pre-programado, del momento-alterado-de-conciencia producido *a la carta*.

Sin embargo, los estados excepcionales de conciencia son eso, excepcionales. Y ante la imposibilidad de hacer una supresión elíptica de los momentos de tedio, ante la inviabilidad de editar la propia vida como se edita una película, el individuo recurre al diseño de una experiencia de intensidades por catálogo, de momentos de excepción pagados a crédito, y en las mesetas de esa gráfica cuyas crestas señalan un clímax tras otro, se sume en la apatía.

Y si se ha cambiado de tempo, también el espacio ha de adaptarse a las nuevas exigencias de aquél. La segunda mitad del siglo XX es la época de la *compresión del espacio-tiempo* que ha llevado del espacio de los lugares al de los flujos (cf. Castells, 2000). Urbanismo, transportes, tecnologías de la información y la comunicación, globalización... El espacio como soporte material, con su consiguiente significado simbólico. Velocidad. La sociedad se construye en torno a flujos de información, capital, tecnología, símbolos, imágenes... Ritmo psicológico. "¡No tenéis cuerpo, sois cuerpo!, clamaba ayer Wilhelm Reich; a lo que el poder y sus técnicas responden hoy: *No tenéis velocidad, sois velocidad*" (Virilio, 1988: 47).

Pero, dejando de lado ese nivel extra-artístico y volviendo a nuestros jugadores, el artista y el receptor, ¿cómo viven ellos la

velocidad en las décadas de la elipsis? Ante la *compresión*, ¿cómo pueden los jugadores *expandir* las reglas del juego? Ya hemos comentado el caso del cine. Especulemos ahora en torno a otras artes.

El jugador-creador, el artista: ¿cómo puede desdoblarse el *hardware* y el *software* con que juega a fin de proponer esencias? Haciendo una grosera generalización, afirmaremos que el factor dominante que subyace al arte de la época de la elipsis es su diálogo con la técnica y con su expresión más visible, la tecnología.

Similitudes y diferencias: establezcamos que hay una connotación fina propia del término *tecnología* y es que está vinculada al desarrollo científico aplicado en aparatos, en lo técnico-industrial, en lo que hoy identificamos con el concepto de *hardware*. Así, hablaremos de la *técnica* pictórica o escultórica, pero al referirnos a la fotografía, el cine, el video o el arte que se vale de computadoras, asumiremos su dependencia de la *tecnología*, la cual se desarrolla a una velocidad apabullante.

Difícil es sostener, entonces, esa consideración tradicional y generalista de *la técnica como medio para un fin*. Más bien, habría que preguntarse si la técnica no ha devenido un fin en sí misma (cf. Heidegger).

Volvamos a la reflexión acerca de la cámara fotográfica, dado su carácter ejemplar por ser el primero —y acaso el más noble— de los *aparatos* productores de lo que hoy englobamos bajo el concepto de *imagen técnica*. Esas *categorías* impresas en la cámara para jugar con el espacio-tiempo, de las que habla Flusser, se convierten en una tentación para el creador: es necesario someterlas a toda costa. Durante la segunda mitad del siglo XX, el desarrollo continuo de la tecnología fotográfica permite al fotógrafo profesional, al especialista, un grado de control absoluto sobre esas categorías, y la creciente miniaturización y accesibilidad económica de los equipos extienden ese control de manera paulatina al dilettante. Paradójicamente, el control técnico máximo se convertirá también, según Flusser, en el máximo vacío expresivo.

Durante el acecho el fotógrafo salta de una forma de espacio-tiempo a otra, ajustando de manera combinatoria la relación entre las

diferentes categorías de tiempo y espacio. Su acecho es un juego combinatorio con las categorías de la cámara, y lo que apreciamos en la fotografía es la estructura de este juego, pero no inmediatamente la estructura de la propia condición cultural. [...] Uno tiene la impresión de que el fotógrafo puede elegir libremente, de que la cámara se amolda a su intención. Pero eso no es cierto: la elección está determinada por las categorías de la cámara y la libertad del fotógrafo permanece como libertad programada (Flusser, 2001: 34-35).

Al igual que en su tiempo ocurrió con el perspectivismo cartesiano o con la poesía rimada o con la música tonal, en el momento en que el control técnico se generaliza, también se lexicaliza, y pierde por lo tanto poder comunicativo, *informativo*, en un sentido sustancial. Ante este hecho, el uso que los artistas plásticos harán del aparato fotográfico durante las décadas de la narrativa elíptica —lo que podemos englobar bajo el rubro de prácticas fotográficas posmodernas (cf. Ribalta, 2004)— será a contrapelo: para ellos la fotografía no será un fin en sí misma, sino sólo un medio como cualquier otro y que, junto con cualquier otro, utilizarán de manera crítica, pero sin poder sustraerse de la normativa, ya que, para violar una norma, es necesario conocer el código que la sustenta y mantenerla como referencia. Mientras que el fotógrafo profesional estará hipercodificado respecto del aparato, el artista visual se hará la ilusión de estar hipocodificado, de todavía poder usarlo de manera nueva, sustancial, inocente. Pero la hipercodificación, la *libertad programada*, estará también ahí presente.

La fotografía acusará, entonces, el estado de las artes en general durante esas décadas: en su enfrentamiento dialéctico con la tecnología estará condenada a ser *metalenguaje*, a no ir más allá de la especulación acerca de sus propias posibilidades.

Respecto de la segunda gran impronta del arte contemporáneo, ésta tiene que ver con el otro jugador, el receptor, aunque no deja de ser el artista quien *propone* el juego. Habíamos afirmado: *La velocidad es lineal. La elipsis no destruye el tiempo, lo comprime*. Y en el montaje cinematográfico de su propia vida, el espectador también recurre al arte como detonador de momentos de excepción. Buscará un arte de intensidades donde su papel ya no

podrá ser pasivo, de mera recepción. La *manera de formar* cambiará para involucrarlo de manera creciente y, para lograrlo, el artista se valdrá de la tecnología, de la modificación de los medios de presentación y los soportes, de la introducción de nuevas narrativas.

[...] si el problema de la recepción es crucial en el arte, no es simple y básicamente porque podamos desear tener, en beneficio del arte y de la sociedad, un público ilustrado. La razón es más profunda y tiene que ver con el hecho de que la pregunta que la obra de arte formula sobre lo real sólo tiene sentido si es compartida, si la obra es al mismo tiempo reclamo, acto social y creación social (Augé, 2001: 126).

Conforme transcurran las décadas, el artista se valdrá cada vez más de dispositivos y medios tecnológicos para acortar la distancia entre el acto de producción y el de recepción. La meta será cada vez más la de representar un modelo de pensamiento no lineal para, de esa manera, abrir el abanico interpretativo. La *interactividad* se colocará, así, en el centro del interés creativo. Una interactividad que irá a tropezones hasta ser sustituida hoy por el concepto más sustancial de *participación*, de *relación*.

Y desde el punto de vista de la crítica, a partir de la década de 1950 serán notables los esfuerzos para explicar el papel del espectador como co-creador. Crítica inmanente, hermenéutica, teoría de la recepción, deconstrucción, estudios culturales, semiótica... no son sino diferentes nombres para tratar de explicar los procesos interpretativos, creativos, activos, de *actualización*, realizados por un sujeto que ya no puede llamarse simplemente *espectador*: nuestro segundo jugador.

Habitar el asíndeton

asíndeton. (Del lat. *asyndeton*, y este del gr. ἀσύνδετον, desatado).
1. m. Ret. Figura que consiste en omitir las conjunciones para dar viveza o energía al concepto. Diccionario de la RAE.

Simultaneidad. Acontecimientos que, en la sociedad contemporánea, paradójicamente *ocurren* al mismo tiempo en distintos

espacios. El asíndeton no comprime el tiempo: lo destruye, al pasar de la narrativa elíptica a la vorágine del *tiempo real*.

El asíndeton no tiene sintaxis ni tiempo, es la abrumadora simultaneidad de lo desatado en la videosfera, en la sociedad red, en la galaxia Internet. Es una lluvia de conceptos sin metáfora ni sustancia —*insustanciales*—, sin sintaxis vivencial. Vivir en el asíndeton es no vivir, es ser aplastado por la omnipresencia de los flujos de información en el entorno urbano, por la fragmentación del hipertexto, es ser apabullado por un exceso que provoca la *apatía* y anula la acción.

Las generaciones de las últimas dos décadas, que viven y se relacionan con el mundo a través de prótesis tecnológicas, traen al mundo, a la historia, al pasado y al presente en el bolsillo: su realidad es *virtual*, saturada de posibilidades, de informaciones, de datos, de imágenes.

Esta sobreabundancia de imágenes utiliza nuestros espacios más íntimos, nuestra vida privada. Bajo este aspecto, entre sus efectos no sólo resta realidad al mundo exterior (poco dissociable de la imagen propuesta de él o, mejor dicho, de las imágenes con las que se sustituye), sino que dificulta nuestra relación con los demás. La etimología atribuida a los primeros medios de comunicación rápida (*telecomunicaciones*, *teléfonos*, *televisiones*) subrayaba la extensión de las distancias que se habían propuesto reducir, o incluso abolir. Hoy en día el acento recae en la noción de red y de comunidad virtual: el *internauta* busca compañeros múltiples, pero su viaje, al partir, es una aventura solitaria. Busca con quién hablar. Esta necesidad de tomar la palabra [...] traduce una falta y un deseo (Augé, 2001: 116-117).

Y los *deseantes* por excelencia, los artistas, no permanecerán indiferentes a ese cambio. Ya no será posible hablar de *narración*, en el sentido literario-cinematográfico. La ruptura de la linealidad, tan largamente anunciada, finalmente se concretará en las nuevas plataformas digitales. No aquella linealidad cuestionada más como propuesta que como acto; no como en *Rayuela* (Julio Cortázar, 1963) o en *Chelsea Girls* (Andy Warhol, 1966), sino como la concreción de la aspiración del intermedia: “utilizar las nuevas capacidades

de representación del ordenador para representar la vida mental y, genéricamente, la subjetividad humana, de una manera nueva” (Manovich). Esto no solamente se verá reflejado en las propuestas creativas del arte, sino también, por supuesto, en la cotidianidad: ahí están el gesto hueco del *zapping*, el asalto a los sentidos en cualquier recorrido urbano o los brincos insólitos de la navegación hipertextual en internet.

Pero esta fragmentación será también la del pasado. Las obras de la tradición serán literalmente hechas pedazos para que, en cada lectura, algunas de sus partes puedan ser vinculadas con otras lexias, concretándose así, gracias a la tecnología, aspiraciones con ecos barthesianos y derrideanos. El propio concepto de *obra* cambiará: no es lo mismo *concebir* una obra como hipertextual, que hacer un *uso hipertextual* de una obra lineal ya existente. La fragmentación redundará en una pérdida del carácter idiolectal de la obra, del sentido que encuentra en sí misma, en su propia estructura y lógica interna, y con ello, se difuminará la operatividad retórica originalmente concebida por el autor.

Los nexos electrónicos permiten a los usuarios recorrer distintos trayectos de lectura en un conjunto dado de lexias o bloques de texto. Esta prestación del hipertexto, de la que surge su característica esquiva de la linealidad, tiene efectos obvios e importantes sobre la concepción de la textualidad y de las estructuras retóricas. [...] El texto, o más exactamente los pasajes de texto, que se sucedían los unos a los otros en una progresión lineal ininterrumpida, ahora se fracturan, se desploman, asumen identidades más individuales (Landow, 1995: 73-74).

Asistimos al paso de la apertura de la obra —Eco—, a su desbordamiento —Derrida—. Asistimos a la derivación, en pleno, de la actitud interpretativa en la participativa. Deleuze y Guattari lo habían anunciado premonitoriamente: “Cualquier punto del rizo-*ma* puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo” (Deleuze, 2005: 17). Lo que era un modelo conceptual en espera de las condiciones concretas para producirse, emerge finalmente de la tecnología como una realidad, como una forma de crear narrativas

que reta a los esquemas de pensamiento vigentes hasta ese momento:

Un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos, organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias, las luchas sociales. Un eslabón semiótico es como un tubérculo que aglutina actos muy diversos, lingüísticos, pero también perceptivos, mímicos, gestuales, cognitivos: no hay lengua en sí, ni universalidad del lenguaje, tan solo hay un cúmulo de dialectos (Deleuze, 2005: 18).

Estamos en presencia de una semiosis ilimitada en plena explosión, en todas direcciones, impredecible, esquiva a cualquier convencionalización y, por lo mismo, también apabullante y bajo un riesgo continuo de pulverización. Esta es la sociedad actual, la del asíndeton. Atomización del espacio-tiempo. Constelación de atributos donde las elecciones no se desarrollan de manera lineal, sino aleatoria, y donde el tiempo, por lo tanto, no existe. Constelación atemporal que se vale de la tecnología para expresar el valor de cada contexto específico. Tiempo indiferenciado: eternidad (cf. Castells, 2000). Tiempo expandido (cf. Brea, 2004). Tiempo en el cual la persona corre el riesgo de quedar atónita, paralizada ante la vastedad de la información, apática:

[...] estamos en el ámbito de la ilusión cinemática, del espejismo que produce la precipitación de la información en la pantalla del ordenador. Pero lo que se ofrece es justamente información, no sensación: se trata de la *apátheia*, esa impasibilidad científica que hace que cuanto más informado está el hombre, tanto más se extienda a su alrededor el desierto del mundo. La repetición de la información (ya conocida) perturbará cada vez más los estímulos de la observación extrayéndolos automática y rápidamente no solo de la memoria (luz interior) sino, ante todo, de la mirada, hasta el punto de que, a partir de entonces, la velocidad de la luz limitará la lectura de la información y lo más importante en la electrónica informática será lo que se presenta en la pantalla y no lo que guarda en la memoria (Virilio, 1988: 51).

¿Cómo afronta esto una persona común?, ¿cómo debe actuar, cómo *puede* actuar? Una respuesta posible es: jugando a contrapelo de las reglas del juego, haciendo *jugarretas*.

El ideal del espectador co-creador ya está aquí. En la sociedad del asíndeton, toda la responsabilidad recae sobre el jugador-espectador, una abrumadora responsabilidad que ya no consiste en interpretar, sino en *crear sentido* a partir de la avalancha de información disponible en la semiosfera. La atomizada información que los *media*, el arte, la web o el entorno urbano le proporcionan, aunada a la falta de metarrelatos o marcos interpretativos universalizantes, lo fuerzan más que nunca a adoptar una postura activa, de creación de mundo.

La *pasividad* del individuo medio es una falacia. Consideremos que el gasto psicológico, así como de tiempo, que tiene que hacer una persona común para analizar la información de lo que llamamos *actualidad* evidentemente es abrumador. De ahí que una opción sea recurrir a las instituciones —entre ellas, los *media*, la academia, los centros de cultura— y líderes de opinión —redes sociales, individuos faro— que *ordenen* la información de acuerdo con criterios que ella comparta. La utilización de este recurso debe efectuarse maliciosamente, de acuerdo con criterios lúcidos, para evitar caer en la falsa libertad de elección que abandera al capitalismo actual, el del ubicuo *campo económico* que todo lo abarca, el que le propone la ilusoria posibilidad de crearse una vida *on demand*.

Desde el momento en que se le proponen unas cuantas formas, [el individuo] puede tener la sensación de estar expresándose personalmente a través de su elección. Pero en realidad solo está expresando su personalidad estadística y, en cierta manera, mimética, en función de las encuestas de mercado que han contabilizado unas opiniones mayoritariamente determinadas por los medios de comunicación, la información y la publicidad (Augé, 2001: 119).

Pero, más allá de la ideología de los índices de audiencia, de las excepciones mediáticas manejadas como casos paradigmáticos y modelos de vida, de una fútil cultura de la celebridad que equipara

al artista *consagrado* con el deportista, rockero, empresario exitoso, político o celebridad no celebrable en turno —en el sentido de que todos ellos son personas que devienen marcas registradas con sus *groupies*, manejadores, clubs de fans y cohorte de chupasangres—; más allá de ello, el individuo tiene *opciones reales*.

Preguntémosnos: ¿Qué sentido tiene hoy la idea de Malraux del *museo imaginario* del individuo? ¿Es que éste ha sido sustituido por el *mercado imaginario* —¡un mercado de pulgas!—, es que la Enciclopedia ha sido suplantada por las Páginas Amarillas?

Frente a los apocalípticos, recordemos la voz de Michel de Certeau (2001: 391), que alguna vez se presentó como un remanso al reflexionar acerca de “*las operaciones de los usuarios*, supuestamente condenados a la pasividad y a la disciplina”, acerca de la persona anónima que “insinúa maneras de *habitar* (una casa o una lengua) propias [...] en el sistema” que se le impone. Así, “sobrepones esas maneras y, mediante esta combinación, se crea un espacio de juego para las *maneras de utilizar* el orden imperante en el lugar o en la lengua. Sin salir del sitio donde le hace falta vivir y que le dicta una ley, instauro pluralidad y creatividad. Gracias a un arte del intervalo (*art de l'entre-deux*), obtiene efectos imprevistos” (De Certeau, 2001: 394).

No ya, entonces, *manera de formar*, sino *manera de jugar*, *manera de utilizar*, *manera de habitar* las formas:

[...] ningún signo debe quedar inerte, ninguna imagen debe permanecer intocable. El arte representa un contrapoder. No porque la tarea de los artistas consista en denunciar, militar o reivindicar, sino porque todo arte está comprometido, cualesquiera sean su naturaleza y sus fines. Hoy existe una querrela de las representaciones que enfrenta al arte con la imagen oficial de la realidad, la que propaga el discurso publicitario, la que difunden los medios masivos, la que organiza una ideología *ultralight* del consumo y la competencia social. En nuestra vida cotidiana, nos codeamos con ficciones, representaciones, formas que nutren un imaginario colectivo cuyos contenidos son dictados por el poder. El arte nos coloca en presencia de contraimágenes. Frente a la abstracción económica que desrealiza la vida cotidiana, arma absoluta del poder tecnocomercial, los artistas reactivan las formas habitándolas, pirateando las propieda-

des privadas y los copyrights, las marcas y los productos, las formas museificadas y las firmas (Bourriaud, 2004: 122-123).

Corolario: del artista digital como *okupa*

Habitar las formas. Ya no *software*, sino *shareware*. Ya no estética de la recepción, sino estética relacional. Ya no *copyright*, sino *copyleft*. Ya no *originalidad*, sino *uso* de las formas previamente existentes en una cultura del recorte, del *copy/paste*. Una cultura que pasó del montaje, la linealidad en la sucesión de imágenes y la velocidad, al recorte, la superposición de imágenes y la simultaneidad. Una *actitud* artística basada cada vez más en la convicción de que la sobreabundancia de la información valida, justifica, provoca, induce al *uso retórico* de bloques masivos de datos generados por la ciencia, los medios de información, los organismos gubernamentales y el corporativismo, para ser investidos de nuevos significados por sensibilidades ajenas al *mainstream*.

Después de que la novela y, más tarde, el cine, privilegiaran la narración como la principal forma de expresión cultural de la era moderna, la era del ordenador introduce su correlato, que es la base de datos. Muchos de los objetos de los nuevos medios no cuentan historias; no tienen un principio ni un final; de hecho, no tienen desarrollo alguno, ni temática ni formalmente ni de ninguna otra manera, que pudiera organizar sus elementos en secuencia (Manovich: 283).

El artista actual que se vale de medios digitales es un *okupa* que toma los edificios de datos ya existentes para habitarlos contra toda norma. Más allá de actitudes consagradas por la historia del arte, más allá del *readymade*, del *pastiche* y de la apropiación, más allá de la fiebre de archivo, a partir de la década de 1990 los artistas convierten la base de datos en uno de los objetos privilegiados de su especulación.

En cuanto forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una

narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo (Manovich: 291).

Manovich pone el acento en el hecho de que la base de datos ha devenido una verdadera forma cultural —forma simbólica, establece de manera radical, parafraseando la conocida fórmula de Panofsky—, en el sentido de que constituye “modos generales que la cultura utiliza para representar la experiencia humana, el mundo y la vida humana en este mundo” (Manovich: 280). Tomada como referente, no es de extrañar que la base de datos haya introducido *maneras de formar* antes imprevistas, cristalizadas principalmente como mapeos y visualizaciones, ya sea fijas o animadas, en ocasiones alimentadas en tiempo real, susceptibles de ser alteradas a golpe de tecla, esto es, con base en la modificación del algoritmo que las sustenta.

Durante veinte años hemos asistido a la proliferación de propuestas artísticas que no consisten sino en crear nuevas interfaces para *okupar* bases de datos, para mapearlas o visualizarlas de maneras insospechadas, para subvertirlas, para deconstruirlas, para proponer una lectura a contrapelo de su sentido e intención originales. Al respecto, cabe destacar que la mayoría de las actitudes y operaciones señaladas como características del arte digital en la red —desmontar, re-apropiarse, efectuar intrusiones (cf. NETscopio)¹—, parte siempre del principio de incidir sobre cuerpos de datos ya existentes, para okuparlos.

El arte posmoderno nos acostumbró a la dinámica del jugador-artista y el jugador-receptor, ambos por igual entregados al deseo, ambos empeñados en crear esos *intersticios, jugarretas* del débil que les permitieran hacer la guerra de guerrillas al fuerte (cf. De Certeau, 2001). Sin embargo, existe la posibilidad de que, como estrategia artística, el arte de las bases de datos no sea más que una institucionalización de la jugarreta de okupación, de que se

¹ Ver también: Jesús Carrillo, *Arte en la red*, Segunda parte.

trate de obras que acusan el riesgo de no decir nada nuevo, sino que simplemente ponen en acto una estrategia creativa que en muy poco tiempo se ha estereotipado y, por lo tanto, agotado expresivamente. Sería un arte que no va más allá de proponer simples ocurrencias o meros comentarios a contenidos provenientes de diversos campos que generan información utilitaria:

[...] pensar en las nuevas prácticas de visualización de datos como prácticas de arte contemporáneo nos exige valorar, en primer término, hasta qué punto una propuesta de visualización puede ofrecernos algo más que una representación visual sintetizadora de los datos analizados. Es decir, cómo la visualización puede llegar a actuar como sistema de interpretación abierta y no solo como sistema de representación o aclaración. [...] El desarrollo de mapeados y configuraciones visuales de esos inmensos volúmenes de datos y relaciones solo merecería la pena considerarlo como integrante de las prácticas del arte contemporáneo si su objetivo fundamental no es el desarrollo de una herramienta exclusivamente orientada al razonamiento analítico, de un medio para facilitar el estudio acerca de un mundo de datos que de otro modo sería incomprensible. [...] La intención principal debiera ser otra bien distinta: ante todo, la de tematizar la experiencia vital del sujeto en una cultura caracterizada por la inmensa acumulación de información y por su flujo siempre en crecimiento (Prada, 2012: 116).

Contradicciones: los artistas, deseantes que nunca cejan en su empeño de buscar nuevas *maneras de formar*, saben que la sociedad del asíndeton corre más rápido que ellos. Angustiados, corretean a los aparatos tecnológicos que van a la velocidad de la luz. Y mientras tanto, especulan, especulan acerca de sus propios medios, se pierden en el metalenguaje, en un arte para el cual el único tema posible son sus propias posibilidades expresivas. Los espectadores, por su parte, tratan de subirse al tren, pero si en la época de las máquinas a vapor era posible subirse a un tren en movimiento, hoy resulta utópico hacerlo en un tren bala: el de los flujos de información de una cultura digital que se mueve a mucha mayor velocidad que el campo artístico.

Moviéndose en el ámbito de los tópicos, los artistas frecuentemente caen en un vacío expresivo producto de una aparente libertad creativa que en realidad, las más de las veces, está *programada* por las acotadas posibilidades de los aparatos que utilizan y por las convenciones formales de su momento. Así, la *okupación* de las formas corre el riesgo de ser una manifestación inocua, que más que expresar un compromiso social mediante la confrontación al sistema, lo afirma como tolerante y democrático.

Sin embargo, el arte sigue vivo y, entre sus múltiples manifestaciones estereotipadas, entre las aportaciones de quienes masivamente se integran año con año al sistema del arte repitiendo fórmulas ya probadas, nos obstinamos en rastrear esas raras obras que conservan la capacidad de comunicar como solamente el arte lo puede hacer: a contrapelo.

Bajo el asalto de las imágenes, la imaginación enloquece o se desvanece, lo imaginario se vacía. Sólo se resisten a su evidencia (que nuestro decorado cotidiano reproduce hasta el infinito) la opacidad de algunos objetos, o aun el gesto experimental de artistas que, adueñándose de algunas de ellas, les imponen posturas incongruentes y acoplamientos inéditos. Entonces se tornan misteriosamente deseables y comunican a quien las descubre la certeza todavía obscura del despertar (Augé, 2001: 101).

El *okupa* no construye, es un experto en la movilidad y la evasión. ¿Para qué construir-crear si el entorno está repleto de habitaciones-formas vacías? Más allá de este primer nivel, su *actitud* tiene un carácter simbólico, es en sí misma un postulado ideológico antisistema. Pero en la *okupación* de los edificios de datos que el artista lleva a cabo, ese factor ideológico se ve debilitado y se diluye; la fórmula, la estrategia, se ha convertido en *manera* y se ha lexicalizado, ha perdido su potencia simbólica. Si el anhelo expresado por Augé ha de cumplirse, si en la sociedad del asíndeton el arte aspira a seguir constituyendo un intersticio social, lugar del juego, que permita asomarse a otras formas posibles de hacer y de pensar, acaso estas primeras generaciones de artistas que durante veinticinco años se han valido de medios digitales habrán

de dar paso a nuevas manifestaciones no solamente basadas en el comentario de lo ya dado, sino también en la construcción.

Fuentes consultadas

- Augé, M. (2001). *Ficciones de fin de siglo*. Barcelona: Gedisa.
- Bourriaud, N. (2004). *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- . (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J.L. (2004). *El tercer umbral*. Murcia: Cendeac.
- Carrere, A. y J. Saborit. (2000). *Retórica de la pintura*. Madrid: Cátedra.
- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.
- Castells, M. (2000). *La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- De Certeau, M. (2001). “De las prácticas cotidianas de oposición”. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ed. Universidad de Salamanca.
- Debord, G. (2005). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2001). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. y F. Guattari. (2005). *Rizoma*. Valencia: Pre-Textos.
- Eco, U. (1985). “De la manera de formar como compromiso con la realidad”. *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- Flusser, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis.
- Heidegger, M. *La pregunta por la técnica*. Online. Disponible en <<http://www.bolivare.unam.mx/cursos/TextosCurso10-1/HEIDEGGER-%20LA%20PREGUNTA%20POR%20LA%20T%C9CNICA.pdf>>.
- Landow, G.P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. *Jump over Proust*. Online. Disponible en <http://manovich.net/content/04-projects/018-jump-over-proust/16_article_1997.pdf>.
- . (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

NETescopio, Visor de Arte en Red del MEIAC. Online. Disponible en <<http://netescopio.meiac.es>>.

Prada, J.M. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

Ribalta, J. (ed.). (2004). *Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ricoeur, P. (2001). *La metáfora viva*. Madrid: Trotta-Cristiandad.

Sansot, P. (2001). *Del buen uso de la lentitud*. Barcelona: Tusquets.

Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.

De lo analógico a lo digital y viceversa

Marián de Abiega Forcén

¿Cómo es que las poéticas plásticas contemporáneas desde sus técnicas, materiales y procesos inciden políticamente en el tejido social? ¿Cuáles son las bondades de los medios digitales para la construcción, percepción y diseminación de las narrativas artísticas contemporáneas? ¿Cómo es que los nuevos medios han transformado los límites fenomenológicos de la percepción?

Claire Bishop, en su artículo “Digital Divide”, señala que el arte contemporáneo utiliza los medios digitales en cuanto a la producción, diseminación y consumo; pero que, paradójicamente, la mayor parte del arte del *mainstream* —distinto del de la esfera del “new media”— no ha respondido a la pregunta de ¿qué significa pensar, ver y filtrar afectos a través de lo digital? (Bishop, 2012: 434)¹ Mi interés en este ensayo es analizar la manera en

¹ Es mi traducción.

que Francis Alj's² se hace estas preguntas, específicamente con el video *Reel-Unreel*³ (2011), "proyecto que si bien comenzó como una reflexión sobre el paso de lo analógico a lo digital, también lo fue sobre la representación" (Alj's, 2014: 82).⁴

El título de la exposición del artista Francis Alj's, *Relato de una negociación. Una investigación sobre las actividades paralelas del performance y la pintura*,⁵ da cuenta —entre otras muchas cosas— de la condición pos-medial tan característica del proceder artístico contemporáneo. Las preguntas que surgen enseguida son cómo y en dónde se da esta relación en tensión; quizás el título no lo nombra expresamente, pero resulta evidente que uno de los registros donde se da esa *negociación*, dentro del discurso curatorial de esta muestra, es la narración en video. El registro digital funciona como el intersticio en donde se tratan cuestiones performáticas que se resuelven de modo pictórico. La pieza inicial de la muestra consiste, precisamente, en un precario cuadro de un paisaje selvático, que el artista corta por la mitad con una sierra eléctrica, y la incisión comienza y continúa sobre el muro del museo en el que la pieza es legitimada. El espectador tiene la primicia de este acontecimiento pictórico a partir de un video de la acción que se exhibe justo antes de entrar a la exposición.⁶

El corte en el cuadro se inscribe como una frontera artificial que divide la representación de la naturaleza y la institución misma que la enmarca; la pintura se desborda e invade físicamente ciertos muros de la exposición, y metafóricamente, cuestiones políticas como la migración, la guerra y el sistema económico globalizado —que facilita el paso de mercancías de un país a otro, pero no el tránsito de personas—. Para intentar dar cuenta de estas situaciones críticas, Francis Alj's (2015: 117) trabaja desde la ficción: "Los cuentos atraviesan un lugar sin la necesidad de quedarse".

² Artista de origen belga, de formación en arquitectura, que radica en México desde 1985.

³ Video producido para dOCUMENTA 13, en colaboración con Ajmal Maiwandi y Julien Devaux.

⁴ "Conversation" con Ajmal Maiwandi y Andrea Viliani.

⁵ Museo Rufino Tamayo, Ciudad de México, 2015.

⁶ Me refiero al video de la acción *The Cut* (1993-2005).

Para poder dimensionar los niveles políticos y simbólicos de la acción de cortar la pintura y el muro es necesario entender que la manera en que Francis Alÿs “se reconcilia con la pintura y la escultura es fusionándolas gradualmente con el contexto político y social en el que él trabaja”.⁷ No podemos entonces dejar de recordar que tanto la postura política, desde la representación pictórica, como la narración figurativa, eran un anatema para el modernismo greenberiano; pareciera quizás, que tanto el tamaño diminuto de los cuadros de Alÿs (17.7 x 12.6 x 1.4 cm) —que te incita a aproximarte—, como su delicada paleta —que recuerda la de un cuento infantil— fuesen una contestación a los grandes formatos —que requieren de un alejamiento— y colores “fuertes” del expresionismo abstracto. Estamos hablando de otra cesura, ésta dentro de la historia del arte, que relató Arthur Danto (1999) —desde una postura hegeliana— de cómo es que durante la década de 1960 se llegó en el arte al final de la partida, que tenía como paradigma la calidad; el autor explica que el juego continúa, pero que las reglas habían cambiado estructuralmente y se daba paso a una filosofía del arte. Me parece relevante para el argumento de este ensayo, que la obra con la que Danto ejemplifica este nuevo proceder artístico, es la instalación multimedia *You look good in blue* (1990) de David Reed;⁸ un *mise-en-scène* en la que cine, video, pintura y arte objeto se mezclan, diluyendo las especificidades mediales, pero sobre todo, desbordando los límites de la representación, inundando el espacio, y empapando al espectador con una luz neón verde-azulosa, apropiada de la perversa escena metacinemática hitchcockiana, que desdibuja la frontera entre lo real y lo virtual. La paradoja parece ser entonces que la especificidad medial en la actualidad está condicionada por la hibridación, la transcodificación y la textualidad.

⁷ Alÿs, citado por Andrea Viliani y Fabio Cavallucci en “Directors’ Foreword”, pp. 12-13. [Mi traducción].

⁸ La instalación consiste en la reproducción de una escena de la película *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock; específicamente de la recámara de Judy, en el momento de su transformación final en Madeline. David Reed pone en *loop* la escena en video, interviniéndola con una de sus pinturas #328, puesta sobre la cabecera. La luz de neón impregna la instalación efectuando cambios cromáticos en la pintura. El concepto de la pieza tiene que ver con la indistinción entre el original y la copia.

Los artistas siempre han jugado a autoimponerse reglas, y a lo largo de su trabajo Francis Aljys ha hecho de las caminatas un modo de experiencia estética, que deriva en producciones artísticas. Él concibe el caminar como una actitud, más que como un medio, como la manera en que puede incidir en el contexto. Comenta que “el caminar promueve un estado rico de conciencia” y que “en nuestra era digital, es también uno de los últimos espacios privados”.⁹ Podemos reconocer a Francis Aljys como un paseante de la vida después de la modernidad, que se inscribe en fronteras poético-políticas para cuestionar los absurdos del orden y la lógica hegemónica, y proponer otras posibilidades.

Las derivas de Francis Aljys se diferencian de las del *flâneur* de Baudelaire en que el artista belga no celebra la vida moderna de la urbe, sino que su actitud es más bien de resistencia.¹⁰ La acción de caminar es un hacer que conlleva una economía del dejar-de-hacer, liberadora; es una forma de actividad artística que pretende sustituir la representación con la acción. A su vez, el perderse por la ciudad, sin prisa y sin finalidad práctica, es un ejercicio que le permite habitar un exterior, como interior, apropiándose de ella; sin embargo, esta forma de acción —desde su autodenominada situación de “turista”—, es a la vez una denuncia y una puesta a prueba de su condición de extranjero —“gringo”— en México. Francis Aljys (2010: 37) cuestiona su pertenencia a una localidad en crisis y el derecho que tiene de observar y juzgar.¹¹

Intentaré hacer eco de la libertad poética de las deambulaciones de Francis Aljys invitando al lector a perdernos juntos dentro de su exposición para analizar las *negociaciones entre la pintura y el performance*; sin embargo, los modelos femeninos de *flâneuse* (Pollock, 2007: 262) son escasos. Griselda Pollock, en su incisivo desmantelamiento de los discursos de poder en las imágenes canóni-

⁹ Francis Aljys, citado por Mark Godfrey, “Politics/Poetics: The Work of Francis Aljys”, p. 41. [Mi traducción].

¹⁰ Véase Francis Aljys, Francis Aljys: A Story of Deception, p. 37, “El *flâneur* es una figura muy europea del siglo XIX. Conlleva una suerte de romanticismo que no tiene mucho espacio en una ciudad como México. La ciudad es muy cruda y basta, y todo parece suceder en el presente inmediato: No hay espacio para la nostalgia”. [Mi traducción].

¹¹ Mi traducción.

cas de la historia del arte, analiza los espacios y los discursos normativos de las esferas públicas y de las políticas sexuales en la modernidad. Reflexiona específicamente sobre la noción de *flâneur* como una experiencia eminentemente masculina; sobre la imposibilidad —para la mujer— de dejar de ser objeto de la mirada para experimentar la libertad del mirar (Pollock, 2007: 266). El mismo Francis Aljys reconoce, al hacer sus recorridos por Kabul para el proyecto *Reel-Unreel* (2011), que “si hubiese sido mujer su acceso a lugares y personas hubiera sido inmensamente más complicado, si es que posible” (Aljys, 2014: 64). Ahora bien, buscando un modelo femenino de la experiencia de pasear por la ciudad como un método para disparar la creatividad, recuerdo a Virginia Woolf, y su libro *A room of one's own*, que está narrado desde su deambular por Londres. Pero pienso que para ponernos en sintonía con el proceder de Francis Aljys, quien explica que “A través de la absurda y a veces impertinente naturaleza del acto poético, el arte provoca un momento de suspensión de significado, una sensación de sinsentido que revela lo absurdo de la realidad”,¹² será mejor que paseemos juntos a la manera del personaje de los libros de Pamela Lyndon Travers: *Mary Poppins*. En una de sus derivas, ella y los niños entran por los dibujos de gis pintados sobre el suelo del parque, a un mundo animado en donde conviven diferentes dimensiones virtuales. El cuadro por el que me gustaría que entráramos mágicamente a la exposición de Aljys es una joya de la historia del arte: *La alegoría de la pintura* (1665-68) de Johannes Vermeer. Explico mi intención; esa pintura lanza la pregunta por la representación del mundo desde las diferentes tecnologías de la visualidad de la época. Es una metaimagen, en la que la pintura y el pintor se encuentran en medio de las otras dos tecnologías de representación bidimensional: el tapiz y la cartografía. Víctor I. Stoichita nos dice que en la pintura flamenca: “Al modo del mapa —pero de manera diferente— el tapiz se propone como un tejido de signos que se aproxima al cuadro en una relación no analógica sino metafórica y antitética. El tejido, el bordado, la tapicería, son formas intercam-

¹² Francis Aljys, citado en “Politics/Poetics: The Work of Francis Aljys”, *op. cit.*, p. 9. [Mi traducción].

biabiles de un antiguo *topos*. El *topos* del 'texto' como entramado de hilos." (Stoichita, 2000: 249) Francis Alÿs coloca dos sillas, una al lado de la otra, en una se encuentra un pequeño cojín bordado con un trébol de cuatro hojas, en cada una se lee el entramado: poética, política, ética y estética; éstos son los hilos con los que ha tejido su obra, la otra silla vacía es para el espectador, la pieza nos apela irremediabilmente.

Cuando entramos a la sala del proyecto *No cruzarás el río antes de llegar al puente* (2008), accedemos a un espacio de relaciones intra e intertextuales:¹³ también nos recibe un mapamundi, esta vez puesto a manera de mesa de trabajo, en la que —como en plan estratégico— dos tenedores marcan el puente a construir en el estrecho de Gibraltar. Enfrente se encuentran dos pantallas planas, mostrando sendas escenas en video de personas oteando las vistas desde Tánger hacia Tarifa y viceversa; atrás una serie de óleos de pequeño formato en colores pastel representando escenas similares de figuras mirando el horizonte. A la izquierda una instalación en el suelo de una línea de zapato-veleros que se multiplica con el reflejo de un espejo posado en la pared, y más atrás, en el umbral de la sala de proyección del video del proyecto, dos fotografías del mismo paisaje de las costas, intervenidas con la representación en pintura de una fila de barcos.

La idea de describir la distribución de las piezas es hacer evidente la experiencia de estar como espectadores en medio de un discurso curatorial que versa —entre otros temas— sobre la textualidad de la representación, desde una multiplicidad de medios. Además, pareciera que cada uno se transforma en otro, que se contaminan: la pintura desbordada se convierte en parte del muro, de la arquitectura, el mapa se transforma en mesa de trabajo, los videos en pantalla plana sobre el muro, proyectando los *Miradores* (2008), desde ambas costas con la cámara fija, parecieran fotografías. Los pequeños óleos devienen postales colgadas en la pared, los objetos

¹³ Véase Joseph Grigely, *Textuality*. [La noción intratextual da cuenta de la relación entre la obra de arte y sus otros textos internos, e intertextual es la relación entre diferentes obras de arte. En ambas lo importante es la relación entre diferentes espacios textuales].

zapato-veleros dan la impresión de ser accesorios de una escena teatral en la que estamos inmersos por nuestro reflejo en el espejo, y las fotos adquieren materialidad con la capa de pintura sobrepuesta. Gilles Deleuze describe una experiencia semejante en la que la pintura se nos aparece como una zona de contagio, de ramificación y ampliación de medios que si bien ahora se da entre “nuevos medios tecnológicos”, coincide con el barroco histórico, no como estilo, sino como paradigma semiótico-cultural:

Si el Barroco ha instaurado un arte total o una unidad de las artes, lo ha hecho en primer lugar, en extensión, al tender cada arte a prolongarse e incluso a realizarse en el arte siguiente que lo desborda. Se ha señalado que el Barroco restringía a menudo la pintura y la circunscribía a los retablos, pero es más bien porque la pintura sale de su marco y se realiza en la escultura de mármol policromado; y la escultura se supera y se realiza en la arquitectura; y, a su vez, la arquitectura encuentra en la fachada un marco, pero ese marco se separa del interior y se pone en relación con el entorno a fin de realizar la arquitectura en el urbanismo. En los dos extremos de la cadena, el pintor ha devenido urbanista, y asistimos al prodigioso desarrollo de una continuidad de las artes, en amplitud o en extensión: un encajamiento de marcos, cada uno de los cuales se ve superado por una materia que pasa a través. Esta unidad extensiva de las artes forma un teatro universal [...]. El arte, en su totalidad, deviene *Socius*, espacio social público, poblado de bailarines barrocos. En el arte informal moderno quizá volvemos a encontrar ese gusto por instalarse “entre” dos artes, entre la pintura y la escultura, entre la escultura y la arquitectura, para llegar a una unidad de las artes como *performance* y atrapar al espectador en esa misma *performance* [...]. Plegar-desplegar, envolver-desarrollar, son las constantes de esta operación, hoy en día como el barroco (Deleuze, 1989: 157).

Nuestra experiencia *frente* a la pintura de Vermeer tiene que ver con el modo de exhibición y aproximación al objeto-cuadro fundado desde la modernidad, que conlleva una percepción eminentemente óptica; está “prohibido tocar”, ya que, según explica Victor I. Stoitichita (2006: 11), se privilegia en la obra de arte la “imagen” sobre el “objeto” como consecuencia de subrayar su parte de irrealidad. Sin embargo, la manera de “*estar en medio*” de las obras de Francis Aljés

es ser literalmente atravesada por una experiencia audio-visual, que es importante desmenuzar. Si la pureza mediática que buscaba Greenberg la encontró sustrayendo todo lo que la pintura no debía ser —no debía de ser narrativa y confundirse con la literatura, no debía dar la ilusión de tercera dimensión y confundirse con la escultura— la experiencia multimedia se da por adición.

En cuanto a la experiencia sonora, en esta sala en específico, proviene de dos videos: los ruidos de *The Cut* (1993-2015) antes descrito, y de las olas y las voces de los niños del video *No cruzarás el río antes de llegar al puente* (2008). El sonido literalmente nos toca, hay quien dice que las señales auditivas son mucho más invasivas que las visuales, que los oídos no tienen párpados y, por lo tanto, los sonidos nos penetran más profundamente y tienen una importante consecuencia afectiva. El sonido atraviesa los espacios expositivos, los conecta, los hilvana, destruyendo cualquier intención de pureza mediática. El video y el cine, según Brian O’Doherty, logran romper el modelo del cubo blanco porque no necesitan de sus fuerzas transformadoras, ya que aspiran más a la experimentación teatral del cubo negro en donde las paredes se disuelven. “Sus insubordinadas energías, demandas basadas en lo temporal, y ‘teatralización’ del espectador desmitifican el espacio heredado del modernismo” (O’Doherty, 2009: 29-30).¹⁴

Analizo ahora la experiencia visual: la pintura se esparce y pinta las paredes del museo, haciendo que éste sea ya parte del cuadro, de la representación. Ésta es una relación en *párerگون*,¹⁵ en la que el marco, que es el museo, pasa a ser parte de la obra y la pintura, a

¹⁴ Mi traducción.

¹⁵ Jacques Derrida, “Párerگون”, p. 72. [“El *párerگون* se separa a la vez del *ergon* (de la obra) y del medio, se destaca primero como una figura sobre un fondo. Pero no se destaca como la obra. Esta también se destaca sobre un fondo. El marco *párerگون* se destaca en cambio sobre dos fondos, pero con respecto a cada uno de estos fondos se funde con el otro. Con respecto a la obra que puede servirle de fondo, se funde en la pared, luego, progresivamente en el texto general. Con respecto al fondo que es el texto general, se funde en la obra que se destaca del fondo general. Siempre una forma sobre un fondo, pero el *párerگون* es una forma que tiene por determinación tradicional no destacarse sino desaparecer, hundirse, borrarse, fundirse, en el momento que despliega su más grande energía. El marco no es en ningún caso un fondo como pueden serlo el medio o la obra, pero su espesor de margen no es tampoco una figura. Al menos una figura que se retira por sí misma”].

su vez, se diluye como parte del marco expositivo. La pintura es a la vez medio y soporte, figura y fondo, texto y contexto, trabaja hacia adentro y hacia fuera; está viva. Es quizás el momento en que los dispositivos y la materialidad del archivo se develan y nos damos cuenta de la porosidad de la frontera entre el cubo blanco y la calle.

Las imágenes en esta exposición están organizadas horizontalmente; todas tienen el mismo estatuto, y cada imagen parece remitirse a otra imagen, el sentido fluye de una a otra. En específico, la imagen en video parece el resultado de la *negociación entre la acción y la pintura*, entre la documentación de una acción y la construcción de una ficción; la construcción narrativa se articula en una tensión entre la figuración —las tomas de las filas de niños entrando y saliendo del mar— y la abstracción —encuadres submarinos de monocromos azul-verdoso, a veces inclinados— que funciona como catalizador de afectos a partir del tejido de niveles simbólicos, éticos y estéticos.

Pero además, y quizás de más importancia, revisando los objetos de Alijs: las *Camguns* (2001-2006), sus dibujos, notas, modelos de madera nadando sobre bolsas de plástico infladas con aire, sus documentos exhibidos a manera de atlas, su animación en video en dos canales, *Maqueta* (2007) —que recuerda un lienzo de Gunter Gerzo—; pareciera que todos tienen un impulso por regresarnos al aura de lo indicial.

Esta fascinación por lo analógico es lo que Claire Bishop detecta como la paradójica respuesta de las producciones artísticas contemporáneas que dependen de lo digital en cuanto a la lógica operacional, a la vez que lo niegan y rechazan. Con este tipo de gestos, Alijs pone el acento específicamente sobre la cualidad precaria de la materialidad de sus piezas; lo que “Hal Foster ha denominado como ‘escultura precaria’ o retro-artesanal que sugiere las presiones que los regímenes tecnológicos y de comunicación han puesto sobre los objetos, que devienen increíblemente frágiles y provisionales, como para afirmar subjetividad (y tactilidad) contra la superficie sellada e impenetrable de la pantalla”.¹⁶

¹⁶ Hal Foster, citado por Claire Bishop, *Digital Divide*, p. 438. [Mi traducción].

La edición y el montaje son procesos heurísticos que en el medio electrónico llegan a una infinita maleabilidad de la imagen, ofrecen la facilidad de poder ensayar: “el video a diferencia del cine permite hacer pruebas... y discutir sobre la imagen misma... ese proceso es mucho más cercano a lo pictórico... él [Francis Alÿs] incorpora ese ensayo en el proceso de la narrativa de su obra” (Ortega, 2015). Es esta manera paradójica, en la que el pensamiento pictórico se materializa en el trabajo en video, lo que me interesa analizar; específicamente en la obra *Reel-Unreel* (2011). Este proyecto nace como encargo para dOCUMENTA 13; la intención era producir una imagen lo más auténtica posible de Afganistán, que contrarrestara la poderosa imagen deshumanizada que los medios de comunicación han convertido en una ficción occidental. Al inicio del video es el niño protagonista quien encuadra con sus dedos el vuelo de un helicóptero militar. Se trata de dos niños que están prácticamente filmando su ciudad; el que precede deshace el celuloide y el que le sigue lo rebobina. La cinta se desliza sobre el suelo de las calles de Kabul absorbiendo sus huellas; el ángulo de visión de la cámara, al ras del suelo, acompaña a los niños durante el recorrido con la misma motivación, tenacidad y pericia que requiere este juego infantil, en el que los participantes se esfuerzan como si en ello se les fuera la vida. La gama de tonos arenosos del suelo de las calles, de los muros de adobe y del horizonte de casas —que como pixeles desdibujados tapizan las montañas—, trabajan como fondo neutro y abstracto, sobre el que destacan los delicados gestos cromáticos azul y rosa que detallan, visten y alegran las escenas de la persecución por la ciudad. Un pincel digital va pintando un paisaje que deviene personaje principal, ya sea abstracto, ya figurativo. Si bien la técnica es electrónica, tanto la visualidad —detalles cromáticos, campos monocromos, texturas brumosas, y polvosas— como el contenido —desenrollar y enrollar la cinta cinematográfica— discurren sobre lo analógico. “El apego al celuloide como fidelidad a la historia, a la artesanía, a la fisicalidad del proceso de edición ...esta atracción a lo indicial también tiene que ver con la idea de que es escaso, raro y precioso” (Bishop, 2012: 437).¹⁷

¹⁷ Mi traducción.

Tampoco es gratuito que la última escena de *Reel-Unreel* (2011) sea el encuadre de un celular posado en el suelo, que sustituyendo a la cinta de celuloide, toca el *leitmotiv* de la historia; la narración termina con una imagen sonora en un medio electrónico. Podemos interpretar que la pronunciada pregunta por la materialidad del arte hoy es un esfuerzo que “diverge radicalmente de los intereses por la especificidad del medio —o por la condición ‘pos-media’—, [éste] está mucho más interesado en cuestiones de técnica, de procesos, y en los mundos sociales e ideológicos organizados alrededor de las posibilidades plásticas del arte” (Lee, 2012: 406).¹⁸

Los videos de Francis Alÿs funcionan como dispositivos afectivos que incorporan la interrelación entre diferentes procesos de subjetivación. Comprenden una experiencia del tiempo de luz —imposible de detener, más que en la memoria— que a veces es elíptica y se repite con un ritmo y una cadencia que se comparte con el cuerpo del espectador, en otras ocasiones es fragmentada y discontinua documentando la acción experimental, y en otras más tiene un clímax y se construye una ficción. En el registro fenomenológico, los videos de Alÿs nos apelan desde una variedad de formas narrativas imbricadas con su trabajo en dibujo y pintura. En *No cruzarás el río antes de llegar al puente* (2008) percibo una temporalidad articulada desde el mito y del “como si”, de la imaginación, en el que las tomas submarinas y oblicuas implican el paso a otro nivel de conciencia en donde todo es posible, no hay límites ni fronteras (Alÿs, 2015: 131),¹⁹ y su referente en dibujo son escenas alegóricas. En *Tornado* (2000-2010) encuentro una voz narrativa más bien subjetiva —interior, como la respiración y el sonido de los propios pasos— tenaz y entrópica, que se intercala con tomas excéntricas que dimensionan la pequeña figura del artista al lado del fenómeno natural; su referente en papel son esquemas y diagramas que materializan pensamientos abstractos, que de alguna manera inteligible tratan de dar sentido a la crítica situación en México. En *Reel-Unreel* (2011) se desarrolla una línea

¹⁸ Mi traducción.

¹⁹ Mi traducción.

narrativa en persecución, cuyo *telos* es representar el encuentro con el rostro del Otro, una búsqueda por la identificación; y su referente pictórico consiste en la experimentación con diferentes códigos tecnológicos visuales —específicamente del patrón de camuflaje— en diferentes versiones: una escena figurativa de dos hombres tapándose la cabeza, el entramado de un tejido que pareciera armado por píxeles, un paisaje tipo televisivo-documental pixeleado, un muro de sacos de comida a manera de barricada, la abstracción del código QR, todos son intentos de representar lo irrepresentable: la guerra.

Ya sugerimos que la precariedad de las obras de Francis Alj's pareciera tener que ver con una valoración de lo analógico, de lo hecho a mano, de lo artesanal del quehacer artístico. Pero además hay otros dos sentidos de la noción de precariedad que Carolyn Christov-Bakargiev (web) desarrolla, y son útiles para comprender la obra de Francis Alj's. Lo precario en Alj's también lo percibo en el sentido que le da Maurizio Lazzarato del trabajador creativo, virtuoso, autónomo, que al mismo tiempo está condenado a existir en un eterno modo de performatividad. Pero sobre todo encuentro esta precariedad en el registro ético que Judith Butler (2004: 140) toma de Emmanuel Lévinas sobre la conciencia de la precariedad de la vida. "Si el pensamiento crítico tiene algo que decir acerca de la presente situación, será en el dominio de la representación que es donde la humanización y la deshumanización ocurren sin cesar".²⁰ Francis Alj's explora la situación del arte y los artistas durante la guerra en el texto *1943*; sus preguntas rondan acerca de ¿cómo dar cuenta de la guerra desde el arte?, de ¿cómo representar lo irrepresentable: el rostro del Otro? Para intentarlo se embarca en una empresa que en sus palabras "está destinada a fracasar" (Alj's, 2014: 82),²¹ ya que, de entrada, muestra la falla para representar su referente. Por medio de bocetos prueba materializar físicamente la señal electrónica de las barras de color que aparece en las pantallas de televisión —que puede ser leída ya sea como calibrador de señal, como censura o como lo que que-

²⁰ Mi traducción.

²¹ Mi traducción.

da fuera de campo— pero que para Alj̄s significa una interrupción, una pausa que le permite retirarse para reflexionar. Por medio de la abstracción pictórica, que se presta como una antena hipersensible al contexto del que se retira, logra “imágenes que ilustran lo que no puede ser expresado en el reino de la acción” (Alj̄s, 2015: 179).²² Estos dibujos y pinturas, según Carolyn Christov-Bakargiev, “...come closer to *witnessing*, than the cold mechanical eye of the technological recording device”.²³

Según Lévinas, el rostro del Otro es la condición de posibilidad del discurso (Butler, 2004: 139),²⁴ y Francis Alj̄s señala la urgencia de entablar una conversación entre Occidente y el mundo musulmán (Alj̄s, 2015: 173).²⁵ Él aborda la violencia, la destrucción, la pobreza a partir de la valoración y preocupación por la fragilidad de la vida. Encarando con responsabilidad, la tarea de intentar representar al Otro nos apela al final de *Reel-Unreel* (2011), con un encuadre del rostro del niño que queda por arriba de nosotros y que se muestra como positividad. Alj̄s (2014: 71) explica que cuando hace una obra siempre es un juego entre tres o cuatro ingredientes: una preocupación o malestar, un medio, una localidad u ocasión y un interlocutor; el contexto es el catalizador y busca en él una fisura que le permita intervenir con su narrativa el paisaje imaginario.²⁶ Podríamos decir que la fisura que encontró son los juegos de niños; estos son un *sínthoma*, una mancha en la obra de Francis Alj̄s; los niños en cuanto a su cualidad simbólica representan un futuro esperanzador.

Como hemos visto, las pinturas de Francis Alj̄s son a la vez límite y condición de posibilidad de sus videos en varios niveles; en nivel práctico la venta de éstos le permite financiar proyectos, nunca los pensó con finalidad de lucro. Y es en este sentido ético-

²² Mi traducción.

²³ Carolyn Christov-Bakargiev, “And so, What the Artist does, with Pencils”, pp. 196-198. [La cursiva es mía. Carolyn Christov-Bakargiev se refiere a la noción *wit(h)nessing* de Braha L. Ettinger, que implica un acompañamiento más comprometido que el de ser un mero testigo. Mi traducción].

²⁴ Mi traducción.

²⁵ Mi traducción.

²⁶ Mi traducción.

político que podemos pensar la revolución digital como la democratización y ubicuidad de la imagen incidiendo en el tejido social. Alijs decidió mostrar *Reel-Unreel* (2011) únicamente en dos ocasiones durante la DOCUMENTA 13; lo subió a la red, ofreciendo libre acceso a un dispositivo para imaginar, efectivamente, el mundo de maneras diferentes.

Fuentes consultadas

- Alijs, F. (2010). *A Story of Deception*. Bélgica: Die Keure.
- . (2014). *Reel-Unreel*. Milán: Mondadori Electa S. p. A.
- . (2015). *Relato de una negociación. Una investigación sobre las actividades paralelas del performance y la pintura*. Editado por Cuauhtémoc Medina. México: INBA.
- Biesenbach, K. y C. Starke. (2010). "Francis Alijs: A to Z." En *Francis Alijs: A Story of Deception*, editado por Mark Godfrey, Klaus Biesenbach y Kerry Greenberg. Belgium: Die Keure.
- Bishop, C. (2012). "Digital Divide". *ARTFORUM* 51, Núm. 1 (septiembre).
- Butler, J. (2004). *Precarious Life: The powers of Mourning and Violence*. Londres: Verso.
- Christov-Bakargiev, C. (s.f.) *Precariousness*. Online. Disponible en <http://d13.documenta.de/#/research/research/view/on-precariousness>
- Cordero K. e I. Sáenz (comp.). (2007). *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. México: Universidad Iberoamericana.
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Gafiques.
- Deleuze, G. (1989). *El pliegue. Leibniz y el barroco*. Barcelona: Paidós.
- Derrida, J. (2001). *La verdad en pintura*. Argentina: Paidós.
- Grigely, J. (1995). *Textualterity*. Michigan: University of Michigan Press.
- Lee, P. (2012). "Media Specificities". *ARTFORUM* 51, Núm. 1 (septiembre).

- O'Doherty, B. (2009). *A Manual for the 21st Century Art Institution*. Londres: Koenig Books.
- Ortega, R. (s.f.). Conversación con Francis Alijs y Julien Devaux (Museo Tamayo, Ciudad de México, 2015). Online. Disponible en <https://soundcloud.com/museotamayo/conversacion-francis-aly-rafael-ortega-julien-devaux>
- Pollock, G. (2007). "Modernidad y espacios de femineidad". En *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*, compilado por Karen Cordero e Inda Sáenz. México: Universidad Iberoamericana.
- Stoichita, V.I. (2000). *La invención del cuadro*. Barcelona: Serbal.
- . (2006). *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid: Siruela.

El sonido narrativo intervenido por la tecnología

Angélica Cortés

La primera interrogante que surge al pensar acerca de la relación del sonido y la tecnología es si el sonido siempre ha existido, ¿en qué momento comenzó a considerarse materia para significar y crear? La respuesta salta de inmediato como una suposición, más que como una afirmación: en el instante en que el sonido comenzó a escucharse. Esta réplica deduce que en el planteamiento de la pregunta podría estar la respuesta, también como hipótesis: el sonido comenzó a escucharse cuando hubo los medios para ser escuchado.

Este ensayo deriva de otras incógnitas que surgen de un ejercicio de escuchar, de escuchar y saber sobre los procesos de creación, más que de los resultados; de pensar la existencia del sonido en el arte, su forma de representación intervenida por la tecnología y la relación que tiene el hacedor de obras sonoras con la tecnología, por un lado, y con el sonido, por el otro.

El sonido que narra

Advirtamos al sonido en su presencia física y social. Como fenómeno físico, el sonido es, dice el teórico y compositor francés Michel Chion (1999: 42), “una onda que, tras el estremecimiento de una o varias fuentes llamadas cuerpos sonoros, se propaga según unas leyes muy particulares, y de paso, afecta a lo que llamamos oreja, a la que proporciona materia para sensaciones auditivas”. Así, un cuerpo físico al ser percutido produce vibraciones que viajan en el aire y llegan al cerebro a través del oído. Por lo tanto, lo que percibe el cerebro es una vibración que decodifica como sonido. Pero, además de la definición de sonido como fenómeno físico, es imprescindible subrayar que sonido también es todo aquello que escuchamos, sea agradable o no a la escucha, pues sonido también es ruido. Consideremos que el ruido, como fenómeno físico, es sonido, en tanto que es vibración. Sus diferencias se subrayan dentro del orden de su producción y su percepción auditiva en la escucha. Mientras el sonido hace alusión a todo lo sonoro, al ruido se le ha clasificado como algo diferente al sonido por la forma como se percibe. El historiador Juan Alcántara Pohls (2012: 10) aclara que ruido es “todo sonido que sea percibido como perturbador, hiriente o intolerable [...] La palabra ruido [...] designa no tanto un objeto sino una situación circunstancial de la escucha”. Al sonido, que también puede ser clasificado como ruido para determinada escucha, es al que nos referiremos como elemento dentro de una composición narrativa.

Las primeras consideraciones que se hacen en torno al sonido como parte de un lenguaje narrativo tienen que ver con su utilización en la radio en las primeras décadas del siglo XX, cuando varios géneros aludían a una estructura aristotélica para narrar una historia. De aquellos momentos se desprenden los siguientes elementos del lenguaje radiofónico: el sonido vocal, el sonido musical, el sonido silencio y el sonido como efecto sonoro. Habría que subrayar que todas estas categorías estaban relacionadas más con la parte narrativa ficcional que con la real y, por ende, requerían de un tratamiento artístico; por ejemplo, estos

elementos eran considerados por sus potencialidades estéticas para utilizarse en los géneros como radiodrama, radioteatro y radionovela. Más adelante el *Hörspiel*, también reconocido como radiodrama o radioteatro, propone tres conceptos, *Sendespiel*, *Sprach o Wortkunstwerk* y *Musikhörspiel*,¹ en donde los elementos del lenguaje siguieron con la competencia de desarrollar una estética para el *Hörspiel* que se aplica en la actualidad y en la que se establece que “[...] no está limitado a ejecutarse con base en las propiedades del significado de la palabra. Se convierte en un fenómeno sonoro, en el cual las diferentes formas de expresión pueden organizarse de acuerdo con su sonoridad” (Hagelüken, 2006: 12).

No es hasta años más tarde, pasada ya la primera mitad del siglo pasado, cuando estos mismos elementos mencionados se reconsideran para incluirse en los documentales sonoros y *features*,² esto es, para estar presentes en géneros no ficticios. Y aun ya habiendo logrado su plenitud en los primeros años de la radio, estos elementos encontrarán nuevas glorias en el radio arte³ que se plantea en la década de 1960 (Hagelüken, 2006: 78) en Europa y que sigue vigente.

Así fue como se consideró un lenguaje sonoro para narrar una historia que no necesariamente estuvo relacionado con el significado que le otorgaba su fuente sonora, pues la fuente sonora era la radio. Todo provenía de la radio, no había imagen visual, no había

¹ El *sendespiel* “pretendía crear un teatro para ciegos”. Por su parte, el *sprach o wortkunstwerk* “involucraban una adaptación literaria” y el *musikhörspiel* se desarrolló “en los departamentos de música de las radiodifusoras en experimentos que combinaban texto, música y sonido, otorgando igual peso a cada uno”. Andreas Hagelüken. “Arte acústico (media): *ars acústica* y la idea de una forma única de arte para radio. Una revisión de las condiciones históricas en Alemania” en Andreas Hagelüken, et al., *Caminos del Arte sonoro*, pp. 10-11.

² El *feature* además de presentar técnicas de los programas informativos, “incorpora la riqueza de la investigación documental y de campo a través de la recuperación de testimonios que constituyen la base de la estructura narrativa de la obra. En éste convergen el radio drama y el documental radiofónico”. Benjamín Rocha. *Una historia hecha de sonidos. Radio Educación: la innovación en el cuadrante*, p. 177.

³ Radio arte es “toda obra que, creada por y para la radio, tiene como intención expandir las posibilidades creativas y estéticas de ese medio electrónico a partir de los elementos que fundamentan su lenguaje: voz, palabra, música, ruidos, efectos sonoros y silencio”. Lidia Camacho. *El radioarte. Un género sin fronteras*, p. 13.

leones, ni tormentas nocturnas acontecidas, sólo era la radio y el sonido; es decir, se descubrió el sonido por sus cualidades sonoras y no por la imagen que representaba. Por lo tanto, el único peso de la narración caía en el sonido, y no exactamente en el rol de un narrador, sino en el sonido del ambiente radiofónico. Rudolph Arnhem, psicólogo del arte, escribió en 1933: "si nos referimos al arte, los simples sonidos desempeñan un papel mucho más directo y de mayor efecto que la palabra";⁴ hay que considerar que no se refiere a la palabra escrita que elabora un discurso, sí, en cambio, a la palabra hablada que también formula una alocución pero que por delante libera un timbre antes que un significado.

Pero además de este momento histórico del medio de comunicación, antes hubo otros que relacionaron al sonido con una máquina, con la tecnología, y que, justamente, sirvieron de justificación para incluir el sonido en el arte.

A lo largo de las últimas décadas del siglo pasado hubo un cuestionamiento patente sobre si la utilización del sonido en el arte era una nueva forma legítima y decisiva capaz de declarar, en sí, una definición del concepto de arte sonoro.⁵ Al respecto, el mú-

⁴ Las aportaciones de Rudolph Arnhem alrededor del sonido están enfocadas exclusivamente a la radio como medio de expresión; sin embargo, en su libro publicado originalmente en 1933, ya utiliza la palabra arte sonoro para sugerir lo que el realizador radiofónico debe considerar en torno a lo audible (Arnhem, 1980: 24).

⁵ Es necesario insistir en las obras en las que el sonido es fundamental, más allá de la imagen visual que las acompañe, el medio que las produzca y la forma en que las transmita. El arte sonoro puede abrigar la obra de los denominados artistas visuales, audiovisuales y electrónicos, no sólo de artistas sonoros. Ampliar sobre el término arte sonoro implicaría entrar en la discusión de aquellas obras que no han sido pensadas sonoramente para su elaboración, pero que cumplen con el requisito de una experiencia aurál. Asimismo, sería obligado hacer referencia a las diversas presentaciones del arte sonoro, tales como escultura sonora, poesía sonora, *text sound composition*, *soundscape composition*, instalación sonora, radioarte, etc. Además de ello, sería conveniente revisar las fronteras que comparten, y que en ocasiones se desdibujan al aplicar otros conceptos como arte digital, net.art, arte intermedial y arte multimedia, por mencionar algunos.

Dos definiciones de arte sonoro con las que coincido pertenecen a dos artistas sonoros, Manuel Rocha y José Iges. Dice Rocha: "El arte sonoro tiene que ver en general con obras artísticas que utilizan el sonido como vehículo principal de expresión, que lo convierten en su columna vertebral." Hay que advertir que el mismo Rocha considera que la mayor parte de las obras de arte sonoro son intermediales: "utilizan distintos lenguajes artísticos que se entrecruzan e interactúan, dándole una dimensión temporal a la experiencia plástica". Manuel Rocha Iturbide. *El eco está en todas partes*, p. 226.

sico y artista sonoro Max Neuhaus (2011:72) escribió en el año 2000, “en el arte, el medio no es a menudo el mensaje” haciendo referencia al incremento de propuestas que desde principios de la década de 1980 se cobijaban como arte sonoro y que sólo mostraban música. La controversia versaba sobre si el sonido era materia o medio para el arte sonoro. Este cuestionamiento, además de debatir el uso del sonido en el arte, subrayaba en su propia enunciación la existencia de un arte enfocado en lo sonoro y de un sonido pensado para un arte. En la actualidad, además del arte sonoro, otras denominaciones artísticas que incluyen la propuesta sonora son variadas y comparten algunos puntos de encuentro; por ejemplo, surgen en el siglo XX, utilizan la tecnología —analógica y digital—,⁶ exponen las relaciones entre diferentes disciplinas, se enmarcan como audiovisuales y se constituyen con el tratamiento de la edición.

Esta discusión sobre el concepto de arte sonoro contemplaba cuestionamientos que ya anteriormente habían sido explorados. Se relacionaba el sonido con la tecnología que, a su vez, distorsionaba las cualidades acústicas de un sonido. Es decir, mientras le otorgaba una nueva dimensión espacial y temporal al sonido, a la vez le concedía formas de mutarse de su forma original. Así que, inferimos, el desafío para continuar pensando en el sonido como materia era manifestándolo como un lenguaje capaz de crear una narrativa; esto es, seguir considerando el sonido por el sonido mismo; luego entonces, el sonido como resultado de la intervención tecnológica.

Iges señala que el arte sonoro “es arte hecho con sonidos, con criterios no necesariamente musicales”. Y también hace énfasis en que “es un arte que tiene que ver con el mundo audiovisual”. Serie de entrevistas realizadas al artista sonoro por la autora de este ensayo. Ciudad de México. Octubre, 2014.

⁶ En el caso de las vibraciones sonoras, la señal analógica transfiere los datos que contiene un sonido en impulsos eléctricos, es decir, a un sistema lineal que ofrece señales eléctricas. Mientras que en la señal digital la transferencia se hace a un sistema binario, es decir, a un sistema no lineal donde la amplitud se contempla entre el 0 y el 1.

El sonido y el eco de las vanguardias artísticas

Dice Karla Jasso (2006: 30), historiadora del arte, que “toda práctica artística de vanguardia involucra el surgimiento de nuevos parámetros de percepción; de la misma manera, ve nacer un nuevo giro en el discurso estético capaz de interpretar el tiempo y el espacio desde la experiencia misma de dicha vanguardia artística”. De acuerdo con ella, y siguiendo la pregunta original de este ensayo sobre si el sonido siempre ha existido, ¿en qué momento se manifestó y devino materia para significar y crear? Sin duda, varios momentos históricos podrían considerarse. Contemplemos algunos, advirtiendo que quizás se trate de aquellos que más pistas han arrojado en torno a la develación del sonido y el ruido en la sociedad, y su adopción en la vida artística.

El siglo XVIII se registra como aquél en el que se modificaron las estructuras sociales y económicas debido a la introducción de la tecnología en la vida cotidiana, no sólo de un sector, por ejemplo, el de la navegación, sino en un sector más amplio. La tecnología de aquel siglo, como la de ahora, hace referencia a una herramienta. El concepto de tecnología, escriben Llorenç Barber, compositor, instrumentista y artista sonoro, y Montserrat Palacios, etnomusicóloga, semióloga musical y artista sonoro, “aglutina al conjunto de herramientas materiales producidas por la industria humana para ser utilizadas con base en determinados ‘modos de empleo’, es decir, mediante ‘técnicas’ específicas” (Barber, 2009: 90). Estas herramientas fueron conformándose en máquinas que modificaron los roles del hombre como productor de su propio sistema económico y de sobrevivencia, redefiniéndolo como creador que se beneficiaba de esa misma tecnología. Eran máquinas que se manifestaban ruidosas en el espacio acústico del habitante de la ciudad o del campo; no obstante, aquellas máquinas traían consigo el sonido del progreso. Su presencia, ruidosa o no, fue prueba de la evolución hacia todo aquello que se relacionara con el pensamiento de vanguardia, la cual fue decretada por la invención de las máquinas y sus funciones. Pero sobre todo, la figura de una maquinaria fue la declaración de nuevos y posibles modos para

la creación de hábitos, significados y maneras de vivir que exigía, a su vez, la redefinición de otra figura, la del hombre frente a esta tecnología capaz de crear nuevos lenguajes y códigos para el entendimiento tecnológico.⁷ El hombre, entonces, se convirtió en inventor de la máquina y beneficiario de ésta, antes incluso de que el sonido, aquel que él mismo re-descubrió, fuera considerado como materia para el arte.

Estas máquinas revelaron sonidos anteriormente desconocidos. Sonidos que, hasta entonces, tenían como característica la de existir y expirar. Su ciclo vital era efímero, como todos los sonidos. No obstante, fue otra máquina la que les dio la oportunidad de dejar de ser fugaces y guardarse para la posteridad. La invención del fonógrafo en 1857 fue la inauguración de una serie de inventos concebidos para registrar y fijar el sonido. El fonógrafo, el fonógrafo, el gramófono, la cinta de carrete abierto, la grabadora, por mencionar algunas invenciones de los siguientes años, dieron la posibilidad no sólo de captar el sonido, sino de reproducirlo y luego editarlo, esto es, manipularlo.⁸

De acuerdo con Karla Jasso (2008: 32), "la formulación del discurso estético relacionado con la máquina, la técnica o la velocidad de la transformación se gestó en el seno de la Historia del Arte desde finales del siglo XIX". La Historia del Arte nos confirma que, después de la introducción de la máquina en la sociedad y de escuchar el ambiente acústico que creaba, el sonido se hizo presente en las manifestaciones artísticas. Aunque hay que aclarar que fue la palabra ruido y no sonido la que comenzó a hacer eco en los ambien-

⁷ El artista sonoro Joan Bagés i Rubí afirma que "De igual forma que las máquinas de la Revolución Industrial hicieron soñar nuevos mundos sonoros y nuevas formas de hacer y percibir la música del hombre moderno, las nuevas tecnologías informáticas y numéricas, y por qué no los nuevos paradigmas científicos como la teoría cuántica, también excitan este potencial de creación del hombre post moderno y post industrial." Joan Bagés i Rubí, "Sobre las nuevas tecnologías musicales y los sistemas musicales interactivos", p. 9. Online. Disponible en <<http://www.joanbages.com/arxiu-web/articles/NuevasTecnologias.pdf>>

⁸ Con la grabadora de carrete abierto, la manipulación se hacía de manera manual. La cinta que era utilizada era cortada con tijeras y unida a otros fragmentos de cinta. Este hecho proponía otras estructuras sonoras diferentes a las originales por las cuales había sido registrado el sonido. Sin duda, esta técnica tiene su símil con la *Cut-up* utilizada por varios escritores para modificar el sentido de su obra literaria.

tes del arte. El sonido era identificado como aquello que se escuchaba de manera cotidiana y lo que el oído estaba acostumbrado a escuchar. En cambio, la presencia del ruido representaba la ruptura con cualquier modelo de creación que se considerara tradicional.

Los artistas plásticos de las vanguardias europeas del siguiente siglo comenzaron a contemplar a la máquina de vapor como tema principal para su obra. La marcha de un motor encendido fue tema recurrente. Respecto a la imagen, por ejemplo, Umberto Boccioni, en *Estados de la mente* (Las Despedidas, 1911) plasmó variadas curvas grisáceas semicirculares que inspiraron el imaginario del espectador para recrear y escuchar el desplazamiento de una locomotora o el ruido de su robusto motor. Y en torno a la atención en lo sonoro, es imposible pasar por alto la canción de Filippo Tommaso Marinetti, escrita en 1908, *A mon Pégase l'automobile*, debido a que se trata de toda una oda al estruendo del motor de un automóvil; en ella se refleja el sentido del sonido en un cuerpo móvil, y encuentra corporeidad en el objeto aludido con frases como:

[...] Al estrépito aullar de tu voz.
[...] el estruendo rechinante producido en las carreteras
por vuestras piernas colosales de las botas de siete leguas...
[...] ¿oís su pasos, el estrépito de sus ladridos
y el estertor sin fin de sus pulmones de cobre?⁹

Así, los sonidos que se escuchaban en el campo, en las carreteras, en la ciudad se convirtieron en provocación para la creación. El escuchar,¹⁰ como verbo-acción y sugerencia, se incorporó a las salas

⁹ Eva Paris. *La canción del automóvil*, de Marinetti. Online. Disponible en <<http://www.papelenblanco.com/poesia/la-cancion-del-automovil-de-marinetti>>

¹⁰ El compositor francés Pierre Schaeffer hace la distinción entre los siguientes verbos, considerando que los cuatro hacen referencia a la acción de escuchar y entender lo escuchado:

“Écouter (escuchar), es prestar oído. Interesarse por algo. Implica dirigirse activamente a alguien o a algo que me es descrito o señalado por un sonido.

Oùir (oír) es percibir con el oído. Por oposición a escuchar que corresponde a una actitud más activa, lo que oigo es lo que me es dado en la percepción.

Entendre (entender). Conservaremos el sentido etimológico: ‘tener una intención’. Lo que entiendo, lo que se me manifiesta, está en función de esta intención.

y encuentros de exhibición de arte. Incluso en las salas de concierto, el sonido fue apreciado de diferente manera. Ya no sólo tenía presencia el sonido musical, aquel que por siglos se asoció con los sonidos armónicos; ahora la invitación hecha por el futurista Luigi Russolo (2006: 8) era la de aprehender el ruido para incluirlo dentro de la composición musical:

Atravesemos una gran capital moderna, con las orejas más atentas que los ojos, y disfrutemos distinguiendo los reflujos de agua, de aire o de gas en los tubos metálicos, el rugido de los motores que bufan y pulsan con una animalidad indiscutible, el palpar de las válvulas, el vaivén de los pistones, las estridencias de las sierras mecánicas, los saltos del tranvía sobre los raíles, el restallar de las fustas, el tremolar de los toldos y las banderas.

Estas palabras presentes en el manifiesto *El arte de los ruidos*, escrito en 1913, se ofrecen al lector como reto para atender los sonidos ya conocidos pero poco atendidos, ya no por el lector, sino por el, ahora, escucha. Los sonidos-ruidos, como el mismo Russolo los denomina en su manifiesto, comienzan a orquestar una composición que fue interpretada por una orquesta de instrumentos, finalmente máquinas, creada por él mismo y a la que nombra *Intonarumori*. El fin también obedecía a la deferencia de escuchar; escribe Russolo (2006: 8) en el mismo manifiesto: "Nos divertiremos orquestando idealmente" con todos los sonidos presentes en la vida diaria.

Comprender (comprender), tomar consigo mismo. Tiene una doble relación con escuchar y entender. Yo comprendo lo que percibía en la escucha, gracias a que he decidido entender. Pero, a la inversa, lo que he comprendido dirige mi escucha, informa a lo que yo entiendo." Pierre Schaeffer. *Tratado de los objetos musicales*, p. 62.

Asimismo, el filósofo francés Jean-Luc Nancy reflexiona sobre las dos referencias de Écouter y Entendre: "¿El filósofo no será quien entiende siempre (y entiende todo) pero no puede escuchar o, más precisamente, quien neutraliza en sí mismo la escucha, y ello para poder filosofar? No, empero, sin quedar librado, desde el inicio, a la tenue indecisión tajante que rechina, que cruje o que grita entre 'escucha' y 'entendimiento': entre dos audiciones, dos aspectos de lo mismo (del mismo sentido, pero ¿en qué sentido exactamente?; una pregunta más), entre una tensión y una adecuación, o bien, otra vez, y si se quiere, entre un sentido (que escuchamos) y una verdad (que entendemos), aunque, en última instancia, uno no pueda prescindir de otro." Jean-Luc Nancy. *A la escucha*, pp. 11-12.

El primer concierto de los *Intonarumori* de Russolo data de 1914. Año en el que la *Parole en liberté*¹¹ ya se encontraba en auge. La escritura de los poemas bajo la consigna de liberar a la palabra de las estructuras gramaticales, en la que se apelaba a la consideración fonética de éstas, tuvo mayores frutos con las aportaciones de los dadaístas. José Iges, artista sonoro, menciona que este tiempo era una época pretecnológica, haciendo referencia a la ausencia de la tecnología digital; no obstante, dice, había una constante en la obra de los poetas (que a la postre, el tiempo y las circunstancias los ubicarían como poetas sonoros) y era la búsqueda por incorporar valores en el lenguaje, en el sonido mismo, además de darle una nueva estética visual al desordenar el poema en la página, sacarlo y llevarlo al territorio sonoro del habla.¹²

Lo anterior fue fundamental para que en las siguientes décadas, la utilización del sonido se posicionara en diversas manifestaciones artísticas, que distaban de concluir en contribuciones musicales. Lo que vino después, Fluxus y su interrelación entre diferentes disciplinas artísticas que ponderaban tanto lo visual y lo sonoro como eje de su obra; las aportaciones del compositor Pierre Schaeffer y la proclamación del objeto sonoro que separa al sonido de su fuente sonora para poder analizar sus cualidades acústicas, y con ellas crear estructuras musicales resultantes de la superposición de esos ruidos y sonidos aislados; la música concreta y la música electrónica;¹³ John Cage y sus observaciones e investigaciones precisas que concluyeron en la inclusión del silencio como elemento sonoro en la composición musical, todos, son eventos que pautan el territorio donde el sonido es advertido, es

¹¹ Género poético inventado por Filippo Tommaso Marinetti en 1912, donde se proclama el uso libre de las palabras que conforman un poema para independizarlo de su estructura tradicional.

¹² Serie de entrevistas realizadas al artista sonoro por la autora de este ensayo. Ciudad de México. Octubre, 2014.

¹³ “La música concreta pretendía componer obras con sonidos de cualquier origen (especialmente los que se llaman ruidos) juiciosamente escogidos, y reunidos después mediante técnicas electroacústicas de montaje y mezcla de las grabaciones”. Pierre Schaeffer. *Tratado de los objetos musicales*, p. 20.

“La música electrónica trabaja con sonidos producidos directamente por los aparatos electroacústicos, en los que las vibraciones eléctricas se convierten en vibraciones sonoras”. Lidia Camacho. *El radioarte. Un género sin fronteras*, p. 27.

escuchado, como elemento para la creación. Todos los periodos mencionados son disímbolos y responden a diferentes momentos sociales; sin embargo, cada uno de ellos está relacionado, de forma directa o paralela, con la creación de las máquinas y el desarrollo de la tecnología.

El sonido y la creación de una narrativa propia desarrollada por la tecnología

Si el sonido es materia, la tecnología el medio con el que esa materia puede ser transformada. No es tan sencillo como se sugiere, pues la tecnología demanda la construcción de un escucha relacionado con el discurso tecnológico. La tecnología, además, enuncia a un artífice de la creación que es el artista.

Todo lo que anteriormente señalamos como el inicial lenguaje narrativo que tuvo el sonido en la radio, el ocurrir de las máquinas, además del paso de la tecnología analógica a la digital, pauta un cambio que va acompañado de nuevas formas del hacer artístico que se relacionan con las exploraciones en el medio y cómo se aplican esas indagaciones a la materia, que en este caso es el sonido. Esto no tiene que ver con la manifiesta presencia de la tecnología en el siglo XXI en casi todo el mundo. En mayor parte está relacionado con el desarrollo ininterrumpido de la tecnología, pero también con entender que esta tecnología, en su andar vertiginoso, establece una estructura lingüística que requiere de ser entendida. ¿Qué significa esto? Marshall McLuhan (1991: 16), teórico y filósofo, escribe en *La aldea global*: “No sólo son (las tecnologías) como el lenguaje sino que en su forma esencial *son* lenguaje, cuyo origen proviene de la capacidad del hombre de extenderse a sí mismo a través de sus sentidos hacia el medio que lo rodea”. Es decir, hacia la sociedad de la información a la que el mismo McLuhan se refería, donde apuntaba a la creación de una comunidad con ciertas características que le permitieran comunicarse entre sí en la era informática. Y de acuerdo con Andoni Alonso (1996: 183), especialista en nuevas tecnologías, en la era *mcluhaniana* el ejercicio de

escucha era cardinal; él señala que “la característica definitoria de estos nuevos medios de comunicación consiste en su capacidad para presentar la información de modo instantáneo, creando un medio completamente nuevo, y por recuperar de nuevo el elemento auditivo como fundamental en la transmisión del conocimiento”.

Lo anterior hace énfasis nuevamente en la creación de un lenguaje propio de un tiempo. Y hablar de lenguaje, es hablar de estructuras de sociabilización y de creación. Ya lo señalan, Silvana Comba y Edgardo Toledo, catedráticos e investigadores, cuando dicen sobre el uso de las tecnologías en la comunicación y la información, hay que “pensar a las tecnologías digitales —y particularmente a una de sus aplicaciones, la computadora y su uso en red— como un nuevo tipo de tecnicidad en tanto que son lenguajes, organizadores perceptivos que favorecen nuevos modos de acción” (Comba, 2003: 117). Las tecnologías, como lo vimos, desde la creación de las máquinas han sido inventadas y mejoradas siguiendo un fin, “algo que el hombre usa con la intención de obtener una utilidad, un medio para un fin” (Comba, 2003: 117), pero además le han permitido al hombre identificarse con aquellos que identifican ese lenguaje. Eso es lo que podría diferenciar a todas las tecnologías, analógicas o digitales. Cada aportación ha creado un nuevo lenguaje que no sólo las distingue por ser un medio, “el medio”; sino por crear grupos, comunidades, que se convocan entre sí debido a que conocen el mismo lenguaje. En el caso de los artistas, podemos pensar en la creación y en llegar a su espectador-escucha, que conoce ese lenguaje, a través de su obra. Así la tecnología crea nuevos códigos que se decodifican en lenguaje; siguiendo a Comba y Toledo (2003: 118), “las tecnologías digitales, en su esencia, son un nuevo lenguaje. Porque el lenguaje no es un sistema para representar al mundo o para transmitir información, sino una serie de distinciones que nos permiten vivir y actuar juntos en un mundo compartido.”

En esa intervención de la tecnología se dan cita los que identifican determinados códigos. Por ejemplo, el proyecto del Mapa Sonoro de la Fonoteca Nacional tiene como punto de encuentro de los usuarios el registro, a través de la tecnología, del sonido de un

paisaje de la República Mexicana; esta grabación contempla la calidad, pero también la estética relacionada con el entorno. Se trata de una interfaz digital, una plataforma, donde se encuentran sonidos grabados de diferentes lugares, rincones, espacios abiertos o cerrados de México. Quienes participan son la Fonoteca Nacional con su propio registro de sonidos, pero también aquel, todo interesado, que conozca el lenguaje de esta tecnología para aplicarlo al momento de colocar su grabación de campo en la interfaz del proyecto.¹⁴ De igual forma, quienes escuchen estas grabaciones tendrían que conocer este lenguaje para poder ingresar al mapa sonoro.¹⁵ Pero más que conocer los tecnicismos de ese lenguaje para integrarse a escuchar los sonidos, el escucha debe aprehender ese lenguaje para comprender su relación con el sonido y con el tiempo. De esa manera, el escucha puede conocer los sonidos, primero visualizando el mapa de México, y luego eligiendo qué lugar de México le gustaría escuchar. A este reconocimiento del lenguaje de la tecnología es al que hacemos referencia, éste que va haciendo una comunidad de hacedores que, a su vez, van marcando las pautas para generar una narrativa, pues en este punto hay que conceder que la tecnología sirve para enunciar una narrativa, por supuesto, determinada por el creador.

En una detallada investigación que el doctor Carlos Scolari realiza sobre la aplicación de la teoría semiótica y la ciencia cognitiva para estudiar las interacciones digitales se ofrece un cuestionamiento sobre la narrativa que bien valdría recuperar en el contexto de una obra artística que lleva implícito los procesos tecnológicos. Scolari (2004: 228) sigue el modelo propuesto por Umberto Eco que indaga sobre “¿cómo podemos caracterizar la ‘narrativa’? Los requisitos fundamentales son todavía propuestos por Aristóteles: un agente, un estado inicial, una serie de mutaciones y un resultado final.” Con ello, Scolari (2004: 228) afirma que en toda práctica interactiva existe una narrativa:

¹⁴ Online. Disponible en <<http://www.fonotecanacional.gob.mx/index.php/escucha/mapa-sonoro-de-mexico>>

¹⁵ Una de las características que la institución solicita, por ejemplo, es que el sonido grabado debe estar en formato Wav, mp3, aif, mp4, etc.

En cierto tipo de entornos interactivos —por ejemplo, en los videojuegos o en las llamadas “novelas interactivas” [...]—, la dimensión narrativa es más que evidente. En el caso del software, el usuario manipula una serie de objetos virtuales (textos, imágenes, sonidos, etcétera) y los modifica hasta conseguir el resultado previsto, generando en cada fase del trabajo un estado del sistema. En otras ocasiones la narración puede aparecer no como acto creativo, sino como una búsqueda de información dentro de una red hipermedia.”

Esta narrativa va develándose en el proceso de creación del artista, pensemos en el artista sonoro...; y además de considerar una estructura del orden que demanda la composición sonora, alude a una estética creada por la materia, en este caso el sonido, y la tecnología.

El hecho de que la tecnología modifique la condición original del sonido no anula la creación original de otro universo sonoro, al contrario. John Cage hizo referencia a ello cuando incorporó el método de edición manual del sonido en su obra. Al respecto dice Javier Ariza (2008: 55):

Para él (Cage), la circunstancia de que una obra esté depositada en un soporte como la cinta magnética no significa que al ser interpretada en un concierto la obra sea exactamente la misma [...] Cada repetición de esa cinta magnética es entendida como una variación distinta de la anterior y, por tanto, contenedora de un sonido propio y distinto.

Considerando lo que Scolari menciona, cada narrativa se propone de acuerdo con el objetivo de la obra y sus especificidades. No sobra decir que los procedimientos creativos, de diferentes propuestas, pueden englobarse según su narrativa. Barber y Palacios (2009: 107) mencionan, por ejemplo, que “el posdigitalismo se caracteriza por un tratamiento sonoro en una dimensión a nivel micro y en tiempo real; si los sintetizadores permitían dominar los parámetros básicos del sonido (tono, timbre, envolvente, etc.), los ordenadores, ahora, permiten trabajar con microsonidos; éstos y el error digital (*glitch*) serán el punto de partida que posibilitan lo que se ha dado por llamar estética posdigital”.

El artista sonoro José Iges menciona que la palabra narrativas es un término muy amplio. “Hay elementos de estructura que en la música se utilizan como también son útiles en la narrativa con palabras. Y hay marcadores semánticos que se utilizan también en la música, no sólo en la narrativa sonora —como la de la radio—. La intención de un músico es utilizarlo desde una apreciación estética”.¹⁶ Sin embargo, a un narrador sonoro le interesa contar algo, y puede utilizar, o no, la estructura de lo musical para llevar a cabo su cometido. En ese sentido, es necesario atender que los sonidos estén organizados, que estén montados entre sí siguiendo un ordenamiento, “que tengan un juego de gramática tonal, es decir, que la gramática no sea sólo las palabras, sino en el tono, en cómo se dicen unas contra otras, una dramaturgia del decir, todo esto tiene una musicalidad pero también una narratividad”.¹⁷

Más campo para la investigación se abre con la anterior afirmación de Iges, pero también se confirma, y con esto concluimos, que el sonido es materia para la creación y se apoya en la tecnología, analógica o digital, para desarrollar diversas narrativas; es decir, que la tecnología no juega un papel pasivo, sino también es generadora de discurso, además, estético y metafórico, como lo señala el artista sonoro Manuel Rocha (2014: 51), quien dice que “al procesar (tecnológicamente) un sonido del medio ambiente afectamos no sólo sus características físicas (el timbre), sino también su significado metafórico”. Siguiendo esto, las técnicas que desarrolla la tecnología digital para el manejo del sonido registrado pueden ser infinitas y, a través de ellas, es posible crear materia sonora diversa para la creación, así como múltiples imágenes sonoras en el escucha.

Esta narrativa es enunciada, sí, por el artista, pero no sería posible su existencia sin el desarrollo de la tecnología y sin la comprensión de la misma tanto del hacedor como del escucha. La narrativa digital se manifiesta en tanto es posible desarrollarla porque

¹⁶ Serie de entrevistas realizadas al artista sonoro por la autora de este ensayo. Ciudad de México. Octubre, 2014.

¹⁷ Serie de entrevistas realizadas al artista sonoro por la autora de este ensayo. Ciudad de México. Octubre, 2014.

existe el conocimiento de la tecnología, su lenguaje y alcances, no sólo porque es el medio para desarrollar una idea.

Consideramos que el entendimiento de la misma ha sido la clave que le ha dado al sonido la posibilidad de existir en los procesos creativos. Bien hace en recordarnos el escritor y ensayista Rubén Gallo (2014: 158) la crítica que hizo el poeta César Vallejo a las primeras transmisiones radiofónicas realizadas por los estridentistas en México: “la influencia de la tecnología moderna en la poesía debía ser, en todo caso, mucho más profunda que el mero uso de las palabras nuevas de la jerga tecnológica”. Vallejo tenía razón en la década de 1920. Que la tecnología pueda ser medio y materia quiere decir, obligadamente, que demanda ciertas especificidades. Decir medio no minimiza su acción, sino concreta sus funciones que no solamente tienen que ver con ser plataforma de producción y exposición, sino de considerar al medio como parte integral de una narrativa donde se incluye al artista y al escucha, presencias fundamentales de una comunidad que habla el mismo lenguaje y reconoce el mismo código. Sin un medio específico, determinada obra no podría existir, pues se concibió pensando en ese medio.

Fuentes consultadas

- Alcántara Pohls, J.F.J. (2012). *Ruido y cultura: negociaciones con el ruido en el siglo de la burguesía*. Tesis doctoral de Historia. México: Universidad Iberoamericana.
- Alonso, A. et al. (1996). *Para comprender ciencia, tecnología y sociedad*, España: Editorial Verbo Divino.
- Ariza, J. (2008). *Las imágenes del sonido. Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Arnheim, R. (1980). *Estética radiofónica*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Barber, L. y M. Palacios. (2009). *La mosca tras la oreja. De la música experimental al arte sonoro en España*. Madrid: Ediciones Autor.

- Camacho, L. (2007). *El radioarte. Un género sin fronteras*. México: Trillas.
- Comba, S. y E. Toledo. (2003) *Tecnologías digitales: los mundos posibles...* En R. del Villar y C. A. Scolari (comp.) *Corpus digitalis. Semióticas del mundo digital*. Designis. No. 5. Barcelona: Gedisa.
- Chion, M. (1999). *El sonido. Música, cine, literatura...* Barcelona: Paidós Comunicación.
- Del Villar, R. y C.A. Scolari (comp). (2003). *Corpus digitalis. Semióticas del mundo digital*. Barcelona: Gedisa.
- Gallo, R. (2014). *Máquinas de vanguardia*. México: Editorial Sexto Piso-Conaculta.
- Hagelūken, A. et al. (2006). *Caminos del arte sonoro*. México: Radio Educación.
- Jasso, K. (2008). *Arte, tecnología y feminismo. Nuevas figuraciones simbólicas*. México: Universidad Iberoamericana.
- Kelly, C. (edit). (2011). *Sound*. Londres: The MIT Press y Whitechapel Gallery.
- Levent, N. y Á. P. Leone (edit). (2014). *The Multisensory Museum. Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory and Space*, Lanham, ROWMAN & LITTLEFIELD.
- McLuhan, M. y B. R. Powers. (1991). *La aldea global*. México: Gedisa.
- Nancy, J. (2007). *A la escucha*. Buenos Aires-Madrid: Amorrortu Editores.
- Neuhaus, N. (2011). *Sound Art?* en Kelly, C (edit). *Sound*. London: The MIT Press y Whitechapel Gallery.
- Papel en blanco. Bienvenidos a la literatura*. Online. Disponible en: <<http://www.papelenblanco.com/poesia/la-cancion-del-automovil-de-marinetti>>
- Pauta. Cuadernos de teoría y crítica musical*. Vol. XXV, núm. 100, México, Octubre-diciembre de 2006.
- Revista *Espacio sonoro*. Núm. 23. Febrero 2011. Online. Disponible en <<http://www.joanbages.com/arxiu-web/articles/NuevasTecnologias.pdf>>
- Rocha, B. (comp). (2004). *Una historia hecha de sonidos. Radio Educación: la innovación en el cuadrante*. México: SEP.

- Rocha Iturbide, M. (2013). *El eco está en todas partes*. México: Alias Editorial.
- Russolo, L. (2006). *El arte de los ruidos*. En Pauta. Cuadernos de teoría y crítica musical. Vol. XXV, núm. 100, México, Octubre-diciembre de 2006.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Schaeffer, P. (2003). *Tratado de los objetos musicales*. México: Alianza Editorial.
- Schafer, R. Murray. (2006). *Hacia una educación sonora*. México, Conaculta-Radio Educación.
- . (1994). *The soundscape. Our Sonic environment and the tuning of the world*. Vermont: Destiny books.

Narrativa transmedia, una práctica en el aula

Julián Romero Sánchez

El libro ha dejado de ser algo tangible y se ha convertido en un servicio de acceso a contenidos por un tiempo.

JAVIER CELAYA

En esta evolución tecnológica y de transición digital que está viviendo el entorno de las publicaciones se están dando cambios radicales en la forma de editar, producir, vender, distribuir, consumir y leer. Los editores y autores han asumido que el paso eminente es adaptarse al nuevo entorno digital, estos cambios están transformando los canales de comunicación y de entretenimiento, así como transformando los procesos de producción, de comercialización y distribución de contenidos.

El paradigma del libro como objeto ha cambiado, se ha desmaterializado. Ahora se entiende el entorno del libro y de las publicaciones en general como un conjunto de servicios, acciones que permiten la interacción de autores, y en torno a esta nueva concepción surgen nuevos modelos de negocio enfocados a los lectores como usuarios potenciales.

Lo que está ocurriendo es que con la nueva cultura digital estamos viviendo una vuelta a lo oral después de quinientos años de dominio de lo escrito, marcados por la invención de la imprenta, el denominado Paréntesis Gutenberg.

Internet es un lugar donde la información circula en libertad, no constreñida al cuerpo de un libro. Un sitio donde reunirnos con nuestra tribu a charlar, donde nos contamos entre nosotros historias verdaderas y falsas y donde guardamos poco respeto a la autoría individual frente al dominio público (Rubio, 2015).

En la creación, comercialización y difusión de contenidos digitales, ¿cuál es nuestra realidad? La realidad es que vamos un poco tarde. El sector del libro ha sido el último de los sectores de la cultura y el entretenimiento en incorporarse al proceso de difusión y comercialización de contenidos digitales. Nos encontramos en una fase de gran revolución del consumo cultural ligada al cambio tecnológico.

El papel que desempeñan quienes intervienen en la cadena de valor en el sector editorial también ha cambiado, la conforman el autor, editor, agente, distribuidor, plataforma de venta y librero. Si las editoriales ante estos cambios no se adaptan quedarán rezagadas y fuera del negocio a largo plazo. Un editor digital debe, entonces, plantear nuevas estrategias, articular un modelo propio que se adapte a sus necesidades particulares, afinar su percepción de las preferencias y gustos de los lectores con los soportes digitales y desarrollar su sentido de anticipación ante el nuevo mercado.

¡Tenemos que ver las cosas de forma diferente!

Cuando pensamos en digitalizar una edición,
¿cómo lo hacemos?

El contenido de la edición digital no debe corresponder totalmente al de la edición impresa, debe complementarse con las funciones que brindan los nuevos soportes de lectura. Ha de adaptarse el contenido aprovechando las características de los nuevos dispo-

sitivos y, sobre todo, tomando en cuenta en todo momento a los lectores.

La mayoría de las editoriales que se ha adentrado en el mundo digital están organizando un catálogo mixto con publicaciones en formato impreso y digital. Existen otras apuestas, casi todas de editoriales emergentes, por la edición digital en exclusiva. Otras destacan por difundir propuestas diferentes o textos que resultan de difícil acceso al potencial lector, lecturas enriquecidas en forma de aplicación o contenidos didácticos multiplataforma.

¡Tenemos que adaptarnos al entorno digital!

La clave no está sólo en los libros, también en el servicio al cliente, el negocio ya no está sólo en la venta directa de productos, ya sean publicaciones impresas o electrónicas, como en el servicio y la relación con el cliente, lo que dará una ventaja competitiva será el conocimiento e interacción del usuario y la propuesta de un producto que se ajuste a él, lo cual hace imprescindible conocer al cliente. Los datos sobre éste son la base para construir los nuevos modelos de negocio.

Además, el editor debe considerar clientes a los autores, apoyarlos desde una relación de igualdad, las grandes plataformas; por ejemplo, Amazon lo ha visto claro y ha puesto a su disposición poderosas herramientas de autopublicación; aparte de ofrecer a los autores mayores márgenes de beneficio por cada libro vendido, ser transparente con los escritores los involucra en el proceso de promoción y venta de sus creaciones.

La desmaterialización de los contenidos

La generalización del soporte digital y la consiguiente desmaterialización de los contenidos permiten canalizar el texto hacia una multiplicidad de dispositivos y posibilidades, como ofrecer capítulos del libro, generar interacciones entre el autor y el lector, invitar a los lectores como hacedores de historias, abrir foros de opinión con los lectores.

La aparición de nuevas tecnologías para la lectura provoca varios efectos inmediatos: integración de contenidos textuales con audiovisuales, lectura fragmentada, se acortan las fronteras de trabajo, entretenimiento y estudio.

El nuevo escenario del sector editorial plantea cambios radicales en las formas de editar, vender, distribuir, promocionar, comprar y leer libros, motivados por las nuevas fórmulas y canales de comunicación y entretenimiento.

El sector del libro está viviendo una transición hacia nuevos modelos de negocio, entre los que parece estratégica la comercialización de contenidos editoriales digitales y el foco en el usuario lector: modelos basados en la publicidad, el comercio, la intermediación, los servicios, la comunidad y la integración con otros dispositivos tecnológicos.

El editor digital del futuro

Es un profesional con un doble perfil: por un lado, es alguien con experiencia en la edición tradicional y, por otro lado, alguien que sabe qué es lo mejor que pueden ofrecer las nuevas tecnologías aplicadas a la edición digital.

Las funciones del editor digital son las siguientes:

- Investigar y estar al día de las aportaciones, cambios y novedades que la tecnología y el mundo digital producen en la edición de libros (*software* y plataformas de servicios asociadas a los libros, comercio electrónico, gestión de sistemas DRM, industria tecnológica de desarrollo de dispositivos lectores).
- Establecer modelos de negocio y estrategias de marketing: venta directa, alquiler, suscripción, fragmentación del contenido, lectura en la nube.
- Incorporar nuevas estrategias de promoción relacionadas con las redes sociales.
- Conocer y apostar por las nuevas formas de escritura, nuevos lenguajes multimedia y nuevos géneros, en definitiva, por los nuevos modelos: como la narrativa transmedia.

- Gestionar contenidos de alta calidad. Además de la selección de obras de calidad también debe incluirse la gestión de metadatos y los contenidos generados por los usuarios lectores en Internet.

Los retos principales del editor digital

Disminución de costos

Es necesario trabajar en dos líneas: el catálogo pasado y el futuro. Para el catálogo ya editado no queda otra opción que plantear un plan de conversión a formatos digitales. Para el catálogo futuro se debe modificar seguramente la forma de trabajar las publicaciones electrónicas para que no representen un incremento considerable en el costo. Para ello hay que optimizar el proceso de edición y el proceso de producción de contenido electrónico: ser más eficientes para conseguir un ahorro de costos que permitan a la publicación electrónica ser competitiva.

Aumentar los ingresos

Una vez conseguido el reto de la producción nos enfrentamos al de la comercialización, donde el mundo digital obliga al editor a involucrarse directamente. Aquí nos planteamos la comercialización directa, tanto de publicaciones impresas como electrónicas, y a través de terceros.

Hoy es vital tener una buena tienda *online* donde vender (o rentar) las publicaciones. Esto no va en detrimento de las librerías tradicionales, simplemente debemos saber que los libros no siempre llegan a los potenciales lectores a través de los circuitos habituales, el editor debe ser capaz de llegar donde un librero o un distribuidor no puede hacerlo. Para la comercialización indirecta se debe realizar la gestión de contratos con las distintas plataformas donde queremos que estén presentes las publicaciones electrónicas.

Debemos tener en cuenta los costos de gestión de las plataformas, lo aconsejable es determinar las que más nos favorezcan y que cubran una parte importante del mercado.

Por otra parte, los metadatos, tanto para distribuidores como para las tiendas *online*, deben ser creados y distribuidos por el propio editor y son imprescindibles para la comercialización y la promoción del libro.

Optimizar la visibilidad

Si ya se tiene resuelta la producción digital y la comercialización, nos queda pendiente la promoción del libro. Para ello debemos desarrollar correctamente la identidad y la imagen de marca de la editorial: la web corporativa, la tienda *online*, los distintos canales que creamos convenientes en las redes sociales, los blogs, etcétera, todos ellos conformarán la identidad digital de la editorial.

Pero aquí no termina: recopilar la información de gustos y consumo de nuestro público potencial se convierte en un arma imprescindible en el mundo digital. Por lo tanto, se debe optimizar la comunicación, lograr un posicionamiento de los libros y orientar acciones a los distintos públicos para conseguir el aumento de presencia y acciones necesarias para realizar una promoción más eficiente.

Los nuevos consumidores

Los medios tradicionales ceden espacio a las nuevas fórmulas de comunicación digital, fórmulas que se van depurando y adaptando a un tipo de comprador cada vez más conocedor, experto y demandante. Es evidente que internet también ha cambiado a los consumidores: hasta hace pocos años no existía una relación emocional o de confianza entre las marcas y los consumidores, ahora, gracias a las nuevas tecnologías, los consumidores han aumentado su participación e interacción con las marcas que les interesan. Esta evolución de usuarios pasivos a usuarios activos derivó en el surgimiento de los *prosumidores*, que es el consumidor pasivo no visible en internet.

Es evidente que la tecnología nos ha convertido en seres digitales que interactúan desde los “no lugares” que, como afirma Marc Augé (2001), son los espacios que no existían en el pasado, pero que ahora aparecen como ubicación innegable en el devenir del hombre contemporáneo. Se caracterizan por su propia condición

de enclaves anónimos para hombres anónimos, ajenos por un periodo a su identidad, origen u ocupaciones.

Las principales ventajas que tiene un libro electrónico en cuanto a producto son las siguientes:

- Tiene una ocupación física mínima en el espacio, ya que con un dispositivo de lectura se pueden almacenar y tener una biblioteca de miles de títulos.
- Es un producto de fácil acceso que además permite actualizaciones de contenidos.
- Ofrece la posibilidad de ser interactivo, ya que se puede recurrir a páginas dinámicas, se puede volver atrás y hacia adelante rápidamente, ofrece herramientas para copiar y compartir y mecanismos de búsqueda. Permite además el acceso al conocimiento de las últimas novedades que haya introducido el autor en su obra e inaugura un diálogo entre los distintos lectores y entre éstos y el autor.

En cuanto a las ventajas editoriales, podríamos concluir que son, principalmente:

- La rapidez en la capacidad de reacción en las reposiciones de libros que están a punto de agotarse.
- La agilidad en la transmisión de la información más actualizada gracias a las características de la red o, lo que es lo mismo, la posibilidad de tener continuamente la información al día.
- La flexibilidad: los diferentes recursos que introduce y su interactividad permiten crear productos a la medida, particularizados.
- La reducción de parte de los costos de producción y la rapidez y eficacia de la distribución.

Las desventajas más urgentes del mundo del libro electrónico son:

- La jurisprudencia respecto de los derechos de autor y la propiedad intelectual.
- La gestión de los derechos digitales o DRM.
- La falta de estandarización tecnológica.
- El plagio de los contenidos.
- Los problemas de la lectura en pantalla y la tinta electrónica,

que está en proceso de mejora pensando especialmente en la utilización del color.

Lectores 2.0

La realidad de muchos lectores se sitúa en torno a internet, el editor de contenido necesita estar al tanto de las disciplinas digitales para la creación y optimización de sitios web, la gestión de una buena imagen de marca en redes sociales, no sólo de las más comunes, Twitter y Facebook (redes sociales horizontales), sino también en las redes sociales verticales (concebidas sobre un eje temático unificador), Goodreads, Issuu y Lectyo, entre otras. Son igualmente relevantes la relación con el consumidor y el desarrollo de comunidades de lectores.

Nuevos modelos de negocio (Verdes, 2013)

Autoedición y print on demand

La tecnología digital amplía las posibilidades de publicación para autores noveles o escritores reconocidos, hasta el punto de que la autoedición se ha convertido en un nuevo modelo de negocio. La crisis de la industria editorial ha empujado a los escritores a buscar otras vías para hacer visible su obra a través de las numerosas plataformas que han surgido en internet para la autoedición y la venta de libros *online*. El autor puede contratar los servicios editoriales que necesite, prescindiendo incluso del editor, controlar más su obra y aumentar su porcentaje de beneficios. Si la impresión bajo demanda irrumpe con verdadera fuerza podría, entre otras cosas, distorsionar por completo los parámetros actuales en los que se mueve la industria del libro.

Crowdfunding

Independientemente de que los autores tengan la opción de autoeditarse y de ofrecer a los lectores interesados en su obra im-

presiones bajo demanda, hay un concepto que ha ido abriéndose camino en el sector cultural para financiar esfuerzos e iniciativas de personas u organizaciones, el *crowdfunding*, que consiste en crear una red para conseguir recursos para la viabilidad de un proyecto. Los creadores pueden encontrar un apoyo financiero sólido en cualquier parte del mundo gracias a la red. El *crowdfunding* está dando cada vez más frutos en el sector editorial como modelo de negocio.

Freemium / premium

Son modelos de negocio basados en la prestación de servicios, que ofrecen una parte del servicio de forma gratuita y, al mismo tiempo, el servicio completo o servicios de valor añadido previo pago. En el sector del libro, una cuestión que ha favorecido la aparición de estos modelos ha sido la lectura en la nube, un nuevo hábito de consumo de libros de los usuarios, que cambia muchos paradigmas del sector editorial, en el que el modelo de negocio se basaba en la idea de la posesión del objeto. Internet ha transformado muchos hábitos de los usuarios y ha permitido que los lectores decidan cuándo, dónde y cómo leer.

- Este tipo de servicios proporcionan a las empresas información muy valiosa sobre el interés que suscita una obra y, especialmente, sobre los lectores, pues permiten controlar quién lee, qué lee, hasta dónde lee y qué otras cosas leen los que leen determinados títulos.
- Hay distintos ejemplos de este modelo de negocio, entre los que sobresalen 24symbols, que ofrece servicios *freemium* y *premium*, y Nubico, que sólo ofrece servicio de lectura por suscripción, pero que destaca porque permite asociar hasta cinco dispositivos a una cuenta y acceder a su biblioteca sin conexión. Nubico cuenta además con su propia tienda de libros electrónicos.
- En el mercado también se ofrece este tipo de servicios para libros impresos; es el caso de la librería virtual Bookfee, que funciona a través de una suscripción mensual o anual.

Nuevas posibilidades en la edición: las obras transmedia

Narrativa transmedia es contar una historia que se expande a través de diferentes plataformas incorporando nuevos contenidos, personajes y tramas. Lo hacemos a través de múltiples medios y formatos con la finalidad de tener un alto grado de interacción y colaboración de la audiencia.

Las narrativas transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etcétera). Las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (Scolari, 2013: 9).

La rápida implantación de dispositivos electrónicos, como tabletas, computadoras, teléfonos inteligentes, entre otros. Estos dispositivos parecen haber sido diseñados para narrativas transmedia, cada día aumenta su número de usuarios y, por lo tanto, también se incrementa la demanda de historias transmedia.

La narrativa transmedia contempla un trabajo en equipo. El desarrollo de una historia transmedia es una creación compartida entre el autor, equipo de producción, plataformas multimedia, etcétera. En el ámbito de las publicaciones se añaden nuevas fases en la cadena de creación, producción, distribución, comercialización y promoción. Es importante tener en cuenta que se pueden hacer proyectos transmedia en el mundo de las publicaciones sin hacer grandes gastos.

Las historias transmedia que logren integrar las aportaciones de los usuarios con los contenidos elaborados por sus autores obtendrán una amplia ventaja competitiva. La participación activa de los usuarios a través de la aportación de contenidos se convertirá en una de las piezas más cotizadas en el mundo de las publicaciones.

Cada día hay más productos editoriales de tipo transmedia, desde las producciones digitales de diversas editoriales, hasta sitios de internet como Pottermore, basado en la saga de *Harry*

Potter, y en el ámbito multimedia la infinidad de *apps* como la edición de *The Waste Land*, de T.S. Elliot, y *Blanco*, de Octavio Paz. Muchas de las empresas emergentes que hoy conocemos tienen la mira en la utilización de tecnologías que permitan la relación entre texto y contenido audiovisual o entre realidad aumentada y narración. Esta visión también podemos tenerla desde el aula, en particular, para implementar dinámicas que permitan el desarrollo de narrativas transmedia.

La hija del mar, ejercicio transmedia en el aula

Teniendo como premisa que el conocimiento surge sobre la base de la actividad práctica, en la tercera generación de la maestría en Diseño y Producción Editorial de la UAM-X, se implementó un proyecto de edición integral, con la finalidad de obtener un producto editorial global: impreso, digital y transmedia. Para el desarrollo tomamos como base el esquema de trabajo (página 128).

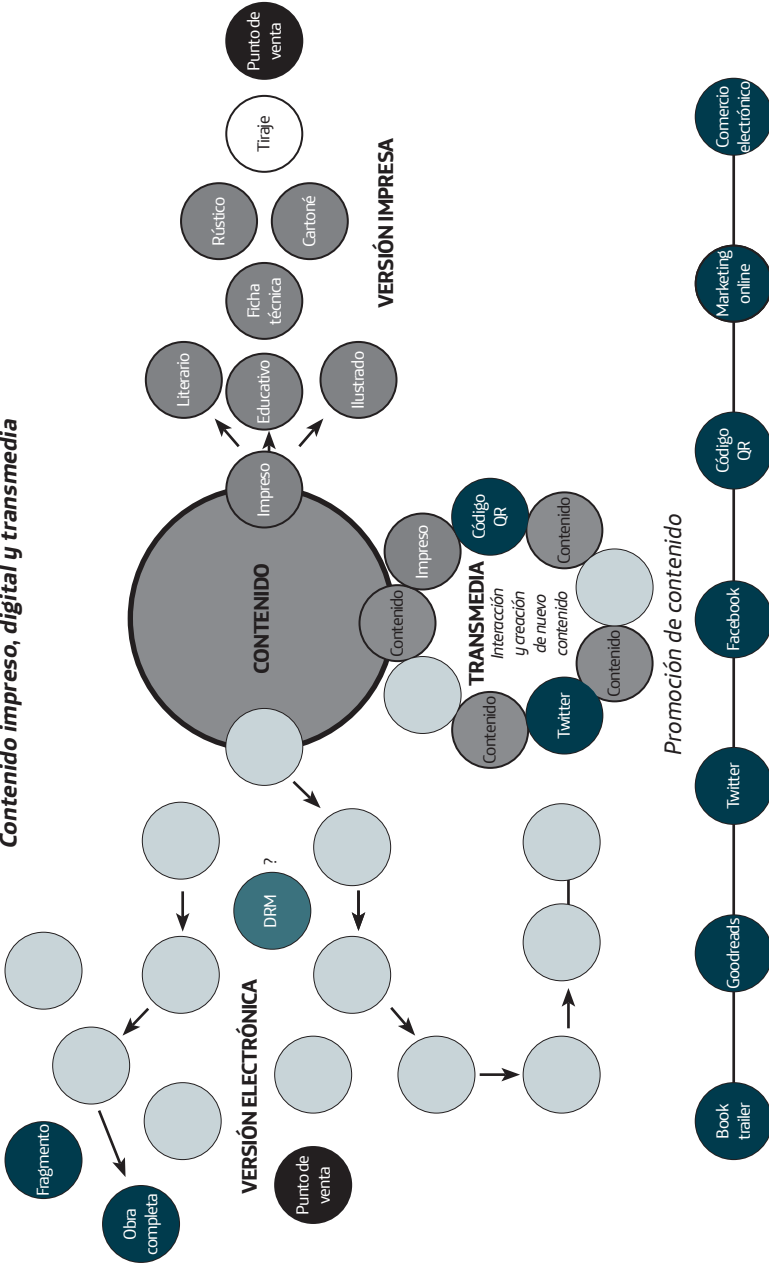
La obra para publicar fue elegida tomando en cuenta el tiempo de producción, un trimestre. *La hija del mar* es una novela del siglo XIX, escrita por la poeta y novelista gallega Rosalía de Castro. Fue un gran reto trasladar un texto decimonónico a un ambiente transmedia para lectores diversos.

Tomando en cuenta que el trabajo en equipo es fundamental en la narrativa transmedia, se organizaron equipos para dividir las tareas de la publicación, sus funciones fueron las siguientes:

Equipo A. Editorial

Los integrantes de este equipo se encargaron de revisar el texto, en casos necesarios, se hizo la corrección de erratas, también se unificaron criterios editoriales como guiones, comillas, estilos, etcétera.

Esquema de trabajo de edición integral
Contenido impreso, digital y transmedia



Flujo colaborativo entre usuarios y creación de comunidades alrededor de los contenidos

Equipo B. Libro impreso

Este equipo tuvo a su cargo el diseño y la formación del libro impreso, interiores y portada. También se encargaron de elegir la iconografía para ilustrar la portada y los interiores de la versión electrónica.

Equipo C. Libro electrónico

Este grupo fue el responsable de diagramar y exportar el libro electrónico en formato ePub.

Equipo D. Transmedia

El trabajo realizado por este equipo consistió en integrar nuevo contenido para el proyecto. De la versión original de *La hija del mar* se derivaron una postal sonora¹ y una narración infantil que se bocetó en formato de libro impreso. También se hicieron cuentas de Twitter² y Facebook³ para interactuar con los lectores.

Equipo E. Promoción

Este equipo se encargó de promocionar y difundir todas las versiones de la obra.

La experiencia transmedia en el aula

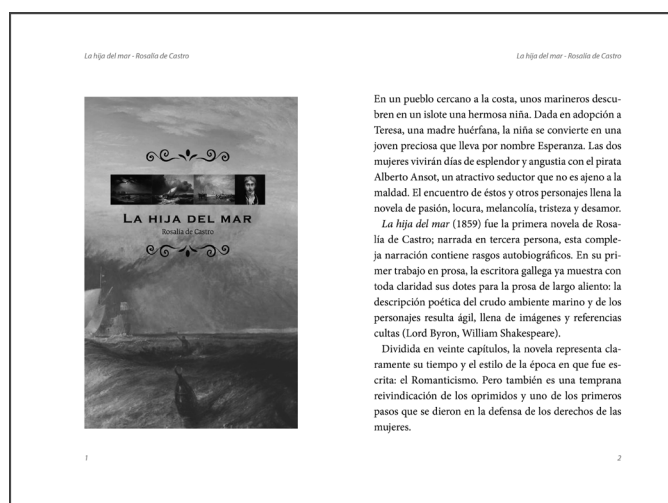
Aunque para el desarrollo de *La hija del mar* el tiempo siempre jugó

¹ Online. Disponible en <<https://youtu.be/Q8zY42F8rtk>>.

² Online. Disponible en <https://twitter.com/Rosalia_Del_Mar>.

³ Online. Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/La-hija-del-mar/1533491646922860?ref=hl>>.

en contra, la integración de los procesos de edición fue relevante, como ya se mencionó, los alumnos publicaron un libro impreso y un ePub, además realizaron el boceto para un libro infantil (basado en un pasaje de la novela), también se encargaron de la producción de postales sonoras y minificciones que se publicaron en las redes sociales y plantearon la estrategia de promoción y comercialización. Planear un proyecto transmedia paralelo a la publicación impreso-digital permite integrar múltiples tareas para un fin común, que la obra llegue a los lectores para los que fue ideada. A continuación algunos ejemplos de los productos obtenidos en la práctica.



La hija del mar ePub.



La hija del mar libro impreso.



Fausto está enamorado del mar.

Fausto. Boceto del libro infantil basado en un pasaje de *La hija del mar*, que servirá como guion para la producción de un libro interactivo.

No hay retorno, el entorno digital no es el futuro, es el presente.

Fuentes consultadas

- Augé, M. (2001). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. España: Gedisa.
- Celaya, J. "El futuro de las librerías en la era digital". *Lectura Lab*. Online. Disponible en <<http://www.lecturalab.org/print.php?id=4017>>.
- Rubio Hancock, J. (2015). "El paréntesis Gutenberg o por qué confundimos Twitter con un bar". *El País*, suplemento Verne, 29 de junio.
- Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. España: Centro de Libros PAPP.
- Verdes, J.L. (2013). *Modelos de negocio en la era digital*. España: IPECC-Universidad de Alcalá.

Lectura y escritura en la universidad, el cambio de prácticas lectoras en el marco de la era digital

Édgar García Valencia

Los cambios tecnológicos en el mundo del libro a lo largo de su historia han transitado de una mayor distribución de sus contenidos a la especificidad de encontrar mejor a sus lectores. La invención de Gutemberg permitió masificar la edición sin forzar el cambio existente en las prácticas lectoras de su época. Johann Fust vendía las biblias surgidas de ese taller como si fueran copiadas a mano (Ayala, 2013: 21); los compradores no sospechaban que se encontraban leyendo una tipografía de molde proveniente de un nuevo modelo de producción que aceleraba la aparición de ejemplares en lugar de textos caligrafiados por un detallado amanuense. La tecnología se adecua a las formas de leer de su época; cuando los copistas transcribían en un día tres páginas, los impresores producían 150 (Einsenstein, 2010). La historia nos ha enseñado que el cambio tecnológico permite allegarnos de una manera más

eficiente los textos, y que si las prácticas lectoras cambian, éstas lo hacen a un ritmo diferente, quizás más pausado, o quizás más rápido de lo que los editores pueden responder.

Quiero enfocarme en los problemas que implica la digitalización, eslabón que considero intermedio entre el libro y el libro electrónico. Por eso me baso en el espectro de era digital como concepto de tiempo, principalmente por los trabajos de John B. Thompson (2005) y De Saulles (2012), quienes plantean retos para la producción y distribución del conocimiento de los contenidos y los libros, principalmente los libros electrónicos; por lo cual ellos marcan sus estudios dentro del contexto de una era digital.

Nos encontramos en un cambio de paradigma en el uso de los soportes que ha obligado a una “mutación” en las prácticas lectoras (Chartier, 2015: 64). A la par que la tecnología favorece las transformaciones en las narrativas transmedia y *crossmedia*, que implican la expansión de un contenido en diferentes plataformas —en el caso del primer término—, o de diferentes medios —en el caso del segundo— (Cordón, 2012: 54-55); los lectores han encontrado también su propio medio o medios idóneos para hacerse de contenidos. Por otra parte, los dueños de las plataformas web, las compañías globales y los creadores de los dispositivos han simplificado a su lector “implícito”, su lector ideal, como un objetivo de marketing para poder saber qué lee, cuánto lee y cómo consume para poder dirigir la comercialización. Lo que ha hecho posible este aumento en la oferta se ha dado en un espacio creciente de información. Ésta, multiplicada e inabarcable, requiere clasificaciones; ahí han encontrado plataformas idóneas para la distribución de sus contenidos. El libro —en papel, me refiero—, es sólo una parte de esa cadena de información, de “memorias artificiales” junto con los “archivos documentales, registros, museos, mapas, tablas, calendarios, cronologías, cementerios, monumentos y artefactos cibernéticos que acumulan fotografías, reproducciones de obras de arte, películas, datos y textos” (Bartra, 2009: 166), lo que Roger Bartra ha denominado “redes exocerebrales”, que cumplen el papel que el cerebro no puede hacer por sí sólo, albergar toda esa memoria y datos creados a los largo de la historia de la

humanidad. La cantidad de información acumulada y la necesidad de los proveedores de servicios de hacerse de contenidos para su comercialización ha significado, en el mundo de los libros, una compleja red de intereses que Robert Darnton (2010: 55-69) describió a partir de las problemáticas del derecho de autor y que Martin de Saullés (2012: 111) ha evidenciado como una lucha por el control de un mundo interconectado en el que “nunca antes había sido la información tan abundante y accesible”. El proyecto de digitalización de Google Book Search enfrentó una demanda por parte de autores y editores en todo el mundo por las ventajosas prácticas legales que imponía la empresa (Darnton, 2010: 19). Pero si algo nos muestra lo anterior es que los usuarios, los lectores, necesitan y buscan información. Siempre lo han hecho: la tecnología ha posibilitado nuevas maneras de hacerlo, ha ampliado las prácticas lectoras y ellos, los usuarios, lo han usufructuado de acuerdo con sus necesidades, de manera creciente y definitiva en la era digital.

Pero, ¿qué pasa en México, donde la realidad del consumo de libros electrónicos, si bien es creciente, no tiene las cifras de expansión de los países desarrolladores de la tecnología? (Caniem, 2011: 15). Quiero mostrar un ejemplo necesario para evidenciar los cambios de paradigma en los que se desenvuelven los lectores y autores en ámbitos académicos de América Latina, en el nivel universitario, campo en el que se espera esté implicada la sistematización de escritura-lectura, búsqueda y producción de información y conocimiento.

Quisiera que imaginemos una clase de licenciatura en una universidad en América Latina. Los estudiantes sacan sus apuntes y la lectura de una sesión de clase, entonces aventuro lo siguiente: uno saca un libro con sellos en sus cantos: es un ejemplar que pidió en la biblioteca. Otros, los más, sacan unas hojas blancas tamaño carta, acaso maltratadas, con las orillas dobladas por permanecer sueltas dentro de una mochila con apenas cuidado: son las fotocopias que varios se organizaron para sacar en un kiosco frente a su facultad. Lo curioso es que las copias no fueron las del libro de la biblioteca que sacó el primer muchacho; eran unas

fotocopias —si se me permite la expresión—, ya usadas; léidas por anteriores generaciones de alumnos. Como todo linaje trasnochado había marcas que semejaban “algo” con ese antepasado, con su libro original, pero que conforme pasó el tiempo, las “generaciones siguientes”, mostraban semejanza pero no eran lo mismo. Otro grupo, no tan reducido, encendió una tableta, abrieron una aplicación lectora de PDF y apareció una versión digital de esa fotocopia; y digo una “versión” porque alguien en algún momento escaneó un juego de fotocopias en vez del libro de la biblioteca (se sabe que las hojas sueltas son más dóciles al escáner porque son aceptadas muy bien en la cama plana del aparato digitalizador y hace más rápido y sin tantos defectos el copiado del libro. Evita esos molestos espacios de sombra que provoca un volumen que no pude sellar completamente en el cristal. Fotocopiar un libro no sólo es matarlo, como rezaba la publicidad contra la reprografía ilegal en Argentina en la última década del siglo XX, es también una labor farragosa para alguien sin experiencia). Nos encontramos ante esas mismas fotocopias digitalizadas, y sabemos que eran las mismas porque conservaban patrones idénticos: una sombra que evidenciaba un marcador en una página, unas glosas con tinta al margen en la otra, una línea gruesa que subraya párrafos enteros, un asterisco páginas más adelante destacando una idea que algún primer lector pensó fundamental. Nos encontramos con un recorrido por un mapa ya trazado en esa vieja cartografía, como reusar una revista de actividades, un sudoku o un laberinto. Andar nuestros pasos sobre los puntos más sobresalientes ya destacados que favorecía una lectura turística: ir sólo a esos lugares que alguien nos contó que eran los mejores, en apariencia los más importantes, y que no nos permitía hacer nuestro propio recorrido.

Con esta hipotética descripción quisiera ejemplificar un primer paso de las mutaciones que actualmente tienen las prácticas lectoras en un sector que debe preocuparnos, el universitario. Los fenómenos que están ocurriendo en ese hipotético salón de clases son dos: 1) la fragmentación, la lectura incompleta y resumida, con una ruta marcada; y 2) la ilusión de que el libro “es” la foto-

copia o es el PDF, como prefigura Chartier (2009: 68) al mencionar que bajo estos parámetros “la percepción de las obras como obras se vuelve más difícil”. Darnton (2010: 66) ya escribió sobre los cambios que encontró en un libro antiguo digitalizado y sus hallazgos en el mismo libro impreso. Los ejemplos son variados: la edición digitalizada en Google Book de un libro del erudito jesuita Atanasio Kircher, *Mundus Subterraneus*, edición de 1678, incluye en su original una serie de círculos movibles así como páginas desplegadas, disposiciones editoriales imposibles de reproducir en la acelerada digitalización masiva de libros. Si partimos de que un lector lee cosas diferentes en soportes diferentes: “los nuevos lectores hacen nuevos textos, y sus nuevos significados están en función de las nuevas formas” (McKenzie, 1986: 20), esto se potencia cuando los textos han sido digitalizados o intervenidos, y sin duda orientan una lectura.

Nos enfrentamos ante dos problemáticas entre las que se desenvuelven las publicaciones electrónicas, principalmente las universitarias: lo que buscan sus editores y lo que esperan los lectores en un ámbito especializado y de constante uso de materiales impresos. En México, las dificultades en la edición universitaria se entrecruzan y nos encontramos en un punto crítico para impulsar las publicaciones electrónicas:

1. Los libros publicados son una cantidad selecta, pero muy menor, respecto al conocimiento que se produce en la academia: el problema no radica sólo en los ya de por sí saturados departamentos de publicaciones, comités editoriales y dictaminadores; sino también en la difusión y preservación de todo ese material que no necesariamente tiene que llegar a ser un libro en papel o en formato electrónico: no todas las tesis deben transformarse en un libro, no todos los informes técnicos deben de ser editados; pero todo el conocimiento producido debería estar disponible: incluso reconsideraría dejar disponibles bajo advertencia los caminos errados, las investigaciones fallidas, los artículos rechazados, porque también los malos ejemplos sirven para no repetirlos. El conocimiento generado debería estar

disponible para la comunidad científica y la sociedad en general sin ninguna restricción.

2. Los modelos de publicación y distribución del libro en papel poco han variado en los últimos años. Nos encontramos con un serio problema de distribución que abarca a gran parte del ámbito editorial en América Latina. La edición, distribución y venta sólo permite una mínima parte de exhibición en librerías, las cuales cada vez son menos. Los tirajes, en varias editoriales universitarias, todavía se calculan con base en mil ejemplares, el cual puede considerarse alto para la especialización de muchos de los temas; pues si bien los trabajos de investigación deben ser publicados, es muy probable que sus lectores no abundarán en el entorno inmediato ni en los puntos de venta que tenga disponible la editorial.

Las universidades tienen a los lectores cautivos con perfiles muy definidos, y sistemáticamente los ignoran. ¿Cómo se proveen de información y contenidos esos estudiantes?, ¿qué prácticas lectoras prevalecen? Las opciones, más que ofrecerlas los editores, las han ido buscando los usuarios adaptando la red a sus necesidades.

Es necesario contextualizar el último lustro en el mercado editorial mexicano, que apenas comienza a tocar las cifras que tuvo antes de la depresión financiera de 2008. En 2010 levantó 7% la venta de libros que habían disminuido dos años antes. Apenas se consiguió que la producción editorial volviera a los niveles que tenía en 2007. Pero el mercado no se ha recuperado desde entonces, se encuentra colapsado y con la presión constante del incremento de sus insumos por las variaciones en el tipo de cambio, ya que varios de los materiales que se emplean son importados, principalmente en la edición bajo demanda.

Quiero presentar otra imagen: en una reunión de la Asociación de Libreros de México, realizada en Veracruz en febrero de 2014, un agente de Amazon advirtió que en América Latina tenían un serio problema: el gigante tenía problemas debido al crecimiento de otra corporación que también vendía dispositivos: Apple facturaba para 2013 el doble de libros electrónicos para sus iPads y

todo su entorno Mac que la famosa librería en línea. Una alarma cuando las ventas digitales en México son tan sólo 1.5% con respecto a lo impreso en papel, según el agente de Amazon.

No sabemos hacia dónde vaya el futuro del libro, pero quizás pueda ayudar saber por dónde va el lector. Como editores, la distancia que lleva de ventaja este último participante de la cadena del libro es insospechada. Ha conseguido contenidos, al igual que los conseguía antes en fotocopias, pero ahora en el entorno digital. No ha variado sus métodos, sino que ha enriquecido sus canales.

¿Qué están haciendo las universidades en México? El camino es largo: de casi sesenta instituciones de educación superior, pertenecientes a la red de editoriales universitarias Alttexto, menos de la mitad han comenzado a moverse en esos terrenos, desde 2010, pero pocas cuentan con un plan definido de difusión u objetivos claros, nos encontramos más con una opción circunstancial que con un esfuerzo planeado. Esto puede verse en los formatos que se manejan para publicaciones electrónicas: en PDF o en html. El formato de e-Pub, con un mayor margen de protección por los DRM,¹ diseñado para las tabletas, iPads y nuevos lectores electrónicos, están en crecimiento en el país, pero se carece de cifras públicas reales para constatar sus tendencias e impacto.

Ante estos escenarios planteados, es necesaria la diversificación, tanto de los formatos como de la difusión de las publicaciones, tanto en papel como en electrónico para llegar a los lectores que lo necesitan en alguna parte del mundo académico.

Los lectores universitarios ya están en el mundo digital y “comparten” contenidos con mayor velocidad que antes: y han dejado atrás esas fotocopias que representaban casi un cuarto de la producción editorial nacional en su economía sombra (Piedras, 2004). La mutación en las prácticas lectoras se ha trasladado a internet, y es posible ver en portales de descarga de contenidos, como Scribid, que nos ofrece libros y fragmentos escaneados —en PDF,

¹ El DRM o Digital Right Managment es el término para un tipo de *software* que limita el uso de archivos digitales, principalmente libros electrónicos, en sólo un número determinado de dispositivos de acuerdo con el usuario, para garantizar que sólo hay un usuario por copia descargada y ese archivo no puede ser difundido sin ningún control.

Word, JPG—, incluso con subrayados, con notas al margen, tal como encontramos las viejas fotocopias para esa hipotética clase de licenciatura que describí al principio de este texto. Los lectores se apropiaron de esos espacios, ellos llenan una necesidad de contenidos que no ha sido posible satisfacer en tiempo y costos por los editores y los derechos de autor. Una gran mayoría de los lectores universitarios contemporáneos en México, sin aventurarme a hablar de otros países de nuestra lengua, adaptan sus viejas prácticas de lectura a la tecnología actual. Al igual que circulan fotocopias, incluso subrayadas y marcadas en las aulas universitarias, así también circulan partes de libros editados, escaneados, incompletos. Lo que muestra la adaptación a la tecnología de añejas prácticas lectoras. De a poco comienzan a dejar de fotocopiar libros en los kioscos cercanos a las facultades, para comenzar a enviárselo entre ellos por correo electrónico o dejarlos “colgados” en algún blog, algunos de ellos generando ingresos con su tráfico, que no es poco, para sí o para terceros.

Las editoriales universitarias hacen apuestas fuera del mercado comercial, mantienen un ecosistema del libro en sus regiones. Esto lo quiero destacar por lo siguiente: la conferencia de Peter Berkery, presidente de la American University Press Association, en el Foro Internacional de Edición Universitaria de la FIL Guadalajara, en 2014, remarcaba que si una University Press de la asociación editaba más de 20% de sus profesores, se veía sospechosamente endogámica. ¿Qué pasaba en nuestro contexto académico que nos obligaba a lo contrario?, y aparecen aquí las políticas nacionales: gran parte de los apoyos para la investigación y, posteriormente, para su edición están enfocados a problemas regionales. En contextos muy específicos en zonas focalizadas de los estados y del país, y esta política abarca a todas las áreas del conocimiento, con un énfasis en quienes publican más libros que artículos en *journals*: en especial quien se dedica a la investigación en Ciencias Sociales y Humanidades. Estos textos que no tendrán un gran público debido a su perfil especializado es lo que ha tenido un enorme crecimiento en los últimos veinte años, y son publicados generalmente por las propias entidades donde se generan los estudios; difícilmen-

te los publicarán en alguna otra por la especificidad y lo local del tema.

Una solución a este problema lo vemos en la edición electrónica como una propuesta acorde a las actuales prácticas lectoras. Si bien algunas cifras han marcado que en lo general el libro electrónico y la venta de sus contenidos han generado ventas muy pequeñas en el país (19 millones de pesos en 2013, 0.2% de la facturación en papel) (Caniem, 2011: 15), la producción académica en este sentido ha comenzado a transformarse en los últimos tres años con una apuesta definida. Todavía hasta 2011 la edición del libro electrónico se veía lejana y no se consideraba una comercialización seria; apenas 20% de la edición electrónica era e-Pub, y generalmente disponer del PDF se asumía como edición digital. Actualmente las cosas han cambiado y el e-Pub ha crecido al doble en su producción (Menéndez, 2014). Ese mayor interés puede deberse a los cambios en las prácticas lectoras. Los usuarios de los medios digitales nos han marcado el camino y nos llevan ventaja en una industria editorial en la que el editor está al final de la cadena, casi como un espectador en mitad de la relación entre los creadores de la tecnología y los usuarios.

Los contenidos no han crecido para su comercialización, pero sí han tenido una gran vitrina en el acceso abierto. Esto delineará un nuevo perfil de las editoriales universitarias, cuando los sistemas de estímulos a la investigación se empaten con estas nuevas políticas de difusión, evaluación y citación del material académico. Hay una natural preocupación por dar una mayor visibilidad a la ciencia producida, y gran parte de esta labor viene por sus canales de difusión, en donde las editoriales universitarias tienen un papel importante en la difusión de sus autores. Las iniciativas para promover el acceso abierto en publicaciones universitarias es un tema de actualidad y de gran interés para las instituciones por la posibilidad de darle visibilidad al trabajo académico en la era digital.² Hay que diversificar los formatos

² Las reformas a las leyes de Ciencias y Tecnología y de Educación para promover el acceso abierto en la investigación financiada con fondos públicos fue aprobada en México el 26 de febrero de 2014.

de las publicaciones, hay que difundir ampliamente el conocimiento generado en las instituciones de educación superior, lo cual fomentaría los repositorios institucionales apoyados por la mutación que se está dando en las prácticas lectoras; y, sin excusa, es necesario hacer un esfuerzo por conocer, si no ya las necesidades, sí a los lectores, por mínimos que éstos sean; ellos siempre llevan la ventaja.

Fuentes consultadas

- Ayala Ochoa, C. (2013). "Apuntes para una historia de la resistencia al cambio". *Quehacer editorial* 13. México: Solar, Servicios Editoriales / Ediciones El Ermitaño.
- Bartra, R. (2009). "El futuro papel del papel". *Congreso Internacional del Mundo del Libro*. México: FCE.
- Caniem. (2011). "Principales indicadores del sector editorial privado en México, 2010". México: Caniem.
- Chartier, R. (2009). "Algunas preguntas fundamentales". *Congreso Internacional del Mundo del Libro*. México: FCE.
- . (2015). "Las editoriales universitarias: pasado, presente y futuro". *Unilibros*. Bogotá: Asociación de Editoriales Universitarias de Colombia.
- Cordón García, J.A. y otros (coords.). (2012). *Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento. Mercado, servicios y derechos*. Madrid: Pirámide.
- Darnton, R. (2010). *Las razones del libro. Futuro, pasado y presente*. Madrid: Trama.
- De Saulles, M. (2012). *Information 2.0: New Models of Information Production, Distribution and Consumption*. Londres: Facet.
- Einsenstein, E.L. *La imprenta como agente de cambio*. México: FCE.
- Inegi. (2010). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. 2009*. Aguascalientes, México, Inegi.
- McKenzie, D.F. (1986). *Bibliography and the sociology of texts, The Panizzi Lectures*. Londres: The British Library.

- Menéndez, A.M. (2014). "Comparativo de los estudios: El libro electrónico universitario en México 2011 y 2013". (Presentación en Expopublica).
- Piedras, E. (coord.). (2004). *¿Cuánto vale la cultura? Contribución económica de las industrias protegidas por el derecho de autor en México*. México: Conaculta.
- Thompson, J. B. (2005). *Books in the digital age: The transformation of academic and higher education publishing in Britain and the United States*. Londres: Polity.

EXERGO

(que delira hacia una nueva cognición, hacia una nueva subjetividad, hacia una nueva condición política: la narrativa digital como abigarrado lugar para el ejercicio crítico)

Joseba Buj

1. Este texto principia refiriendo a otro texto. Un texto de inminente publicación: pero todavía inédito. El texto lleva por nombre *Para una poética universitaria*, y será publicado en coedición por la Universidad Iberoamericana y la Universidad Veracruzana. Este último producto es una versión comentada de un trabajo anterior: *Hacia una poética universitaria...*; que integraba un amplio libro en coautoría y que, por una ringla de vicisitudes administrativas, nunca vio la luz. La segunda versión, la explyada a la que remito (que aguardo, algún día, encontrar antologada en el libro *Cartografía del desencuentro*), proponía como novedad un excursu a pie que podría ser un punto de partida para el ensayo que ahora me ocupa. Porque contiene, en forma aún trastabillante, algunas de las inquisiciones que pretendo aventurar en estas líneas (lógica formal, Gödel, Turing...). Pero tengo que alegar...; esta operación —que pesquisa hallar signi-

ficaciones pretéritas que funjan como activadoras semánticas de la operación actual— es una operación mendaz (o pseudo mendaz). Ya que el auténtico comienzo del opúsculo (no así, su ulterior desarrollo) alude a (y se agota en) la farragosa operación (remisora/formal, para nada semántica) realizada en este punto primero.

Un texto que alude a una versión de un ensayo antologado en un libro que aún no existe. Versión en la que revisitaba, en la que retrabajaba, en la que explayaba —al margen— una manifestación ensayística primigenia cuya publicación fue cancelada. (Dislate categorial de coordenadas que platica de una concatenación metonímica de presencias/ausencias etéreas, fantasmáticas)... Esto es, el "verdadero" principio de este texto es una operación que nos habla de una textualidad que rebalsa sus fronteras hacia un tejido relator que constituye, en cierto sentido, un *plus ultra* (entendido este *plus ultra* en términos de inmanentismo tópico/aledaño, nunca en términos de trascendencia). Un tejido relator que, vaciándose de contenido significativo, atendiendo únicamente a un nivel de continente, enjuicia el claustro de la producción formal del texto como objeto en condiciones de univocidad, unimismidad y unicidad espacio/temporal (objeto que deviene pliegue —precisamente a causa de esas condiciones de mera producción formal— hacia "un" interior, "un" epicentro simbólico/semántico), condiciones que la peligrosa *doxa* —desde el lugar común atrabiliario, inapelable— arroga a la textualidad y, en consecuencia, mediado un desplazamiento hipalagético, a toda ilación narrativa. Luego, en este desbordamiento formal del coselete que impone el objeto/texto, en esta fuga centrífugo/ilativa quiero, con particular ahínco, que el lector pare mientes.

2. Encerrado —como estoy— en una de las dos culturas (la humanística, en mi caso), aquellas que demarcara C.P. Snow en su *Rede Lecture*, la mera aproximación al tema de la narratividad digital provoca vértigo. Porque arrostrar la propia clausura comporta un abismo. Porque pensar la clausura, esto es, el pros-

cenio que coquetea con el precipicio puede ser una operación, aunque arriesgada, enriquecedora (cuanto más si, como acabo de decir, es la clausura propia). Y necesito traer a colación un diálogo para activar este pensamiento; pensamiento, a un tiempo, autorreferencial y (auto)abismante. Una conversación que sostuve con Ivonne Lonna (quien inspiró el proyecto *Im/pre-visto* al que responden estas cavilaciones y que, para más *inri*, ciñéndome a —y adelantando— la cartografía que traza la reflexión a desarrollar en este ensayo —fruto del mentado proyecto—, posee ese nombre y ese apelativo de “n”’s recursivas, de una formalidad simétrica, espejeante). Una conversación que versó sobre narrativa digital. Predicación —la que inmediatamente antecede— que compromete una operación semejante (o más bien mimética o..., cuando menos empática) a la aventurada en el punto primero de este trabajo: porque arrumba hacia una estructura de significación (oral, fónica, neumática) no constreñible, en sí, a la textualidad en liza (o constreñible, hacia la nimiedad hierática que excluye la semántica de la voz a través de la transcripción). Predicación en la que, por otro lado, mediante los signos “narrativa” “digital”, se emplaza una estructura de significación a la cual subyace un sistema lingüístico formal (en este caso, un código binario que, incoando procesos lógicos, hace posibles y explicita textualidades —digitales— concretas). Nótese entonces la complejidad, el aguzado juego de prestidigitador, de funámbulo malabar, que se agolpa en la predicación escrutada; una complejidad que desemboca en la redimensión de un tópico añejo de la crítica/teoría literaria: el hipertexto (Genette *dixit*). Por otro lado, tengo que anotar aquí —sin un ápice de ingenuidad ilativa— la importancia del tema aledaño, copular, al que se atuvo aquella conversación: el tema de la infactibilidad, de la inviabilidad, de la imagen sonora.

Porque alrededor de estos asuntos —entre otros— girará (o está girando) el trabajo a realizar, porque sobre estos asuntos volveré en puntos ulteriores..., quiero que el lector repare en el énfasis que efectúo sobre una predicación textualmente con-

signada que alude a un afuera fónico —una semántica, la sonora, inasible que plantea una relación con lo textual, de suyo, problemática—, que, a su vez, está remitiendo a una técnica/tecnología (que se apuntala en —y emana de— un lenguaje formal) que permite una redimensión del hipertexto (esto es, respecto de la concepción tradicional —genettiana— del hipertexto) y que, por ende, pone en entredicho, a su vez (de nuevo “a su vez”, valga la profundización iterativa e hipotáctica), la propia noción de narratividad ancestralmente recibida/dada.

3. Retomo, en este punto, la semántica imposible del rubro (marginal/copular)mente abordado en la interlocución sostenida con Ivonne Lonna: la inconsistencia, desde los modelos científico/representativos, de la imagen sonora. ¿Por qué la imagen sonora se precipita en los tortuosos derroteros de la narratividad digital? ¿Por qué esta reminiscencia (cuasi) saussuriana se erige tal un umbral crítico en la cuestión que nos concierne? A estas preguntas, trataré de responder después, en uno de los recovecos intempestivo/conclusivos de este dédalo ensayístico: pero adelanto, contra los apologetas del zafio fisicalismo científico, acaso de manera ramplona, que la imagen sonora —*per se*— ostenta una consistencia, o más bien un valor, retórico/discursivo (por lo que desde este nivel se atribuye cierta entidad material en cuanto objeto) llamado sinestesia (tropo que confunde dos sentidos) y que prevé, en su gramática (o más bien sintaxis, o más bien semántica) disparatada —a decir, este último epíteto, de los mentados apologetas—, un referente material, de severa contundencia material, que los “humanistas especulativo/escolásticos” denominamos efecto estético.

Si esta argumentación de remisiones y recursividades —reticulares y rizomáticas— que imbrica lenguajes formales con lenguajes simbólicos, sintaxis verticales y horizontales, semánticas plásticas y sonoras, ha querido detenerse en (más que) una figura retórica (Owen Barfield y Hans Blumenberg *dixerunt* —lo del explayante “más que” del aparte parentético, por su-

puesto—) que articula una asociación imposible —confrontada, claro está, con una materialidad científico/inmediata—, deseo arriesgar una asociación imposible que la dinámica establecida por la cópula conversacional analizada me permite introducir para activar al teórico preciso (a mi parecer) de cara a la inquisición en curso: Walter Benjamin.

4. Ahora es el instante en el que la tecnología (y no creo que sea casual) me (nos) permite columbrar el sinuoso Portbou tamizado por la mirada conjetural de David Mauas; ahora es la tecnología —el cine documental— quien me (nos) regresa al intrincado puerto (jamás he recorrido el trazado urbano de la localidad fronteriza —con toda probabilidad nunca lo haga— y el dispositivo tecnológico a la vista no me brinda la corroboración de su carácter laberíntico, pero yo, imaginaría, poéticamente, ¿formalmente?, he querido aguaitarlo enmadejado, sinuoso) que, con unos meses de diferencia, sorprendió el callejeo del pensador judeoalemán y de mi amona.¹

Un personaje Histórico² (a su pesar), cuyos ecos epistemo/críticos redundan en los circuitos del pensamiento y un personaje absolutamente (ex/in)trahistórico —intrahistórico en la acepción unamuniana—..., ¿a qué esta maniquea confrontación?

La urgencia del exiliado judío lo conminaba hacia la frontera con un destino mejor, el de la emigrada escuela de Fráncfort (y, contra las atrevidas elucubraciones de Mauas, la versión Histórico/oficial —de la que siempre debemos desconfiar, de conformidad con los dictados del propio Benjamin— informa que se quitó la vida por una aprensión hiperbólica, hija de la presura y del delirio persecutorio que auspiciaba el atribulado contexto de la masacre bélica en ciernes). Mi amona había transitado por las ajenas sendas del pueblo catalán, de la mano de unos

¹ Abuela en el vascuence de Guipúzcoa.

² En el sentido instituido por José Gaos en sus *Notas sobre la historiografía* —esto es, el distingo no exento de ironía entre Historia como género discursivo y la historia como materialidad/acontecer—, este texto plantea obcecados juegos con la tipografía mayúscula/minúscula.

padres de humilde extracción que se vieron forzados a la huida. La huida del ígneo y devastador bátraco de los bombardeos que arreciaron —y se estrenaron— en el fratricidio que la Historia cataloga —vacándolo de horror— como Guerra Civil Española. Mi amona y su familia, en aquel entonces, hablaban un idioma a/Histórico: el euskera, lengua ancilar, excluida de los cenáculos de la alta cultura. Walter Benjamin, pese a sus perezosos coqueteos con el hebreo haskaliano, el alto alemán de los que piensan el mundo, de los intelectuales.

Aboceto, entonces, en una esquina descabalada —descabalada en el espacio, pero también en el tiempo—, una escena imposible que entabla un diálogo entre el extranjero idioma Histórico y lo inextricable de la lengua vernácula de los vascos. Acto seguido, la muchacha arrumba hacia un encuentro con sus progenitores: hacia el retorno a Behovia, hacia una vida nueva, remozada. El filósofo/*flâneur* retoma su caminar, errante y ensimismado a un tiempo, hacia el Hotel Francia, donde apostará las diligencias oportunas para su encuentro con la muerte.

Aboceto, entonces, la escena previa porque compromete un triple nivel de imposibilidad. Una imposibilidad idiomática. Una imposibilidad espacio/temporal (la coincidencia es descaradamente ficcional, porque mi amona ya había abandonado Portbou). Una imposibilidad dialógica que plantea un encontronazo entre quienes existen para la Historia (tal es el caso de un pesaroso Benjamin —en esta tesitura aseguro el pesar benjaminiano—) y quienes quedan relegados a la (intra)historia. Esta tríada imposible (y en especial el tercer nivel), este dispositivo, esta tecnología discursiva sitúan, a mi parecer, a Benjamin en donde quiere pensarse (a sí mismo), esto es, afuera de sus límites (de los límites que lo radican como un pensador de renombre, como un personaje Histórico, capturado en los pomposos y violentos cánones narrativos de la oficialidad).

Si el judeoalemán, partiendo de una actualización singular/teológica del materialismo dialéctico en la estética, aventura una operación discursiva que conlleva un agenciamiento estético en sí, una reflexión política sobre la estética y un enjuici-

ciamiento de las narrativas mítico/Históricas que desemboca en la crítica de la dimensión político/jurídica de la cultura, su inclusión como “tipo” en un modelo narrativo que lo construye, mediante una alteración de las coordenadas espacio/temporales —el lugar ucrónico, el tiempo arcádico/utópico..., valga el quiasmo semántico por aquello de la evanescencia respecto de lo (H/h)istórico/referencial inmediato—, en una imposibilidad foránea para con su propia (H/h)istoricidad y que, en cierto sentido (por su claridoso cometido estético —acaso pobremente urdido por mi parte, pero sirva cuando menos como ejemplo—), está haciendo posible esa imposibilidad (en el referente corporal último que incardina en sí toda mediación que intenta desatar un efecto estético), doy fe, lo satisfaría.

Luego he de aclarar, antes de que las cosas se compliquen, que la obra de Benjamin hilvana una fragmentariedad desgalichada, un corpus de vericuetos arborescentes. Por lo tanto, un paradigma holístico para aproximarse a dicha obra nos ubicaría ante la paradójica e infactible radicación de lo holístico en sí —y así lo prevé la estructuración de la obra en cuanto tal—: esto es, una suerte de (anti)hólos que, de seguida, se fuga hacia otro lado, que se (anti)cifra y (auto/des)produce en lo fronterizo/rompiente para con su propio encuadre (encuadre que detenta, de suyo, ínfulas de absoluto/totalidad). Luego la linealidad exegetica que he propuesto, en el acápite anterior, para explicitar la teoría benjaminiana platica de un *télos* introducido culpablemente por mi parte (no se ajusta, siquiera, a la cronología de sus trabajos). Baste sólo como patrón, entonces (patrón que implosiona, pues, desde su premisa; patrón que asume, de manera inaugural, su inconsistencia etérea, su presencia fantasmagórica, falseable). Como una calle de dirección única que auspicia ciertos interrogantes de cara a mi reflexión. O, más bien, como una dirección única a la que asedian obstinados puntos/cisura de evasión rizomática, develando —de esta guisa— la artificialidad teleológica del comando lineal (que es abatido desde los cuestionamientos que propicia).

Inquiero, entonces, restaurando el pragmatismo de la culpable línea asediada: ¿por qué la estética? Porque Benjamin, en su conato revolucionario/teológico por resucitar a los que no han dejado de morir³ (al ser excluidos —colegirá— por las formas enunciativas del antuvión inclemente de un progreso vertiginoso) descubre en los artefactos estético/discursivos la autonomía ingente de una mediación representativa en la que, complejamente, la noción de representación/mímesis, en virtud de un abundamiento diegético oriundo del artefacto poético/estético en cuanto tal, queda severamente comprometida. Esto es, la representación se libera del referente lógico/simbólico/imaginario inmediato en pos de una “representación” a otro nivel que, mediante una gramática/sintaxis urdida para el cometido estético, emplaza un efecto sobre una instancia material afincada en el dominio de una sensibilidad última (e irreductible, por ende, a parámetro de comprensión lógico/racional alguno).

En este sentido, embelesado en los “apartados” ramales de la eferescencia estética, Benjamin se percata de que es en determinado modelo representativo/aproximativo para con la versátil materialidad donde se concentran las inicuas dosis de criminalidad segregante que denuncia. La narratividad, o cierta narratividad, es un dispositivo/técnica/tecnología sometido

³ En ocasiones, he querido forzar una concomitancia entre Benjamin y Fiódorov. Benjamin como un cosmista invertido. Si la restitución del todo en la finitud humana refiere, en la retórica mesiánica de Fiódorov y Vernadski —que troquelan una claridosa impronta en la noosfera teilhardiana—, en la adelantada —adelantada como las poéticas propiciantes de Verne— cohética de Tsiolkovski, a un futuro liberado de la ignorancia vesánica, la restitución del todo —una totalidad que, de seguida, excede la clausura ontológica del *hólos*— de Benjamin habla de una operación, que podría asemejarse parcialmente a las vislumbres arcádicas del cardenal Newman para con la pretérita *ecúmene* católica —pero nutrida por impulsos antisuturantes más cercanos al anglicano/socialista Maurice: es decir, por la anticlausura del flujo, del avance, del conocimiento desde una patente autoconciencia de la incompletitud, más que por el fijismo hipostasiado de un ayer deseable—, que redime el presente restaurando un pasado depurado de ignorancia, esto es, de la violenta tropelía (jerárquico/subordinante que masaca y relega a los amplios contingentes de preteridos (es decir, la Historia). Fiódorov salva el místico presente en una tensión que lo arrumba hacia (que lo confunde con) la inmortalidad venidera; Benjamin resucita a los muertos para libertar el inmortal ahora.

a la preceptiva asesina de un *télos/éskhatos* cruel —o sea, de una ilación espacio/temporal discriminatoria— que se ampara en la naturaleza finita de su entidad en cuanto modelo y que se vale precisamente de ésta para articular su despiadado proyecto político (que apela a una dizque totalidad pero que, en verdad, relega).

Es entonces —finalizando con la culpable línea aventurada— desde los metamodelos críticos que le brinda la cavilación en redor del fenómeno estético, con la complejidad del paradigma narrativo/representativo (y no representativo) que comporta, donde Benjamin arriesga su incisiva revisión a una técnica/dispositivo —una segunda forma de narratividad: la Histórico/político/jurídica— que, escamoteando a su vez —de modo péfido y perverso, en este caso— su referente imaginario inmediato —el de la justicia—, prevé un efecto corporal postrero de advocación terrible en mayor grado: la violencia.⁴

Que esta benjaminiana toma de conciencia de la estética como lugar crítico (incluso: mesiánico, redentor, revulsivo...) para negociar con la potencia subversiva o debelante de la narratividad ronde la mente del lector que presupone este texto. Porque, haciendo acopio de todo lo reflexionado, se puede inferir que la narratividad es mucho más de lo que aparenta ser: es un dispositivo generante/transformante de las relaciones sujeto/objeto.

5. En este enrevesado trasmallo de encrucijadas que, copularmente digresivo y quiasmático (remembremos el lugar supletorio en el amistoso diálogo de la "significante" imagen sonora), imbrica textualidades, conversaciones, ilaciones formales, semánticas centrípeto/centrífugas..., es hora de ir apuntando algunas precisiones (aunque también tengo que decir que muchas, en el ejercicio procedimental de los puntos que preceden, fugándose de la linealidad/teleología atrabiliaria de dicho procedimiento, han sido ya tratadas o, cuando menos, adelantadas).

⁴ Estos razonamientos los desarrolla Benjamin en *Para una crítica de la violencia*.

Si partimos de la sentencia/colofón del punto anterior, de la asunción toral a que me ha conducido una formulación esquizoide de referentes imaginarios y coordenadas simbólicas alevosamente alteradas (la escena de Walter Benjamin y de la amona, con todos los niveles de criticidad que se aprietan en ella) con un claridoso cometido estético (o con pretensiones estéticas), me veo obligado a recusar uno de los lugares comunes que ocluyen desde la cultura del claustro la vectorialidad insurgente/auspiciante de ópticas divergentes para con esta clausura cultural: el trampantojo de que el dispositivo/narratividad es una mera herramienta al servicio del sujeto. Cuando, como he alegado en la sentencia/colofón, es de dicho dispositivo/narratividad de donde brotan la subjetividad y sus formas.

En este bucle argumental es necesario recuperar el embate sinestésico de la imagen sonora (aquel tema anejo que, de manera subsidiaria, ocupó la conversación con Ivonne Lonna, la "inspiración" de las "n"s recursivas —curioso que la co/coordinadora del proyecto se llame Joha"nn" a⁵—, sobre la narratividad digital) para subrayar el trastocamiento crítico que acarrea la discursividad estetizante (para ir, de esta guisa, transitando hacia la problemática que reinstalan en el debate las discursividades noveles, esto es, las nuevas formas de narratividad). Si, con Blanchot, arguyo —roborando algo argüido ya de modo somero— que el discurso estético se aparta, escalando dos peldaños de complejidad, del referente (o sea, de la cosa en sí y, mediante un extrañamiento retórico/poético —como la sinestesia, verbigracia— que lo aleja de la semántica catacrética del demanio, de la idea/imagen de la cosa en sí), tengo que afirmar que, un peldaño abajo, todo artefacto discursivo/representativo se produce en relaciones suplementarias, subrogantes o, por qué no denominarlas así, de ausencia para con el referente ulterior de consistencia material que intenta significar. Luego cualesquier artefacto discursivo/representativo es un modelo reductor o, como he dicho en otros textos (uno de aquéllos a

⁵ Johanna Ángel.

los que hacía alusión el ejercicio remitido del punto 1), un lecho de Procusto. Luego, retornando a la cima estética, cualesquier artefacto estético evidencia la sutura del modelo cotidiano incardinando en su gramática/sintaxis un referente material (el estatuto de lo sensible/corporal) al que se apela desde una negación dúplice que implica/conlleva, a través de una autoconciencia que juega con su propio carácter reductivo, una nívea ruptura con las significaciones manidas de la cotidianidad. Luego cualesquier artefacto estético observa una técnica/dispositivo/tecnología que amplía el horizonte de la narratividad.

Y si emplaza una discusión crítica en torno al modelo cotidiano, también lo está haciendo respecto del modelo científico. Porque el modelo científico se aferra particularmente a sus referentes imaginarios y a las condiciones de producción de su discurso que buscan una creciente falsación que afiance su inconmesurabilidad —atiendo, irrumpiendo en este controvertido paisaje de la ciencia, un asunto tímidamente bosquejado renglones arriba—. ¿O es éste un entendimiento instrumentado desde la impostura de una suerte vulgar de metaciencia/positiva?⁶

Lo cierto es que, volviendo a las dos quimeras dibujadas (la de la imagen sonora, la de la escena ficcional en Portbou), es desde la discursividad estética desde donde se ponen en claro las tensiones que albergan los conatos narrativos. Pero las tensiones mencionadas habitan en todo conato narrativo, ora científico ora estético; incluso..., en los catacréticos derroteros de la cotidianidad (creo que, si regreso a la maniquea división de C.P. Snow —cuya visceralidad cada vez funciona menos, habida cuenta de la creciente y patente interdiscipliniedad que alcanza cotas mucho más elevadas que los, en su día, atrevidos postulados de Brockman; ya que cuando éste, siguiendo los vaticinios snowianos, hablaba de una tercera cultura, en realidad sólo ensalzaba la cultura científica, o una subrogación ascendente de la cultura humanística en favor de la cultura

⁶ A esta pregunta intentaré dar respuesta en razonamientos ulteriores.

científica—, tengo que traer a las mentes, del lado humanístico, las indagaciones tropológico/simbólicas de White, Frye y Burke, y, transitando la limítrofe auscultación discursiva de un Bachelard que nos precipita al abismo de la cientificidad, las aquilataciones, del lado científico por consiguiente, del modelo discursivo/representativo de Koyré —lo relevante no es el método experimental, sino un discurso preparado para hacer las preguntas adecuadas e interpretar las respuestas obtenidas— y las reticularidades constructivo/actuales del conocimiento en Latour —que demuestran que los datos experimentales únicamente hallan lugar en un dispositivo narrativo facultado para recibirlos; es la construcción de esta tecnología la que nos refiere a uno u otro tipo de conocimiento, y cuanto no encuentra sitio en ella es descartado—; por último, desde la arista cotidiana, el criticismo gramsciano actualiza un señero sentido común —jamás un “lugar común”— para el consejismo obrero, sentido común que introduce, o que puede introducir, un punto de inflexión transformador o fisura en los andamiajes hegemónico/escamoteadores de la opresiva realidad material instaurada desde las clases altas, fractura que se desplaza hacia las discusiones en torno de lo estético y que propone una interesante visita a fondos relegados por la “alta cultura” que toma el pulso a lo popular —sería interesante, por cierto, hermanar la producción carcelaria del sardo con la fragmentariedad divagante del *flâneurismo* benjaminiano, en cuanto adalides del lugar crítico de la cotidianidad masiva, frente a los apologetas de una crítica elitista/individualista que no discuten las condiciones de posibilidad, generadas desde el elitismo, en que sutura y descansa su propia subjetividad crítica: en este último grupo entraría claramente Adorno y, de una manera muy forzada, teniendo en cuenta sus profundas inquisiciones alrededor de la subjetividad, pero que es interesante plantear por tratarse de un crítico del sentido común, Foucault—). Por lo tanto, es en el dispositivo/técnica/tecnología de la narratividad donde se cifran las clausuras y las aperturas cognitivo/transformadoras de la subjetividad/materialidad.

6. Las tensiones subsumidas de la argumentación del punto 5 están a la vista en el abigarramiento semántico/radical que propone el artefacto estético/discursivo; por eso, la alusión a las dos quimeras dibujadas: son advocaciones resistentes de la discursividad estética que actualizan la posibilidad de narratividades noveles y, por ende, de nuevas subjetividades y, por ende, de materialidades bisoñas.

La imagen sonora invita a una fuga en la que la tropología empuja la semántica hacia una frontera/tamiz que genera (y da cabida a) una nueva configuración de la materialidad, a un tiempo resiste y hiende las coordenadas lógico/simbólicas —de ordenamiento del “mundo”— que ansían encerrarla.

La escena de Portbou, con el consabido descolocamiento espacio/temporal de la ficción diegética, arriesga un intento mucho más tímido de innovación narrativa que, aunque alterado respecto de la inmediatez (H/h)istórica, permanece —en gran medida— mimético/apegado para con ésta, esto es, hay en dicha estampa ficticia una disposición lógico/encuadrante del tiempo y el espacio, un sujeto autoral nítido (yo, en cuanto instancia individual/rectora), un génesis al que la inercia teleológica derrama hacia trascendencias escatológicas... Inferencia: desde la sintaxis de una ficción tradicional resulta difícil en mayor grado —si tomamos como parangón lo imaginario/semántico— postular una innovación narrativa.

La pregunta que surge entonces es: ¿existe la posibilidad de subvertir una estructura narrativa, no tanto desde su significación, desde su semántica, desde las aporías que se aprietan en la densidad de su imaginario..., sino desde su formalidad, desde la lógica que comanda su (ordena/encuadra)miento en cuanto estructura? Por descontado, éste es un cuestionamiento que se hacía Benjamin al ofrecernos la antiholística fragmentariedad desgachada de su obra, pero también, de modo mucho más concreto, en la confección/edición aforístico/digresiva de un texto al que yo efectuaba un nada inocente guiño páginas atrás: Calle de dirección única (estrategia de imprevisible hilván que el judeoalemán retomará en textualidades

torales ulteriores, como las Tesis sobre la historia, como el *Passagenwerk*). Cuestionamiento que yo he tratado de emplazar desde el punto primero de este trabajo, donde emulaba una remisión formal que intentaba vaciarse de valencias significativo/imaginario/semánticas. Cuestionamiento que enfatiza, pues, que cualesquier conato de insurgencia subjetiva (y, por consiguiente, material/transformador) desde la forma/estructura/lógica que le es inherente a la narratividad es o ha sido necesariamente timorato: porque las condiciones materiales del soporte narrativo, es decir, las condiciones textuales, no posibilitaban, en este sentido, revulsión alguna. Esto ha experimentado un cambio severo con la entrada en escena de la narrativ(id)a(d) digital. Aquel tema que obsesionara el diálogo sostenido con Ivonne Lonna: tema que, a guisa de *leitmotiv*, ha nutrido la totalidad de la cavilación que antecede.

7. En la complejidad que se agolpa en la topología undívaga de los dos puntos que encabezan este trabajo, en las intensas cimas de dicha topología, en sus deprimidas vaguadas, en sus vórtices recursivos y autorreferenciales (accidentes que recuerdan los levantamientos topográfico/fenomenológicos del Bachelard poético/postrero), penetro en este punto séptimo: para engarzar con lo reflexionado en los cuatro puntos que los suceden (del 3 al 6). Así..., un tercer momento de la complejidad del punto 2 (el primer momento de complejidad refería a la remisión —herética, desde el claustro de una textualidad académica— al diálogo casual con Lonna; el segundo, a la irreductibilidad desde el punto de vista textual de la conversación aludida en el primer momento) nos habla de una técnica/tecnología —un fenómeno lingüístico/formal— que subyace y posibilita la articulación de una estructura semántica novedosa.

No es casualidad que seleccione el tercer momento como acicate crítico: porque son las condiciones de posibilidad materiales —que plantean un nuevo universo formal—, a las que nos guía lo semánticamente contenido en este tercer momento, quienes trazan una suerte de bucle que resignifica el primer momento

de complejidad (la remisión a la conversación) y lo despliega formalmente hacia el cuarto: el tema adyacente, esto es, una copularidad intraconversacional que introduce la discusión de la imagen sonora y el disenso que expresan al respecto (frente a la imagen sonora, la asociación retórica, la sinestesia) los modelos de representación de la realidad de las ciencias duras. E, incluso, la innovadora ampliación de lo semántico propuesta desde este tercer momento se expande hacia lo hasta ahora inasible, comprometiendo la integración al cosmos narrativo/textual de una imagen no transfigurada en éfrasis (sin las tijeras y el engrudo de la edición tradicional/convencional), del documento de audio y del documento audiovisual; es decir, se emplaza, con base en la potencialidad formal/material inaugurada, una bisoña significación de lo visual/sonoro que, abundando en la complejidad helicoidal de las remisiones formales, reinstala en el debate las tímidas semánticas de los momentos segundo y cuarto (la irreductibilidad fónica y la imagen sonora).

8. En la complejidad que se agolpa en la topología undívaga de la reflexión hilvanada en este trabajo, en las intensas cimas de dicha topología, en sus deprimidas vaguadas, en sus vórtices recursivos y autorreferenciales (accidentes que recuerdan los levantamientos topográfico/fenomenológicos del Bachelard poético/postrero), penetro en los puntos subsecuentes: para cerrar/abrir incidiendo en el lugar en el que todas las ondulaciones y las depresiones, las bifurcaciones y las digresiones se concentran. El lugar que, imperiosamente, debe ser abordado. El lugar complejo, contradictorio, aporético..., pero siempre fe-raz de la narrati(vid)a(d) digital.
9. Si el desencadenante de mis cábalas, en lo que a esto respecta, ha sido —retomando— el de un lugar (discursivo) abigarrado y ubérrimo por los niveles de complejidad, de contradicción, que conlleva..., si a la relevancia de dicho paraje discursivo/narrativo he arribado, de la mano de Benjamin,⁷ desde un enjuici-

⁷ Un tema recurrente en la obra del judeoalemán que acomete en trabajos como los ya

ciamiento de la tecnología narrativo/discursiva, urdido desde un aquilatamiento estético, que acabó subrayando dicha tecnología/dispositivo como el vector productivo de subjetividad y, a través de una intrincada relación de representación/creación/transformación, intérprete/generador de las condiciones materiales en que acaece la subjetividad mencionada (una subjetividad no dualista, no suturada en solipsismos esencialistas: subjetividad inscrita en/por/para el mundo)..., si esta tecnología se modifica desde las condiciones remozadas que regala la digitalidad, el primer escalón en el que discutir, en la espiral conclusivo/aperturante con la que pretendo culminar/desplegar este opúsculo, es el de lo científico y lo estético (ya visitado —o al que ya me he visto empujado— en múltiples ocasiones en este ensayo). Esto, porque un artefacto estético/digital pone a la vista enfáticamente, en este tipo de narratividad, una creación a dos niveles lingüísticos:⁸ uno evidente, de un lenguaje natural/semántico; uno discreto, de lenguaje numérico/formal (la fatigosa codificación binaria que se desenvuelve en módulos de recursivos algoritmos que, a un tiempo resuelven la formalidad en liza, impelen hacia la modularidad contigua —tal una semántica formal— como consecuencia de la formalidad algorítmica en sí: en ello abundaré en renglones subsiguientes). Porque pareciera que la discursividad estético/literaria, como ya he argüido hasta la saciedad a lo largo y ancho de este trabajo, es el culmen de la complejidad semántica: una cumbre/acantilado en la que la imagen es frontera entre materialidad y representación porque implica una alquimia de lo racional y lo irracional, de lo Histórico, de lo ético y lo político que posee una actualización irracional/material en la sensibilidad última. Porque pareciera que la discursividad científica es un artefacto hiperbólicamente atado a preceptivas lógico/encuadrantes que ordenan y sujetan determinadas imágenes,

citados en el cuerpo del texto, pero también en textos como *El narrador* y *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

⁸ En las cavilaciones que siguen hay una importante deuda con Lev Manovich en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* y con Douglas Hofstadter en *Gödel, Escher, Bach: una eterna trenza dorada*.

dando cuenta fidedigna de los procesos mundano/materiales reflejados (así parece subsumirse de una luenga tradición que surca la falacia naturalista de Moore, las tipologías teóricas de Whitehead y Russell e, incluso, el falsacionismo de prosapia popperiana). La instancia de confusión que comporta la narrativa digital (si la situamos en el extremo de ostentar un cometido estético) en sus dos niveles lingüísticos da al traste con esta división maniquea. Ya que, aunque el lenguaje discreto, o sea, el lenguaje numérico/formal en cuanto lenguaje lógico, semeje ser un lenguaje científico, y el lenguaje natural/semántico, en cuanto lenguaje imaginario, semeje ser un lenguaje estético —o que halla su máxima expresión semántica en lo estético—, esta operación no es sino un reduccionismo culpable frente a la complejidad de las relaciones imaginario/lógicas (a este asunto, volveré después). Esto, que reinstaura la problemática/colofón del punto seis, adelanta el siguiente escalón en el que discutir: que es, obviamente, el de lo lógico y lo semántico (o, para mayor deleite de los lacanianos, el de lo simbólico y lo imaginario).

10. Aunque este dualismo entre evidencia (natural) y discreción (formal) se hace manifiesto en mayor grado —o adquiere gran envergadura— con la entrada en escena de la digitalidad, tanto más cuanto que la modularidad formal y la recursividad lógico/algorítmica en las bases de datos numéricas son quienes develan esta división, esta naturaleza doble radica en cualquier dispositivo/representativo. Pienso en el cine donde la división comenzaba a volverse palpable (la narratividad evidente de la película, la narratividad discreta del montaje). Pienso en la literatura donde la división, en tanto se trata de una tecnología mucho más añeja, es más difícil de encontrar, pero igualmente patente: la sujeción a congruencias gramaticales en la dimensión lexema/morfema, a los imperativos sintácticos, que se presta a ser soporte del dispositivo representativo. Luego la dificultad creciente a la hora de dar con la fisura entre evidencia y discreción es la que cifra la diferencia entre tecnología analógica

y digital. Pero el lenguaje, si se quiere prestar a relaciones de representación en calidad de instrumento, aunque presente agudas cisuras como las cuasi esclusas modulares y el pronunciado foso entre formalidad y naturalidad se rige siempre por patrones de continuidad (¿analógicos?) apuntalados en (o que son propiciados —precisamente— por) momentos de colapso y confusión (esto es, instantes recursivos, de singularidad abigarrada y compleja, de autorreferencialidad, ¿instantes de cisura, de fractura respecto de la continuidad, de detenimiento/iniciación recurrente y entrópico?). Y creo que el vínculo entre formalidad y naturalidad que supone el artificio estético/discursivo entretejido valiéndose de la digitalidad es, curiosamente desde el lado de su formalidad constitutiva aunque parezca todo lo contrario, un sitio halagüeño para cerciorar la aseveración anterior.

En el ámbito visceralmente formal del lenguaje discreto, donde dominan las leyes de una lógica radical (esto es, cada proceso de razonamiento se resuelve comprobando y respetando cada uno de los pasos y tiempos precisos para que este razonamiento pueda alcanzar categoría de verdad), Gödel demuestra que, de modo indefectible, toparemos con un eslabón/cesura excesivo, de implosión, un eslabón/cesura recursivo y autorreferencial en el que la noción de verdad lógica —que atiende y agota los tiempos y pasos requeridos— colapsa. La importancia de la tesis de Gödel no está, sin embargo, en revelarnos este colapso sino en mostrarnos que es en virtud del mentado colapso por lo que se desenvuelve y tiene lugar el proceso formal de verdad. Todo procedimiento algorítmico detenta (uso este verbo por sus connotaciones de ilegitimidad) una indemostrabilidad en la que se cifra la posibilidad de la demostración. No hay conocimiento lógico/formal sin ese eslabón/cesura de fuga y reconducimiento; eslabón/cesura que Hofstadter (trasvasando la tesis a otros lenguajes) vislumbra en los serpenteantes tirabuzones musicales de Bach, en el fantástico dislate de los ingenios pictóricos de Escher.

Puedo ilustrar las formulaciones de Gödel emulando a Hofstadter (es decir, trasegando el meollo de la cuestión hacia los

lenguajes analógicos y naturales; que, por cierto, es la operación inversa a la realizada por Gödel, ya que éste sustituía el sistema de proposiciones natural por una numeración que facilitaba la formalidad). Así, en los debates Copleston/Russell, rescataríamos cierta contundencia lógica de los razonamientos tomistas de Copleston en su pesquisa de la divinidad: la noción de ser es indemostrable desde el conjunto de todas las cosas que son, pero sin ese momento recursivo de contemplación/inmersión (de contención/abandono), sin esa pseudo/falacia axiomática que Russell denuncia desde su absolutismo analítico, sin esa conectividad strawsoniana, sin ese universal/bisagra abelardiano —que resulta ser una emergencia imaginaria o un nivel de complejidad indómito que compromete la totalidad del sistema lógico, pero que definitivamente, en uno u otro modo, “existe”, y vaya que si “existe”, en especial para la propia secuencia lógica, al ser, a un tiempo, consecuencia y auspiciante de dicha secuencia— la operación cognitiva desde el viso del ordenamiento lógico resulta, de suyo, infactible. En resumen, sin la paradójico/aporética posición foráneo/ciudadana del metafísico barbero y del irónico Epiménides: no hay lógica, no hay conocimiento. No hay sujeto/objeto (como conjunción indisoluble), no hay mundo/materialidad (como relación de representación/transformación/creación). Inferencia: cualesquier lenguaje, en calidad de instrumento representativo/cognitivo, por muy sometido que esté a los dictados de la formalidad, comporta líneas de fuga que sólo pueden ser comprendidas en un grado de confusión extremo entre imaginación libérrima y demarcación lógica (la cuarta ley con que Asimov epata a los cánones robóticos, y a la inteligencia artificial en general en cuanto operación mimética que ciertos árbitros ansían sujetar únicamente a una “logicidad” tirana, es un claro ejemplo de esta indispensable difuminación de los límites, de esta confusión fronteriza). Un salto a la formalidad radical, como el de las rutilantes demostraciones de Tarski, nos habla de una semántica (¿formal?) que no es tal, tanto más cuanto que es expresable pero no representable: el lenguaje dejaría de

ser lenguaje, es decir, los valores numéricos dejarían de ser valores para incurrir en un metanivel, una metalengua, que extraería su valencia en cuanto a sero representativo (juzgo que, en las tesis de Tarski, podemos encontrar cierta reminiscencia de la asepsia matemática que fuera obsesión y deliquio de Hardy; asepsia que Turing y sus ingenios destruyeron, en parte, al encender las implicaciones prácticas —desencriptantes— de la teoría de los números). En este sentido, la narrativa digital con su dicotomía entre formalidad modular discreta y naturalidad analógico/evidente pone en claro esta confusión preceptiva mediante los algoritmos de traducción, impelidos por sus colapsos de autorreferencialidad constitutiva, hacia el pixel, hacia el texto, hacia la imagen, hacia el sonido, hacia la interfaz (la formalidad radical de los números se significa en su tendencia, en su querencia a un valor)... Esto es, las instancias recursivas que entreteje la formalidad lingüística subyacente brindan las condiciones de posibilidad para el emplazamiento de la imagen en el nivel evidente y, por ende, en su liminaridad más aguda se separan/confunden con este nivel. Constatación que, por entre esta enmarañada escalera de recursivos peldaños escherianos, me regresa al escalón previo. Si todo lenguaje se produce en virtud de relaciones de continuidad y separación entre semántica imaginaria y comando lógico no hay un lenguaje donde prime lo semántico, no hay un lenguaje donde prime lo lógico: veamos, entonces, obedientes al anunciado retorno, ejemplos en los fondos de la ciencia y de la estética...

Así, en la "ciencia"... La síntesis evolutiva moderna y su clausura original son obsecuentes a un nuevo emplazamiento lógico que da cabida a las heréticas, por descender de estirpe lamarciana, epigénética y *evo-devo*. En los modelos matemático/biológicos de Hamilton, enredados en torno a la selección de parentesco, el altruismo, en cuanto semántica indemostrable que discute con la genética egoísta de Dawkins y la encorsestada sociobiología de Wilson, pesquisa encuadramiento/cobijo en el virtuosismo estocástico/formal de la ecuación de Price. El gato de Schrödinger amenaza la interpretación de Copenha-

gue. La maniquea inconmesurabilidad (kuhniana) roborada en una monolítica falsabilidad (popperiana) —clausurada lógica y semánticamente estructurada de conformidad con imperativos de devastadora confrontación para con los rivales teóricos por igual clausurados en un ergástulo lógico/significativo— cede el paso a las tensas fluctuaciones lógico/semánticas (de núcleos duros y cinturones protectores en el programa de investigación científica) de Lakatos, cede el paso al impredecible flujo, multiasediado, de la anarquía epistemológica feyerabendiana en la que la imagen y el marco se constituyen como un umbral tan desvaído como feraz (de esta guisa, la recurrencia del tiempo resolutivo lógico/formal —¿P?— se desvae, como constatan el —sí/no— determinismo de las máquinas de Turing o del Lambda de Church, en razón del desenvolvimiento lógico/recurrente que le es oriundo, en un quimérico/imaginario tiempo resolutivo de otra índole —¿NP?— que, conteniendo el tiempo resolutivo anterior, refiere a una dimensión potencial donde el encuadramiento lógico se embelesa/fuga en una imagen o, mejor, se mixtura con una valencia imaginaria que podría existir en términos de coincidencia total o de exceso inaprensible; en virtud de esta irreductibilidad inmanente a los procesos lógicos, no deja de decepcionar el torpe, y por cierto muy místico —en cuanto que conjetura a partir de un salto al vacío, a partir del afianzamiento en un eslabón perdido—, fiscalismo de Hofstadter: pretende reducir los “errores místicos” de Ramanujan —sus ubérrimos algoritmos para el cálculo de π — al comportamiento de un *savant*, esto es, a un no respeto de los patrones lógicos que se apuntalan en las redes cerebrales..., que pretende reducir la inextricable estatura de la belleza a un nivel de complejidad susceptible de ser explicitado desde un escrutinio de la mecánica neurológica).

Así, en la “estética”... El exceso vanguardista que requieren las inocentes alteraciones tipográficas de Apollinaire nos platica de la angostura del dispositivo lírico/exaltado para dar entrada, en su rosario de imágenes bucólicas, a la presencia atronadora del significante/significado “avión”, nos platica de la imperiosa

necesidad de transgredir el precepto de la línea y la frontera del papel, con sus aparejadas teleologías y escatologías —no tan desvinculadas, por lo demás, de las condiciones de producción material, es decir, del soporte documental tinta/papel—, para apropiarse de un artilugio circense y transformarlo en el vértigo onírico en los ojos del Napoleón de Gance, en las imágenes sobrepuestas de la cámara nigromante de Epstein..., en las duraciones/retrospecciones del alambicado experimento de Vertog: dispositivos en los que marco e imagen se difuminan, donde coordinada y referente escalan a una densidad imposible/ posible, por ser singular y múltiple, por ser lógica y semántica a la vez (de esta guisa, tiempo y espacio son comandos lógicos y, al unísono, insoslayables, acaparadores, totalizantes..., pero libérrimos, aporéticos, disparatados referentes imaginarios; tiempo y espacio que han sobrepasado, desde el soporte innovador, la condición material infligida por el propio carácter objetual del dispositivo tinta/papel que los sujetaba a sus inherentes linealidad y finitud).

Luego, retomando la inquisición del punto 6, esta trabajosa nudosidad/trenzamiento —científico/estética, lógico/semántica— me lleva a pensar que la urgencia de una tropología revulsiva puede compeler a una novación de los ejes lógicos, y, por esta vía, a intuir la necesidad de un nuevo soporte.

Pero también, retomando la inquisición del punto 6, esta trabajosa nudosidad —científico/estética, lógico/semántica— me lleva a pensar que la existencia de un soporte novedoso (digital, en este caso) puede compeler a una novación de los ejes lógicos que devenga no sólo el emplazamiento/envión de una imagen bisoña sino la revolucionaria generación de ésta.

Y, comprometiendo los dos escalones caminados y vueltos a caminar, no en una secuencia ilativa de superación, sino en un desdoblamiento recurrente que da noticia más bien de un hilván paratáctico, y no de hipotaxis jerarquizantes...; en este desdoblamiento que, continuando con la desconcertante tónica inscrita en el desarrollo de este texto, recupera (y se derrama hacia) las discusiones libradas en los escalones anteriores,

transito por el último escalón en el que discutir, activado desde el disparador crítico que comporta la narrativa digital...: que no es otro que el debate alrededor de lo político.

11. A la pregunta por lo político, azuzada por el advenimiento de la narrativ(id)a(d) digital, concurren una materia/objeto (*hardware*), una virtualidad de cópulas y vínculos descabalados que no es sino una distribución lógica remozada/alterada (*software*) y, por consiguiente, una incardinación singular de la imagen que, al unísono, la está renovando. Este concierto schönbergiano, fáustico (heredero de las aprensiones creativas del personaje de Mann), esta disposición narrativa, grita a través de los órdenes angélicos que, en principio, parecieran cincharlo; es decir, hien-de y subvierte de una vez por todas, desde su cambio material originario, las armónicas prelaciones que aherrojaban a Eliade cuando en su *Diario 1945-1969* se cuestionaba sobre la imposible posibilidad de trizar el marco de la narración narrando, que aherrojaban el anhelo de Humboldt —señalado por Ette en el epílogo de *Cosmos*— de fundar una hermenéutica —o un neo-sentido— transdisciplinaria por digresiva y, a la vez, integradora,⁹ que aherrojaban al Lewis Carroll persecutor de sorpresivas matrices problemáticas, de estresantes lenguajes inexplorados.

Porque al rejuvenecer, con un gran salto adelante que inaugura una neoparadigmática virtualidad/materia, el andamiaje lógico/imaginativo (una novación en la que concomitan lo estético y lo científico políticamente hablando: ya que lo estético implica —en su gramática que remite a una ulterioridad sensible/material/irracional— una actualización/construcción —subyugante o libertante— lógico/racional, ética e Histórica de la materialidad —aunque semeje ser contradictorio

⁹ Una excursividad similar, del otro lado de la linde snowiana —en el fondo de la humanística—, encontramos en Jacques Barzun. Éste quiebra las opresivas jergas de la especialidad, transitando de la alta erudición al prurito de decir de las formas populares (aquellas que pesquisará Benjamin en *Charles Baudelaire. Un lírico en la época del altocapitalismo*), integrando en su dispositivo narrativo un comando de sentido en el que rigen el buen gusto y un afán comunicativo a ultranza; afán comunicativo que viaja de Berlioz y la estatura del inquisidor cultural a la novela detectivesca, al béisbol.

a la luz de su cometido último— que administra el goce y, por ende, administra de manera política la presencia del cuerpo en el mundo; ya que lo científico implica una cognición/construcción que conoce/poetiza/crea el mundo y, por lo tanto, el modo de habitar de los cuerpos que en él radican) se provoca/agencia una sensibilidad/afectividad rebelde, una cognición revolucionaria que confluyen en el surgimiento de una subjetividad/objetividad regenerada (masiva, democrática, en términos benjaminianos, que quiebra el aurático espectro autoral, la unicidad—desde su etereidad/virtualidad constitutiva— del artefacto y coloca en el debate el enjuiciamiento a una propiedad que, en un inicio, se ciñe a la propiedad sobre la obra, pero que como muestra José Luis Brea en *cultura_RAM* puede elevarse a otras formas de propiedad, poniendo, finalmente, la categoría en sí en entredicho, y redimensionando, por otra parte, las categorías aledañas de trabajo, de opresión, de negociación con el ocio y el cansancio, de ocultamiento de la enfermedad y la muerte en tanto en cuanto cobijan los cuerpos inservibles, los que no trabajan, los que no nutren el sistema), esto es, se instrumenta una transfiguración material del mundo que es, de suyo, una transformación política de éste. Un cambio técnico/material que propicia un cambio político/material... Inferencia recursiva que guía a un repensamiento de la *Tesis XI sobre Feuerbach*: el filtro/tamiz/técnica, objeto cultural en sí, con el que interpretamos el mundo es el que nos crea y nos transforma, y, para más inri, es el que, a su vez, transforma el mundo...

12. Si con la narrativ(id)a(d) digital principia un paradigma/soporte horizontal/centrífugo/libertante, a través de la virtualidad que activa la (hiper) cópula/vínculo desjerarquizada y expansiva, frente al patrón tradicional vertical/centrípeto/sujetante del dispositivo tinta/papel (la hipertextualidad genettiana, atropellada por el comando vertical/centrípeto/sujetante —aludido— que le arrogaba el rigor de su soporte se ve seriamente rebasada: hacia un patrón abatido por los desbordamientos, por las constelaciones —mutables y veleidosas, vez con vez—,

de continuo tejido en contra del margen, de la finitud, de las paupérrimas sujeciones del yo —ora autor, ora lector—), también está principiando, en el caso extremo de los artilugios estéticos que prosperan a partir de esta técnica,¹⁰ una agencia urdida desde un régimen narrativo que puede desatar nuevos registros memorístico/afectivos y, así, reactivando el *plus ultra* mencionado en uno de los acápites inaugurales de este trabajo, rebalsar los medrosos trastocamientos como el de la imagen sonora, como el de la escena de Portbou, y plantar cara a los crímenes perpetrados por la articulación narrativo/progresiva de la Historia que denunciaba Benjamin, crímenes que traen aparejada la administración jurídico/positiva de la violencia corporal por parte del poder en turno.¹¹ Plantar cara e incoar una manera redimida de tratar con la intrahistoria de nuestros muertos,¹² de darles voz, de resucitarlos para un presente libertado de pasados mejores y futuros promisorios, pleno, gozoso, mesiánico, anatemático, revolucionario...

13. La amona/abuela murió en junio de 2014. Obligada por una Historia que la excluía, que colmaba con limosnas su presente porque le convenía su acallamiento (el Estado de Bienestar, fruto del aborrecido progreso benjaminiano), la amona entretuvo sus días en disfrutar, no en recordar. Nos legó un vastísimo patrimonio de silencios. El silencio de su infancia destruida, el silencio de su lengua vernácula, en la que ninguno de sus descendientes podemos decir el mundo.

Walter Benjamin murió aquella fatídica noche de 1940. Nada nos ha quedado de aquellos instantes (trágicos, miserables) en los que la querencia a la perdición (en ocasiones

¹⁰ Que también son científicos en los términos expuestos: pues en ellos se condensa una formalidad lógico/matemática que no se encierra en sí misma, sino que da cuenta semántica del mundo, vertiéndose a una renovadora dimensión cognitiva.

¹¹ ¿Benjamin está jugando con lo recursivo/impelente de la logicidad, invitándolo a surcar la escondida, la retrospectiva, senda opuesta (de lo evidente a lo discreto: la evidencia y la discreción equiparadas, desjerarquizadas)?

¹² De permitir la irrupción, en nuestros artilugios narrativos, del triple nivel de imposibilidad al que apelaba la escena de Portbou, para que lo imposible sea posible, para que la Historia deje de vencernos.

ridícula) de su endiablada inteligencia tamizó la pavora, la incertidumbre, el desasosiego, el sufrimiento. De aquellos instantes en que el personaje Histórico se abría (como intentaba desplegarse la escena de Portbou), del modo más radical, a la historicidad (contundente/material)mente absoluta: la propia consunción, el propio acabamiento.

Quizá sea hora de rescatar, de restituir esos fragmentos de tiempo que nos fueron hurtados, que fueron escamoteados, pero que, ahora poseemos la certeza, no estarán más “perdidos para siempre”.

Fuentes consultadas

- Apollinaire, G. (1999). *Obra completa en poesía*. Barcelona: Ediciones 29.
- Asimov, I. (1999). *Yo, robot*. Barcelona: Edhasa.
- Bachelard, G. (1974). *La formación del espíritu científico*. Buenos Aires: Argos.
- . (1965). *La poética del espacio*. México: FCE.
- Barfield, O. (1973). *Poetic diction. A study in meaning*. Wesleyan: Wesleyan University.
- Barzun, J. (1950). *Berlioz and the Romantic Century*. Boston: Little, Brown and Company/An Atlantic Monthly Press Book.
- . (2001). *Del amanecer a la decadencia: 500 años de vida cultural en occidente, de 1500 a nuestros días*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, W. (2011). *Calle de dirección única*. Madrid: Abadía.
- . (2013). *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- . (1991). *El narrador*. Madrid: Taurus.
- . (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
- . (2008). “Charles Baudelaire. Un lírico en la época del alto-capitalismo”. *Obras*. Madrid: Abadía.
- . (s.f.). *Para una crítica de la violencia*, Edición electrónica de philosophia.cl, Escuela de Filosofía de la Universidad ARCIS.

- . (2008). *Tesis sobre la Historia y otros fragmentos*. México: Editorial Ítaca.
- Beuchot, M. (1991). *La filosofía del lenguaje en la Edad Media*. México: UNAM.
- Blanchot, M. (1992). *El espacio literario*. Barcelona-México: Paidós.
- Blumenberg, H. (2003). *Paradigmas para una metaforología*. Madrid: Minima Trotta.
- Brea, J.L. (2007). *cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución económica*. Barcelona: Editorial Gedisa. (Cibercultura).
- Brockman, J. (1996). *La tercera cultura: más allá de la revolución científica*. Barcelona: Tusquets.
- Burke, K. (1945). *A grammar of motives*. Nueva York: Prentice-Hall.
- Carroll, L. (1996). *Alicia en el país de las maravillas. A través del espejo*. México: Porrúa.
- Dawkins, R. (1988). *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat.
- Dugatkin, L.A. (2007). *Qué es el altruismo. La búsqueda científica del origen de la generosidad*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Feyerabend, P. (2003). *Tratado contra el método: esquema de una teoría anarquista del conocimiento*. Madrid: Tecnos.
- Eliade, M. (2001). *Diario: 1945-1969*. Barcelona: Kairós.
- Fyodorov, N. *The philosophy of the common task*. Online. Disponible en <<https://sites.google.com/site/azoko09/nikolai-fyodorov>>
- Frye, N. (1957). *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Gaos, J. *Notas sobre la historiografía*. México: ColMex. Online. Disponible en: <http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18_1/apache_media/5INPJ7BS7BQXA1PNH6L7N3RUTHR99I.pdf>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gödel, K. (2009). *Sobre proposiciones formalmente indecibles de los principios mathematica y sistemas afines*. Oviedo: KRK Ediciones.

- Gramsci, A. (1986). *Literatura y vida nacional*. México: Juan Pablos.
- Hardy, G.H. (1940). *A Mathematician's Apology*. Londres: Cambridge University Press.
- Humboldt, A von. (2011). *Cosmos. Ensayo de una descripción física del mundo*. Madrid: Los libros de la catarata.
- Huxley, J. (1974). *Evolution: the modern synthesis*. Nueva York: Hafner.
- Koyré, A. (2001). *Estudios galileanos*. (Trad. Mariano González Ambóu). México: Siglo XXI.
- Hofstadter, D. (1992). *Godel, Escher, Bach: un eterno y grácil bucle*. Barcelona: Tusquets.
- Koyré, A. (1981). *Místicos, espirituales y alquimistas del siglo XVI alemán*. (Trad. Fernando Alonso) Madrid: Akal.
- Kuhn, T. (2007). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE.
- Lacan, J. (1994). *Seminario 4*. Buenos Aires-Barcelona-México: Paidós.
- . *Seminario 11. Clase 7. La anamorfosis*. Online. Disponible en <<http://www.scribid.com/doc/7000725/LACAN-Seminario-11-Clase7-La-AnamorfosisPDF>>
- Lakatos, I. (1978). *Pruebas y refutaciones: la lógica del descubrimiento matemático*. Madrid: Alianza.
- Latour, B. (1995). *La vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos*. Madrid: Alianza.
- Leavit, D. (2011). *El contable hindú*. Barcelona: Anagrama.
- Mann, T. (1981). *Doktor Faustus*. Buenos Aires: Edhasa.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: el lenguaje en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Marx, K. (1974). *Tesis sobre Feuerbach y otros escritos filosóficos*. Barcelona: Grijalbo.
- Maurice, F. *The church a family*. Online. Disponible en: <<https://archive.org/details/churchfamily00unkngoog>>
- Mendelssohn, M. (1991). *Jerusalem o acerca del poder religioso y judaísmo*. Barcelona: Anthropos.
- Méndez, J. (2001). "Vladimir Ivanovich Vernadsky: Pionero de la biósfera (Una biografía sinóptica). *Tecnociencia*. Panamá,

- Vol. 3, Núm. 2. Online. Disponible en:
<<http://www.sibiup.up.ac.pa/otros-enlaces/tecnociencias/Vol.%203%282%29/Tecnociencia%20Articulo%203%203%282%29%2001.pdf>>
- Moore, E. G. (2000). *Principia Ethica*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Newman, J.H.. (2009). *Apología pro vita sua: historia de mis ideas religiosas*. Madrid: Ciudadela.
- Popper, K. (2008). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Tecnos.
- Ruiz, R. *Darwinismo. Su significado y su impacto*. México. Descarga cultura UNAM. Online. Disponible en <<http://descarga-cultura.unam.mx/app1?sharedItem=1844596>>.
- Schrödinger, E. (1954). *Ciencia y humanismo: la física en nuestro tiempo*. Madrid: Alhambra.
- Snow, C.P.. (1961). *The two cultures*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Strawson, P.F. (1997). *Análisis y metafísica: una introducción a la filosofía*. Barcelona: Paidós.
- Teilhard de Chardin, P. *La misa sobre el mundo*. Online. Disponible en:<http://www.misticauniversal.es/LA_MISA_SOBRE_EL_MUNDO.pdf>
- Tsiolkovsky, K. *Cosmic Philosophy*. Online. Disponible en: <<http://tsiolkovsky.org/en/cosmic-philosophy-by-tsiolkovsky/>>
- Unamuno, M. (1995). *En torno al casticismo*. Madrid: Alianza Editorial.
- Verne, J. (1998). *De la Tierra a la Luna*. Baelcelona: Plaza & Janés.
- White, H. (1978). *Tropics of discourse. Essays in cultural criticism*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Whitehead, A.N. y Russell Bertrand. (1973). *Principia Mathematica*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Wilson, E.O. (2000). *Sociobiology: The New Synthesis*. Boston: Harvard University Press.

Semblanzas de los autores

Alejandro Piscitelli

Licenciado en Filosofía en la Universidad de Buenos Aires, maestro en Ciencias de Sistemas en la Universidad de Louisville (Estados Unidos) y maestro en Ciencias Sociales por la Flacso (Argentina). Se desempeña como profesor titular del Taller de Procesamiento de Datos, Telemática e Informática, en la carrera de Ciencias de la Comunicación, UBA. También enseña en Flacso y en la Universidad de San Andrés. Es coeditor del diario digital *Interlink Headline News* (ILHN). Entre 2003 y 2008 fue gerente general del portal educativo Educ.ar

Iván Méndez González

Poeta y traductor del alemán. Licenciado en Filología con Premio Extraordinario Fin de Carrera. Estancia de Investigación de posgrado en la Freie Universität de Berlín. Realizó el máster en Literatura Española e Hispanoamericana en la Universidad de Salamanca. Es candidato a doctor en Letras Modernas por la Universidad Iberoamericana.

Cecilia Sandoval Macías

Licenciada en Historia por la Universidad Nacional Autónoma de México y maestra, también en Historia, por la Universidad Iberoamericana. Ha sido docente desde 1998 en la Escuela Bancaria y Comercial (EBC) en materias de Historia, de Investigación y sobre temas vinculados al impacto cultural de la globalización. En 2007 fundó el Archivo Histórico y el Museo de la EBC, que hasta la fecha dirige. Ha escrito tres libros sobre la historia de la EBC y creó el sitio web museoebc.org. Actualmente, como investigación doctoral, trabaja sobre el archivo y la textualidad digital.

Johanna C. Ángel Reyes

Investigadora, docente y escritora. Nacida en Bogotá, Colombia, y radicada en Ciudad de México desde 2003. Ha trabajado como coordinadora de proyectos curatoriales en colaboración con museos e instituciones académicas nacionales e internacionales. Se ha especializado en estudios de lo popular, con particular énfasis en dicha noción y sus narrativas en el arte y la cultura. Es miembro fundadora de Acacia Arte y cultura 360°, plataforma de gestión, promoción, investigación y capacitación, que realiza proyectos en México y el extranjero.

Alethia Alfonso

Alethia Alfonso, doctora por Birkbeck College (University of London). Es docente de tiempo completo en la Universidad Iberoamericana. Su tema de investigación es la práctica poética de mediaciones que cuestionen el lenguaje, en Latinoamérica, Estados Unidos y Reino Unido. Ha dictado conferencias en universidades de Francia, España, Estados Unidos, Reino Unido y Chile. Es columnista en vallejoandcompany.com y miembro de la International Association of Empirical Aesthetics y de la Modern Language Association.

José Raúl Pérez

Es doctor en Artes Visuales. Fotógrafo independiente por más de 25 años, desde 1993 ha mostrado su trabajo personal en diez exposiciones individuales y 29 colectivas en México y el extranjero. Su obra ha sido premiada en diversos certámenes. Como docente colabora con diversas instituciones a nivel licenciatura y posgrado.

Marián de Abiega Forcén

Licenciatura en Historia del Arte y maestría en Estudios de Arte por la Universidad Iberoamericana. Especialidad en teoría del arte y arte contemporáneo. Profesora del Departamento de Arte de la Universidad Iberoamericana desde 2006.

Angélica Cortés Lezama

Ciudad de México, 1971. Desde 1993 trabaja en la radio cultural mexicana. Su línea de investigación e interés es el uso del sonido en las prácticas radiofónicas y artísticas contemporáneas. Miembro del jurado en el Prix Europa (2008). Su trabajo en colectivo ha merecido premios y menciones por parte de la Bienal Internacional de Radio.

Julián Romero Sánchez

Maestro en Edición Digital por la Universidad de Alcalá y profesor de la maestría en Diseño y Producción Editorial de la Universidad Autónoma Metropolitana. Es gerente editorial de Colofón SA de CV y editor de la revista digital *e-volución editorial*, publicada por la Caniem, una de las primeras publicaciones de su tipo en México.

Édgar García Valencia

Director de la Editorial de la Universidad Veracruzana (UV). Es licenciado en Comunicación por la Universidad Autónoma de Coahuila, maestro en Literatura por la UV y estudió un máster de especialización en Filología Hispánica en el Consejo Superior de Investiga-

ciones Científicas, Madrid. Ha trabajado como editor en instituciones académicas, y participado activamente en sociedades de gestión colectiva de derechos de autor.

Joseba Buj

Académico aclimatado en México, es licenciado en Derecho por la Universidad de Deusto y doctor en Letras por la Universidad Iberoamericana (UIA). En fechas recientes ha coordinado (y colaborado en ellos) los libros colectivos *La fábrica del porvenir* (UIA, 2011), *Universidad desbordada* (UIA, 2013) y el número monográfico de la revista *Fractal: Euskadi después de ETA*.

Ivonne Lonna Olvera

Doctora en Letras Modernas con mención honorífica por la Ibero, maestra en Museos y licenciada en Diseño Gráfico. Creadora de los recorridos virtuales del Museo Nacional de Arte (Munal) y autora del libro *Museos y tecnología. Quicktime, herramienta para traspasar los muros de los museos*, aprobado por Apple Inc. Realizó el diseño de interfaz gráfica de la biblioteca digital de la Biblioteca Francisco Xavier Clavijero de la Universidad Iberoamericana. Académica de tiempo completo del Departamento de Arte de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, y de la asignatura Imagen Digital en Centro de Diseño, Cine y Televisión. Coordinadora de la exposición *Metanarrativas* en la Ibero Ciudad de México, Museo Franz Mayer y Radio Educación y del 10º. Congreso Internacional de Museos que organiza el Departamento de Arte de la Ibero.

Una antología de textos como la que compendiaron Johanna Ángel Reyes, Joseba Buj & Ivonne Lonna en **Im/pre-visto. Narrativas digitales** no es común en nuestro idioma. Más fascinadas por los personalismos y las obras pretenciosas y supuestamente fundacionales, que por el complejo tejido que supone aunar voces, confrontar opiniones, explorar límites y sobre todo arar en las aguas digitales, que han visto naufragar tantos intentos, las editoriales generalmente prefieren obras monocordes –con ocasionales aciertos– a las polifónicas como ésta que nos ocupa.

En este trabajo los temas tratados son variados y se centran en áreas atractivas y necesitadas de reflexión: las especialidades digitales, la curaduría de los hipertextos, la interacción en las narrativas digitales, el devenir *okupa* de los artistas, la articulación entre los mundos analógicos y los digitales, el sonido narrativo, el transmedia escolar, las lecturas universitarias en la era de Internet, el conato revolucionario/teológico de Walter Benjamin...

Todos los artículos aportan metáforas llamativas. El futuro está abierto, la creatividad no merma, el acople hombres/máquinas augura nuevas especies biomiméticas y seguramente también narrativas. Bienvenidas la diversidad cognitiva y las ficciones "aumentadas".



ISBN: 978-607-747-261-2



www.paidos.com.mx