

Aproximaciones teóricas a la virtualización del cine y a las transformaciones de la e-literatura

Análisis del filme *El cosmonauta*
y la novela hipermedia *Tatuaje*,
seguido de una reflexión
historiográfica

Yelenia Cuervo Moreno
Instituto Politécnico Nacional

Norma Sánchez Acosta
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Puede decirse que la tecnología atraviesa toda creación humana, por lo que el cine y la literatura encuentran otras formas de expresión cuando surge el ciberespacio. En el caso del cine, resulta interesante la indagación sobre las nuevas prácticas de distribución y financiamiento a través del internet, mientras que en la e-literatura se dan nuevos espacios de experimentación en los procesos de creación y de lectura de la obra literaria.

En este trabajo se analiza el filme español *El cosmonauta* (2013) de Nicolás Alcalá, a partir del concepto filosófico de inteligencia colectiva y virtualización (Lévy), así como los estudios de comunicación en relación a la narrativa transmedia (Scolari). Por otro lado, se analizan los modos de operación del universo hipermediático de la novela mexicana *Tatuaje* (2012) del escritor Rodolfo JM.

Palabras clave: inteligencia colectiva, narrativa transmedia, literatura hipermedia, cine, productos culturales.

Abstract

It can be said that technology goes through all human creation, so that cinema and literature find another forms of expression when cyberspace arises. In the case of cinema, it is interesting to inquire about the new practices of distribution and financing through the Internet, while in the E-literature there are new spaces for experimentation in the processes of creation and reading of the literary work.

This paper analyzes the Spanish film *El cosmonauta* (2013) by Nicolás Alcalá, based on the philosophical concept of collective intelligence and virtualization (Lévy), as well as communication studies in relation to the transmedia narrative (Scolari). On the other hand, the modes of operation of the hyper-mediatic universe of the Mexican novel *Tatuaje* (2012) by the writer Rodolfo JM are analyzed.

Keywords: collective intelligence, transmedia narrative, hypermedia literature, cinema, cultural products.

Introducción

Desde la antigüedad hasta la época contemporánea, la tecnología ha permeado todos los ámbitos de la cultura humana, y el arte nunca ha sido la excepción. Para el filósofo francés Pierre Lévy (2004), una cultura no puede entenderse sin los agentes y las prácticas específicas que se generan en un contexto de entornos socio-técnico-culturales; la cibercultura, por ende, es el resultado de los sistemas culturales que han surgido a través de las transformaciones tecnológicas digitales y cuyas implicaciones pueden observarse en la actualidad en diversos ámbitos, no sólo en el manejo de la comunicación y de la información, sino en la relación con el cuerpo, la creación de nuevas subjetividades, la vida económica, la política, la educación, los marcos colectivos de la sensibilidad, el arte y el ejercicio de la inteligencia creativa.

Así bien, a partir del surgimiento del ciberespacio, la manera en que se vive el espacio y la duración se aproxima más a una cultura

nómada que transita hacia diversos territorios desde la instantaneidad. Paul Virilio explica, en *El ciber mundo, política de lo peor* (1997), el cambio de la velocidad desde los primeros transportes en las sociedades antiguas, pasando por la revolución industrial como la manera inaugural de la revolución del transporte, hasta la transmutación de la velocidad por medio del origen de la fotografía y su aplicación en el cine, pues nos permite siempre situarnos en lo que es posible ver, ya que, en última instancia la velocidad implica una peculiar forma de percibir el mundo.

Desde dicha perspectiva, Virilio afirma el tránsito hacia una revolución en la espacialidad y la temporalidad a partir del internet, donde la idea de trayecto se transmuta por medio de la instantaneidad y la omnipresencia. En términos de Lévy (2004) nos convertimos en nómadas que saltamos de un sistema de proximidad a otro en procesos de virtualización: movilización que deberá implicar necesariamente un proceso creativo si asumimos una inteligencia colectiva.

Es a partir de dichos territorios en donde el cine, en tanto arte o industria, puede ser visto desde la historicidad de sus transformaciones tecnológicas, mismas que han permitido nuevas exploraciones en tanto discurso, estilo, lenguaje cinematográfico o incluso, contradiscurso, y es por eso que en la actualidad existen nuevas maneras de hacer, producir, distribuir y consumir el cine bajo los paradigmas de las tecnologías de la información y la comunicación.

Por otro lado, la literatura encuentra nuevas posibilidades de expresión a través de plataformas digitales que implican la generación de espacios de experimentación tanto en la creación como en los procesos de lectura, pues se cuestionan las formas tradicionales creativas y lectoras e, inclusive, la propia autoría de la obra.

Por ejemplo, las narrativas de tipo transmedia conllevan a que se fragmente la narración a partir de hipertextos e hipervínculos y permiten contar una historia a través de múltiples plataformas: cine, televisión, *web* o celular, y en diversos formatos: libro, videojuego, *blogs* de personajes, *chats*, documentos, foros o realidad aumentada, capitales para generar nuevas narrativas con la finalidad de conseguir un espectador-actor-lector-jugador-fan que se integre en el mundo narrativo e, incluso, lo transmute (Scolari, 2014). Por otro lado, la literatura hipermedia permite una lectura en una plataforma digital

específica con características hipertextuales logrando que se sustituya un hilo narrativo secuencial por uno multinodal, lo que posibilita procesos de interactividad mayores con el lector.

La virtualización y la inteligencia colectiva

A pesar de que el término virtual ha sido asociado a conceptos como lo falso, lo ilusorio o incluso lo imaginado, lo virtual no se opone a lo real. Dicha suposición surge al asociar la realidad únicamente con lo tangible. Sin embargo, lo virtual posee existencia sin estar en un territorio definido y produce efectos específicos.

Aristóteles define, en el libro IV de la *Metafísica* (libro IX parte I, s/f), la noción de movimiento a partir de las categorías de acto y potencia. Así, un ente puede devenir algo en potencia, pero en acto “está siendo ya”; una semilla puede llegar a ser un árbol en potencia, mientras que en acto se mantiene en su estado de semilla. En este sentido, la filosofía escolástica entiende lo virtual (*virtualis*, *virtus*: fuerza) como aquello que existe en potencia pero no en acto: “Con todo rigor filosófico [...] lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad son solamente dos modos diferentes de la realidad. Si en la esencia del grano está el producir un árbol, la virtualidad del árbol es real (sin ser aún actual)” (Lévy, 2007: 27). Por el contrario, lo real se opone a lo posible: todo aquello que permanece en un estado latente sin existencia, y desde esta conceptualización, Lévy (2007) comprende el proceso de virtualización no como una *desrealización* –la transformación de una realidad a un conjunto de posibles–, sino como una mutación hacia un proceso creativo que reclama una actualización.

Para Lévy (1999) existen tres principios que se encuentran en el ciberespacio: la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva. No obstante, Lévy nos previene acerca de estas dos últimas, ya que de manera automática la inteligencia colectiva no se genera en el ciberespacio; reconoce que puede darse el aislamiento y la sobrecarga de trabajo a partir de la pantalla, la dependencia a la navegación y a los mundos virtuales, así como ciertos modos de explotación a través del teletrabajo y lo que él denomina “tontería colectiva”, donde

lo que se presenta son sólo rumores, conformismos de las comunidades virtuales o múltiples datos vacíos. Situaciones que autores de la posmodernidad como Zygmunt Bauman (2012) y Byung-Chul Han (2013) se han encargado de estudiar en sus disertaciones.

Lévy (2004) afirma que la inteligencia colectiva sólo puede darse cuando diversas subjetividades generan una riqueza social y cognitiva. Se trata, en suma, de una desterritorialización hacia un flujo de información y de comunicación que se encuentra en continua producción y conectividad, y que implica procesos de pensamientos dialógicos, pues nuestra inteligencia nunca se ejerce en soledad, sino en una puesta en escena que involucra interlocutores reales o imaginados. La inteligencia colectiva se exterioriza entonces como una especie de “megapsiquismo” fractal, una inteligencia en todos lados y en tiempo real con sujetos heterogéneos, cooperativos y con diferentes competencias que se comprometen a fundar una organización específica y creativa.

La narrativa transmedia

Con la proliferación de los medios, los dispositivos, los artefactos y las aplicaciones, se han transformado las posibilidades de consumo de la información y la capacidad para interactuar. De esta manera, la interconectividad resulta primordial, puesto que un usuario activo puede decidir participar en foros, *chats*, *webblogs*, valorar contenido, realizar votaciones y utilizar mensajes instantáneos.

Desde los estudios de Carlos Scolari (2014), el término *narrativa transmedia* implica una fragmentación de la narración que genera hipertextos e hipervínculos. En la actualidad, los modelos de la lógica transmedia atraviesan la industria cultural, ejemplos canónicos de textos transmediáticos son: *Star wars*, *Matrix* y *Walking dead*, cuyas historias han sido presentadas en formato de cómic, serie, videojuego o película.

En un sentido amplio, *transmedia* remite a la técnica de contar una historia a través de múltiples plataformas: cine, televisión, *web*, *smartphone*, y en diversos formatos: libro, videojuego, *blogs* de personajes, *chats*, documentos, foros, realidad aumentada, juegos de realidad

alternativa, etc., para incentivar la interactividad con el mundo narrativo. Aunque en determinadas ocasiones se confunde con el término *crossmedia*, no son lo mismo. Este último remite a productos que son susceptibles de distribución y promoción cruzada en todas las plataformas. En última instancia, existe una referencia explícita a la rentabilidad de la obra, puesto que esta misma busca explotarse en diversos medios: cine, televisión, internet, teléfono celular, y formatos como el cómic, los videojuegos, los videos, los libros, entre otros. Por lo tanto, no existen variadas narrativas, sino una exclusiva que se traslada a otros formatos (Scolari, 2014).

Lo relevante en la lógica transmedia radica en que el usuario se convierte en alguien capaz de dirigir el curso de la narrativa a partir de sus propias creaciones. En este sentido, se da un cambio de paradigma, ya que el usuario se siente mayormente religado a los procesos de la historia. Además, el grado de interactividad crece en la medida en que puede interactuar con los personajes en páginas *web*, intervenir en juegos, seguir una cuenta de Twitter o Facebook. El tránsito de una narrativa “lineal” a una estructura que genera múltiples historias o extensiones de la misma permite nuevas experiencias en las audiencias, ya que, desde la producción, se genera una filosofía del diseño centrada en el usuario, en pos de la generación de una experiencia altamente seductora. Joseph Pine ha definido a lo anterior como la capacidad de crear multiversos (Vilariño, 2006).

Gracias a las diversas plataformas es posible construir elementos que expanden la narrativa inicial; así, por ejemplo, en internet se pueden desarrollar *webisodios*: episodios con una duración de 4 a 15 minutos que pueden ser usados para promoción, vista previa o como una colección de cortometrajes. Por otro lado, los *flogs*, *fake blogs* o *faux blogs* son una especie de bitácora o *blogs* ficcionados que permiten contar una parte de la historia donde un personaje de la ficción realiza determinadas entradas.

El *teaser* es una presentación audiovisual breve para llamar la atención de la audiencia, mientras que el *tráiler* es un avance de la obra con fines comerciales y es un poco más largo que el primero. En este sentido, fungen como estrategias para lograr una mayor participación en la audiencia ante diversos contenidos, creando comunidades de

fans que colaboran de forma activa tuiteando, proponiendo finales a las historias, e interactuando con otros fans.

Finalmente, se crean productos derivados de la narrativa principal que se comercializan, tales como un muñeco, un cómic o una camiseta, pero, a diferencia de una venta común del producto –el *merchandising*, como técnica de mercado–, pretende crear piezas que se integren a la narrativa principal, aportando nuevos contenidos y nueva información.

El cosmonauta como paradigma de la inteligencia colectiva y lógica transmedia

El cosmonauta es un filme español de ciencia ficción realizado en 2013 bajo la dirección de Nicolás Alcalá. Narra la historia de Stas, un astronauta soviético que es enviado a la luna en los años setenta, hacia una misión secreta que no termina en el mejor de los puertos. En la trama se cuenta el romance entre los tres personajes principales de la película: Stas, su amigo Andrei y Yulia.

La estética del filme exhibe algunos planos generales que connotan la soledad de Stas, a la par de una construcción narrativa donde diversos *flashbacks* nos trasladan como espectadores a la diégesis del amor entre Stas y Yulia, momentos que son maximizados a través de la música didáctica que enfatiza la experiencia sensible del espectador y que se conjugan con la voz en *off* de Stas, recreando poéticamente sus recuerdos con Yulia.

A pesar de que el filme posee un valor estético por sus elementos del lenguaje cinematográfico como la fotografía y la música, nuestro interés por el mismo radica en los procesos de virtualización que ofrece, ya que despliega nuevos modelos de financiamiento, producción y distribución por medio del internet, las redes sociales y la generación de comunidades virtuales.

La película está estructurada a partir de una narrativa transmedia: es contada a través de distintas plataformas alrededor de la historia central, permitiendo que los receptores se conviertan en creadores y productores del universo narrativo, a la par que van estableciendo nuevos accesos al texto. Fue diseñada a través de un montaje unitario al cual se

le sumaron 37 micronarrativas entre los 2 y los 15 minutos que ampliaron la obra inicial, los *webisodios* explican partes de la narrativa del largometraje que no son tan claras y muestran temáticas adyacentes.

Así mismo, se generaron comunidades virtuales de fans que colaboraron en la difusión y la distribución de la película a través de las redes sociales. Con una nueva forma de organización, se implantaron diversos modelos de acercamiento al filme: uno que brinda contenidos transmedia gratuitos a través de la web (incluso se puede ver el filme en línea por Youtube) y otro programa que incluye contenidos inéditos por los cuales se tiene que pagar una suscripción, además de los *creative commons* en donde los usuarios hicieron sus propias creaciones como el *teaser* y el *tráiler*.

Resulta importante señalar, a la luz de este contexto, la noción del *copyleft* que se hace patente a través de las licencias de los *creative commons* que se insertan en la cultura: obras de arte, música, filmes y libros; y es a partir de dichas licencias que la obra puede ser protegida, pero bajo el principio de circulación libre.

Además, se introdujeron 13 perfiles de Facebook de los personajes principales, donde los fans pudieron interactuar con el hilo narrativo de la ficción, un falso documental que narra cómo un grupo de realizadores visitan los países de la Unión Soviética donde se rodó la cinta, y un diario titulado “El viaje del cosmonauta” que se asemeja a un álbum de recuerdos, ya que está integrado por fotografías y recortes del pasado en conjunto con una serie de notas y pensamientos de Stas, Andrei y Yulia, intercalados con los pensamientos de los propios realizadores del filme.



Figura 1. Perfil de Facebook del personaje de Yulia.

Gracias a la era digital, es posible transmitir mayor información en distintos canales, lo que permite que la audiencia se fragmente de acuerdo a la elección de los contenidos de sus preferencias y exista un cambio en el espectador/usuario que se vuelve más activo en su capacidad de elección. Nombrado como “prosumidor” por algunos teóricos, los nuevos consumidores invierten su tiempo no sólo en la expectación, sino que devienen en productores de contenidos.

Por último, para el financiamiento del filme se utilizó el método *crowdfunding* durante tres años, donde cualquiera podía convertirse en productor aportando una cantidad desde los 2 euros. En los créditos aparecen las 4 000 personas que participaron y contribuyeron al financiamiento, también se realizaron algunos eventos que buscaron crear experiencias de valor agregado para los fans como conciertos o fiestas, y la venta de productos de colección vinculados a la película.

Conforme a la distribución, también se creó la posibilidad de que las comunidades de seguidores pudieran exhibir la película en su localidad, proporcionándoles una copia, donde los mismos costearían los gastos de la promoción y se otorgaría el 50 % de las ganancias como distribuidores.

El cosmonauta puede ser comprendido como un paradigma de la inteligencia colectiva, cuando la virtualización acontece a partir de actos de creación, procesos de pensamiento que aportan un valor adicional al texto cinematográfico y que incluso pueden llegar a ser remunerados. Nuevas cartografías acontecen en el ciberespacio a partir del filme, hipertextos que nos conducen a actualizaciones donde diversas personas transmutan el contenido creando nuevos vínculos; incluso, logran virtualizar el mercado cuando se producen maneras alternas de financiamiento y distribución a través de la red de redes.

La narración transmedia facilita la constante creación a partir de una historia que conlleva a una sinergia con otros medios, posibilitando nuevas experiencias en el espectador cuando accede a variadas plataformas: cine, televisión, videojuegos y cómics. El *tráiler* y el *teaser* se convierten en paratextos atractivos para los usuarios, y los hipertextos como las historias secundarias y los contenidos adicionales se van conectando para profundizar la narrativa de acuerdo al interés del consumidor.

En última instancia, aunque en el cine siempre han participado muchas personas para su elaboración, los procesos que convergen en el ciberespacio recrean y permiten sucesos imposibles sin las tecnologías de la información y la comunicación con las que se cuentan hoy en día.

Transformaciones en la e-literatura

Como se ha venido mencionando, el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación han logrado impactar toda nuestra cultura. Así, mientras la literatura del siglo XIX se mantenía en un formato impreso, en el XXI se abren las posibilidades a una literatura de carácter digital, misma que no debe ser entendida como la digitalización de una obra impresa, ni como el montaje de los libros en plataformas digitales. Se trata de un principio de estructura digital en donde la literatura es pensada y concebida para ser leída de manera digital. En este sentido, son universos en los cuales la percepción entreabre una experiencia hacia horizontes con hipervínculos, imágenes estáticas o en movimiento y sonido que poseen un orden aleatorio u opcional (Gainza, 2018: 39).

Ahora bien, cuando nos enfrentamos a un texto literario, sabemos de antemano que su lectura es polisémica –como lo es el propio lenguaje–. Pensando en la terminología utilizada por Umberto Eco en *La obra abierta* (1967), la literatura implica una experiencia lectora que necesariamente es múltiple y que permite varias intervenciones personales, pues justamente lo que se pone en juego es la construcción del universo ficcional y la subjetividad del lector.

Desde esta perspectiva, la e-literatura, las ficciones interactivas o las hipernarraciones,¹ nos hacen pensar en la capacidad que tenemos como lectores en una plataforma digital, lo que implica la posibilidad de navegar a través de los hipervínculos.

Carolina Gainza define la literatura electrónica, en *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional*, como un objeto digital que ha sido diseñado para leerse en una computadora. “En ella interactúan y se entrecruzan

1 En el presente trabajo, tomamos los tres conceptos por igual, aunque en definitiva cabría hacer precisiones desde una orientación teórica.

diferentes textualidades intermediales, reticularmente dispuestas: códigos informáticos, oralidad, escritura alfabética e imágenes, así como también música, video, narrativas, artes visuales, programación, diseño, fotografía, entre otras artes” (Gainza, 2018: 14).

A la luz de las definiciones anteriores, es interesante preguntarse ¿hasta qué punto la literatura electrónica permite una mayor interactividad del lector con la obra?, ¿existe una transformación en las competencias creativas del lector como generador de contenidos tal y como ocurre en las narrativas transmedia?, ¿qué tipo de estética o procesos de sensibilidad se transforman en el lector a partir de las narrativas hipermedia? Existen teóricos que afirman –a partir de la revolución digital en la literatura– que la capacidad de inmersión y la transformación en los entornos digitales es mayor, e incluso para algunos, infinita –como aquella biblioteca que imaginaba Borges en su cuento sobre Babel–. Esto implicaría que, gracias a la potencialización de la virtualidad, los hipervínculos podrían ser infinitos, priorizando un “cibervagabundeo” más que una lectura lineal y una libertad del lector frente a la autoridad jerárquica del autor.

De igual manera, si pensamos en el *docuverso* imaginado por Ted Nelson, que en suma representa las posibilidades rizomáticas de internet: “un sistema global de información en el cual todos los textos del mundo estarían disponibles prácticamente de manera instantánea, y en el cual los usuarios podrían publicar su propio material, enlazando sus documentos con cualquier documento de la red o fuera de ella” (en Vilariño, 2006: 98), dicho *docuverso* parecería ser por excelencia el imaginario de una narrativa hipertextual.

Otros acercamientos teóricos en relación a las problemáticas planteadas se muestran con mayor precaución. Para Jean Clement es imposible establecer una teoría de la literatura hipertextual sin analizar cuidadosamente uno a uno los casos literarios, puesto que la estructura narrativa resulta fundamental para comprender cómo opera la ficción misma. En su artículo “El hipertexto de ficción: ¿nacimiento de un nuevo género?” (en Vilariño, 2006), presenta distintos ejemplos que conllevan a la reflexión estructural de la obra; así, señala que pensar en el *Yi King* o el *Libro del cambio* como una obra literaria que está conformada por medio de aforismos o sentencias de carácter adivinatorio, implica una experiencia de lectura que se

encuentra orientada no en una linealidad, sino a las instrucciones que resultan de lanzar unos palillos. Ahora bien, dicha práctica no puede ser equiparada con la manera de leer la novela electrónica *Afternoon* del estadounidense Michael Joyce.

Afternoon representa la novela por excelencia de la literatura posmoderna y de la narrativa hipertextual y fue escrita usando el sistema Storyspace que permite al lector tomar decisiones para avanzar en la narrativa, cuya estructura presenta diversos fragmentos con variadas extensiones y en donde cada palabra es un hipervínculo.

Por lo tanto, para Clement habrá que distinguir entre las lecturas que denomina arborescentes: por ejemplo, el caso de la serie de libros infantiles, *Elige tu propia aventura*, en donde el lector tiene la capacidad de seleccionar el rumbo de la narrativa, pero que se encuentra limitado en sus posibilidades por un carácter lineal; por otro lado, las narrativas conformadas por hipertextos que implican una fragmentación de textos que se encuentran semiorganizados de acuerdo a la autoría y a la programación; y en última instancia, los textos y los hipertextos que conllevarían a una lectura aleatoria y desfragmentada (en Vilariño, 2006).

En este sentido, el estudio de la e-literatura conlleva necesariamente a una categorización sobre las formas de operación literaria en cada uno de los textos, pues, en definitiva, habrá algunos donde los niveles de participación del lector sean menores, e incluso se enfrenten a una obra cerrada sin intervención creativa por su parte. En otros casos, se dará una significación distinta de la obra cuando el lector se concibe como un jugador que explora trayectos elaborados desde la programación y la narrativa, y como última instancia, textos rizomáticos con lecturas fragmentadas.

Tatuaje como paradigma de la literatura mexicana hipermedia

Tatuaje surge en 2012 como un escrito muy breve que fue ampliándose hasta llegar a un formato de *novela hipermedia*. Inicialmente, el proyecto estaba pensado para llevarse a cabo en seis meses; sin embargo, este se alargó debido a que el texto se fue complejizando narrativamente. El

proyecto estuvo a cargo de Mónica Nepote² y en su elaboración participaron más de veinte personas, entre las que destacan: Rodolfo JM³ en la escritura del guion, César Moheno en la dirección de arte, Leonardo Aranda en la dirección tecnológica, Gabriela Gordillo en el diseño de interfaz, Carlos Gamboa en las ilustraciones y en el audio, Salvador Jiménez y Adriana Morales en la realización de las voces, y, finalmente, Esteban Azuela y Carlos Gamboa en la animación.



Figura 2. Participantes del proyecto hipermediático *Tatuaje*.

Puede apreciarse que ya no se trata de una obra individual, sino de un grupo de personas que atraviesan el proceso creativo donde las habilidades de cada uno se adaptan al desarrollo de la narración. Rodolfo JM señala que a pesar de que la literatura hipermedia implica la participación de un equipo de trabajo, no hay más de un autor: “La literatura hipermedia es un poco como el cine y los videojuegos, en tanto que son trabajos colectivos, pero no me atrevería a decir que todos los participantes del proyecto son ‘autores’”⁴

Para Mónica Nepote,⁵ fue interesante pensar a la programación como estructura narrativa, el proceso de generación de la interfaz con una narratividad implícita y el trabajo de animación ligado a la

- 2 Coordinadora del proyecto de e-literatura en el Centro de Cultura Digital (CCD), enfocado en el desarrollo de piezas de literatura digital y en la reflexión en torno a los usos de la tecnología en la vida contemporánea. Poeta, editora y autora de los libros: *Trazos de noche herida*, *Islario* y *Hechos diversos*.
- 3 Escritor, editor y consultor de SEO/SEM en *marketing* digital.
- 4 Entrevista realizada en febrero de 2019 (inédita).
- 5 Entrevista realizada en mayo de 2017 <https://www.horizontum.mx/tatuaje-nove-la-mexicana-hipermedia-una-entrevista-con-monica-nepote-y-rodolfo-jm/>

composición de una narrativa visual que hiciera referencia al campo semántico de internet.

En sus palabras, *Tatuaje* nace como una iniciativa del proyecto e-literatura en el Centro de Cultura Digital (CCD) al tratar de responder por qué se ha hecho poca literatura digital en México, mientras que es posible hallar una proliferación de artes electrónicas y digitales. Frente a lo anterior, se buscó la creación de un laboratorio con una finalidad dialógica, en donde fueran posibles las disertaciones y reflexiones con escritores, programadores, diseñadores *web*, animadores, ilustradores y, de esta manera, crear un proyecto literario hipermediático. Nepote señala: “Había trabajado previamente con Rodolfo JM y sabía de su formación profesional como ingeniero, por otra parte, Leonardo Aranda es programador y filósofo, así que teníamos aquí un binomio interesante. Poco después con el trabajo de César como director de arte propuso gente cuyo trabajo visual fue clave para el desarrollo”.⁶ Por su parte, JM había tenido un acercamiento con la narrativa hipermedia a través de los videojuegos y posteriormente con los *blogs*, lo que le permitió la posibilidad de insertar *hyperlinks*, imágenes, audio y video en un texto, y lo que le mostró un camino nuevo para contar historias.⁷

La novela de género policiaco cuenta la historia de Rolo Díaz, “un fisgón” que por razones de su oficio se ve involucrado en una situación incomprensible y misteriosa después de haber sido sedado por una especie de “comunidad secreta” que le hace un tatuaje en el pecho. A partir de dicha situación, el personaje principal tratará de desvelar qué le ocurrió y quiénes están inmiscuidos, entorno que lo conducirá a otros enigmas.

La obra requiere entrar a una plataforma digital en donde el lector-usuario inicia una sesión con un nombre y una contraseña (figura 3).

Durante el proceso de lectura, van apareciendo hipervínculos que conducen a correos electrónicos, llamadas telefónicas, fotografías, cartografías y artículos informativos vinculados con alguna temática de la narración. Mientras, el lector se va adentrando a la experiencia lectora, esta se convierte en una experiencia expandida que va más

6 *Ibid.*

7 Entrevista realizada en febrero de 2019.

allá de la textualidad clásica de una novela impresa, a la inmersión en los elementos hipermedia que generan mayor interactividad con la pieza. Si bien, aunque no llega a ser una narrativa transmedia, ya que no se sitúa en diversas plataformas ni en diversos formatos, ni se puede acceder a multiversos para extender la idea principal de la trama, no obstante, sí es capaz de otorgar una práctica distinta de lectura y acercamiento a la novela:

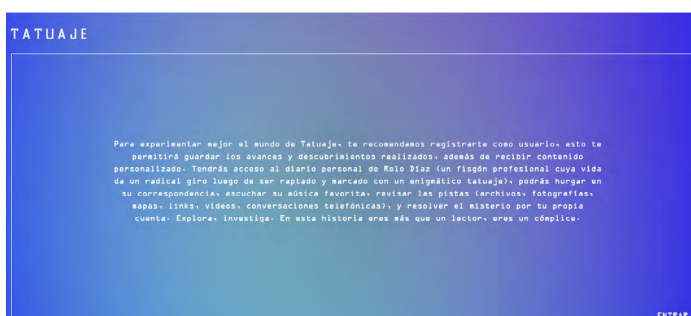


Figura 3. Instrucciones al inicio de la novela

La hipermedia posibilita que el discurso literario llegue hasta el lector a través de vías alternativas a la palabra impresa: un determinado contenido puede ser expresado a través de una imagen y un poema puede ser recitado en lugar de ser escrito. La navegación hipertextual permite además establecer múltiples enlaces de intertextualidad entre diferentes nodos significativos, sustituyendo un hilo discursivo secuencial por otro multilineal capaz de ofrecer diferentes lecturas en función de la selección sucesiva de enlaces realizada por el lector. De modo que la estructura jerárquica propia de la edición impresa, en la publicación electrónica, se diluye para abrirse un acto receptivo en el que el lector no centrará únicamente su atención en la palabra escrita, sino también en otros elementos no textuales relacionados con ella y que en muchas ocasiones desviarán la linealidad de la lectura. (Fernández, 2014: 7)

En las siguientes imágenes se aprecia el tipo de interface que utiliza *Tatuaje* para lograr la inmersión antes descrita.

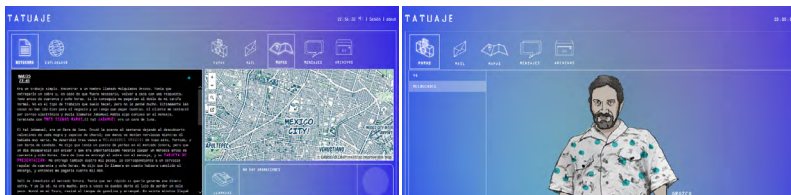


Figura 4. Cartografías y Figura 5. Fotografías de los personajes de la novela.

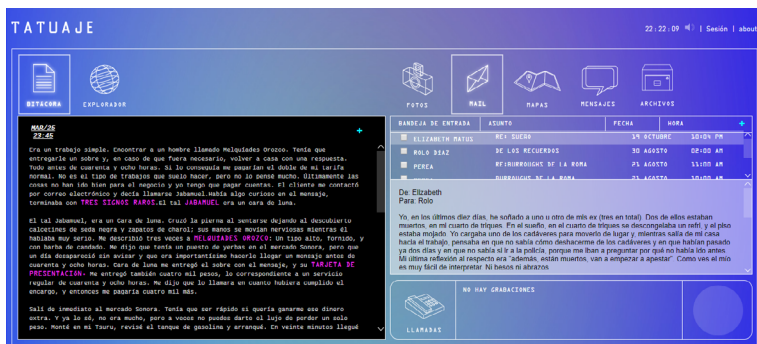


Figura 6. Correos electrónicos.

Así bien, *Tatuaje* permite una lectura que va conjuntando las palabras con la combinación de sonidos, imágenes, videos de animación, lecturas de correos y mensajes sonoros. De esta forma, la experiencia como lectores se asemeja más a las prácticas contemporáneas del *multitasking*: así, mientras se lee, se puede escuchar el *soundtrack* de la novela elaborado en la plataforma de *spotify*, lo mismo que recibir o descargar un PDF al interior del mismo proceso de lectura vinculado con la propia narrativa. Además, al escuchar las llamadas telefónicas, a partir de su dramatización en audio, el seguimiento del texto se vuelve más vívido.

La novela también permite enlaces con hipertextos en entradas específicas a información de carácter apócrifa, así como la visualización de los personajes. Incluso la posibilidad de acudir al perfil en Twitter o Facebook del personaje principal e interactuar discursivamente con el personaje.



Figura 7. Twitter del personaje principal Rolo Díaz.

El proceso de lectura lleva a asumir una especie de papel de detective para resolver, a través de ciertas pistas, lo que le ha ocurrido al personaje principal, como si las mismas fueran dosificadas hasta poder encontrar una respuesta final al planteamiento del argumento. Si se hace el ejercicio de la lectura “lineal” de la novela escrita, puede observarse con claridad la diferencia en el proceso, pues este se concentrará únicamente en la subjetividad, interpretación y mundo cultural del lector ante el texto. Si bien, a pesar de que ambos textos están dotados de un alto grado de misterio, la expectativa frente al mismo es disímil. En la primera experiencia (“lineal”) avanzamos en función de encontrar una respuesta con el progreso dramático de la acción, mientras que en la lectura hipermedia nos sentimos mayormente involucrados en la resolución del enigma. JM expresa que: “la literatura hipermedia invita al lector a tener un papel más activo durante la lectura, a participar activamente de la narración, si no es así entonces no es ‘literatura interactiva’ sino literatura publicada en medios electrónicos”⁸

Para Nepote, *Tatuaje* agrega la experiencia no sólo de una navegación que atiende a la estructura misma de la novela, sino que en última instancia permite al lector jugar con la metáfora de la interfaz, ya que el lector se convierte en un espía del fisgón, a través de indagar en sus archivos y en su rastro digital, por lo que se convierte en un lector que se aventura, toma decisiones y sigue una especie de laberinto, aunque posiblemente no complete el recorrido. En última instancia, el lector es un apostador.⁹

Para Rodolfo JM: “*Tatuaje* exige a sus lectores dos cosas: una lectura atenta y curiosidad. Es lo único que hace falta para detonar los

8 *Ibid.*

9 Entrevista realizada en mayo de 2017.

mecanismos ocultos de la pieza. Se cuenta con la simulación de un OS ficticio, pero quien sea que haya utilizado un sistema operativo como Windows lo entenderá fácilmente”¹⁰

Finalmente, habría que señalar que la estética del micrositio inventado dentro de la narrativa *alguienlohavisto.com*, busca emular las interfaces del internet en los noventa; desde la perspectiva de Nepote, esto es en cierta medida hacer una historiografía de los registros del internet mismo.

Sin duda alguna, *Tatuaje* es una muestra de la literatura hipermediática mexicana que nos da qué pensar en torno a las nuevas tecnologías que van permeando al arte, a la luz de la posibilidad de interactuar con diversos recursos multimediales. Y nos invitan a tomar una postura como lectores hacia la búsqueda de pistas, a través de una programación narrativa dirigida, pero que, en última instancia, hace que el proceso de lectura sea mayormente inmersivo.

Pensar las prácticas culturales desde su historicidad

A manera de reflexión final, resulta de capital importancia comprender la forma en que se generan y se consumen los productos culturales en un contexto donde el desarrollo tecnológico tiene cada día un mayor protagonismo en el desarrollo social. De esta manera, el progreso digital reconfigura no sólo el consumo cultural, sino también la forma en que nos relacionamos e incluso definimos nuestro entorno. Es por eso que el cambio en las prácticas culturales posibilita una reflexión sobre nuestra relación con la realidad, mediada por una virtualización que da paso a una reconsideración de conceptos.

Desde dicha perspectiva, es innegable que el concepto de cultura no es homogéneo ni estático; sin embargo, se ha definido en un sentido amplio a la actividad de los hombres. Así, el antropólogo norteamericano Clifford Geertz explica que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, siendo la cultura esa urdimbre (Geertz, 1973: 20). Entonces, la cultura es un sistema de

símbolos, en virtud de los cuales el hombre da significado a su existencia. Desde la visión de este antropólogo, se propone que la cultura es una concepción de lo simbólico que otorga significado a la existencia humana, además de ser una forma de perpetuar, comunicar y desarrollar conocimiento; el contexto del desarrollo tecnológico no puede entenderse sin las técnicas y los entornos materiales.

El referente para esta forma de redefinición de la cultura es el filósofo Pierre Lévy, quien señala que la cultura es concebida como una caja de herramientas a disposición de nuestra potencia mental: la ciencia, la técnica, nuestro conocimiento de los hechos históricos y sociales, el idioma, las palabras, las imágenes disponibles, las ideas, los esquemas de pensamiento, los matices del espíritu y las herramientas intelectuales que aportan una determinada contribución cultural (Lévy, 2004: 148). Así que una cultura no puede entenderse sin los agentes y las prácticas específicas que se generan en un contexto de entornos sociales, técnicos y culturales. Por lo tanto, la cultura, tradicionalmente relacionada a sistemas de representación y sistemas simbólicos, ahora puede ser abordada en función del desarrollo material caracterizado por lo digital, donde el proceso de virtualización tiene un papel central en este panorama.

Ahora bien, la historicidad de la cultura en relación a los cambios que presenta la producción y el consumo, no sólo son transformaciones en su soporte material –lo cual por sí mismo es muy importante–, sino en los cambios de los procesos cognitivos, redefiniciones conceptuales que son una muestra de las formas heterogéneas y cambiantes en que nos apropiamos de espacios y redefinimos constantemente el tiempo.

Desde un enfoque historiográfico, la historicidad en el consumo del cine y de la literatura como productos culturales es evidente; sin embargo, consideramos que es importante resignificar las características que tienen los nuevos sistemas culturales generados en la cibercultura, mismos que encuentran su posibilidad de existencia en el ciberespacio.

Los cambios en las formas de escritura y en las modalidades de transmisión de textos, señalan cambios o rupturas sociohistóricas. De esta manera, la práctica de la lectura, como una de las formas de consumo cultural, experimentó una de las revoluciones más significativas con el surgimiento de la imprenta, pues se trataba de una

multiplicación indefinida y a bajo costo de ejemplares de una misma obra, por lo que la forma de relación entre el lector y la obra tomó otras dimensiones: se hizo más íntima y personal.

En el caso de la producción electrónica, el fenómeno es aún más amplio, Chartier reconoce que, en la simultaneidad de la producción, la transmisión y la lectura del texto, al unir en una misma persona las labores de autor, editor y difusor, la nueva economía de la escritura anula, más que la reproducción mecanizada, las distinciones antiguas que separaban los papeles intelectuales y las funciones sociales (Chartier, 2011: 65). Este desarrollo tecnológico llevó a una redefinición de las categorías que durante mucho tiempo regularon la relación del creador-productor-consumidor. Hoy en día, esos parámetros se han modificado y la figura del autor –que no siempre gozó de reconocimiento– ahora parece borrarse o volverse colectivo para determinadas obras.

La cibercultura amplía la relación con el espacio y crea otras formas de transitar por el mismo; en este espacio, es posible una manifestación creativa, lo mismo que una manifestación afectiva, e incluso –como se cita en una de las entrevistas de *Tatuaje*– es este mismo espacio un lugar para hacer memoria, recuento, registro y una suerte de archivo que contiene referencias de la historia de sitios de internet de épocas pasadas.

El filósofo alemán Hans-George Gadamer afirma que, en el proceso de comprensión de un texto o un fenómeno histórico, está de forma inherente la experiencia del mundo. Por ello es que: “comprender e interpretar textos no es sólo una instancia científica, sino que pertenece con toda evidencia a la experiencia humana del mundo” (Gadamer, 1960: 23).

A partir de la idea de la experiencia humana del mundo, Gadamer afirma que el que quiere comprender algo lo hace relacionado su pasado y desde la tradición en la que fue formado. En el sentido de interpretación de un texto, el lector comprende desde ciertas expectativas que relaciona a su vez con algún sentido determinado, y es justamente en dicho re-proyectar en el cual se presenta el movimiento de la comprensión y la interpretación.

En el proceso de comprensión para explicar los elementos en *El cosmonauta* y *Tatuaje*, subyace lo que hemos encontrado novedoso.

Este proceso de selección de lo que es conveniente analizar, pone de manifiesto lo que es extraño y lo que es familiar, lo que no es tan común, pero se logra comprender. Esto es lo que da sentido al proceso de comprensión de los textos a los que nos acercamos, como parte de una tradición (la del cine y la de la literatura), pero que, al mismo tiempo, la transforma.

Retomando a Gadamer y al ejercicio de la comprensión que propone en su filosofía hermenéutica, así como los elementos de la cibercultura como nuevas formas de organización o de expresión que habilitan la tradición, esta, nos dice Gadamer, es esencialmente conservación, y como tal nunca deja de estar presente en los cambios históricos. Incluso cuando la vida sufre sus cambios más tumultuosos, como ocurre en los tiempos revolucionarios en medio del aparente cambio de todas las cosas, se conserva mucho más el legado antiguo de lo que nadie creería, integrándose con lo nuevo en una nueva forma de validez (Gadamer, 1960: 23). Es decir, hemos visto cómo el desarrollo tecnológico ha modificado las formas de producción y consumo cultural, e incluso ha dado paso a redefiniciones conceptuales como ocurre con la cibercultura, el ciberespacio, lo virtual, lo real o la realidad, y son precisamente estas transformaciones o redefiniciones lo que manifiesta las alteraciones en los modos de pensar nuestras relaciones con el tiempo y el espacio, con los modos de expresar o de significar nuestra vida, las formas de producir cultura y de concebir lo que es.

Estos cambios señalan modificaciones o rupturas en la tradición. Dice Gadamer que pertenecemos a una línea que nos ha sido heredada y que vamos reproduciendo. Esta puede ser entendida como la conservación del pasado como no pasado; se reactualiza, se integra a lo nuevo y permanece.

Estos momentos de aparentes rupturas, en formas de experimentar el devenir de la sociedad, pueden poner de manifiesto qué tanto rompemos, innovamos, conservamos y reactualizamos lo que nos constituye. Afirma Gadamer que cuando la tradición se rompe entonces se genera extrañeza ante los textos que leemos, es decir, nos son ajenos porque se rompe el vínculo que nos unía y que hacía posible su comprensión, y, por el contrario, si al acercarnos a algún texto nos sentimos familiarizados con él, es porque opera la familiaridad que pone en evidencia que la tradición se conserva y se reproduce.

Por lo tanto, valdría la pena repensar todos estos productos bajo esta idea que nos ayuda a comprender qué tanto esta irrupción tecnológica expuesta en las multiplataformas, en realidades virtuales, con una velocidad de distribución y consumo masivo, están generando nuevos procesos cognitivos, o qué es lo que permanece pese a esta revolución tecnológica. De igual manera, preguntarnos sobre las potencialidades de la creación y la recepción como usuarios-lectores para el caso de la e-literatura.

Ahora bien, si las prácticas actuales llaman la atención por lo novedoso en las interacciones que han posibilitado, podemos entenderlas bajo la idea de ruptura de una tradición, en este caso de consumo y de creación entre los actores involucrados; pero, al mismo tiempo, si existen elementos que se mantienen aún bajo estos nuevos soportes, entonces valdría la pena pensarlos en términos de tradición para poder hacer una reflexión de los rasgos que nos constituyen como sociedad y que, pese a los cambios o revoluciones tecnológicas, se mantienen y logran permear el desarrollo de la cultura manifiesta en cambios espaciotemporales.

El proceso de comprensión que caracteriza a la experiencia filosófica e histórica no corresponde al dominio de una metodología científica, sino en mostrar y rescatar la importancia de la tradición y de los prejuicios que ella conserva en el conocimiento humano.

Esta reflexión permite una propuesta a partir de la noción de inteligencia colectiva para considerar las características que presenta y, sobre todo, para pensarla en función de qué tanto la velocidad y la innovación tecnológica, así como los nuevos soportes tecnológicos, han generado rupturas o continuidades con las formas en las que las personas se vinculan, se apropian y reinterpretan los productos culturales a los que se va teniendo acceso.

Así bien, en cada fase de desarrollo, las formas de comprender el mundo y el lugar que se ocupa dentro de él, se modifican. El análisis de la cultura permite comprender cómo nos situamos en medio de estos desarrollos y de qué forma se expresan estas expectativas frente al constate movimiento que generan los desarrollos tecnológicos.

La existencia de una cultura adaptada y desarrollada dentro del ciberespacio representa una posibilidad de observación de nuevas propuestas estéticas, de adaptación de espacios y relación con el

tiempo, pero sobre todo de comprender que la noción de cultura no es algo estático, sino que va adquiriendo nuevos significados, y es precisamente en esta cultura que hoy podemos hablar de nuevas relaciones entre lector-autor y consumido-productor-prosumidor.

Comentario final

Es innegable que el desarrollo tecnológico transforma nuestras relaciones con el mundo. Como pensaba McLuhan (2020), tanto la tecnología misma como las técnicas y los artefactos tecnológicos extienden la naturaleza de nuestra percepción y nuestras capacidades humanas; por tal razón se forman prácticas culturales distintas.

A lo largo del presente trabajo, hemos visto las potencialidades del desarrollo tecnológico en relación a dos casos particulares: uno centrado en el cine y otro en la literatura. Pensar en la potencia creativa al interior del ciberespacio, más allá de una lógica de consumo capitalista y de enajenación, nos ha permitido analizar los procesos de virtualización y de inteligencia colectiva presentes en el filme *El cosmonauta*, donde la filosofía de Pierre Lévy hace patente que la organización en el ciberespacio puede ir más allá de las prácticas del ocio y el entretenimiento, siempre y cuando exista una vinculación de proyectos creativos a través de personas que aportan siempre conocimientos distintos en la virtualización de los procesos.

El caso de *El cosmonauta* permite hacer visible esos procesos en la producción, la distribución y el consumo de los filmes, además de aportar nuevos procesos de creatividad a partir de contar una historia a la luz de la lógica transmedia, lo que pone de manifiesto la expansión de la historia por medio de los espectadores-usuarios-fans.

En relación con la literatura electrónica, se han esbozado algunos planteamientos teóricos sobre las cualidades de su estructura que conllevan a las indagaciones sobre el nivel de participación del lector con las obras. Si bien, como se ha visto a lo largo del presente trabajo, la literatura impresa también tiene la capacidad para inmiscuir al lector en diversas interpretaciones y grados de inmersión en las mismas, con la posibilidad de los universos digitales, la literatura se transforma. Dichos

cambios obedecen, en primera instancia, a la navegación-lectura con hipervínculos o hipertextos, pensados para ampliar el orbe ficcional.

Como se trata de una literatura que se genera a través de un diseño de programación específico, las formas de inmersión son variables, desde obras cerradas sin posibilidad de ampliar la historia, o textos cuya programación inherente guía la lectura, pero que aportan elementos hipermedia que suman cualidades a la lectura, hasta novelas que recrean una lectura totalmente fragmentada.

En el caso de la novela *Tatuaje*, esta se presenta como un ejemplo de la literatura hipermedia en México, pues nos confiere la capacidad para navegar a través de una interface que ha sido diseñada exclusivamente para una estructura narrativa, a partir de elementos integrados que amplían la experiencia del lector, como el audio, las cartografías, los correos electrónicos, la imagen en movimiento y las propias palabras. Un trabajo colaborativo que si bien permanece en el ámbito de la autoría, cuando reconocemos a Rodolfo JM como el creador de la historia, nos es posible atisbarla como una pieza en conjunto de diversos creadores.

Además, resulta pertinente recalcar que nace de una indagación teórica sobre la e-literatura en nuestro país, pues en Estados Unidos se puede hallar una proliferación de literatura electrónica, mientras que en Latinoamérica y en México es menor. Por lo tanto, consideramos que al generarse en un laboratorio, donde hubo un proceso reflexivo en torno a las prácticas de creación, *Tatuaje* representa un proyecto pensado y al mismo tiempo experimental que posibilita a un lector más activo en la inmersión de la narrativa.

Ambos casos los hemos relacionado no sólo como transformaciones tecnológicas del arte en general, sino en términos de una metamorfosis cultural a la luz de su propia historicidad como productos culturales.

En este sentido, desde la filosofía hermenéutica de Gadamer, se instauran como obras o textos que se comprenden desde la tradición en la que fueron creados –en el contexto de la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación–, pero también desde nuestro propio horizonte vital de comprensión e interpretación. Así bien, observamos cómo la cibercultura y sus transformaciones resignifican

la manera en que podemos religarnos con el cine y la literatura en la época contemporánea.

En otro sentido, también admiten la ruptura de una tradición de la literatura impresa, y de los procesos de elaboración del cine antes del surgimiento del internet. Sin embargo, no es una ruptura que conlleve a una innovación absoluta, por lo que aún podemos tener –en términos del filósofo alemán– un sentimiento de familiaridad ante las obras, pero al mismo tiempo un sentimiento de extrañeza y de novedad ante ellas.

Finalmente, nos pareció importante hacer el análisis a través de casos, porque, desde nuestra perspectiva, la generalización permite la conceptualización, mientras que acceder a la singularidad admite la comprensión de los modos de operación de las obras mimas. En última instancia, tanto el filme de *El cosmonauta* y la novela hipermedia de *Tatuaje* hacen visible los conceptos y las teorías que disertan en torno a la cibercultura y la literatura electrónica.

Referencias

- Acuña, Fernando (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Alcalá, Nicolás (2013). *El cosmonauta*. España: Riot Cinema Collective. 80 min.
- Aristóteles. *Metafísica*. www.philosophia.cl
- Chartier, Roger (2011). *Pluma de ganso, libro de letras, ojo viajero*. México: Universidad Iberoamericana.
- Eco, Umberto (1967). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- Entrevista con Mónica Nepote, sobre el proyecto e-literatura (2015). *Noticias 22*. <https://www.youtube.com/watch?v=nPXF7L7oJIE>
- Gadamer, Hans-George (2007). *Verdad y método*. Madrid: Sígueme.
- Geertz, Clifford (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Han, Byung-Chul (2013). *La sociedad de la transparencia*. Madrid: Herder.
- Hernández, Christian (24 de junio de 2007). “La inteligencia colectiva, nuestra más grande riqueza”. Entrevista a Pierre Lévy. *Le Monde*.

- <http://sociologiac.net/2007/07/19/pierre-levy-la-inteligencia-colectiva-nuestra-mas-grande-riqueza>
- JM, Rodolfo (2015). *Tatuaje*. <https://editorial.centroculturaldigital.mx/libro/tatuaje>
- (s/f). Anfibio electrónico. <http://www.tierraadentro.cultura.gob.mx/anfibio-electronico/>
- Jodar Marin, Juan Ángel. “La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales”. *Razón y palabra*. www.razonypalabra.org.mx.
- Joseph Pine en lo que los consumidores quieren (2004). *TED Ideas worth spreading*. https://www.ted.com/talks/joseph_pine_what_consumers_want?language=es
- Lévy, Pierre (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Traducción de Felino Martínez Álvarez. Biblioteca Virtual em Saúde.
- Lévy, Pierre (1999). *Qué es lo virtual*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- Lévy, Pierre (2007). *Cibercultura. Informe al consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos.
- Lozano Fernández, Sergio Daniel. “Literatura y literatura hipermedia”. *Philologica Urcitana*, vol. 11, 29-37.
- McLuhan, Marshall (2020). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, Carlos. “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital”. http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf
- #Tutorial Tatuaje (2016). *Centro de Cultura Digital*. <https://www.youtube.com/watch?v=QNOZSPc58w8>
- Virilio, Paul (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Teorema.
- Vilariño, María Teresa et al. (2006). *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros.