

Literatura digital o la reinención de la lectura: desde la poética de la obra abierta hacia la hipermedia

ISA BERNARDINO MESTRE

Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC)
isa_mestre@hotmail.com

Al igual que en las otras artes, también la literatura se ha realizado durante siglos con los medios y soportes de su tiempo. Después de la invención de la imprenta por Gutenberg y la consecuente supremacía de la cultura del libro y del texto impreso durante al menos cuatro siglos, con la aparición de nuevos medios de comunicación –telégrafo y fotografía– empieza a cambiar el panorama y a ampliar perspectivas. El texto, que en general en el libro vale por sí mismo, empieza a mezclarse y sobre todo, a trabajar en colaboración con otros medios de comunicación. La gran difusión del periódico y su rápida afirmación en el universo cultural son un ejemplo de ello, la confirmación de que la unión entre el texto y la imagen llegó para quedarse.

Más tarde, durante el siglo XX, la aparición del cine y de la televisión confirman el inicio de la llamada “era de la imagen”, con daño evidente para el texto escrito que pierde su dominio y empieza a afirmarse de modo paralelo y complementario en una cultura que valora más los medios audiovisuales.

Sin embargo, como explica Santaella (2007: 288) “a perda de hegemonia do livro não significa que qualquer media possa substituí-lo. Se pudesse, o livro já teria desaparecido (...)”. Lo que esto implica, más bien, es su reinención, la recreación de sus formas de expresión artísticas y comunicativas con el fin de adaptarse al nuevo contexto cultural en el que opera.

“Na realidade, quando surge um novo meio e comunicação, ele não substitui o anterior ou os anteriores, mas provoca uma refuncionalização no papel cultural que era desempenhado pelos meios precedentes. Via da regra, um período inicial de impacto é seguido por uma readaptação gradativa até que um novo desenho de funções se instale” (Santaella, 2007: 288).

Con la llegada de la tecnología digital el libro se enfrenta a una readaptación que se caracteriza esencialmente por una hibridación del género. Estamos delante de una literatura que no se limita al papel, que lo extrapola, que propone nuevas formas y nuevas relaciones con el lector, manteniendo al mismo tiempo una clara relación con las prácticas literarias anteriores.

ISA BERNARDINO MESTRE

«Literatura digital o la reinención de la lectura: desde la poética de la obra abierta hacia la hipermedia»
Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro. Janus, Anexo 1 (2014), pp. 329-333

En 2008, Arlindo Machado, se refiere al concepto de arte-media, que sirve para "designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos dos mídia (...) para propor alternativas qualitativas". El término abarca las experiencias artísticas que utilizan los recursos tecnológicos desarrollados recientemente para potenciar el propio arte literario. Nunca antes arte y medios de comunicación estuvieron tan intensamente relacionados y entremezclados. El resultado de esta combinación da lugar a la aparición de nuevas estéticas y formas poéticas, estructuradas a partir de la hipermedia. Como resultado de la fusión entre hipertexto y multimedia, la hipermedia presenta características de ambos, añadiéndole el factor interactividad. Este lenguaje supera el concepto de hipertexto, ya que incorpora no sólo texto, sino también la información multimedia (imágenes, sonidos, videos).

En este contexto, también el papel de los lenguajes es reconfigurado. Texto, imagen y sonido coexisten hoy en el universo digital, y sobre todo en los libros digitales interactivos, mezclándose entre sí, superponiéndose, complementándose.

Aunque sea una evolución que ocurre "en directo", ya Roland Barthes (1970: 11-12) había descrito un ideal de textos compuestos por conjuntos de palabras o imágenes unidas por múltiples uniones y caminos de una textualidad siempre en abierto, nunca terminada.

Gosciola (2003: 34) caracteriza la hipermedia como la suma de "um conjunto de linguagens como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual e a cinematográfica, diferenciando-se da multimídia por ser mais interativa e permitir o acesso não-linear (...) bem como do hipertexto, por apresentar mais conteúdos audiovisuais".

Esta suma da como resultado, de hecho, un nuevo lenguaje interactivo que funciona de modo asociativo, fragmentario y rizomático, acercándose a la propia estructura del pensamiento humano. Así pues, sobre la base de esta estructura, se propone el estudio de un nuevo tipo de literatura, probablemente surgida en el último cuarto del siglo XX, y que se ve afectada por una nueva forma de mediación comunicativa.

Formulada a partir del universo hipermedia, el lenguaje por excelencia de la cultura digital, este tipo de literatura comparte con él algunas de sus características: la hibridación de lenguajes, la no linealidad, almacenamiento en bases de datos, navegación/exploración y la interactividad. Este tipo de literatura es llamada por Aarseth (1997) como literatura ergódica. Del griego *ergon* y *hodos*, trabajo y camino, respectivamente, la palabra designa un tipo de literatura que requiere del lector algún tipo de acción/decisión que le permite trazar un camino dentro de la narrativa. También Landow (2009: 24) nos da indicios de un cambio de paradigma que refleja una convergencia entre la teoría literaria y el campo de la computación que se unen para revitalizar los conceptos de textualidad, narrativa, lector y escritor.

Aunque sólo ahora está siendo explorado, esta expansión de la literatura tiene, según Nascimento (2009: 46), su raíz en la estrecha convivencia entre medios impresos, sonoros y visuales que, en su labor de mediación, ya no funcionan de manera aislada pero pasan a complementarse en conjunto y contribuyen para la expansión del modo de contar y leer historias. Para ilustrar este cambio, Mora (2012: 12) se sirve de la imagen de la Pangea para simbolizar el modo como la literatura agrega actualmente diversos medios de comunicación y lenguajes en su proceso de construcción de significados. Según el autor español este proceso

es el resultado de una "dinámica de flujos que afecta a las prácticas culturales y literarias" en su conjunto.

En este contexto, se puede asumir la posibilidad de una "nueva" literatura, marcada por la integración de los diversos medios de comunicación (texto, imagen y sonido) en una experiencia hipermediática. Sin embargo, hay que reflejar que esta "nueva" literatura se asume como una nueva propuesta narrativa o sólo recrea las formas narrativas existentes.

Como punto de partida para esta reflexión recuperaremos los estudios de Umberto Eco sobre la poética de la obra abierta. En 1962 el autor italiano propone el concepto de apertura de la obra de arte para mostrar que, como mensaje plural donde convergen varios significados, la obra de arte es, en esencia, un producto inacabado, un mensaje abierto para ser completado por su espectador cuando entra en contacto con ella. Es decir, en lugar de disfrutar pasivamente de la obra de arte, el espectador tiene la tarea de completarla, de revivirla, de remodelarla y (re)comprenderla en el momento de la interacción, de acuerdo con su experiencia. De hecho, es la pieza que completa el rompecabezas, el árbol del que florecen nuevas lecturas y nuevos significados. Al interactuar con la obra, el espectador la mantiene viva en su esencia, le da su perspectiva individual.

Según Eco (1962), esta abertura debe ser asumida como una elección del autor, que busca fortalecer el papel del espectador y no se limita a la idea de que cualquier obra de arte proporciona una relación interpretativa. La obra se asume, entonces, como una invitación al espectador para que la complete, para que le dé su toque personal y la tome como objeto de exploración y desafío que requiere de su parte una posición activa hacia múltiples perspectivas y abierta a una variedad de interpretaciones.

Si hacemos el puente con la literatura digital interactiva no es difícil darnos cuenta de que ambas coinciden esencialmente por la identificación del lector/espectador como un elemento decisivo en la construcción de significados. También en los libros digitales interactivos el lector debe asumir una postura activa de la cual depende el desarrollo de la narrativa. Es decir, está prácticamente obligado a participar porque, si no lo hace, elimina el sentido de la historia y se queda parado en ella sin posibilidad de avanzar. Se queda entonces con dos hipótesis: o bien se convierte en participante e interactúa con los elementos que se muestran en la pantalla, abriendo las puertas para avanzar en la historia, o si opta por tomar sólo el papel de espectador, se detiene en la primera página en una actividad de mera contemplación.

Hay que tener en cuenta que la estructura del libro digital interactivo está construida para requerir una acción por parte del lector. También cabe destacar que, aunque el camino de la narrativa hipermediática sea construido por el creador, que dispone cuales son las opciones posibles, pertenece al espectador/lector la tarea de dibujar su camino dentro de la narrativa, de ofrecerle su toque personal.

Por lo tanto, en una lectura comparativa, podemos asumir que los libros digitales interactivos comparten el principio de la apertura de la obra de arte, propuesto por Eco, en el sentido de que su estructura es también una estructura plural y abierta que quiere reforzar el papel del espectador/lector que, en su interacción con la obra, la completa en su esencia.

Más allá de esta relación, los libros digitales interactivos conservan otros elementos tradicionales como la página o la característica acción de hojear un

libro. Tomemos como ejemplo el libro interactivo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, producido por Moonboot Studios, para el iPad. Si nos fijamos en toda la aplicación nos damos cuenta de que el concepto de página se conserva y que la propia linealidad de transición entre las páginas se mantiene. Entonces nos enfrentamos a la misma forma en que se recicla de lo tradicional a lo digital, cambiando sólo el contenido de la página, en lugar de sólo contener texto, incluye ahora el texto, videos, animación, sonido y elementos interactivos.

Lo mismo sucede con la acción de hojear que se mantiene intacta en un intento de imitar la acción que hemos tomado para el libro físico. Tengamos en cuenta que el propio sonido de pasar las páginas se conserva en la versión digital.

Una vez más es importante recuperar la idea de Santaella de que, de manera similar a lo que sucede con los medios de comunicación, tampoco en este caso podemos hablar de una ruptura definitiva entre el libro tradicional y el libro digital interactivo, pero en una refuncionalización en la cual coexisten elementos de ambos.

Johnson (1982) utiliza el concepto forma-cárcel para indicar que en el caso de la recreación, la autonomía total sobre el texto de origen es imposible y que, por lo tanto, el texto de destino siempre actúa como su rehén. Este mismo concepto se puede aplicar al binomio libro digital-libro digital interactivo en el sentido de que el libro tradicional actuará como forma-cárcel del libro digital interactivo, añadiéndole algunas potencialidades, pero manteniendo algunas de las principales características de su forma, independientemente del medio que lo aloja.

En 1990, Calvino dijo que "en el universo infinito de la literatura siempre se abren otros caminos para explorar, nuevos o muy viejos, estilos y formas que pueden cambiar nuestra visión del mundo." Producto de su tiempo, el libro digital interactivo es la prueba de una literatura que se reinventa a cada momento, que toma la palabra como su núcleo, pero no se limita a ella, y le agrega las otras artes en un movimiento de ruptura marcado por una cierta continuidad. Este movimiento es la prueba de que el libro comparte hoy día espacio con otros soportes sin que el concepto de literatura sea afectado. Más bien, esto aún puede ser potenciado.

Basada en una estructura asociativa, dinámica e interactiva, la literatura que se practica en los medios digitales se asume como irreverente y experimental, tratando de cuestionar el dogmatismo asociado con la literatura tradicional. Compartiendo los mismos ideales del movimiento de la poesía concreta, esta "nueva" literatura busca la exploración del lenguaje al límite, aprovechándose del visualismo del texto para crear una experiencia activa que desafía la relación convencional con el objeto libro (Coelho, 2009: 40).

Así que, en conclusión, podemos afirmar que la literatura digital, en lugar de romper con los padrones tradicionales, hace una inteligente reutilización de los mismos por medio de la tecnología, promoviendo una mayor complicidad entre lector y obra y potenciando la expansión del modo de contar y leer historias.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Aspen, "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature - Chapter 1", em <<http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>> [01/08/2013].
- Barthes, Roland, *S/Z*, Paris, Points essays, 1970.
- Calvino, Ítalo, *Porquê Ler os Clássicos?*, Lisboa, Teorema, 1990.

- Eco, Umberto, *Obra Aberta*, São Paulo, Perspectiva, 1962.
- Gosciola, Vicente, *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*, São Paulo, SENAC, 2008.
- Johnson, Randal, *Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*, São Paulo, T.A Queiroz, 1982.
- Landow, George P., *Hipertexto 3.0: Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*, Barcelona, Ediciones Paidós, 2009.
- Machado, Arlindo, *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro, Zahar, 2008.
- Mora, Vicente Luis, *El Lectoespectador*, Barcelona, Seix Barral, 2012.
- Nascimento, José Augusto de A., *Literatura infantil e cultura hipermediática: relações sócio-históricas entre suportes textuais, leitura e literatura*, São Paulo, Universidade de São Paulo, 2009.
- Santaella, Lúcia, *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, São Paulo, Paulus, 2007.



RESUMEN

La proliferación de nuevos medios y la rapidez con la que nuevos soportes se afirman en el universo comunicativo refuerza la necesidad de una reflexión sobre los nuevos productos culturales que nos son dados a conocer en la actualidad. El libro se afirma actualmente como uno de estos soportes que, sujeto a los cambios y transformaciones que la propia literatura ha sufrido, sigue la tendencia de integración en el medio digital. Demarcándose con dinamismo e creatividad de su imagen tradicional el libro empieza a aprender a reinventarse en contexto tecnológico actual.

Hablamos de un nuevo tipo de libro, pos-ebook, híbrido, intertextual y interactivo que irrumpe en los dispositivos digitales y se caracteriza por una actividad de recreación/transcreación de la literatura tradicional en papel. Aunque sólo ahora empiece a ser explorado, este tipo de libro nos coloca una pregunta clave: la de percibir hasta qué punto se desarrolla, en realidad, como una nueva propuesta narrativa o sólo recrea/transcrea las formas narrativas existentes.

Palabras clave: Libro, literatura, literatura digital interactiva, obra abierta, hipermedia.

ABSTRACT

The proliferation of new media and the speed which new supports appear in communicative universe reveals the need for a reflection about new cultural products. The book is, nowadays, an example of this, especially due to changes and usages that literature has been suffering and their need to adapt to the digital environment. In the context of New Media, the book wins space, in a dynamic and creative way, of his traditional image, reinventing itself in the new technological context.

We are talking about a new kind of book, pos-ebook, hybrid, intertextual and highly interactive, which erupts in digital devices and on which the theory is remarkably scarce. This type of literature leaves open a central question: realize if we are dealing with a new narrative proposal or if just recreate the existing narrative proposals.

Keywords: Book, literature, interactive digital literature, open work, hypermedia.

