

De cómo Ramón Gómez de la Serna se convirtió en un fan de Twitter: un ejemplo de textualidad digital

ÁLVARO LLOSA SANZ
Hobart and William Smith Colleges
llosasanz@hws.edu

A través de las próximas páginas, bajo el título “De cómo Ramón Gómez de la Serna se convirtió en un fan de Twitter: un ejemplo de textualidad digital” voy a contarles la historia de cómo un libro impreso puede devenir en algo diferente a su formato tradicional al mismo tiempo que respetamos su objetivo original: diseminar y compartir la ficción con su audiencia.

Como bien sabrá el lector, Ramón Gómez de la Serna fue un escritor español vanguardista, dramaturgo, y agitador de conciencias. Cuando en 1955 publicó su *Total de greguerías*, una recopilación de unas 10.000 micropiezas poético-humorísticas, no había internet ni redes sociales virtuales. Sin embargo, hoy voy a explicarles cómo Ramón, que murió en el año 1963, se convirtió en un fan de twitter en el siglo XXI, y cómo sus greguerías abandonaron un artilingio tecnológico llamado libro para abrirse a una nueva vida gracias a cierto proceso de transformación que ha hecho pervivir y difundir las obras de arte durante siglos: la textualidad.

“Conviene asimismo tener en cuenta que la lectura es siempre una práctica encarnada en ciertos gestos, espacios y hábitos” (Cavallaro y Chartier, 1998: 12). Las obras de ficción no son inmutables, pero perduran precisamente porque sufren cambios de lugar, no sólo a causa de las versiones realizadas por diversos artistas en diversos medios, sino también porque toda obra de ficción es diferente para cada lector en una circunstancia de espacio y tiempo particulares, en el momento de su lectura y en cómo y dónde la ejecuta. El texto mismo, al ser difundido en un soporte o medio específico que se dirige a un público concreto, la edición misma es parte de ese evento de lectura, de la actividad y la actuación lectora. Hay por tanto un acto particular de autoridad editorial al elegir tal o cual medio o formato de difusión. La textualidad se fundamenta en ese carácter de cambio de acuerdo a un espacio performativo del texto: “An edition, like a text, is merely a site of passage of a work of literature; a site in which instabilities are both made and made manifest” (Grigely, 1995: 118).

Como soportes de memoria, tanto los libros como los espacios digitales contienen en su construcción una retórica específica y particular adecuada a una exploración que nos ofrezca una experiencia lectora con sentido. Si bien la pá-

gina, los párrafos, los índices y las notas al margen regulan el mundo del libro desde su desarrollo medieval (Cavalló y Chartier, 1998: 53), respecto a los espacios digitales, debemos destacar que el principio de interactividad sobre la pantalla regula nuestra relación con la máquina y se diversifica en tres niveles de interacción: primero, la navegación hipertextual; segundo, la exploración inmersiva; tercero, la interacción registracional (Lister, 2009: 22). Estos tipos de interacción son dominantes pero no exclusivos de los soportes digitales, puesto que pueden hallarse en soportes analógicos también, como veremos ahora con algunos ejemplos. Sólo así podría hallarse un hilo conductor entre la retórica impresa y la digital, si entendemos el texto, independientemente del soporte que lo alberga, como cibertexto (Aarseth, 2004: 118-121), es decir, como máquina combinatoria donde el contenido es un engranaje de interacciones entre sus materiales y su puesta en marcha por un lector usuario.

En primer lugar, la navegación hipertextual nos permite elegir qué fragmento de información nos gustaría leer. Nos ofrece esta posibilidad porque cada pieza informativa se ha integrado en una base de datos. Un buen ejemplo cotidiano es un periódico en línea, que está conformado por bloques informativos enlazados que nos permiten seleccionar o buscar aquello que queremos leer a continuación. De un modo similar, el índice de contenidos, las notas a pie de página o el índice final en un libro impreso generan una navegación hipertextual. En definitiva, leer hipertextualmente es hacer elecciones de lectura en una base de datos estructurada ("to make reading choices in a database") (Lister, 2009: 22).

En segundo lugar, explorar inmersivamente es la manera en que leemos o identificamos sentidos al recorrer un espacio visual. Un ejemplo de esto es la representación gráfica de la información en un video juego, en el que la información está enlazada con una exploración sensorial del espacio. En breve, consiste en "explore and navigate in visually represented screen spaces" (Lister, 2009: 22). Esta inmersión implica habitualmente la creación de un texto multimodal, en el que imagen, sonido y palabra escrita se unen para narrar con gran efectividad. Los antiguos mapas y los manuscritos iluminados en pergamino y papel fueron medios predigitales basados en la exploración inmersiva. Hoy me centraré más en el aspecto multimodal de esta navegación exploratoria.

Y en tercer lugar, la interacción registracional nos permite añadir nueva información al texto, y nos ofrece "opportunities that new media texts afford their users to 'write back into' the text; that is to say, to add to the text by registering their own messages" (Lister, 2009: 22). Un ejemplo fascinante en nuestra cultura digital es la interminable oportunidad de dejar comentarios y reflexiones personales en bitácoras en línea y redes sociales. De igual modo, encontramos este tipo de interacción en los *marginalia* de muchos libros manuscritos e impresos. Por comodidad y extensión de uso, prefiero llamar a este tipo de interacción, interacción social.

En este contexto de interacciones, ¿cómo es posible transformar una edición impresa de las greguerías de Gómez de la Serna en una edición hipertextual, multimodal y social? ¿Y cómo puede actuar adecuadamente la textualidad en el medio digital?

Vamos a explorar, por tanto, esa transformación digital o tercera mediamorfosis (Fidler 54 y 71-80) a través de un proyecto existente en desarrollo. De abril a septiembre de 2011 creé un experimento en línea que se convertiría en una experiencia de edición digital de las greguerías ramonianas. En un principio

pensé que una colección de textos ficcionales tan breves generaría fácilmente una base de datos literaria para una audiencia de lectores en línea. Cada greguería se convertiría en una unidad de lectura, y cada unidad podría ser recuperable por el lector gracias a una caja de búsqueda tras una etiquetación del contenido. De este modo tenía ya el principio hipertextual de la edición, pero pronto me di cuenta que un total de 10.000 greguerías es un corpus enorme como para esperar a transcribirlas todas sin empezar a publicarlas antes. Para solucionar la necesidad de publicar parte del material mientras se iba añadiendo otro, recurrí al concepto de evento vivo de lectura encarnado en la idea de los microblogs.

Por lo tanto, decidí crear inicialmente un blog que contuviera mi base de datos para difundir adecuadamente una greguería cada día de la semana. Aunque al comienzo usé la plataforma Blogger, actualmente puede encontrarse en la siguiente dirección de la plataforma Wordpress, mejor estructurada para combinar categorías y etiquetas: <<http://totaldegreguerias.wordpress.com>>. Cada unidad o greguería se asociaba a palabras clave para poder recuperar después cualquier greguería, usando como ayuda una caja de búsqueda de texto y una nube de etiquetas. Estas palabras clave las constituyen los nombres, acciones verbales, características adjetivales y circunstancias adverbiales contenidas en cada una de las unidades, unificadas de tal modo que si el término *cisne/s* aparece en varias greguerías, sea posible recuperar ambas al mismo tiempo. Desde luego, aquí se me plantea la cuestión de si debería haber áreas temáticas de etiquetas para describir los temas de las greguerías, u otras posibles categorizaciones, pero el proyecto es lo suficientemente flexible y actualizable en este sentido como para poder incorporar nuevas categorías en cualquier momento. Y quizás la apertura hacia un modelo de colaboración masiva y abierta (el *crowdsourcing* defendido por Clay Shirky) pudiera dar resultados sorprendentes y rápidos, y sería muy útil dada la extensión del corpus. En cualquier caso, la edición inicial en proceso cumple al menos con los requisitos esenciales de etiquetación del contenido para generar una red semántica bien delimitada en cuanto a los elementos que se describen en las greguerías. De esta manera, comencé a desarrollar y publicar una edición hipertextual *gota a gota*, recibida por el lector de una manera temporal, diaria en este caso. Nadie va a leer 10.000 greguerías en una semana, pero recibir en el correo una al día es un placer. Y si se quiere más, una visita al blog con su caja de búsqueda y su nube de etiquetas nos permite extraer una greguería a través de las palabras y áreas semánticas disponibles.

Ahora bien, ¿qué hay de la multimodalidad? Si bien el lenguaje es fundamentalmente imágenes (físicas o conceptuales) elaboradas con palabras, en este caso hay que destacar cómo la edición impresa incluye unas 300 greguerías visuales dibujadas por el autor mismo. Sin duda, este aspecto multimodal que ha sido obviado en la mayoría de las antologías, exigía crear un nuevo repositorio exclusivamente para ellas por medio de un sitio en línea para compartir imágenes, y permitir por tanto una exploración visual del universo ficcional de las greguerías. El uso de un repositorio profesional como Flickr (<www.flickr.com>) ofrecía una buena oportunidad que luego demostró poder ampliarse a otro aspecto importante de esta edición piloto, ligado a la participación lectora. Tenía solucionados los problemas de transtextualidad básicos pero me sentía solo. Un libro sin lectores no es un libro.

Para convertir la edición en algo más que una base de datos hipertextual y multimodal, decidí usar las capacidades sociales de diferentes servicios. Pensé que si difundía una unidad al día en una red social, podría generarse un club de

lectura, una comunidad ramoniana de greguerías. Twitter (<www.twitter.com>) es perfecto para este objetivo, ya que es posible seguir a Ramón y su actividad. En este sentido, decidí que Ramón debería contar con su propio perfil, extraído de sus propias palabras en algunos extractos de su autobiografía, para que sus lectores interactuaran directamente con él. Además, creé una línea de tiempo de Twitter que recoge greguerías y otras referencias y Ramón en vivo y en directo hechas por otros usuarios de Twitter. De hecho, sin acudir a la edición específica de la que estamos hablando, Ramón y sus greguerías son ya increíblemente famosos en la red, cada 2 ó 3 horas de media alguien se refiere a él en Twitter y por tanto existe una edición colectiva, inconsciente pero constante, de su obra y pensamiento. En este momento, descubrí que Ramón, con los varios perfiles que ya tiene en la red, se había convertido también en un fan de Twitter.

Me gustaría compartir algunas de las interacciones de los lectores con Ramón en Twitter, derivados de la línea de tiempo que se genera automáticamente recogiendo referencias que lo citan, y en la que yo como editor de Ramón, intervenía de vez en cuando para entablar una relación con los lectores y atraerlos al nuevo perfil y al blog de greguerías.

 Retwitteado por R. Gómez de la Serna


Antonio Salazar @mequitoelcraneo · 5 de abr. de 2011
 RT @Camilo_de_Ory Ramón Gómez de la Serna inventó el #Twitter
<http://bit.ly/fGZ84p> Interesante artículo de granadahoy.com

Abrir
 Responder Retwittear Favorito Más

 Retwitteado por R. Gómez de la Serna


Gonzalo de Santiago @Gonzalo14H · 7 de abr. de 2011
 Si Ramón Gómez de la Serna hubiera vivido en la era del Twitter...

Abrir
 Responder Retwittear Favorito Más

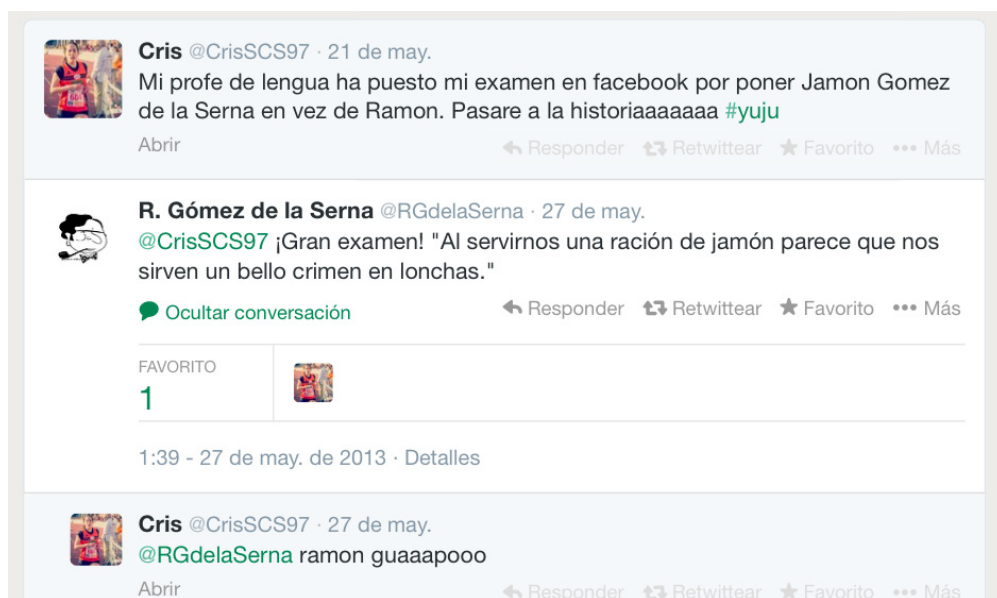
 Retwitteado por R. Gómez de la Serna


Javier Sanz @jsanz · 10 de abr. de 2011
 Los mejores tuiteros de la Historia: wp.me/pTYWB-jY vía @victurs Los míos
 Groucho Marx y Ramón Gómez de la Serna

Abrir
 Responder Retwittear Favorito Más


R. Gómez de la Serna @RGdelaSerna · 9 de jun. de 2011
 ¡Afila lápiz! "Las greguerías son los sacapuntas de las ideas." RT @PacoConut:
 @RGdelaSerna Ay Ramoncete, a ver si me caes mañana en el examen

Abrir
 Responder Retwittear Favorito Más



Para completar el aspecto participativo en el área multimodal de la edición, creé un grupo en Flickr (<http://www.flickrriver.com/groups/greguerias/pool/>) para que otros usuarios pudieran añadir sus propias greguerías visuales, inspiradas por aquellas que elaboró Ramón. Al ser Flickr un repositorio activo de individuos aficionados a la fotografía, los participantes y sus foto-greguerías son variados y atractivos.

Ahora sí, la edición parecía ser hipertextual, multimodal y social.

Hay una cuestión que quizás preocupa cuando tratamos de nuevas formas de diseminar textos canonizados y adscritos, por tanto, a un medio de difusión muy nuevo y particular. ¿Podemos considerar esta edición como filológica? Desde luego, una edición filológica debe contener un texto preciso y además anotado, que normalmente informa sobre asuntos en torno al texto mismo o sus circunstancias, como en las ediciones anotadas, por ejemplo. Me parece que hay una respuesta evidente para esto cuando hablamos de una edición digital de estas características: a través de la integración de las redes sociales y el blog, no sólo el investigador, sino también otros colaboradores tienen la oportunidad de dejar comentarios informados en cada una de las greguerías. El archivo está vivo y abierto, recuperable en cualquier momento, y por lo tanto en cualquier momento puede rescatarse una de las greguerías y comenzar o seguir una discusión, incluir una anotación, establecer una referencia o dejar una impresión. No obstante, y especialmente para animar a esta tarea, generé una página en Facebook (<https://www.facebook.com/pages/Ram%C3%B3n-G%C3%B3mez-de-la-Serna/136872976385767?sk=wall>) donde crear cómodamente actualizaciones sobre extractos literarios, referencias externas, etc. Fácilmente, extractos y otros materiales que ya están disponibles en línea, o que pueden incorporarse tras recuperarse nuevos documentos sobre el autor en archivos como el de la Universidad de Pittsburgh, se incorporarán en dicha página para su discusión a

través también del blog, donde una categoría diferente a la de las greguerías contiene como base de datos o archivo estas microediciones de materiales reeditados e inéditos. La plataforma es tan versátil y estándar que varios especialistas podrían de hecho incorporarse y trabajar en ella. Sin duda, un grupo colaborador de investigadores apoyados adecuadamente por instituciones es capaz de crear y actualizar, de dinamizar contenidos de calidad e interés para una audiencia global. Debemos tener en mente que vivimos en un universo cultural del entretenimiento y del aprendizaje, donde la convergencia del contenido a través de diversos medios integrados forma parte intrínseca de la esfera de la industria cultural y la actual participación de las audiencias (Jenkins, 2006: 2).

Este tipo de ediciones digitales entendidas como un evento ficcional participativo deberían desarrollarse y estar apoyadas por instituciones o editoriales para garantizar su continuidad, y nos recuerda además dos papeles importantes que justifican la tarea para los investigadores, cuando se enfrentan a la integración digital de soportes, la edición textual y el público. El primero es el del investigador editor como gestor de contenidos: todo aquello conectado con un tema o un autor debería ser difundido a lo largo del tiempo, midiendo bien el momento y la cualidad y cantidad de información, distribuida en bloques breves que tengan sentido de cierta unidad, y trayendo información relevante al momento de publicación. Difundir los primeros párrafos de la *Automoribundia* de Ramón en el aniversario de su cumpleaños puede ser un buen ejemplo, ya que en ellos hace referencia a su momento y lugar de nacimiento. Lógicamente, esto exige atención y conocimiento de la materia literaria, es decir, la dedicación de filólogos profesionales. En segundo lugar, el papel del investigador y editor digital es convertirse en gestor de comunidades virtuales: crear y mantener una audiencia informada y atraída por el contenido que se difunde, porque al fin y al cabo los lectores forman parte ineludible del evento de lectura y de la edición misma. Como dice Ricardo Piglia, “puedo imaginar un mundo sin libros pero no un mundo sin lectores” (2013).

Gardner Campbell dijo en Union College hace unos meses que “la investigación digital es la amplificación de la inteligencia colectiva”. Podríamos alcanzar ese objetivo si repensamos la manera en que difundimos los trabajos de ficción sobre los que investigamos, e incluir otras formas de implicar al público lector en el que se incluyen otros investigadores especializados. En ese sentido, podríamos añadir la existencia potencial de un “excedente cognitivo” (Shirky, 2010) al desarrollo y resultado de nuestras tareas académicas, ya que la audiencia comienza a participar no sólo como lectores pasivos de una ficción, sino también como agentes activos que participan en un evento vivo y colaborativo. Incluso me atrevería a añadir que esto crea un valor cívico compartido con esa comunidad lectora participativa en nuestra tarea como investigadores que abogan por las humanidades digitales.

Por todas estas razones, hoy he querido explicar cómo Ramón Gómez de la Serna se ha convertido irremediabilmente en un fan de twitter y ahora confieso mi esperanza de que nos ayude a construir mejores experiencias de lectura digitales. ¿Qué piensan ustedes, creen que podemos intentar con algo más largo, con narrativas más complejas, como las novelas? Para estimular a la reflexión sobre esta última cuestión, dejo aquí el enlace a un video muy popular de 2010 realizado por la empresa Excentric, que nos muestra cómo experimentamos hoy la ficción: “La historia digital de la Navidad” (*The digital story of the Nativity*) narra cómo narrar la historia de la Navidad mediante la integración digital de los

medios actuales. Doce millones de personas vieron el video y están esperando más, mucho más que un texto en el formato pdf para continuar disfrutando de sus ficciones favoritas de todos los tiempos. Como se dice al final del video, puede que los tiempos cambien, pero las emociones son las mismas ("Times change, the feeling remains the same. Excentric: Experience Digital Power").

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen, "La literatura ergódica", en Domingo Sánchez-Mesa (ed.), *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco-Libros, 2004, pp. 117-145.
- Campbell, Gardner, "What is Digital Scholarship?", NY6 Digital Scholarship Speaker Series, 29 de enero de 2013.
- Cavallo, Guglielmo y Chartier, Roger, "Introducción", en Roberto Bonfill (ed.), *Historia de la lectura en el mundo occidental*, bajo la dirección de Guglielmo Cavallo y Roger Chartier, Madrid-México, Taurus, 1998.
- Excentric, "The Digital Story of the Nativity", *YouTube*, <<http://www.youtube.com/watch?v=GkHNNPM7pJA>> [30/09/2013].
- Fidler, Roger F., *Mediamorphosis: Understanding New Media*, Thousand Oaks, Pine Forge, 1997.
- Gómez de la Serna, Ramón, *Total de Greguerías*, Madrid, Aguilar, 1955.
- Grigely, Joseph, *Art, Theory, and Textual Criticism*, University of Michigan Press, 1995.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York UP, 2006.
- Lister, Martin, *New Media: A Critical Introduction*, Francis and Taylor, 2009.
- Piglia, Ricardo, Entrevista digital, *El País*, 18 de septiembre de 2013, <<http://www.elpais.com/edigitales/entrevista.html?encuentro=10400>> [30/09/2013].
- Shirky, Clay. "How cognitive surplus will change the world", TED talk, 29 de septiembre de 2010, <<http://www.youtube.com/watch?v=qu7ZpWecIS8>> [30/09/2013].



RESUMEN

Gracias al concepto de textualiteridad defendido por Joseph Grigely, entendemos la edición de una obra literaria como un evento único que se actualiza en el momento, lugar, circunstancias y público de la edición misma, además de cada acto particular de lectura. Quiero exponer un ejemplo teórico-práctico de edición *online* que se explica bien en el contexto de la actual cultura de la convergencia defendida por Henry Jenkins. Demostraré cómo el *Total de Greguerías* (1955) de Ramón Gómez de la Serna, adaptado al medio digital y sus mecanismos de lectura, explora bien tres tipos de interactividad básicos del medio: la interacción hipertextual, la inmersiva y la registracional. Se crea así una edición de lectura de carácter no lineal, multimodal, y social, además de rigurosamente académica, que reinterpreta el texto literario como cibertexto y lo integra en la cultura participativa de los blogs y las redes sociales. Las tareas necesarias para llevar a cabo con éxito este modelo de edición muestran además que el investigador-editor de literatura cumpliría dos papeles importantes en la elaboración de ediciones digitales accesibles a los lectores: una como gestor de contenidos y otra como gestor de una comunidad lectora. Con este modelo propongo experimentar y repensar la manera en que difundimos la literatura de origen impreso de los autores sobre los que investigamos, incluyendo otras formas participativas de implicar a una audiencia lectora convertida ahora en comunidad lectora digital.

Palabras clave: Textualiteridad, greguerías, edición digital, prácticas de lectura, interacción.

ABSTRACT

Joseph Grigely coined the term textualterity to explain how an artwork, for example a fiction, could be understood as an event and not merely as an artifact. An artwork changes and is updated depending on the circumstances of creation and dissemination, on the spaces of inscription where is placed, and on the act of reading performed by every reader as a physical individual. This paper shows a practical example of textualterity applied upon a digital online blog-based edition of *Total de Greguerías* (1955), by Spanish avant-garde author Ramón Gómez de la Serna. I explore how textualterity is possible for our digital space when considering three kinds of interactivity: hypertextuality, multimodality, and registrational interaction among users. I show that a digital transformation from the book to the screen is a scholarly practice when we are able to read printed books as a cybertext and every text as a participatory event to share. For being successful to accomplish the task, I conclude that the digital researcher and editor should be a precise content manager and a well prepared community manager as well. In short, this paper rethinks the way we as scholars disseminate printed fiction in our digital era.

Keywords: Textualterity, Greguerías, Digital Publishing, Reading Practices, Interactivity.