

BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ*

Los muchos medios de la Literatura Electrónica: elementos para pensar tecnologías digitales en los campos del lenguaje

The Many Means of Electronic Literature: Elements for Thinking about Digital Technologies in Language Fields

Resumen

La enseñanza de la literatura electrónica, así como el desarrollo de marcos teóricos y metodológicos para su estudio, requiere de una estrategia transdisciplinar. El fenómeno de lo literario no queda sujeto a los soportes técnicos al ser pensado como un fenómeno del lenguaje producto de la lectura creativa. Su enseñanza, en consecuencia, debe explorar la apertura epistemológica y recorrer otros campos en busca del diálogo.

Palabras clave: Literatura electrónica, lenguaje, tecnología, transdisciplina

Abstract

The teaching of electronic literature, as well as the development of theoretical and methodological frameworks for its study, require a transdisciplinary strategy. The literary phenomenon is not subject to technical supports as it is thought of as a phenomenon of language that is the product of creative reading. Its teaching, consequently, must explore the epistemological opening as well as other fields in search of dialogue.

Key words: Electronic Literature, language, technology, transdiscipline

Fuentes Humanísticas > Año 35 > Número 66 > I Semestre > enero-junio 2023 > pp. 89-102.

Fecha de recepción 13/07/2022 > Fecha de aceptación 15/03/2023

belp@azc.uam.mx

* Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco.

Introducción

Las definiciones más convencionales sobre qué es la literatura suelen acotarla a ser un objeto que se ofrece a un lector sobre un soporte impreso, como lo propone Jim Meyer (1997, p. 4) siguiendo a Linda Coleman y Paul Kay (1981, p. 27). Sin embargo, a pesar de todas las dificultades que una definición presenta, algo que puede ser cierto es que, si se piensa a la literatura como un fenómeno, entonces se libera de su sujeción a los soportes, particularmente a la literatura en impresos, y adquiere un carácter de mayor abstracción como lo señala Walter J. Ong (2013, pp. 17 y 86). Este carácter es el de la dimensión del pensamiento como fenómeno de creación de sentidos múltiples, que encuentra su vehículo en los distintos lenguajes producto de las condiciones técnicas y tecnológicas de cada medio, en principio. Se hace este señalamiento porque la relación entre lenguaje y tecnología no es lineal ni causal, sino compleja (López, B. y García, R. en López-León, 2018, p. 56), ya que también las distintas tecnologías serán producto de los lenguajes y formas de pensamiento operantes; además, este vínculo tendrá efectos que se escapan al cálculo y la predicción.

Ante esta ruptura con la linealidad de pensamiento, lo literario se traslada de un medio a otro, pero también trasciende los soportes disponibles en cada contexto, participando de diferentes lenguajes y de la creación de posibilidades de sentido cultural profundo mucho más allá de las traducciones y adaptaciones. En consecuencia, la comprensión de lo literario como fenómeno requiere de aproximaciones a su enseñanza que asimilen estrategias convencionales a visiones de voluntad

transdisciplinaria y de otra forma de complejidad, al menos para los espacios de licenciatura, pero, principalmente, posgrado. Esto implica una modificación de fondo a la manera en que, en principio, muchos docentes fueron formados y que replican en sus asignaturas.

El presente texto se encuentra dividido en tres secciones: en la primera se trabaja la necesidad de la construcción de miradas y metodologías transdisciplinarias que permitan abordar a la Literatura como un fenómeno complejo del lenguaje; la segunda parte, desarrolla la idea de que el fenómeno literario comparte características con el software, dado que ambos fenómenos emergen como resultado de la complejidad del lenguaje sostenido en códigos, pero a través de la lectura como acto creativo y, como consecuencia, se abre la posibilidad de pensar el fenómeno de lo literario; el tercer apartado trabaja sobre cómo abrir posibilidades de enseñanza-aprendizaje desde una visión de la complejidad y la transdisciplina.

Necesidades transdisciplinarias y metodológicas

El uso de tecnología y máquinas antecede por mucho al pensamiento de la modernidad; sin embargo, la atribución de utilidad y eficacia como principios rectores sí es un rasgo de esta etapa histórica, particularmente de la Revolución Industrial. Ante el cambio de técnicas y desarrollo de formas distintas de apropiarse del mundo, era evidente el surgimiento de una nueva forma de cultura en Occidente.

La capacidad de manipular y transformar el entorno en interés de obtener benefi-

cios y la exigencia de obtener resultados prácticos a partir del conocimiento, no llevan a la Modernidad más que a una cultura de gran culto de estas mismas características en la vida cotidiana, posibilitada por la máquina. (Reyes, 2016, p. 50).

Esta mirada sobre el desarrollo de las técnicas y la producción de nuevas máquinas, abonaron a la construcción de la idea de progreso (Wagner, 2017, p. 96), que permitió relaciones de dominación que sostenían diferencias entre los contextos “con progreso” y aquellos no desarrollados ubicados al margen de los supuestos beneficios de los procesos de modernización.

La visión disciplinaria de los distintos campos epistemológicos se inscribió sin mayor dificultad en los imaginarios de los científicos de este marco histórico ya que apunta a los fenómenos “objetivos” y con carácter técnico que atomizan el conocimiento (Henoa Villa, et. al., 2017, pp. 181 y 182). Esta visión atiende a una ciencia que apuesta por la especialización resultado de una especificidad constante en los datos y tipos de información dentro de un campo cuyas fronteras son claras y delimitadas. Sin embargo, el rápido incremento de datos, así como la precisión alcanzada por nuevas técnicas y aparatos para la observación de fenómenos, desdibujó pronto estas barreras que, eventualmente, se conservaron más por condición administrativa de los recintos académicos que por su congruencia con el mapa epistemológico. Así no sólo las multidisciplinas se hicieron presentes, sino que, en algunas ocasiones, perfilaron a los investigadores que trabajan un mismo fenómeno desde diferentes perspectivas como

grupos interdisciplinarios (Paoli, 2019, p. 350) que potencialmente habrían desarrollado estrategias transdisciplinarias.

La posibilidad de realizar estrategias transdisciplinarias se presenta cuando es posible atravesar varias disciplinas generando un campo de conocimiento no disciplinar que implica realizar cambios en los aparatos teóricos y metodológicos para poder dar cuenta de los fenómenos reconocidos como objetos complejos (Paoli, 2019, p. 352). Esta posibilidad para buscar y construir conocimiento está influenciada por la filosofía de la deconstrucción; es decir, en contraste con la visión aristotélica de la ciencia, la mirada de la transdisciplina da espacio a efectos y consecuencias imprevistos (Frabetti, 2015, p. 36), sin tener como núcleo el control y la predicción. De ahí que estas estrategias no propongan modelos analíticos, sino explicaciones con mayor flexibilidad que puedan arrojar luz sobre fenómenos complejos. En muchos sentidos, esta visión de la construcción de conocimiento se contrapone al pensamiento metafísico para incursionar en una ontología que persigue superar dicotomías a partir de la elaboración dialógica sobre las diferencias entre conceptos opuestos y perspectivas diferentes.

Con base en lo anterior, la producción teórica de los campos de conocimiento como es el de la literatura difícilmente permanecen puros y esto permite la construcción epistemológica a través del diálogo entre disciplinas y campos. La generación de teorías literarias atiende la voluntad de definir qué es la literatura y cómo se deben caracterizar, analizar y leer las producciones de ésta. Las teorías tienen entonces la función de ser instrumentos

de comprensión para dar cuenta de un fenómeno de muchas aristas y alta complejidad, por lo que esos cuerpos de explicaciones e instrumentos no pueden dejarse de lado, pero no deben cerrarse sobre sus propias construcciones si es que aspiran a mantener vigencia.

Para Terry Eagleton no sólo el campo de la literatura es complejo sino también las relaciones entre distintos cuerpos teóricos que en ella se han desarrollado.

J. M. Keynes, el economista, observó una vez que los economistas a quienes desagradan las teorías o que afirman que trabajan mejor sin ellas, simplemente se hallan dominados por una teoría anterior. Esto también puede aplicarse a los estudiosos de la literatura y a sus críticos (1998, p. 3).

El campo de conocimiento permanece vivo al elaborar sobre las disonancias y contradicciones que emergen cuando teorías diferentes se encuentran. Las construcciones emanadas de estos diálogos corresponden a lo descrito por Frabetti con respecto a la aparición de caminos imprevistos, algunos más afortunados que otros. Es en este sentido que el trabajo de investigación no puede sesgarse sólo a las opciones conocidas, sino que debe someterlas a crítica y evaluar su pertinencia para responder a nuevas contingencias del fenómeno, pero, sobre todo, abrirlas a diálogos con otras miradas.

Ante el reconocimiento de la complejidad epistemológica, no resulta difícil pensar en trascender la literatura como un objeto mensurable y concreto para pensarla como un fenómeno sostenido por la incidencia del lenguaje. A principios del siglo xx, los formalistas rusos ofrecieron

herramientas para analizar el texto impreso con elementos lingüísticos (Eagleton, 1998, p. 8), redundando tanto en un pluralismo como un eclecticismo teórico que apuntaba a liberarse de algunos elementos predominantes en el contexto:

Con objeto de establecer las características específicas y distintivas del discurso literario, los formalistas renunciaron inicialmente al análisis de todos los elementos ajenos a la inmanencia literaria, de naturaleza referencial o externa, especialmente los referidos al autor, a su actitud psicológica o a su experiencia humana, del mismo modo que también trataron de sustraerse a los presupuestos de cualquier estética especulativa (Maestro, 1997, pp. 45 y 46).

También buscaban evitar el positivismo histórico y la crítica impresionista, ya que consideraban impertinente tomar en cuenta elementos ajenos a las palabras expuestas en el texto (Selden, 2010, pp. 26 y 27) y que la visión de la ciencia abonaba a competencias desgastantes por probar qué preceptos eran los más adecuados. En breve, los elementos culturales debían ser eliminados del análisis.

Con base en estas características, la palabra en sí misma era la portadora de la literariedad, objeto propio de estudio de la literatura. Dio origen a otras escuelas como el estructuralismo y la metasemiótica (Selden, 2010, p. 40), y su relevancia es innegable. Pero a pesar de los aportes del formalismo ruso y del estructuralismo, lo cierto es que desechar los elementos culturales en la construcción de un objeto de estudio que involucra al lenguaje reduce la importancia que factores como la historia, la percepción o la psicología

que los lectores y escritores puedan tener en la constitución del fenómeno de lo literario. Posturas como las teorías marxistas, nuevo historicismo y psicoanalítica, así como los estudios culturales, de género y los postcoloniales (Appleman, 2009, p. 16), entre otros, ofrecen elementos que permiten subsanar las omisiones con respecto a la participación de la cultura. La palabra al igual que una coma en una línea de código, no sólo no contiene la funcionalidad total del sistema, sino que no adquiere significación más que cuando es leído por una persona en un contexto (o compilado por un programa con esa función diseñada así por una persona también en un contexto).

La palabra entonces detona un fenómeno de sentido sólo al ser vinculada con otras, pero es necesario reconocer que la relación entre signos es operativa sólo ante la función de lectura. Dado que la lectura es sólo incidentalmente visual (Smith, 2012, p. 75) se puede desprender la comprensión y la construcción de sentido del soporte impreso para considerar que el fenómeno de lo literario no se da en la página sino en la interacción entre texto y lector (Iser, 1990, p. 107). Así el objeto de estudio de la literatura se presenta con mucha mayor amplitud ya que no depende sólo de la tecnología impresa para manifestarse, haciendo más accesible el trabajo sobre propuestas como la literatura electrónica. Cabe mencionar también al teatro como una manifestación de lenguaje performativo que antecede a los medios digitales, por lo que lo literario como fenómeno producto de la interacción no sería una novedad epistemológica.

En consecuencia, no se propone desechar los aportes del siglo xx sino incorporarlos a la discusión de los fenómenos

del xxi. Al igual que con los desarrollos tecnológicos, no se trata de pensar en artefactos sino de fenómenos de sentido atravesados por la historia y la cultura. De esta manera, no se desecha el objeto material pero tampoco se le otorga ser lo mismo que el fenómeno. Consideremos que se inscribe en un sistema de relaciones complejas y que detona posibilidades de lectura y elaboración que requieren de la participación del lector activo para que se presenten.

La mirada transdisciplinar implica que, en la búsqueda de conocimiento y su construcción, se tomen en cuenta los factores humanos que inciden en los fenómenos. Por tanto, se incluirán las funciones desarrolladas por los lectores, generando así un campo que atraviesa, al menos, dos disciplinas: la narratología, que trabaja sobre las relaciones y funciones estructurales hacia adentro del texto escrito, y las ciencias de la comunicación, que se enfocan en la lectura e interpretación hechas por los lectores en contextos determinados. El fenómeno de lo literario es el objeto de estudio del que es posible dar cuenta a través de esta estrategia que atraviesa ambos campos disciplinares.

La literatura como software

Al considerar el objeto de estudio de la literatura como un fenómeno producto de la interacción (Crawford, 2013, p. 27) y performatividad (Jayemanne, 2017, p. 127) de la lectura de medios interactivos hecha por un lector que pone en acto su imaginario, se supera pensarla como un objeto construido de código sobre un soporte impreso. Ya no se trata de un artefacto sino de una particularidad del lenguaje. No se

pretende desechar las visiones del siglo xx sino pensar el texto en tanto palabra impresa sobre libro como una forma de tecnología del lenguaje capaz de trascender su soporte técnico. Pero esto implica pensar no sólo a literatura más allá del soporte sino a la tecnología también como algo distinto del artefacto mecánico.

Como "fase avanzada de la técnica" (Abbagnano, 2008, p. 1011) y manifestación de las elecciones metafísicas en Occidente, la tecnología habría apoyado la voluntad de predictibilidad y control de la ciencia del positivismo a finales del siglo xix. Sin embargo, al pensar la técnica y la tecnología no como un sistema certero que es una copia de las facultades humanas (Clark en Royle, 2000, p. 248) sino evidenciando las diferencias para considerar la interacción entre humanos y sus tecnologías como diálogos cuyas producciones son imprevisibles, se avanza hacia una lógica que reconoce la dimensión empírica de los fenómenos del lenguaje en el marco tecnológico.

El conjunto de técnicas del que emergen las tecnologías, así como el conjunto de palabras que provocan el fenómeno literario, no mantienen una relación de espejo con su fenómeno sino de interpretación. Es decir, una tecnología particular, como lo son los libros impresos, tiene la posibilidad de exponer al lector a diferentes grados de disonancias como pueden ser el idioma, el estilo, la temática, entre otros; si lo que ofrece el libro encuentra correspondencia con lo ya conocido y esperado por el lector, su redundancia será mayor a que si algún elemento (o todos) le resultan poco familiares. En el segundo escenario, el lector se enfrenta a que, si desea acceder a la información del texto, debe *interactuar* con él, esto es,

llevar a cabo "[un] proceso cíclico entre dos o más agentes activos en el cual cada agente escucha, piensa y habla de manera alternada –como en una conversación [diálogo]" (Crawford, 2013, p. 28). La lectura como acto creativo es una forma de interacción, ya que aquel sentido generado no se encuentra en el código (palabras impresas) ni en el imaginario en acción del lector, sino en el fenómeno que emerge al encuentro de ambos. Pero este diálogo sólo se presenta cuando existe disonancia entre el texto y las expectativas del lector. Así, la interacción se presenta ante la diferencia entre dos agentes.

El lenguaje no es lo mismo que los códigos, ya que se ha identificado como algo no estático (Friebetti, 2015, p. 64) y dado por su materialidad sino como un fenómeno construido en el acto de lectura. Por eso es posible afirmar a la literatura como un fenómeno de lenguaje y no como una propiedad de los códigos lingüísticos. Es en este sentido que se persigue acercar la literatura al software:

La especificidad del software como tecnología reside precisamente en la relación que mantiene con la escritura o, para ser más precisos, con formas de escritura históricamente específicas (Friebetti, 2015, p. 68).

El texto se escribe en código y este código debe ser traducido por programas compiladores a lenguaje ensamblador y luego a código binario que se lee como acciones que la máquina lleva a cabo que son significativas para las personas que solicitan esas acciones. Así:

[e]l software no solo hace lo que dice; también se convierte en lo que dice. El

software no es solo performativo en el sentido del lenguaje natural. Es una forma de escribir que se transforma en lo que dice (Passati, 2020, p. 4).

Es necesario identificar esta performatividad en las producciones teatrales, por lo que no es exclusiva de las traducciones y acciones de los lenguajes máquina.

La lectura como interactividad no implica una oposición estructural entre un lector y un texto que se resolverá cuando alguno de los componentes del par imponga su sentido al otro; se trata más bien de una elaboración tercera que no se encuentra impresa en el libro y no está aislada en el imaginario del lector pero que conecta a ambos. La interactividad es una forma de apropiación (Passati, 2020, p. 7) de las acciones que la máquina ofrece al usuario, en otras palabras, el usuario no lee el código sino los efectos de éste sobre el soporte digital, al igual que el acto de lectura de la literatura en libro impreso comprende la activación de los efectos del lenguaje y no una decodificación letra por letra, palabra por palabra como cuando recién se aprende esta habilidad. Para Passati el software alcanza su máximo grado de existencia al propiciar acciones que son interpretadas como performatividad del lenguaje, inscripción simbólica que comparte con el psicoanálisis y su trabajo con la cadena de significantes. El código y el software como las palabras y la literatura, no se encuentran en sí mismos en una relación sistémica ni de oposición hasta que una mirada humana pueda leerlas de esa manera.

Para superar estas oposiciones del estructuralismo, es pertinente recurrir a autores como Jacques Derrida y su estra-

tegia de deconstrucción, así como rescatar de Paul Ricoeur el excedente de sentido. Para Derrida, la estructura se cierra a partir de su origen: el centro. Este centro impide la sustitución, permutación e intercambio de elementos; señala una prohibición de cambio que da las directrices de toda la estructura:

El concepto de estructura centrada es, efectivamente, el concepto de un juego *fundado*, constituido a partir de una inmovilidad fundadora y de una certeza tranquilizadora, que por su parte se sus trae al juego. A partir de esa certidumbre se puede dominar la angustia, que surge siempre de una determinada manera de estar implicado en el juego, de estar cogido en el juego, de existir como estando desde el principio dentro del juego (Derrida, 1989, p. 384).

Este cierre también limita las posibilidades de lectura ya que la defensa de un sentido originario de esta interpretación de textos también impide una nueva escritura (Derrida, 1985, p. 19). Los cierres en epistemología ofrecen certeza sobre el campo de estudio y las construcciones teóricas que lo constituyen. Sin embargo, Derrida también señala que centros como la filosofía metafísica poco sirven para pensar la incertidumbre en la construcción de posibilidades epistemológicas, particularmente en los temas de tecnología (Frebatti, 2015, p. 34). La estrategia y método deconstructivos no persiguen la prevalencia de un elemento en el encuentro entre opuestos, sino la generación de elementos terceros que los conecten.

Derrida reconoce que el uso de la tecnología puede refrendar la presencia de

centros, pero, junto con Clark, también identifica la posibilidad de que el razonamiento y cálculo que dieron origen a una tecnología particular, sean interrumpidos. Estas rupturas de continuidad con los núcleos abren la posibilidad para lo inesperado, y esta es la capacidad deconstructiva de las tecnologías (Frebatti, 2015, p. 36): se da un rebase de las posibilidades de instrumentalización e invención que estaban predeterminadas. Mientras en la mirada metafísica de la tecnología, ésta no es más que un artefacto que cumple una función para la que fue creado (Mitcham, 1994, p. 164), para Derrida es un elemento de encuentro que, en su lectura crítica y creativa, permite generar posibilidades más allá de la instrumentalización para el que fue creado.

Por su parte Ricoeur permite también escapar de la inmovilidad estructural al señalar que los elementos comunicacionales de un texto, como el mensaje, en realidad no existen más que como fenómeno de interpretación a través de la lectura del lector contextualizado.

Si bien es cierto que sólo el mensaje tiene una existencia temporal, una existencia en duración y sucesión, donde el aspecto sincrónico del código pone al sistema fuera del tiempo sucesivo, entonces la existencia temporal del mensaje da testimonio de la realidad de éste. De hecho, el sistema no existe. Tiene solamente una existencia virtual. Solamente el mensaje le confiere realidad al lenguaje, y el discurso da fundamento a la existencia misma del lenguaje, puesto que sólo los actos del discurso discretos y cada vez únicos actualizan el código (Ricoeur, 2003, p. 23).

El romper los núcleos descentraliza la lectura, permitiendo la protesta contra la reducción del fenómeno discursivo al código lingüístico. El mensaje puede leerse desde los paradigmas convencionales del lector, pero en tanto exista un juego de resistencia se puede lograr construir un sentido más allá de lo que el sistema de signos muestra en un nivel literal. El mensaje ya no es sólo uno, sino que se vuelve múltiple de acuerdo a la cantidad de lectores y sus elaboraciones particulares.

Con el software ocurrirá algo muy semejante, no sólo ante la presencia de inteligencias artificiales capaces de aprender, sino principalmente por la presencia de herramientas y producciones de código abierto. Según una de las empresas más importantes en el tema, Red Hat (2022), el software de código abierto utiliza licencias especiales para permitir que el código de programación quede abierto a los usuarios, de tal suerte que lo puedan modificar de acuerdo con sus necesidades y objetivos de desarrollo. Como texto, el software podría cerrarse y circunscribirse a una sola forma de operación; sin embargo, la apertura permite, al igual que el acto de lectura, la generación de otras posibilidades de escritura, tanto sobre el texto del código como la creación de otros textos informáticos. Este tipo de lectura de código no persigue replicar lo ya programado sino apropiarlo en una forma particular de lectura, la interacción, paragenalotracosa. Aunque, si bien, este tipo de trabajos suelen perseguir objetivos utilitarios, lo cierto es que en los campos de la literatura electrónica y las artes digitales permiten experimentaciones que abren puertas a posibilidades de lenguaje performativo, pero también multisensorial. Tanto las ficciones interactivas como

los videojuegos pueden definirse como software tanto por su utilización de líneas de programación como por los efectos que éstas tienen en los usuarios a través de las interfases. Se puede mencionar el trabajo de Zoe Quinn, *Depression Quest* (2013), en el que la autora ofrece un testimonial sobre su depresión crónica a través de páginas de un diario que contiene fotografías, descripciones de sus días y música atmosférica; el jugador/lector toma el rol de una persona que padece depresión y debe tomar decisiones que afectan su vida cotidiana con base en lo ofrecido por los textos y los datos del diseño de información que indican el estado de la terapia o ausencia de así como el uso de medicación y sus efectos en el personaje.

Una problemática que el acto de lectura como actividad crítica y creativa hace manifiesta en las aulas, es el predominio de núcleos estructurales para la construcción de teorías literarias. El caso de las producciones de literatura electrónica permite observar la descentralización de los soportes y transitar del papel a las pantallas; pero lo más importante tal vez sea la descentralización de la palabra como única portadora del fenómeno literario ya que ofrece una posibilidad metafórica a través del uso de técnicas que el libro impreso no ofrecía y de la integración con otros lenguajes como el cinematográfico, musical y sonoro, entre otros. Esta integración abre diferentes posibilidades de interpretación, unas más afortunadas que otras, y también de escritura para otras producciones. Así estas nociones de diversidad opuestas a la integración homogénea generan un espacio inter o intermedial de producción de sentido (Kattenbelt, 2008, p. 25).

Otras posibilidades de enseñanza

La mirada de las estrategias transdisciplinarias es pertinente en la enseñanza de las teorías literarias porque abre al diálogo y a la construcción. No es la única vía, pero puede tener aportes para la revisión y crítica de posturas existentes ante los fenómenos literarios contemporáneos. Sin embargo, no se trata de aplicarla sin cuidado o de manera difusa; al contrario, demanda apertura para poder atravesar los campos que los investigadores consideren pertinentes, pero también cuidado estricto en la selección de cuerpos teóricos, herramientas y técnicas de análisis e interpretación que provengan de otros campos.

Pero para que el recorrido transdisciplinario pueda comenzar en el espacio educativo, es necesario que los estudiantes experimenten la complejidad del fenómeno narratológico y comunicacional de la literatura electrónica, y que puedan reconocer los alcances y límites de las propuestas. Scott Rettberg invita a sus estudiantes a visualizar el fenómeno de la siguiente manera:

Imagina que, mientras lees un poema en la página del libro, las palabras saltan de la página al espacio tridimensional y comienzan a volar por la habitación, cambiando de forma y reagrupándose en el entorno físico. Imagina que cuando abriste el libro, estaba lleno de hilos que lo conectaban con todos los demás libros de tu biblioteca, lo que haría posible extraer parte de otro libro directamente al texto del que estabas leyendo (Rettberg, 2020, p. 25).

Esta pequeña descripción permite observar la integración de nuevas dimensiones al texto literario. Elementos como la palabra impresa, estática y bidimensional, adquieren tridimensionalidad, movimiento e, incluso, audio. El entramado del lenguaje incrementa complejidad de la lectura e invita a generar preguntas sobre el significado, la intención y el sentido que esa forma de escritura persigue mostrar en la interacción con ella.

Dos ejemplos de lo anterior, los ofrece la obra del diseñador de juegos Luis León con los títulos *The Wandering* (2021) y *Epithymia* (2022), ambas ficciones interactivas cuya jugabilidad depende del uso de texto y su polisemia. La primera es un recorrido a través de tres laberintos donde se recolectan a través de diálogos con otros cinco personajes, frases y palabras en una libreta que serán utilizadas para contestar preguntas y lograr escapar. El objetivo es generar textos que puedan tener diferentes significados de acuerdo con el orden en que se presenten y las opciones elegidas para las respuestas. En el segundo caso, *Epithymia* es una estatua que podrá ser animada si el jugador logra que ella recuerde su nombre; en un recuadro, después de dar lectura al texto, el jugador escribirá el que supone es el nombre de la estatua y no podrá seguir avanzando hasta que complete la palabra. En ambas ficciones, la acción se convierte en acto al entrelazarse con el lenguaje palabra y permitir la construcción de narraciones a partir de los sentidos que emergen ante la interacción del jugador con los elementos del sistema. Ambos casos ofrecen al jugador elementos para que explore y construya su experiencia de ficción a través de varios lenguajes pero, sobre

todo, permiten que juegue con las palabras y obtenga efectos distintos.

El entender los principios de la literatura electrónica comienza por identificar los elementos históricos y contextuales en los que la tecnología aparece (Rettberg, 2019, p. 11). También es pertinente explorar las miradas filosóficas desde las que se ha construido la idea de técnica y tecnología, ya que no es lo mismo considerar que se trata de herramientas utilitarias, de extensiones de nuestro cuerpo, de expresiones de conocimiento o, incluso, de un continuum con el pensamiento. Si, como se propuso en la sección anterior, aspiramos a establecer un diálogo que permita generar posibilidades de trabajo fuera de los núcleos estructurales de las teorías literarias tradicionales, es necesario pensar la exploración de las vertientes filosóficas que han trabajado la tecnología.

Es posible que, tal vez ese trabajo de discusión no sea el que ofrezca los retos más complejos, a pesar de que los campos de la filosofía no son tema fácil. Los soportes tecnológicos digitales han modificado los lenguajes de los medios audiovisuales tradicionales e, incluso, pareciera que la posibilidad de permutaciones, combinatorias y transformaciones es infinita. Sin embargo, este entorno se encuentra limitado no por las barreras entre lenguajes sino por aspectos como el legal, los derechos de autor, de distribución y comercialización, así como distintos regímenes mediáticos y de uso de medios digitales (Rettberg, 2019, p. 12), dejando acceso y creación supuestamente ilimitados junto con las acotaciones de los medios tradicionales. Estos marcos limitan no sólo los materiales que pueden ser utilizados sino la ventana de tiempo durante

la cual una obra puede existir en línea; en el caso de la literatura electrónica almacenada en soportes de cinta, sus posibilidades de reproducción y copia están sujetas a la condición y mantenimiento de equipos electrónicos. Otro factor es la vigencia del soporte tecnológico que contiene una obra; poco a poco, el patrimonio digital se vuelve inaccesible al quedar obsoletas tecnologías para su uso. En el caso de discos compactos y discos láser, el límite es la caducidad del material y su deterioro al paso del tiempo. Este ha sido el caso de ficciones interactivas y de videojuegos creados durante las últimas décadas del siglo xx. Estas posibilidades de resistencia lejos de disolver las oportunidades de construcción del campo de la literatura electrónica tal vez abonen a la deconstrucción como Derrida propuso, permitiendo elaborar nuevas rutas y formas de escritura a pesar de las restricciones en los ámbitos tecnológicos, como es el caso de los escritos etiquetados como #Cuentwittos en la plataforma *Twitter* que son mini cuentos que se sujetan a la extensión de 280 caracteres aunque, al principio, fueron de sólo 140 caracteres.

La disolución de núcleos estructurales es un objetivo de esta forma de trabajo que consiste en romper la verticalidad del discurso en el aula, para generar una red más horizontal de diálogo y construcción, particularmente en los niveles de posgrado, aunque no exclusivamente. De acuerdo con la empresa IBM (2022), el código abierto no sólo son líneas de signos en un programa, sino que su apertura para la modificación por parte de los usuarios implica una filosofía de trabajo cuyas directrices son la transparencia, colaboración, entrega, inclusión y comunidad, ele-

mentos que son pertinentes en los espacios universitarios. La libertad intelectual por la que apuesta el código abierto es muy cercana a la emancipación de las certezas ofrecidas por el sujeto supuesto saber (SsS) que ha predominado en las aulas y cuya opacidad trasferencial se presenta como uno de los principales obstáculos en la educación (Guindi, 2017, p. 373).

En consecuencia, podemos proponer las siguientes directrices para la impartición de estos temas: 1) Prácticas colaborativas: al descartar las certezas de los modelos tradicionales, la posibilidad de lectura y escritura no se acotan a la labor individual, sino que requieren del diálogo y la discusión grupal. Solicitan la apertura a la diferencia y, tomando riesgos, también al sin sentido para romper con el sentido prescrito estructuralmente. 2) El aprendizaje de lectura de diferentes lenguajes cinematográficos, fotográficos, tipográficos, de programación, entre otros, así como herramientas de análisis e interpretación. 3) Reconocer el lugar de la escritura y la producción de literatura electrónica como parte del proceso para adquirir agencia sobre los distintos lenguajes. La oposición teoría y práctica, retomando a Derrida, es imaginaria; pero si la práctica de creación dialoga con las teorías es posible un proceso deconstructivo en lo educativo. 4) El diálogo con las tecnologías no quiere decir que éstas se constituyan en un nuevo núcleo, ya que se corre el riesgo de obturar el proceso de creación y comenzar a sujetar el desarrollo de la reflexión a las respuestas ya probadas en el uso de los paquetes y programas de cómputo. Un ejemplo lo encontramos en el campo de las artes digitales con las propuestas del *art thinking*, en las

que el objetivo es la creación de nuevas imágenes, por inesperadas o entrópicas que puedan resultar, a partir de la exploración y experimentación con el código de los algoritmos (Nake y Grabowski, 2017, p. 23), haciendo modificaciones y re-escrituras hasta obtener no sólo una imagen, sino múltiples propuestas entre las que podrá aparecer alguna que caracterice el pensamiento creativo detrás de esa forma particular de lenguaje.

Un caso contemporáneo es el de las inteligencias artificiales (IAs) utilizadas para crear imágenes a partir de obras ya existentes como DALL-E 2, Dreamstudio y Midjourney, pero que han sido aplicadas por artistas digitales a sus propias producciones plásticas y fotográficas para obtener imágenes genuinamente innovadoras. Autores como el artista digital Rob Sheridan y el estudio Phenrriz Photo, han hecho uso de aplicaciones de IA a sus trabajos fotográficos para obtener efectos que otros programas no ofrecían, además de continuar elaborando las imágenes con herramientas tradicionales hasta obtener el visual deseado. Algo semejante ocurre con los generadores de texto como Jasper IA, Artículo Forge 3.0 o el bot de conversaciones ChatGPT, que fueron creadas con el objetivo de presentar las mismas características de escritura que una persona a través de combinatorias de algoritmos. Sin embargo, ante lo expuesto en el texto, puede observarse que, si bien replican patrones de código, difícilmente emularán la generación de sentido profundo dentro de un fenómeno de lo literario, al menos por el momento.

Estas líneas conducentes son contingentes y deben ser flexibles si aspiran a romper con los núcleos estructurales educativos. Pueden presentarse otras posi-

bilidades a futuro, pero también en la revisión del pasado a través de los ejercicios retrospectivos. Como se mencionó en secciones anteriores, la perspectiva transdisciplinaria se separa de la idea positivista de progreso unidireccional por lo que puede recuperar, releer y reescribir la teoría de tal suerte que pueda dar cuenta de los fenómenos que observa en distintos momentos históricos y contextos tecnológicos.

Cierre

El fenómeno de lo literario, particularmente en las producciones de literatura electrónica, requiere la generación de estrategias inter y transdisciplinarias, así como marcos teóricos metodológicos acordes para poder dar cuenta de su complejidad. No se persigue descartar las perspectivas del siglo XX sino integrarlas a explicaciones, no modelos, de mayor complejidad y apertura. Ante estas posibilidades es necesario considerar la presencia de la tecnología como fenómeno que también involucra a los distintos lenguajes y sus posibilidades de diálogo y creación, que es donde se presenta el fenómeno de lo literario.

La literatura es un fenómeno más allá de las líneas del código lingüístico y gramatical. Se trata de un fenómeno que emerge de la lectura creativa, como diálogo e interacción entre un lector en un contexto y la obra; de ahí la necesidad de considerar la construcción de puentes transdisciplinarios entre los campos de la narratología y las ciencias comunicacionales. Esta posibilidad de construcción permite una mirada amplia y flexible que se adapta a las condiciones en que el fenó-

meno de lo literario puede presentarse, permitiendo dar cuenta de este sin generar centros inamovibles para la lectura e interpretación.

Las estrategias de lectura, experimentación y construcción comunitaria del campo de desarrollo de software pueden aportar elementos para buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje. Así se aspira a eliminar la separación de teoría y práctica para lograr una formación integral y de mayor complejidad.

Bibliografía

- Abbagnano, N. (2008). *Diccionario de filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Appleman, D. (2009). *Critical Encounters in High School English: Teaching Literary Theory to Adolescents*. Nueva York: Teachers College Press.
- Crawford, C. (2013). *On Interactive Storytelling*. Estados Unidos de Norteamérica: New Riders.
- Derrida, J. (1985). *La voz y el fenómeno. Introducción al problema del signo en la fenomenología de Husserl*. Valencia: Pre-Textos.
- Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.
- Frabetti, F. (2015). *Software Theory. A cultural and Philosophical Study*. Londres: Rowman & Littlefield.
- Guindi, P. (2017). El estatuto del sujeto supuesto saber en la transmisión oral del psicoanálisis desde una perspectiva teórica de orientación laciana. En *Acta Académica IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuen-*

tro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR.

- Iser, W. (1980). *The Act of Reading. A theory of Aesthetic Response*. Estados Unidos de Norteamérica: The John Hopkins University.
- Jayemanne, D. (2017). *Performativity in Art, Literature, and Video Games*. Reino Unido: Palgrave Macmillan.
- López-León, R. (2018). *Contexto y diseño. El binomio invisible*. México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Maestro, J. J. (1997). *Introducción a la teoría literaria*. España: Universidad de Vigo.
- Mitcham, C. (1994). *Thinking through Technology*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Chicago.
- Ong, J. W. (2013). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rettberg, S. (2019). *Electronic Literature*. Gran Bretaña: Polity.
- Ricoeur, P. (2003). *Teoría de la interpretación. Discurso y excedente de sentido*. México: Siglo XXI.
- Royle, N. (2000). *Deconstructions: A User's Guide*. Reino Unido: Bloomsbury Publishing PLC.
- Selden, R. (2010). *Historia de la crítica literaria del siglo xx*. Madrid: Akal.
- Smith, F. (2012). *Understanding Reading*. Estados Unidos de Norteamérica: Routledge.

Hemerografía

- Coleman, L. y Kay, P. (1981). Prototype Semantics: The English Word Lie. *Language*, 57(1).
- Henao Villa, C. F.; García Arango, D. A.; Aguirre Mesa, E. D.; González García,

- A.; Bracho Aconcha, R.; Solorzano Movilla, J. G.; Arboleda Lopez, A. P. (2017). Multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en la formación para la investigación en ingeniería. *Revista Lasallista de Investigación*, 14(1).
- Kattenbelt, Ch. (2008). Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. *Revista de Estudios Culturales de la Universidad Jaume*, 6.
- Meyer, J. (1997). "What is literature? A definition based on prototypes". *Work Papers of the Summer Institute of Linguistics*, University of North Dakota Session, 41. DOI: 10.31356/silwp.vol41.03
- Nake, F. y Grabowski, S. (2017). Think the Image, Don't Make It! On Algorithmic Thinking, Art Education, and Re-Coding. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3).
- Paoli Bolio, F. J. (2019). Multi, inter y transdisciplinariedad. *Anuario de Filosofía y Teoría del Derecho*, (13). DOI: 10.22201/ijj.24487937e.2019.13
- Passati, L. M. (2020). Towards a Hermeneutic Definition of Software. *Humanities And Social Sciences Communications*, 7(1). DOI: <https://doi.org/10.1057/s41599-020>
- Rettberg, S. (2020). Teaching electronic literature using electronic literature. *MATLIT: Materialidades da Literatura*, 8(1).
- Reyes Rivas, M. A. R. (2016). Modernidad, Modernismo y Tecnología: concepciones y valoraciones. *Revista Comunicación*, 25(2).
- Wagner, P. (2017). Progreso y Modernidad: el problema de la autonomía. *Sociología Histórica. De la modernidad a las modernidades múltiples*, (7). DOI: <https://doi.org/10.6018/sh>

Cibergrafía

- IBM (2022). <https://www.ibm.com/mx-es/topics/open-source>
- Red Hat (2022). <https://www.redhat.com>