



Nómadas (Col)

ISSN: 0121-7550

nomadas@ucentral.edu.co

Universidad Central

Colombia

Rodríguez, Jaime Alejandro

El mundo virtual como dispositivo para la creación artística

Nómadas (Col), núm. 28, abril, 2008, pp. 138-147

Universidad Central

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105116292014>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El mundo virtual como dispositivo para la creación artística

nomadas@ucentral.edu.co • PÁGS.: 138-147

Jaime Alejandro Rodríguez*

El presente artículo intenta describir el “golpe de gracia” que sufre la figura tradicional del autor dadas las posibilidades estéticas y creativas propias del ciberespacio y la cibercultura. Se revisan las anticipaciones que al respecto tuvieron algunos de los llamados posestructuralistas (Kristeva y Bajtín); se analizan las propuestas y descubrimientos provisionales de los teóricos del hipertexto (especialmente Landow y Bolter); se describen y debaten las propuestas renovadas de un arte participativo y colectivo (Lévy), y finalmente se proponen algunas conclusiones y acciones concretas.

Palabras clave: posmodernidad, cibercultura, autor, narrativa digital.

Este artigo tenta descrever o “golpe de graça”, que sofre a figura do autor tradicional dada às possibilidades estéticas e criativas abertas pelo ciberespaço e pela cibercultura. Nós analisamos as expectativas que sobre o assunto tiveram alguns dos chamados pós-estruturalistas (Kristeva e Bajtin); analisamos as propostas e as conclusões provisórias sobre o hipertexto dos teóricos (especialmente Landow e Bolter); descrevemos e discutimos as propostas para uma renovada e participativa arte coletiva (Levy) e, finalmente, sugerimos algumas conclusões e ações concretas.

Palavras-chaves: posmodernidade, cibercultura, autor, narrativa digital.

This article attempts the description of the fate suffered by the traditional figure of the author in front of the creative possibilities that the cyberspace and cybersulture have opened. We review the expectations about the matter of the so-called post structuralists (Kristeva and Bajtin), discuss the proposals and provisional findings of hypertext theorists (especially Landow and Bolter); and describe and discuss proposals for a renewed participatory and collective art (Levy); finally we suggest some conclusions and specific actions

Key words: postmodernism, cybersulture, author, digital narrative.

Dibujo EMBERA: Astrid Ulloa

ORIGINAL RECIBIDO: 14-I-2008 – ACEPTADO: 14-II-2008

* Escritor e investigador, Doctor en Filología por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), y Magíster en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá (Colombia). E-mail: jarodri@javeriana.edu.co

Extensa y forzosa introducción: la novela posmoderna

En mi libro *Para el estudio y disfrute de las narraciones. Narratología* (2004), hago una síntesis de las posiciones contrastantes frente a la genealogía y el futuro de la novela de dos autores paradigmáticos: Mijaíl Bajtín y Julia Kristeva. Propongo allí que si bien ambos han demostrado que la novela es un producto y una expresión de lo moderno (del hombre moderno, con su capacidad de secularizar la historia y de expresarse con una sicodinámica textual muy depurada: la escritura), ese paralelismo entre el surgimiento de la modernidad y la aparición y consolidación de la novela, juega en dos sentidos opuestos. Para Bajtín es claro que la novela es el texto por excelencia de la modernidad, de la cual hereda sus rasgos constitutivos. Por su parte, los estudios de Kristeva desembocan casi premonitoriamente en la pregunta sobre la pertinencia de la novela en nuestra contemporaneidad, al señalar no sólo sus alcances sino sus límites.

A diferencia de Bajtín, quien confía en la re-constitución constante del género, Kristeva plantea su disolución en varios espacios posibles. En primer lugar, lo que ella llama “el retorno a la tradición carnavalesca”, lo cual se traduciría no sólo en el fin mismo de la novela, sino en la destrucción de su mayor descubrimiento: el signo, es decir, constituiría la devastación de la idea, presuntuosa, de que la palabra escrita es la mejor estrategia para “re-pre-

sentar” el mundo. Kristeva insiste permanentemente en que la novela no logra, no puede, configurar un espacio “volumétrico” (es decir, un espacio donde cabría toda la realidad del mundo), pues su capacidad de representación está limitada por la estructura lineal y bidimensional del libro¹.

Kristeva también predice otra forma de disolución de la novela, rela-

más multilingüismo y dialogismo que promueva.

La novela no podrá, entonces, asumir su tradición carnavalesca a menos que renuncie a su voluntad programadora (a la idea de que la escritura y sobre todo la escritura de un autor privilegiado y autoritario es la mejor estrategia de representación del mundo). Al mismo tiempo, dicha renuncia arrasaría con la escritura como expresividad subjetiva y su resultado sería la productividad, pero no ya sólo del autor, sino, y sobre todo, la del lector: el hacer como goce. La relativización del significante iniciada por la novela, tendrá que ser acompañada por la relativización del significado. Las alternativas son interesantes aunque escandalosas: como en Joyce: destrucción del lenguaje; como en Becket: aniquilamiento del género; como en el surrealismo: suplantación de la escena; como en el *happening*: pura representación; como en el hipertexto: disolución del escritor en una nueva figura, el escribelector. En Kristeva, el fin de la novela se proyecta en el abismo.



Cultura Tumaco, Nariño. Anciana [en piedra], de 31 cm de alto. 500 a.C. 300 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

cionada con el socavamiento de la función del autor. Esa figura que requiere la novela para su expresión es quizás el factor de mayor contradicción que encuentra Kristeva frente a las dinámicas del carnaval. Si la novela necesita de un “principio programador”, es decir, de una voz privilegiada que recoja lo externo y lo vuelque en una escritura, en un signo, el carnaval deja de existir en la novela, por

Con la denuncia que hace Kristeva del carácter engañoso del proyecto de novela moderna, se inaugura una visión posmoderna del destino del discurso literario. En efecto, las advertencias de Kristeva sobre las dificultades de la novela para desprendérse de las obligaciones del sentido y del orden, han tenido una reacción en el ámbito de la creación y la crítica literarias que si bien no alcanza a superar del todo esas contrariedades denunciadas, sí ha gene-

rado en cambio una estética que en algún momento empezamos a llamar posmoderna.

En esta estética se tratan de “corregir” las pretensiones del proyecto narrativo moderno y por eso, en primer lugar, se empiezan a dar obras que cuestionan la verdad narrativa, esto es, obras que se proponen explícitamente mostrar cómo, si toda verdad es relativa y no absoluta, habrá que incluir la relativización de la “verdad narrativa” misma. Un paso definitivo en la deconstrucción de la verdad narrativa es cuestionar la autoridad del autor de novelas. La figura del autor empieza a ser asumida más como la de un “ensamblador” de diversos fragmentos de la cultura y como un editor de *collages* o textos. El escritor posmoderno es consciente del sentido discursivo del mundo y del carácter parcial e ideológico (es decir, ficticio) que le da cualquier discursivización.

En suma, la escritura posmoderna juega a romper las fronteras entre realidad y ficción, no sólo porque dinamiza radicalmente el potencial mismo de esta última (todo es ficción, la realidad es una ficción), sino porque admite como premisa ontológica la textualidad del mundo (la realidad considerada como texto, la intertextualidad como única referencia posible). En segundo lugar, la escritura posmoderna descree de la “autoridad narrativa” de una única voz privilegiada que da cuenta de la verdad y de la coherencia del relato. En tercer lugar, el escritor posmoderno reclama como pertinente no tanto una homogeneidad de la obra como su problematización, su fracturación, y esta problematización se introduce en la ficción misma, generalmente en forma de autoconciencia

del proceso creativo, es decir, de *metaficción*. En cuarto lugar, la obra posmoderna admite no sólo la intertextualidad (es decir, el recurso a otros textos), sino incluso el plagio y la citación irónica, en un intento por relativizar el proceso mismo de significación, entendido éste como algo clausurado con la sola presentación de la obra al lector. Finalmente, la obra posmoderna promueve abiertamente la participación del lector, la “doble productividad”, ya sea a través del juego o a través de la puesta en marcha de conciencias paralelas de interpretación.

Ahora, si bien la “novela posmoderna” ejerce una “corrección” de los defectos del proyecto narrativo moderno, en realidad la posmodernidad irrumpie configurando otras alternativas narrativas, enfocadas sobre todo en la exploración de hibridaciones y mezclas de géneros. Una de las más interesantes formas de la narrativa posmoderna de este tipo es la llamada “literatura testimonio”. En ella se presenta un estatus híbrido entre documento y ficción que la aparta de la estrechez de los géneros tradicionales. La elaboración literaria le corresponde a un escritor que domina las técnicas culturales requeridas, pero el trabajo se hace en equipo con el “testigo” no letrado, quien de esa manera adquiere voz y circulación cultural más amplia. Puesto que el “testimonio” resulta del trabajo conjunto de miembros de culturas diferentes, ofrece la posibilidad real para un diálogo intercultural, como lo quería el credo del carnaval.

Los casos de la novela posmoderna, y específicamente de la novela testimonio, se pueden considerar como ejercicios que subsanan en

buena parte los defectos del proyecto de la novela moderna, pero en realidad sólo lo hacen a medias, debido principalmente a que no abandonan el soporte físico (el dispositivo diré ahora) de la expresión libre. Es cierto que el libro ha dejado de ser el fetiche de la escolástica, que el autor se desvanece en la simulación de los ejercicios de edición o detrás de las voces de los testigos, que se han denunciado y demostrado los falsos alcances de la escritura y que la figura del lector se ha encumbrado hasta hacerse imprescindible para el ejercicio literario; pero en realidad han quedado sin resolver las limitaciones que ofrece el libro como objeto y soporte de la expresión. Sólo cuando aparece un nuevo soporte, una nueva tecnología de la palabra y de la expresión, es cuando se puede hablar de una superación cabal de las limitaciones de la novela. Esto no quiere decir que la novela (y especialmente la novela posmoderna) pierda funcionalidad, sino que, en tanto sustancia narrativa, se enfrenta ahora a novedosas posibilidades, abiertas por el uso estético de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y por el aprovechamiento de nuevos soportes expresivos como el hipertexto.

Ya Landow, en su libro *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995), notaba la diferencia de tono que existe entre las denuncias de autores como Kristeva y el anuncio de las nuevas posibilidades expresivas y comunicativas que hacen los escritores que han tenido contacto con los nuevos soportes. Mientras que la mayoría de los autores posestructuralistas, nos dice Landow, son un modelo de solemnidad, desilusión extrema y valientes sacrificios de posiciones huma-

nistas, los escritores de hipertexto resultan abiertamente festivos. La situación se explica por el hecho de que los críticos y autores de lo que hemos llamado atrás el proyecto representacional de la novela, hacen su denuncia desde el lado antiguo, es decir, desde las limitaciones de la cultura impresa, mientras que los escritores hipertextuales tienen una experiencia completamente distinta. “La mayoría de los posestructuralistas [dice Landow] escriben al crepúsculo de un anhelado día por venir; la mayoría de los escritores de hipertexto escriben sobre muchas de las mismas cosas, pero al alba” (1995: 113). Pues bien, yo me sumo a esta posición y considero que con la emergencia de la posibilidad enunciativa hipertextual, con la consolidación del ciberespacio como infraestructura de dicha enunciación y con la emergencia de una cibercultura, hemos superado la noche posmoderna y tenemos buenas razones para mirar adelante con entusiasmo.

Anticipaciones y convergencias

En el primer capítulo de *Hipertexto*, Landow (1995) afirma que las declaraciones de algunos teóricos de la literatura (especialmente Derrida y Barthes) y del hipertexto (Nelson y Van Dam) han ido convergiendo en un grado notable. Esta convergencia se podría apreciar a partir de dos circunstancias. La primera es el hecho de que, desde sus respectivas disciplinas, estos cuatro autores insisten en la necesidad de abandonar los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerar-

quía y linealidad para sustituirlos por otros basados en ideas como multilinearidad, nodos, nexos y redes. La segunda es que el hipertexto, en tanto facilidad tecnológica disponible, permite hoy verificar la manera como, mientras la teoría crítica anticipa una teorización del hipertexto, éste promete encarnar y demostrar varios aspectos de la teoría.

posmodernismo), la novela como conversación (Sterne), el recurso al palimpsesto (James Joyce), las figuras del agotamiento de la literatura impresa (Borges), la narrativa fragmentada (Marc Saporta) y la escritura múltiple (Borges, Cortázar).

Me interesa aquí, más que detallar los casos concretos de estas anticipaciones, resaltar las afirmaciones con las que Bolter constata la plena encarnación de dichas anticipaciones en la ficción hipertextual. Estos son ejemplos del talante de sus afirmaciones: 1) el hipertexto reelabora, reevalúa y potencia estas técnicas que ya había desarrollado la ficción impresa; 2) tanto los escritores modernos como los posmodernos tenían la intención de rehacer la ficción escrita desde “adentro”; 3) los autores de hipertexto han remediado esa tradición desde la perspectiva proporcionada por una nueva técnica de la escritura; 4) es necesario revisar toda esa tradición de experimentación a la luz de la nueva tecnología; 5) el medio electrónico proporciona un



Cultura Tumaco. Cabeza en arcilla gris, s. d. Archivo fotográfico del ICC.

Pero más que este interesante recorrido (que el lector puede revisar en el apéndice de mi libro, *Hipertexto y literatura*, 2000), voy a sintetizar aquí la exposición que hace David J. Bolter en su artículo “Ficción interactiva” (2006) en el que nos ofrece un interesante panorama de anticipaciones desde lo que podríamos llamar los ejercicios literarios modernos y posmodernos, entre los que menciona e ilustra: la retórica de lo multilínea (James Joyce), la tradición de lo experimental (surrealismo,

nuevo conjunto de técnicas para transmitir la tensión (explorada y prevista por la ficción impresa) entre la corriente lineal de la narración y la serie de pensamientos asociativos provocados por ésta; 6) las obras de autores que van desde Laurence Sterne hasta Borges no sólo son exploraciones de los límites de la página escrita, sino también posibles modelos para la escritura electrónica; 7) la escritura electrónica no finge al autor múltiple o al lector participativo: los exige; 8) las exploraciones modernas

y posmodernas pertenecen al espacio de la ficción impresa, constituyen imágenes de algo irrealizable en ese medio, pero deseado como posibilidad; 9) podemos considerar muchas de estas obras como ficciones interactivas que operan bajo las limitaciones impuestas por la imprenta; 10) la ficción hipertextual pidió prestado y remedió el sentido de rebeldía y logra sin esfuerzo aquello que los escritores experimentales del texto impreso sólo conseguían con grandes dificultades; 11) en todos estos ejemplos, la ficción impresa se ve forzada a trabajar contra su medio: surge un conflicto entre el volumen como marco y el texto enmarcado, conflicto que el computador no tiene, pues ofrece un marco que se afloja siempre que el texto lo empuja; 12) como efecto, los lectores de hipertexto ya no sólo pueden escribir en él (no sólo sobre el texto), sino que incluso pueden alterar o completar episodios, todo lo cual se traduce en una cesión de responsabilidad que hace el autor. Esta cesión es tanto un desafío como una afirmación de que esta forma electrónica de lectura-escritura es más auténtica que la participación proporcionada a los lectores por una novela tradicional.

Todas estas afirmaciones se dirigen a demostrar que sólo bajo un nuevo dispositivo técnico (ciberespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición “rebelde” (posmoderna) de la escritura. ¿Pero eso es lo que quieren lectores y autores?

Si bien los sistemas de escritura electrónicos promueven la flexibilidad y el cambio como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la per-

manencia, propios del sistema de escritura ligada al libro, y pareciera que esta situación facilitara el camino hacia una nueva pragmática, en realidad la mayoría de los lectores actuales no están preparados para sustituir sus libros por computadores (Bolter, 1998). Más allá de las dificultades técnicas que retardan esa sustitución, lo realmente determi-

gicas de la estabilidad y de la autoridad que ofrecen los libros.

Ahora, ¿los autores dejan de existir realmente? ¿No se necesitan nuevas figuras o nuevas funciones de la autoría? ¿Qué del estilo, qué de la intención como sus signos? Siempre hemos identificado al autor con al menos dos características retóricas: el estilo y la intención, en la medida en que nos hemos acostumbrado a que es el autor quien controla los contenidos (intención) y la forma de su texto (estilo). ¿El hipertexto acaba con estas condiciones? Veamos esta cuestión apoyados en las reflexiones de Tatiana Sorokina.

Excuso: ¿y del estilo y de la intención qué?



Etnia Cuna, Chocó. Madera tallada, Soal mimí (detalle) de 55 cm de alto. Archivo fotográfico del ICC.

nante es la resistencia a valorar los nuevos parámetros de la interacción comunicativa. Todo indica que el lector no está dispuesto a apreciar todavía la flexibilidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes y se refugia en las necesidades psicoló-

En el artículo “La estilística desde un punto de vista hipertextual” (1999), Tatiana Sorokina nos recuerda que la idea del estilo en el texto impreso implica que todos los elementos que lo constituyen se encuentran en armonía y homogeneidad, y además apuntan a reforzar la característica de originalidad y singularidad de los textos. De otro lado, Sorokina considera que la propia formalización del pensamiento está predeterminada por el estilo, en la medida en que su expresión se prepara a partir de una producción elaborada y reglamentada, y por esto se afirma que si la forma de una expresión no concuerda con el tema y con el entorno extralingüístico, el cuerpo textual no alcanza el equilibrio y, por lo tanto, se le considera incongruente o mal hecho. Esta relación entre formalización del pensamiento y expresión textual conduce a Sorokina a afirmar que la creación de textos intencionales o ideológicos se vinculan necesariamente con el procedimiento estilístico.

Cuando se trata de hipertexto, la autora observa que ya no hay una organización tradicional ni lineal sino funcional y operacional, en cuanto los fragmentos que constituyen el hipertexto se arreglan para satisfacer las necesidades inmediatas del lector-usuario. Estilísticamente, estos fragmentos son variados, apuntan a la heterogeneidad y no obedecen a un orden prescrito, por lo que Sorokina caracteriza el estilo del hipertexto más bien con un “mosaico de estilos” combinados libremente. Esto explicaría en principio el desconcierto que produce la lectura de hipertextos entre quienes mantienen una idea muy clásica del estilo.

Sin embargo, la investigadora cree que es deseable asumir más bien una perspectiva alterna a este aparente caos del hipertexto. Una primera condición de esta perspectiva es la que se deriva de un lector que hace uso de la información hipertextual con base en una tarea específica que le permite seleccionar material y realizar funciones lógico-semánticas a partir de su interés concreto. Un segundo elemento lo da la misma tecnología, en cuanto ésta ofrece cada vez con mayor consolidación, entornos amigables que facilitan al lector generar textos estilísticamente lineales o más o menos homogéneos.

Sorokina finaliza con la siguiente observación: la escritura electrónica o hipertextual cumple además una función “ideológica” que consiste en cuestionar, a través de su práctica, la fidelidad cabal de ciertas normas y reglas de la estilística. La práctica del hipertexto hace visible no sólo la complejidad y la incertidumbre del

discurso sino de la existencia misma. Para Sorokina, la heterogeneidad estilística del hipertexto manifiesta la heterogeneidad de la propia vida; y esta descolonización estilística produce como efecto positivo la posibilidad de incorporar todos los sistemas semióticos, reunirlos y disolverlos unos en otros. Sorokina considera finalmente que el hipertexto evidencia la necesidad de cambiar los enfoques y las concepciones tradicionales para abrirnos a una nueva tolerancia teórica en la que se pueda apreciar como



Etnia Noanamá, Chocó. Jais (detalle), 11 cm de alto en balsó y pintado. Archivo fotográfico del ICC.

positiva la posibilidad de contar con soportes en donde toda la variedad de posiciones y contrariedades coexisten.

Del sujeto débil al ingeniero de mundo

Según María del Pilar Lozano (2007), el efecto correspondiente en el individuo a una desestabilización ontológica de lo real como representación (característica clave del paradigma posmoderno) es la emergencia

de un sujeto débil, es decir, el fin del ideal moderno del sujeto (uno más de los metarrelatos de la modernidad). Este sujeto débil es un individuo incompleto, incapaz de distinguir entre verdad y mentira, múltiple, paradójico, una caricatura del sujeto humanista y cartesiano, un individuo incapaz de relación auténtica con los otros. ¿Cómo afecta ese “debilitamiento” del sujeto la figura del autor en el ámbito narrativo?

El autor posmoderno, en palabras de Lozano, ya no es el creador omnipotente capaz de hacer surgir un microcosmos consistente, sino un ser itinerante que se identifica con el desconcierto y la incertidumbre de la exploración y el descubrimiento, un ser abocado a la búsqueda ontológica, que recurre a los disfraces de la polifonía, que se esfuerza por lo mismo en articular las voces múltiples de modo que no conviertan el texto en algo ininteligible.

De otro lado, el autor se impone como suprealidad en su propia ficción y se convierte así en ficción también: “la entrada del autor en el mundo ficcional y la confrontación con sus personajes en su papel de autor es uno de los *topoi* posmodernos centrales. El posmodernismo ha vuelto a colocar al autor en la superficie, mediante intervenciones metaficcionales, lo ficcionaliza y lo mata como ente real” (Lozano, 2007). En tanto sujeto semiótico, el autor posmoderno ya ni siquiera es el origen de su propio discurso y se dedica a actos de apropiación radical. El recurso a la autobiografía (otro de los tópicos posmodernos) se de-

sarrolla ahora con el fin de hacerse más “real”, funciona como mundo yuxtapuesto que también desestabiliza ontológicamente y produce el mismo efecto que la introducción de personajes de otras novelas o de personajes históricos en la ficción: irrespetar las fronteras ontológicas

Pero eso que puede verse como un recurso desesperado (destruir la ilusión representacional a como dé lugar, con el fin de demostrar que toda realidad no es más que el “efecto” del lenguaje, que el mundo es siempre representación), puede apreciarse desde otra perspectiva: la de la cibercultura.

Pierre Lévy, en su artículo “Sobre la cibercultura” (1998), distingue tres momentos de la evolución cultural así:

- El de sociedades pequeñas y cerradas, de cultura oral, que vivían una totalidad sin universalidad.
- El de las sociedades “civilizadas”, imperiales, que utilizaban la escritura e hicieron surgir una universalidad totalizadora.
- El de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades, e inventa una universalidad sin totalidad.

Lo común de estos tres tipos de cultura es la idea de universalidad. Mientras en el primero era posible el sentido, éste (la totalidad del conocimiento) era apenas local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, debido al descubrimiento de la escritura, se hace posible una práctica de la universalidad

entendida como la fijación del sentido (clausura semántica). Así es como las obras se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, independientemente de su proceso de producción: la obra escrita se hace autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura, en la medida en que su base se hace “textual”.

En la tercera fase, el concepto de totalidad (y también las estéticas de la totalidad) es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otra manera: ya no depende del cierre del sentido (de la clausura semántica), de la posibilidad de completar un trayecto, sino de la posibilidad de conectar muchos: la interconexión generalizada.

En la medida en que la interconexión y el dinamismo en tiempo real de las memorias en línea hacen de nuevo compartir el mismo contexto (como en la situación anterior a la escritura), se disuelve la pragmática de comunicación que se había vinculado a lo universal y a la totalidad y se empieza a dar una comunicación recíproca, interactiva, ininterrumpida, unida a una comunidad activa (Lévy, 2007). Emerge un nuevo universal que, en cuanto más universal (interconectado, extendido, interactivo) es menos totalizador, pues cada conexión, cada nuevo aporte añade heterogeneidad, nuevas fuentes de información, nuevas líneas de fuga y nos hace participar más intensamente. Ya no se hace necesario fijar, ni construir homogéneamente. Un nuevo universal que tiene como dispositivo el ciberespacio, entendido como práctica de comunicación

interactiva, recíproca, comunitaria e intercomunitaria que constituye el horizonte del mundo virtual; un “mundo” vivo, heterogéneo e intotatalizador en el que cada ser humano puede contribuir y participar. Surgen así verdaderos colectivos inteligentes que no someten ni limitan las inteligencias individuales, sino que, por el contrario, las exaltan, las hacen fructificar y les abren nuevas potencias. Este sujeto transpersonal no se contenta con minar inteligencias individuales, sino que hace crecer una forma de inteligencia cualitativamente diferente, que viene a añadirse a las inteligencias personales, una especie de cerebro colectivo o de hipercorteza.

El autor y la obra en la cibercultura

La filosofía posmoderna ha descrito muy bien el estallido de la totalización, cuando descubre que ya no hay un sólo sentido sino una multitud de proposiciones que luchan por su legitimidad (y se hace imposible entonces, la consistencia, el metarrelato). Pero la posmodernidad confundió totalidad con universalidad. En palabras de Lévy, “la posmodernidad tiró el bebé de lo universal dentro del agua sucia de la totalidad” (Lévy, 2007: 94). Si bien la totalidad puede entenderse como el consenso estabilizado del sentido (discurso, situación, conjunto de acontecimientos, sistema, etc.), la universalidad debe entenderse como la presencia (virtual) de la humanidad en ella misma, y esa presencia virtual, en la cibercultura, aparece desligada de la condición de identidad global en el sentido (mismidad) y se define más bien como posibilidad de comunión en la diferencia.

Así es como se comprende la perspectiva de la cibercultura frente al autor y el programa mismo del arte en la cibercultura. Partiendo del hecho de que el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual (entendido no tanto como simulación informática del mundo tridimensional, sino como reserva digital de virtualidades sensoriales que sólo se actualiza en la interacción, lugar de encuentro para lo colectivo), lo importante ya no sería ni el sentido, ni el estilo, ni la intención, sino la disposición de medios para que esa interacción individual y/o colectiva se dé efectivamente. De ahí que Lévy proponga como figura del nuevo artista no al autor, sino al ingeniero de mundo, figura encargada de las virtualidades, de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, que coordina los equipos colectivos de cognición y de memoria y que estructura la interacción. Ingenieros de mundo son pues, los inventores de programas para el trabajo y el aprendizaje colaborativo, los creadores de videojuegos, los artistas que exploran las fronteras de los dispositivos interactivos.

Surge otra pragmática, otra estética, otros géneros: obras interactivas que exigen la implicación de aquellos que las prueban. El interactuante participa en la estructuración del mensaje que recibe. Las creaciones colectivas se vuelven el paradigma (ya sean éstas los dispositivos para la colaboración u obras multiparticipantes como tales); emergen así obras-flujo, obras-proceso, obras metamórficas, obras-acontecimiento, obras que ex-

plotan al máximo las posibilidades ofrecidas por la interacción, la interconexión y los dispositivos de creación colectiva; obras que alcanzan su universalidad por el efecto de la interconexión y que ya no necesitan legitimarse por una significación válida en todos los sitios; universalidad por contacto en obras que pierden así la necesidad de autor (en el sentido de garante de un sentido estable), y se desarrollan en entornos en esen-

2) el enmañaramiento de jerarquías, y sobre todo; 3) una dinámica autopoética y autoorganizadora de las poblaciones mutantes. Un esquema de tal arte de la cibercultura se actualiza socialmente a través de la vida de las comunidades de práctica, cognitivamente por los procesos de inteligencia colectiva y semióticamente bajo la forma del gran hipertexto o metamundo de la red (Lévy, 2007: 121).



Etnia Tukano, Vaupés. Vestido ritual, ceremonia del Yuruparí (detalle), 110 cm de alto, en corteza de árbol. Archivo fotográfico del ICC.

cia inacabados; obras que promueven no sólo los sentidos variables que sus exploradores descubren, sino que les ceden las tareas de construcción del orden de la lectura y de las formas sensibles. Todo esto hace que el acto máximo de creación en la cibercultura sea generar el acontecimiento para una comunidad, incluso constituir el colectivo para el que ocurrirá el acontecimiento, con tal que se asegure: 1) la posibilidad de conexiones entre mundos heterogéneos y la multiplicidad de centros en red abierta;

Ahora, no se trata de sustituir un arte por otro, sino de tener conciencia y de valorar los géneros emergentes que se añaden a la reserva cultural. El declive de la figura del autor (y del grabado) concierne sólo a las obras que se vinculan a la cibercultura, donde se da una decadencia necesaria (y nada trágica) de la figura del autor. Pero las posibilidades que abre el mundo virtual, extienden las potencias de la expresión (artística) a escenarios insospechados.

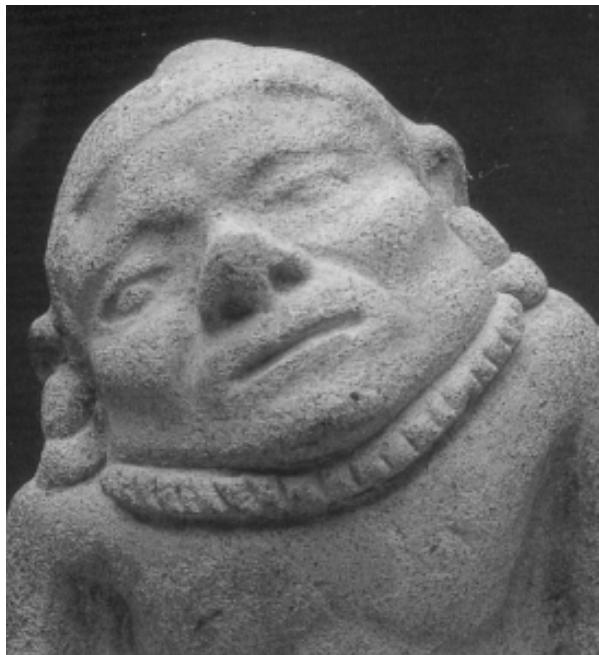
Conclusiones

1. Cuatro ideas subyacen en este artículo y lo atraviesan. La primera se puede sintetizar así: las reflexiones, descubrimientos y descripciones que la llamada (teoría o filosofía de la) posmodernidad esgrimió en su momento, constituyen anticipaciones y deseos de algo que sólo ha podido encarnar recientemente, en el ambiente de una cultura de la sociedad digital: el mundo de la virtualidad; por lo tanto, se hace necesaria una mirada retrospectiva que le dé un nuevo y más completo sentido a dichas "anticipaciones". La se-

gunda idea complementa la primera al sostener que esa “encarnación” de las ideas posestructuralistas y posmodernas se ha producido gracias a la emergencia de un nuevo dispositivo cultural, cuya infraestructura es el ciberespacio y cuyo programa es la cibercultura. La tercera consiste en la adherencia a la mirada, según la cual, la emergencia de la cibercultura no responde tanto a un simple determinismo tecnológico (producto de la consolidación de las llamadas “nuevas tecnologías de la información y la comunicación”) como a una compleja convergencia de ideas, proyectos sociales, utopías, intereses económicos y estrategias de poder que ha encontrado en ciertas condiciones del ambiente contemporáneo una salida viable aunque no necesariamente homogénea. Finalmente, con la cuarta hago mía la advertencia de Michelle Serres en su bello e iluminador *Atlas*, según la cual, ninguna técnica tiene posibilidades de extenderse si no reactiva una aptitud, humana o cultural, ya existente (Serres, 1995). Esto es: de nada sirve el mundo virtual si no lo entendemos y lo potenciamos como el medio para hacer posibles muchos de los sueños entrevistos en nuestras visiones posmodernas. O, de otra forma: es tarea de los actores sociales, y en especial de los activistas culturales, la consolidación de una cibercultura. Implícitas unas veces, evidentes otras, estas cuatro ideas constituyen el soporte de la exposición que sobre la figura del autor y sus consecuencias para lo que he llamado los nuevos órdenes de la creación artística, he querido plantear en este artículo.

2. Concretamente, nuestra experiencia particular con la narrativa digital nos ha conducido por el camino de una interactividad participativa creciente: desde la creación de *Gabriella infinita*², un hipertexto para “explorar” y para “leer”, hasta *Golpe de gracia*³, que potencia la participación del usuario, permitiéndole interactuar con distintos escenarios tanto narrativos como discursivos. Sin embargo, a partir de ahí hemos

ción de la escritura y de la lectura (profundidad), ¿se puede pedir algo más? Sí. Y es precisamente lo que justifica el nuevo proyecto (al que le hemos dado el nombre de *narratopedia*⁴): dar el paso hacia el paradigma de la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa, abandonar definitivamente el esquema de la creación de autor para disponer ahora los medios de la expresión grupal.



Cultura Tumaco. Sibato en cerámica de 13.5 cm de alto (detalle). 500 a. C. al s. I d. C. (r). Archivo fotográfico del ICC.

llegado a un punto de quiebre: o producimos obras del modo en que lo hemos venido haciendo (es decir, reuniendo ad-hoc equipos especializados al estilo de los equipos cinematográficos), lo que resulta en obras de “autor” para ser usadas más o menos pasivamente, o nos lanzamos a un cambio de paradigma: es cierto, con *Golpe de gracia* logramos una alta interactividad, una muy buena articulación multimedial, una bella multiformidad, así como la promo-

Siguiendo a David Casabuberta (2003), la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital es la creación colectiva, favorecida hoy como nunca por las llamadas tecnologías de la cooperación (Rehingpold, 2002) o *software social*. Efectivamente, el centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar a ser el espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, sino de forma colectiva. Por tanto, el artista deja de ser creador stricto sensu para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista. El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, un medio en el que sea el espectador el que se exprese, en el que sea el espectador el que cree.

Narratopedia quiere ser eso: una plataforma, un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Parafraseando a Pierre

Lévy (2004), al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, Narratopedia opondrá un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones y mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, la narratopedia contendrá tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. Narratopedia espera multiplicar los enunciados no discursivos.

Citas

1 Este “retorno al carnaval” posiblemente se produzca hoy con la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y muy especialmente con el descubrimiento del soporte hipertexto interactivo. Desde este punto de vista, es posible comprender el propósito de la novela hipertextual de superar esa “incapacidad” estructural que le impidió a la novela tradicional liberarse de su dependencia del sujeto del discurso, como una recuperación de los orígenes carnavalescos: en la práctica hipertextual no sólo es posible, sino necesario, invertir el orden jerárquico de la expresión, vencer la separación entre escritor y lector y remplazar esa distancia artificiosa por un contacto libre, espontáneo, por un nuevo modo de relación, y también abrirse a lo que normalmente está prohibido o impedido por la expresión tradicional, basada en la forma libro. El hipertexto, en ese sentido, aproxima, reúne, democratiza; destrona la dimensión monológica y se abre a una dialogía ya no tanto representada como real, extendida y viable. Finalmente, el hipertexto, en la medida en que su lugar de desarrollo y dinámica es la red electrónica, garantiza ese lugar público y abierto propio del carnaval, y aproxima por

- eso la práctica hipertextual a lo popular y familiar.
- 2 Ver <http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita>, *Gabriella infinita* (2002) y *Golpe de gracia* (2006) del escritor Jaime Alejandro Rodríguez, son otras dos muestras de las posibilidades expresivas del medio. *Gabriella infinita* fue primero una novela (1994), después un hipertexto (1999) y finalmente un hipermedia. La versión hipermedial de *Gabriella* es el intento por generar una obra que contuviera la mejor solución de algunos de los potenciales hipertextuales y audiovisuales que contenía el formato novela. Este paso del texto al hipertexto exigió una reconfiguración del texto original, así como el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil, una mejor solución a las sugerencias audiovisuales, una interfaz altamente interactiva y el ensamblaje de los distintos elementos multimediales como audio, videos, animaciones e infografías.
- 3 Ver <<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>>. En contraste, *Golpe de gracia* se diseñó desde el comienzo como una pieza hipermedial interactiva, que combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación, y que narra la historia de un personaje que sufre una experiencia de “casi muerte”, situación que se utiliza como metáfora de la transición cultural contemporánea. El multimedia está compuesto por tres “mundos narrativos” (*Cadáver exquisito*, *Línea mortal* y *Muerte digital*) y cuatro “salas de profundización” (juegos, lectura, estudio, construcción). Propone diversos grados de interacción que van desde tomar decisiones para realizar los recorridos hasta la construcción colectiva del texto, pasando por la participación en varios juegos interactivos.
- 4 Ver: <<http://tic.javeriana.edu.co/narratopedia/>>.
- en: Georffrey Nunberg (comp.), *El futuro del libro. ¡Esto matará eso?* Barcelona, Paidós.
- _____, 2006, “Ficción interactiva”, en: María Teresa Vilariño y Anxo Abuín González (comps.), *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*, Madrid, Arco Libros.
- CASACUBERTA, David, 2003, *Creación Colectiva. En Internet el creador es el público*, Barcelona, Gedisa.
- LANDOW, George P, 1995, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós.
- _____, (comp.), 1997, *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós.
- LÉVY, Pierre, 1998, “Sobre la cibercultura”, en: *Revista de Occidente*, No. 206, junio, Madrid.
- _____, 2004, “Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio”, disponible en: <<http://inteligencia.colectiva.bvsalud.iorgconsultado>>, consultado en: marzo 22 de 2007.
- _____, 2007, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos.
- LOZANO, María. 2007, *La novela española posmoderna*, Madrid, Arco Libros.
- RHEINGOLD, Howard, 2004, *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*, Barcelona, Gedisa.
- RODRÍGUEZ, Jaime, 2000, *Hipertexto y Literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- _____, 2004, *Para el estudio y disfrute de las narraciones. Narratología*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- _____, 2006, *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*, Bogotá, Libros de Arena.
- SOROKINA, Tatiana, 1999, “La estilística desde un punto de vista hipertextual. La lingüística, la teoría literaria y los problemas del estilo”, en: *Cuadernos de Literatura*, Vol. V, No. 10, julio-diciembre, Bogotá, Universidad Javeriana.
- SERRES, Michel, 1995, *Atlas*, Madrid, Cátedra.

Bibliografía

BOLTER, J. D, 1998, “Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura”,