



Mundos posibles, mundos expandidos. La potencia de lo digital en la obra JAR* y otras obras colombianas de literatura digital

*Jaime Alejandro Rodríguez¹

Introducción

VIII Hace años la cultura digital era un hecho extraño; pero hoy, en este escenario, se muestra que sigue siendo un fenómeno para pensar e indagar y en el que todo el mundo está interesado. Luego de escuchar las presentaciones de las investigaciones de las estudiantes de Maestría en Infancia y cultura de la Universidad Distrital, se puede observar la emergencia de sensaciones, sentimientos y constataciones que despiertan los efectos de la cultura digital en la vida de los niños. Sobre este tema debo advertir que he estado mucho más cerca de la literatura que de la educación. He hecho acercamientos tangenciales en la Maestría de Literatura en la Universidad Javeriana, en una investigación desarrollada en el municipio de Belén de los Andaquíes, la cual estudió el tema de la estética en un canal de videos, donde los niños expresan su cotidianidad. El estudio se abordó desde la literatura testimonial, según la cual en esta narrativa un testigo, necesitado por la situación de denuncia, “habla” a través de la pluma de un escritor, quien presta su capacidad y su técnica expresiva para dar salida a una expresión que de otro modo quedaría relegada a un espacio inocuo de comunicación. Se trata de oponer a prueba la capacidad de intermediación para que el relato entre a circular en otros medios.

En la Maestría de Educación y Comunicación de la Universidad Distrital dirigí un proyecto sobre la narrativa digital y primera infancia; la pregunta es si podemos hablar de esta relación. Sin embargo, el tema se abordó desde la alfabetización, en el sentido de contar oralmente qué imagina un niño. Por

ello, se denominó una perspectiva multimodal y se enfatizó en la necesidad de cambiar la secuencia de la alfabetización; es decir, de lo oral a lo visual.

También dirigí una tesis sobre la discapacidad y acceso a las nuevas tecnologías. Finalmente, menciono un trabajo con niños de 12-15 años, con los cuales hemos venido experimentando a propósito de enseñar las tecnologías, un trabajo con Narratopedía, que demanda de los estudiantes capacidades para el diseño y la creación.

En este contexto, podríamos afirmar que hay en Colombia un trabajo con lo digital y es necesario llevarlo a la escuela. La cultura digital no se asocia a un conocimiento de aparatos o máquinas; se trata más bien de investigar las prácticas y analizar sus narrativas. Es un trabajo difícil, pero necesario proyectar y desarrollar.

Con relación a los niños, el referente es que manejan pantallas desde muy temprana edad. Ello nos lleva a pensar que el mundo se ha transformado y nos enfrentamos a una fractura cultural, que si no la atendemos nos llevará a una situación de incertidumbre respecto a su educación y formación.

Desarrollo del tema

Para hablar de mi obra digital debo distinguir inicialmente tres escenarios:

1. El de los mundos actuales, propios de la experiencia cotidiana, empírica y que suelen ser una referencia creativa.
2. El de los mundos posibles, que pueden ser creados por la imaginación o por la alteración de los

1 Escritor, profesor universitario e investigador. Doctor en Filología (Uned, España), director de la Maestría en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana y coordinador de la línea sociedad del conocimiento, comunicación y procesos educativos del Doctorado en Ciencias Sociales y Humanas de la PUJ. Autor de múltiples novelas, libros de relatos, libros de ensayo.

tiempos y de las lógicas. Dentro de este tipo de mundos hay uno específico: el mundo de la ficción, que tiene como condición la concreción de esa ficción en un formato como el libro, el cine o los videojuegos.

3. El de los mundos expandidos, que hereda de los mundos posibles el paso del mundo real al de las ficciones; pero utilizando todas las posibilidades tecnológicas y digitales, sobre todo las del ámbito digital interactivo.

En la expansión utilizamos medios técnicos. La palabra escrita ya es una tecnología, una manera de provocar alcances distintos a los de la palabra oral, natural, que se soporta, a su vez, en tecnologías materiales, como el libro, y tecnologías intelectuales, como lo son las capacidades de escribir, leer y de crear mundos posibles.

Se puede hablar de por lo menos cuatro posibilidades de expansión que nos ofrecen los nuevos medios digitales.

Remediación

La remediación es una manera de expandir los mundos tanto actuales como posibles. Consiste en trasladar una obra que ha sido hecha para un medio previo a la lógica de los medios posteriores; como ocurre en la adaptación cinematográfica de las obras literarias: hay una remediación, un pasar una obra de un medio escritural a uno audiovisual, cinematográfico, que es posterior. En principio, ese traslado, esa remediación, llevaría como condición que la obra previa se adapte a las condiciones semióticas, cognitivas y estéticas del otro medio. Las remediaciones están abiertas a múltiples posibilidades: de la escritura al cine, al cómic, al videojuego, a la animación audiovisual, a la realidad amplificada o se puede convertir una obra literaria en un ejercicio de red social. Hay tantas posibilidades de remediación como medios posibles y se puede hablar de remediación en muchos sentidos.

Hipermediación

Las obras hipermediales se fabrican siguiendo una lógica que reúne cuatro condiciones:

- Hipertexto:** generalmente se diseñan en formato

hipertextual, es decir, escritura no lineal.

- Multimedia:** incluyen y articulan diferentes morfologías, no solo la palabra, sino imagen, audio y animación.

- Interactividad:** exige acciones del usuario, como arrastrar el ratón o dar clic sobre algún enlace o sobre alguna figura o trabajar sobre pantallas táctiles; todas estas acciones diseñadas para producir efectos de variación de la imagen o del contenido de la pantalla. Una obra hipermedial tiene como condición promover adecuadamente la interactividad para que esta no se reduzca a avanzar o retroceder por la obra, sino sobre todo para que incorpore otro tipo de experiencias y sentidos.

- Conectividad:** las obras hipermediales se ponen en la red y allí entran en una relación con un conjunto de posibilidades de articulación con otras obras que también están en internet. Se pueden hacer enlaces a otras obras, se puede volver a la obra previa, se puede tener la experiencia de conjunto en la navegación que hacemos.

Creación colectiva

La era digital nos da la posibilidad de acercarnos al ideal de una creación colectiva. Wikipedia, por ejemplo, es una creación colectiva que todos nosotros podríamos intervenir para hacerla crecer; esa es su lógica y la de algunos ejercicios de wikinovela, de wikicontenidos en general que exigen que sean los usuarios, y no quien crea la plataforma, quienes amplían y crean contenidos; en eso consiste la creación colectiva. Es el público el que finalmente usa, apropia y desarrolla contenidos digitales.

Transmediación

Se ha puesto muy de moda en los últimos años y es la forma más reciente de actuación de la industria cultural. Consiste en la expansión simultánea de una obra a distintas plataformas y formatos. Una obra puede ser llevada al videojuego, al cómic, a la realidad virtual y a cualquier otro tipo de plataforma.

La transmediación generalmente exige como estrategia pensar desde el comienzo los destinos de la obra a partir generalmente de un formato original. Así, los proyectos de este tipo se planean para su expansión transmedial y aunque puede que no salgan

al tiempo todos los productos, desde el comienzo se diseña para que una novela, por ejemplo, diga lo que tiene que decir y calle lo que pueden decir mejor el cine o el videojuego, etc. Estrategias retóricas para diseñar la acción transmedia a partir de elementos que contiene la obra original son: las precuelas, las secuelas, adición de personajes a las series, la omisión, la trasposición, etc.

Esas cuatro dimensiones constituyen una estrategia de expansión de los mundos actuales y posibles con los que podemos jugar en la era digital.

Con relación al relato digital, podemos decir, que se trata de otro dispositivo para contar historias, que hace uso de lo multimodal y de la interactividad. Podemos afirmar que siempre hemos interactuado en interfaces de gestos, rostros, palabras e imágenes.

X Algunos autores prefieren llamar “hipermedias” a los soportes que incluyen recursos distintos de las palabras. Los modelos hipermedia se definen a partir de tres componentes: funcionan sobre hipertexto (escritura/lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.) y requieren de una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones).

Ahora, las utilidades de la informática ya no se limitan a facilitar el trabajo de escribir o a proporcionar recursos alternativos a la palabra escrita, sino que permiten crear nuevas estructuras discursivas y posibilitan la integración de elementos de expresión no verbales, logrando que la obra se convierta en una plataforma capaz de una interrelación artística muy eficiente. A estas plataformas se suelen llamar “entornos digitales”.

Se podría hablar de una estética digital que se caracteriza por: discontinuidad, interactividad, dinamismo y vitalidad, mundos etéreos, mundos efímeros y fomento de comunidades virtuales. Todo esto hace que las funciones del “escritor” y del “lector” se reconfiguren y hacen que el primero deba desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, viéndose además obligado a realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales. La narración que surge de esta virtualización de la escritura y de

la expresión es radicalmente distinta de los modelos narrativos derivados de la utilización eficaz del formato libro.

Gabriella infinita, un ejemplo de remediación

Voy a exponer ahora la relación de mi obra con estas formas de expansión que pueden considerarse como posibilidades para la creación literaria en la era digital.

Esta es una novela que escribí a finales de la década de los años 80 y que logré publicar en 1994, en formato de libro tradicional. Tuvo algunas dificultades de recepción porque tenía varias características que la hacían difícil de comprender por parte de los lectores, una era el carácter fragmentado. *Gabriella infinita* es una novela de unas 220 páginas que tiene 98 fragmentos, de distinta extensión (media página, página y media o máximo tres o cuatro páginas) y la linealidad de esos fragmentos tampoco estaba dispuesta de una manera muy fácil.

Por otro lado, algo que descubrimos después en la novela es que tenía una vocación multimedial. En una parte de la novela, Gabriella, la protagonista de la obra, se encuentra con los objetos que tiene en su cuarto otro de los personajes, Federico, que ha abandonado allí una grabadora, un reproductor de video, un computador, un libro... y ella va describiendo al lector de esa novela los objetos que va encontrando entre esos los que estoy mencionando y la relación específica con unos objetos que son básicamente medios distintos al libro.

A partir de su publicación en libro, *Gabriella infinita* empieza a tener una metamorfosis que la lleva primero al formato del hipertexto, porque descubrí esa posibilidad tecnológica en 1998, cuando este podía desarrollarse en forma primitiva y muy sencilla para conectar fragmentos, no necesariamente en una secuencia prevista por el escritor.

Publiqué *Gabriella* en formato libro después de pasar varios meses preguntando cuál sería el orden ideal de esos 98 fragmentos. Yo recuerdo que desplegué los títulos de los fragmentos sobre una gran alfombra de papel y los moví de un lado al otro, en secuencias, y jugué durante varios meses,

sin quedar satisfecho, imaginándome al lector posible, porque tenía en la cabeza a un lector tradicional que es un lector de lo lineal.

Finalmente, tomé la decisión de ordenar los fragmentos como se presentaron en el formato de libro, pero siempre quedé con la duda de qué pasaría si el lector fuera quien tomara la decisión de qué fragmentos leería y en qué orden. Justamente, hacia el final del mismo año de la publicación, descubrí en una conferencia, en la Universidad Javeriana, el tema del hipertexto y me puse a trabajar en él, tanto en la parte teórica como práctica. En 1997 o 1998 salió una versión hipertextual en la que ya el lector es el que decide cuáles fragmentos leer y en qué orden pasar por la novela; no hice ningún otro cambio que disponerlos en forma de enlaces. Hoy para nosotros es natural entrar a una página web y hacer clic aquí y allá, devolvernos; pero hace 20 años esa forma de publicar aún no tenía un ambiente cultural adecuado.

Luego, alguien, que leyó en esa forma hipertextual la novela, me hizo caer en la cuenta de cómo en el paso de *Gabriella* por la habitación de Federico entraba en contacto con contenidos que no eran necesariamente los de los libros y me propuso que hiciéramos una especie de metáfora de esos nuevos medios que aparecían narrados en el libro o en el hipertexto y volverlos una experiencia metafórica más directa para el lector. De ahí nació el proyecto hipermedial de *Gabriella infinita*, apoyado en 1999 por una beca del Ministerio de Cultura y publicado en el 2001. La novela en su formato hipermedial está disponible en la red todavía.

En el resultado, todo este ejercicio es una remediación, es decir, el paso de una obra literaria tradicional a un formato hipermedia. En eso consiste la remediación.

En el ejercicio personal de *Gabriella infinita* me acompañó un equipo técnico, que es el que realizó las ilustraciones, animaciones y me ayudó a hacer diseños interactivos de la obra, etc.. Pero, en últimas, mi autoría atraviesa todo ese proceso y el apoyo de este equipo desarrollador de la hipermediación lo convierte en coautor; desde este punto de vista me acerco también a la creación colectiva.

Esto nos dio al equipo que trabajó en *Gabriella infinita* y a mí una experiencia para lanzarnos a

un siguiente momento que fue la hipermediación como tal.

Golpe de gracia: ejemplo de hipermediación

Decidimos basarnos ya no en un libro escrito, sino armar un artefacto que desde el comienzo tuviera una lógica de hipermedia, que tuviera desde el inicio las cuatro condiciones que mencioné en la parte anterior: que diseñáramos una historia hipertextual, no lineal, la enriqueciéramos con multimedia. Así, generamos un producto multimedia mucho más rico que *Gabriella infinita*, creamos unas condiciones de interactividad más fuertes y, finalmente, jugamos con las posibilidades que ofrece internet como espacio de conectividad. En ese sentido, hicimos un ejercicio completo de hipermediación.

En *Golpe de Gracia* hay tres historias paralelas con las que el lector puede jugar. Puede avanzar en una o puede comenzar por otra. Dentro de cada mundo digital hay unas ciertas formas de interactuar, a través de juegos, de lectura de los temas y participando en ejercicios de escritura colectiva, como los cadáveres exquisitos.

XI

Hay una serie de elementos de interactividad y de conectividad que se suman y se vuelven mucho más complejos respecto a *Gabriella infinita*, que entre otras cosas tiene como origen un libro y su lógica limita de alguna manera las posibilidades del paso de un medio a otro.

Aquí no; aquí nace el proyecto con una lógica que tiene como condición las posibilidades digitales del internet. Lo que resulta curioso es que, como escritor además de los guiones, de la producción, de mi coordinación de los equipos técnicos produjo una obra literaria, pero, al contrario de *Gabriella infinita*, es una novela posterior que surge de la experiencia de creación de *Golpe de gracia* específicamente: la focalización de uno de los personajes (Amaury), que explica el título de la novela *El infierno de Amaury*.

Narratopedia, un ejemplo de creación colectiva

La Narratopedia es una plataforma que se diseñó y se publicó entre 2009 y 2010 en el ámbito de proyecto de investigación sobre narrativa digital, con

el apoyo de Colciencias y la Universidad Javeriana. Consistió en disponer una herramienta que permitiera convertir a los usuarios de internet en narradores digitales, que pudieran utilizar la edición digital de contenidos para narrar sus historias y, además, para trabajarlas colectivamente; ya sea porque creaban proyectos puntuales de narrativa o porque se involucraban en proyectos colaborativos. Pero, sobre todo, Narratopedia buscaba la cualificación del ejercicio de una narrativa digital a través de lo que llamamos la comunidad de narradores digitales.

En la primera versión de Narratopedia, los usuarios abrían carpetas, dependiendo de proyectos de producción colectiva de contenidos propuestos, y lo colectivo se daba en principio porque la publicación original de un usuario se podía convertir en objeto de comentario o de ampliación e intervención por parte de cualquier otro usuario.

Atrapados: un relato transmedia

XII La cuarta experiencia se dio en el ámbito de un proyecto de investigación que buscaba generar

experiencias de simulación de inteligencia colectiva. Se desarrolló un ejercicio transmedial, en este caso el paso simultáneo de *Atrapados*, un texto literario de mi autoría (proveniente de *Gabriella infinita*), a tres artefactos distintos: un cómic, un videojuego y un juego de rol.

El proyecto tenía como objetivo experimentar de distintas maneras y en varias plataformas, cada una con diferentes lógicas, un mismo problema de inteligencia colectiva que aparece en el texto original literario de *Atrapados*.

En ese texto hay 10 personajes que se ven obligados a sobrevivir porque se derrumba el edificio donde están, y la única manera de hacerlo es colaborando. En el paso del texto literario a los otros tres artefactos hicimos un ejercicio muy interesante y bastante creativo para llevar asuntos que están en la obra literaria a la lógica de esos artefactos. Así, por ejemplo, llevamos el texto al formato de la imagen articulada con texto que tiene el cómic, donde lo dramático de la situación y de algunos personajes se exagera; y en el caso del videojuego, siguiendo

Tabla 1. Narratopedia. Ejercicios colectivos

| | |
|--|---|
| Un ejemplo: la señora X, un hipermedia de autor | En este contenido, el usuario de la plataforma cuenta su historia a través de texto, video, audio, imagen. <i>La señora X</i> , aunque estaba abierto a colaboración, básicamente es una obra de autor que se va extendiendo por la creación de fragmentos en una dinámica similar a la del folletín: entregas parciales de la historia. |
| Historias de la ciudad universitaria, un motor narrativo | Este otro ejemplo de ejercicio colectivo de construcción de historias se desarrolló mediante la recolección de historias de los centros universitarios que se ubican en el centro de la ciudad. Recogimos historias que ocurrían en las universidades, construidas individual o colectivamente, y las insertamos en un mapa Google. Cada globo del mapa que se ve en la pantalla se puede abrir y allí aparece el comienzo de la historia y esta se puede continuar en Narratopedia, ya sea para leerla o para completarla. |
| Narratopedia <i>second life</i> | También creamos una versión inversiva de Narratopedia en <i>Second Life</i> : un mundo tridimensional interactivo y en el que ocurrían eventos preparados con unos elementos narrativos mínimos, para crear así una dinámica de creación colectiva en tiempo real. |
| P25: un performance electrónico | A finales del año 2010 propusimos una situación y unos elementos narrativos mínimos de una historia que sugería un mundo posible: un mundo en el que internet colapsa. Dimos acceso por 25 horas a los narradores convocados para este ejercicio para que participaran en un juego de roles. Estuvimos tres meses preparando la experiencia, hubo inscripciones en el proyecto, la gente se preparaba para participar, decidía el papel que jugaría en la historia. Se abrió Narratopedia a las 9 am y se cerró a las 10 am del siguiente día. En esas 25 horas hubo muchas intervenciones y fue un ejercicio muy rico de creación colectiva a partir de una historia apenas prefigurada. |
| Nova Narratopedia | Estos ejercicios y otros nuevos como la creación colectiva de novelas, el intercambio de blogs y ejercicios académicos colectivos se desarrollaron en una segunda versión de Narratopedia que hemos llamado Nova Narratopedia. Desafortunadamente, por razones de sostenimiento económico, hoy Narratopedia no está al aire. |

Fuente: elaboración propia.

su lógica, las situaciones literarias se convirtieron en situaciones de reto o rompecabezas que debe resolver el usuario; y los personajes se rediseñaron para que fueran percibidos como sujetos con poderes.

Para hacer una síntesis, toda esta experiencia creativa consistió en pasar de los mundos posibles a los mundos expandidos y estos, los mundos expandidos, orientados por cuatro técnicas de expansión que son: la remediación, la hipermediación, la transmediación y la creación colectiva.

Memorias y caminos

Finalmente, se realizó en el año 2016 un ejercicio hipermedial basado en experiencias autobiográficas personales. En esta ocasión se articularon dichos textos con “interpretaciones” en modo de animaciones que desarrolló la otra autora del proyecto y se utilizó un blog para dar espacio a la participación de los usuarios. El usuario jugador de la obra encuentra tres tipos de interfaces: la primera ofrece información básica como el concepto de la obra, los créditos y las instrucciones iniciales. En la segunda pantalla de esta interfaz, la voz del escritor introduce el proyecto y permite al usuario entender una primera lógica de actuación: navegar en la oscuridad y escuchar atentamente. Es una suerte de tutorial o de inducción al juego.

El segundo tipo de interfaces es dinámico. En cada una de las interfaces el usuario jugador encontrará las piezas de la obra navegando aleatoriamente por cinco escenarios diferentes, cada uno de los cuales contiene entre cinco y seis objetos interactivos. Finalmente, existen 32 interfaces específicas que contienen la información y la interactividad de cada uno de los temas de la obra. El juego de MyC consiste en descubrir, gracias a la percepción de dos índices que tienen que converger (un sonido y una imagen), lo que el sitio oculta: video animaciones, textos literarios o interactivos y entradas al blog.

Una vez ubicado en este nivel, el jugador puede navegar la interfaz cambiando el objeto (del video animado o del texto interactivo al texto literario) o puede ir a la entrada del blog, en la cual puede dejar su recuerdo o comentario y enseguida volver a

la plataforma, donde podrá reiniciar el juego desde uno de los cinco escenarios que aparecerá aleatoriamente (incluso puede volver al escenario de donde salió previamente). También puede abandonar la interfaz, en cuyo caso aparecerá aleatoriamente uno de los cinco escenarios contenedores de objetos interactivos. O simplemente abandonar la plataforma.

Un jugador asiduo encontrará mecanismos para navegar eficientemente la plataforma. Por ejemplo, puede aprender a reconocer los escenarios y la topografía de los objetos, no solo por las imágenes que van apareciendo, sino por los sonidos que emergen. Es de alguna manera un ejercicio adicional de memoria (visual/auditiva) que permite una mejor navegación. El efecto deseado del juego es activar la participación del usuario jugador en el blog de recuerdos. La idea es que los temas que forman parte de la navegación sean motivo de expresión del usuario, ya sea porque tiene algo que decir con respecto a ese tema, ya sea porque su memoria se activa, ya sea porque reacciona al contenido. En ese sentido, se espera que la lectura conduzca a la escritura, una lectura que no es solo lectura de textos, sino de imágenes, de sonidos, de interactividades.

XIII

Cinco obras literarias digitales colombianas

Para terminar, quiero mostrar aquí brevemente otras cinco obras literarias digitales colombianas.

El Alebrije

Hipermedia del 2002 que explota las posibilidades rizomáticas del multimedia y una muy buena cantidad de recursos mediáticos para contar una historia llena de relaciones que nos pone en contacto con corrientes espirituales mesoamericanas. En esta, la figura del alebrije mexicano sirve de símbolo y a la vez de artefacto para ofrecer su mensaje. En términos de sus recursos técnicos, se permite jugar con lo ergódico de una manera clara, y así dejar de lado la importancia central del texto, para que otros elementos mediáticos como el sonido, la animación o las fotografías manipuladas aporten voces al mismo.

Caminando Bogotá

Se trata de un hipermedia del 2008 que ofrece varias experiencias interactivas y recreación de diversos aspectos de la vida urbana en Bogotá (Colombia). Cada experiencia se “camina” en forma aleatoria (deriva) o siguiendo una secuencia sugerida, resultando en una experiencia inmersiva en el que el “lector” como jugador tiene un acercamiento experiencial a los acontecimientos propuestos. Para ilustrar este punto podemos rescatar el mini juego para “pintar” un muro virtual de grafitis, en el que el usuario puede desarrollar e integrarse y modificar la obra propuesta. Tiene la particularidad de haber sido desarrollado en un seminario de diseño interactivo de la Universidad Javeriana.

Mandala

XIV

Narra la vida y las emociones una mujer en su ir y venir por la literatura, la sexualidad y el universo muisca. Es una novela aleatoria que puede leerse en el orden que cada quien elija, propuesto o al azar. El universo de *Mándala* está construido desde una primera imagen muisca: un triángulo que sale de un lado, va hacia el otro y se vuelve a cerrar. Es la idea de un mundo en el que hay un lado de acá y un lado de allá. Un homenaje a Cortázar. Entonces, las siete partes de la novela tienen el lado de acá, que es el mundo de Amaura, la protagonista, una mujer que ha decidido dejar su trabajo como editora para iniciar una nueva búsqueda vital. El lado de allá son otras historias que van complementando ese mundo. Cada una de las siete partes tiene un allá diferente. En la primera, una profesora ayuda a un preso en la cárcel Modelo a escribir una novela; la segunda, es una serie de entrevistas sobre sexualidad; la tercera es una pequeña novela; la cuarta una crónica; la quinta un diario; la sexta es un ensayo; y en la séptima, el lado de allá y el lado de acá se unen en una sola historia

de amor entre Amaura y un abuelo muisca de la época contemporánea.

Lucrecia Daphne

Es un proyecto de relato digital interactivo en flujos de red y acciones colaborativas digitales, multimodales y análogas. Está construido a partir de fragmentos que cohesionan lo visual, lo sonoro y lo lingüístico. Esta cohesión no solo depende del autor primigenio, sino de varios coautores que enriquecen el relato con nuevos contenidos multimodales, digitales y análogos en redes sociales y espacios físicos. El resultado de esto pretende ser una suma en expansión constante de nuevas re-creaciones del relato inicial. Lдав es una ciudad intertextual en expansión, abierta a las acciones de coautores y colaboradores, y a las correspondencias inesperadas del universo ficcional con los infinitos relatos del ciberespacio. El proyecto plantea la posibilidad y práctica viable de una literatura digital inestable, transformable y en movimiento, basada en flujos de información y en procesos de creación colectiva que re-construyen y re-crean de manera constante una obra, haciendo borrosa la noción de autoría individual.

Ars Poética

Este trabajo consiste en una transcreación inspirada en el poema “Hasta que el verso quede” de Francisco Hernández, en la que el silencio es el único resultado posible de la tarea de depuración verbal que es en sí misma poética. Se trata de un poema en el que código-texto es la forma de recurrir a un “nuevo lenguaje” para hacer visible esta actividad poética en un mundo mecanizado y transmediático en el que se debe usar una codificación capaz de atravesar fronteras en un mundo globalizado. Su primera versión formó parte de la antología de poesía en código “code {poems}” compilada y editada por Ishac Bertran y publicada en el 2012.