



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**Habilidades y proceso de lectura para la
comprensión y el análisis de una obra de literatura
electrónica: *Tatuaje***

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN LENGUA
Y LITERATURAS HISPÁNICAS**

P R E S E N T A:

ANDREA MAGDALENA OLIVAS ALVARADO



**ASESOR DE TESINA:
DOCTOR ROBERTO CRUZ ARZABAL**

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX, 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mi asesor Roberto Cruz Arzabal porque su apoyo y su presencia fueron claves para que lograra concluir con éxito mi tesina. Gracias, Roberto, por estar al pendiente, por compartir tus conocimientos conmigo, por guiarme. Creo que es importante decir que tu guía fue mucho más allá de lograr la conclusión de esta tesina, de manera personal me ayudaste a crecer muchísimo y eso lo agradeceré para siempre.

A mis lectores de la tesina por su tiempo, sus comentarios y sus correcciones; su realimentación me permitió mirar otras perspectivas, aprender de ellas y conocer más.

A mi mamá Margarita Alvarado Arvizu por estar siempre al pie del cañón por mí, por apoyarme para poder abrirme camino en la vida y enseñarme a salir adelante sin importar las circunstancias. Gracias, mamá, porque definitivamente sin tu apoyo, amor y presencia lograr una licenciatura hubiera sido muy complicado. Gracias por creer en mí y apoyarme para estudiar esta carrera. Nunca has dudado de que puedo lograr lo que me proponga. Gracias por la confianza que me has dado siempre, incondicionalmente.

A mi familia por el apoyo y las enseñanzas que desde niña dejaron en mí y de las que tanto provecho y aprendizaje he obtenido.

A mí por la entereza y el valor de trabajar en mí y para mí, por el coraje de convertirme en la mujer que siempre quise ser. Por tener la seguridad de que, aunque los sueños y las metas parezcan imposibles, siempre se puede trabajar en ellos y alcanzarlos. Si algún estudiante lee esto, te digo que creas en ti, no tengas miedo, puedes lograrlo todo.

Índice

Introducción.....	4
CAPÍTULO 1. ¿QUÉ ES LA LITERATURA ELECTRÓNICA?.....	8
1.1 De la literatura impresa a la literatura en pantalla. Breve recorrido.....	8
Intertextualidad.....	21
Hipertextualidad e hipermedialidad.....	24
Narración hipermedia.....	27
Ergodicidad.....	29
Cibertexto literario.....	33
CAPÍTULO 2. E-LIT COMO RELATO MULTIMEDIAL.....	37
2.1 Intermedialidad.....	37
2.2 Medio.....	42
Adaptación, remediación y transmedialidad.....	46
2.3 Adaptación.....	48
2.4 Remediación.....	50
2.5 Transmedialidad.....	54
CAPÍTULO 3. LECTURA EN PANTALLA (DE LA LITERATURA IMPRESA A LA E-LIT).....	57
3.1 Habilidades y competencias de lectura.....	63
3.2 Comprensión y habilidades de lectura.....	67
3.3 Plataformas digitales y dispositivos electrónicos para escribir, leer o interactuar con una obra de <i>e-lit</i>	71
3.4 Presentación de la obra. <i>Tatuaje</i> : novela electrónica.....	79
3.4.1 Características de la novela policiaca.....	81
3.5 Características de la <i>e-lit</i> en <i>Tatuaje</i>	84
CAPÍTULO 4. EL PROCESO Y LAS HABILIDADES DE LECTURA PARA EL ANÁLISIS DE UNA OBRA DE E-LIT: TATUAJE.....	86
4.1 Panorama de la literatura electrónica en México.....	86
4.2 Proceso de lectura en la literatura electrónica.....	91
4.3 Habilidades, procesos y práctica de lectura en el contexto contemporáneo.....	105
4.4 Papel del medio para la comprensión de lectura en <i>Tatuaje</i>	111
4.5 Habilidades y proceso de lectura en <i>Tatuaje</i>	113
4.6 Intermedialidad, adaptación y medio en <i>Tatuaje</i>	115
CONCLUSIONES.....	122
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	133

Introducción

La investigación de esta tesina surgió de la necesidad de reflexionar acerca de la didáctica de la lectura de textos en internet y, específicamente, de pensar en cómo se leen los textos narrativos de literatura electrónica. También, de identificar métodos para guiar a un lector potencial en el proceso de lectura de estos textos. Saber qué habilidades de lectura se deben desarrollar, qué habilidades digitales apoyan el proceso de lectura y averiguar si este proceso es el mismo que seguimos en una narración literaria impresa; en qué difieren o en qué son similares. La didáctica de la lectura se ha hecho a partir de la lectura de textos narrativos impresos, por lo cual, ante la diversificación de medios en los que conocemos la literatura, es necesario ampliar las estrategias didácticas a fin de considerar la naturaleza del medio en el que la literatura existe. Para ello, utilizo como ejemplo la novela hipertextual *Tatuaje*, cuyas características analizo para explicar su proceso de lectura y las habilidades necesarias para leerla. Esta novela forma parte de los proyectos de *e-lit* del Centro de Cultura Digital, la autoría corre a cargo de Carlos Gamboa (ilustraciones y audio), César Moheno (dirección de arte) y Rodolfo J. M. (narrativa).

Considero que es necesario hacer esta revisión, pues algunos egresados de la licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas se dedicarán a la docencia o a la elaboración de materiales educativos, por lo cual, es importante tener a la mano información que permita a los estudiantes o interesados en la didáctica del español conocer cómo se puede abordar la lectura de textos de *e-lit* y saber cómo apoyar en la lectura, aprendizaje o divulgación de este tipo de textos.

Para empezar, planteé tres preguntas, que dieron guía a esta investigación: ¿cuál es el papel del medio para la comprensión de lectura? ¿El proceso de lectura de una obra narrativa literaria hipertextual es el mismo que se lleva a cabo en un texto narrativo literario impreso?, y ¿la

descripción actual de habilidades de lectura es suficiente para poder comprender y analizar una obra narrativa de literatura electrónica?

El objetivo de este proyecto es comprobar si las habilidades y el proceso de lectura que se han descrito para la lectura de textos narrativos impresos son suficientes, si deben resignificarse o si se pueden proponer habilidades distintas para los textos narrativos de *e-lit* a partir de las características que les son propias. Estos son:

— Habilidades y proceso para entender un texto:

- 1) Habilidades de vocabulario
- 2) Identificación de la información relevante en el texto
- 3) Determinar la estructura del texto

— Procesos y habilidades para relacionar el texto con experiencias previas:

- 1) Inferencias
- 2) Lectura crítica

Estas habilidades de lectura se describen y desarrollan con detalle en los capítulos tres y cuatro, además de que reviso su aplicación a partir de la lectura de *Tatuaje*.

La hipótesis que propongo es que, debido a las características particulares de las obras de *e-lit*, las habilidades de lectura y la descripción del proceso de lectura que se utilizan en la actualidad para comprender y analizar un texto literario no son suficientes para comprender un texto de literatura electrónica.

Esta tesina está conformada por cuatro capítulos. En el primer capítulo defino qué es la literatura electrónica, presento sus características principales y expongo un breve recorrido en diferentes momentos de la historia de la literatura para mostrar que la *e-lit* es el resultado de un

proceso que se gesta desde la literatura de la Antigüedad, los manuscritos, la llegada de la imprenta y la experimentación con las primeras computadoras e internet.

En el segundo capítulo presento y defino el concepto de *intermedialidad* y su presencia en diversas manifestaciones artísticas y de la cultura popular. Me centro en específico en las obras de *e-lit* y la forma en que la intermedialidad resalta el carácter multimedia de la literatura electrónica. Para describir y llegar a una definición de intermedialidad abordo los conceptos y las características de medio, adaptación, remediación y su relación con la transmedialidad.

En el tercer capítulo presento las habilidades y competencias que se han establecido a partir de la lectura y comprensión de los textos impresos. Asimismo, reviso cómo las habilidades de lectura se vinculan con la comprensión de textos. Explico el quehacer lector en las obras de *e-lit* y los tipos de lectura que se han propuesto para describir la que un lector lleva a cabo, según las características del tipo de texto de *e-lit* de que se trata. Hago una presentación de *Tatuaje*, con el objetivo de acercar a los lectores a esta obra y a sus características como texto de *e-lit*.

Finalmente, en el cuarto capítulo reviso el panorama de la literatura electrónica en México, pues considero relevante esta información para conocer qué leemos los mexicanos, cuánto leemos y en qué lugar se encuentran los textos digitales, pues la Encuesta Nacional de Lectura considera diversos tipos de textos alojados en internet y no específicamente a los textos de literatura electrónica.

Expongo el proceso de lectura y las habilidades que se emplean al leer obras de *e-lit*. De las últimas, tomo las que pienso que se usan al leer obras de literatura electrónica y explico las razones por las cuales lo considero así. Posteriormente, reviso las habilidades y el proceso de lectura en *Tatuaje* y presento ejemplos de las características de la literatura electrónica que se encuentran en esta obra. En este último capítulo reúno todo lo que expliqué en los capítulos

anteriores, para poder llegar a la revisión de esta obra hipermedial con más claridad de lo que implica el análisis de una obra de *e-lit* y en específico de *Tatuaje*.

Con base en lo que expliqué acerca de cada capítulo que conforma esta tesina, me propongo hacer una revisión del estado de la cuestión de la didáctica de la lectura de la literatura electrónica, pues me interesa poner en relieve su trascendencia en la literatura, así como las habilidades y el proceso de lectura en estas obras y poder contribuir con esta investigación para continuar avanzando en la reflexión y en las estrategias didácticas que podrían llevarse al leer un texto de *e-lit*.

Capítulo 1. ¿Qué es la literatura electrónica?

1.1 De la literatura impresa a la literatura en pantalla. Breve recorrido.

Definir qué es literatura ha sido un objetivo de la teoría literaria. En esta tesina no definiré la literatura impresa, por nombrarla de alguna manera; iré un paso más hacia nuestros días en los que la comunicación, el arte y sus diferentes manifestaciones han encontrado espacio y se han extendido poco a poco mediante internet, los dispositivos electrónicos y los recursos que estos medios ofrecen para la creación artística. En este apartado presentaré, *grosso modo*, una definición de literatura electrónica.

El principal problema para definir qué es la literatura electrónica, literatrónica o *e-lit*, radica, por una parte, en la preconcepción de lo que los lectores conocen y han consumido como literatura, la cual, principalmente, se basa en que está impresa, se recibe mediante un código escrito y debe ser descodificada y contextualizada dentro de la obra que se lee. En este sentido, encuentro relevante pedir a los lectores mantener una idea sobre la literatura que comprende diversos modos de existencia. Por lo anterior, me parece necesario recordar que la literatura, aunque tradicionalmente se asocia con el libro impreso, existe en múltiples soportes, medios y formas de existencia. Por ejemplo, la llamada tradición oral que tiene una dimensión literaria y existe bajo condiciones tales como las que menciona Margit Frenk, la lectura “era muchas veces un acontecimiento social e involucraba al oído, a la vista, a la percepción de los demás oyentes y de quien leía; además, podía traer consigo la participación de la gente en el ‘espectáculo’ de la lectura” (Frenk, 2004. pp. 1138-1139). La tradición oral continuó aun después de la llegada de la imprenta y del predominio de la lectura silenciosa. De esta forma la literatura participa al ser leída en voz alta o transmitida de manera oral, como un hecho social y estético. Por su parte, Walter Ong señala

que la cultura oral puede analizarse desde dos perspectivas, la primera es para aquellas culturas que carecen de todo conocimiento de la escritura o de la impresión, a lo que llamó “oralidad primaria” y la “oralidad secundaria”, la cual caracterizó como aquella vinculada con la tecnología, por ejemplo, el teléfono, la radio, la televisión y otros dispositivos electrónicos cuya existencia y uso dependen de la escritura y la impresión (Ong, 2006, p. 20).

Existe una dimensión literaria de otras obras que, si bien no son exclusivamente verbales ni impresas, podemos estudiarlas como parte de un universo extenso de la literatura, por ejemplo, las novelas gráficas, el teatro, la ópera, entre otras manifestaciones que no son literatura, pero sí tienen una dimensión literaria y, finalmente, considerar dentro de estas a la literatura electrónica que tiene una dimensión literaria y una multimedia, como se verá más adelante. La literatura puede existir de manera oral, tal como aseguran Frenk y Ong, también se encuentra en el medio impreso con distintos formatos como el libro, el pliego suelto, la escritura a mano y podemos considerar, asimismo, la dimensión literaria del grafiti y de las historietas. La literatura en medios electrónicos, como lo asegura Katherine Hayles (Hayles, 2008, p. 3) a quien abordaré más adelante al hablar de literatura electrónica, se caracteriza por las dos dimensiones verbal y multimedia, incluso, recordemos el trabajo de Roland Barthes para quien todo hecho social podía ser analizado como escritura porque poseía una gramática, una sintaxis y una retórica. Todo puede ser analizado, pues es escritura y gramática, por tanto, no existe una diferencia sustancial entre la literatura y otro tipo de discurso, como la moda, pues todo tiene una dimensión en la escritura (Véase *La aventura semiológica*, 1993). A continuación, seguiré explicando la trayectoria de la literatura hasta llegar a la *e-lit*.

A lo largo de la historia de la literatura han existido manifestaciones que combinan lo literario con las artes plásticas y que han tenido lugar en distintos momentos históricos. Lo anterior

nos indica que estos cambios en la concepción de la literatura no son algo exclusivo y vinculado únicamente con la tecnología digital en general, y con la *e-lit* en específico, sino que es posible encontrar importantes antecedentes de la literatura electrónica en diferentes momentos de la historia literaria.

Para explicar esto haré un recorrido muy general de distintos momentos clave de la historia de la literatura que influyeron en la *e-lit* y que le dieron origen. Según Belén Gache, estos antecedentes provienen de textos conocidos como *technopaegnia* y *carmina figurata*, formas poéticas griegas y latinas, respectivamente. Las características de estas es que estaban hechas en hexámetros, los cuales terminaban con la sílaba que se iniciaba el verso siguiente. Fueron los griegos los primeros en concebir y trabajar los *technopaegnia* (*techne*, arte y *paígnion*, juego), cuyo nombre refería a la habilidad del poeta para crear estas obras; los romanos, como muchas otras costumbres, elementos culturales y rituales griegos, retomaron los *technopaegnia* bajo el nombre de *carmina figurata*. Estas últimas se crearon durante la Edad Media y estaban constituidas de tal forma que las palabras formaban figuras como cruces o cálices, en el caso de la poesía religiosa, o bien clepsidras, en el caso donde se hablaba de lo efímero de la vida (Gache, 2006, p. 139). Tanto los *technopaegnia* como los *carmina figurata* representaban con sus letras las figuras que el poema describía. En estas formas poéticas la letra y el significado mental de la palabra (lo que Saussure denominó como significante y significado) se unen para manifestarse al mismo tiempo sobre el papel, ya que las letras, además de su sonido y su forma, aportan al poema la visibilidad que este necesita; la poesía visual, como dice Belén Gache, “trabaja con las oposiciones básicas entre el leer y el ver” (Gache, 2006, p. 149).

[...] los antecedentes del hipermedismo se remontan a la antigüedad, cuando los griegos configuraron textos definidos por la forma en que eran exhibidos, que llamaron *Technopaegnia*, y los latinos lo hicieron en *Carmina figurata*. En la Edad Media se escribía y dibujaba en los márgenes de los papiros y manuscritos y en el siglo XX se comenzó a

publicar una serie de obras que combinaban plástica y la literatura [...] (Chiappe, 2009a, en línea).

Estas formas poéticas grecorromanas se transmitieron a lo largo del tiempo hasta su revitalización y modernización durante el movimiento vanguardista, en el que se les denominó *caligramas*. Estas tres formas de poesía visual (*technopaegnia*, *carmina figurata* y caligramas) tienen en común que mediante las palabras escritas se dibuja con ellas la forma del contenido o tema que aborda el poema (Antiquitatem, 2016); la poesía visual tiene como característica completar el sentido del texto a partir de las palabras y de la figura gráfica que forma, de tal manera que el lector comprende el texto desde la palabra y la imagen en conjunto.

En occidente esta representación visual mediante letras y su diagramación como base para la escritura y la representación visual de lo escrito no es común, pues no estamos acostumbrados a relacionar la escritura con la pintura o con el dibujo de una forma tan cercana y cotidiana; sin embargo, culturas como la china o la japonesa desde la Antigüedad tienen un método de escritura que les permite unir la palabra con la imagen al mismo tiempo y de forma constante, ya que es de esa manera en la que se comunican habitualmente. Puede decirse que estas culturas conservan la dimensión visual y escrita en su caligrafía (Gache, 2006, p. 138). En occidente la poesía visual, como los *technopaegnia*, los *carmina figurata* y los caligramas, ha permitido cruzar la frontera que limita el uso de las letras y las palabras, ya que:

las palabras son comprendidas aquí no como un signo que refiere a algún objeto particular en el mundo, sino como un objeto en sí mismas, autorreferentes y autosuficientes. La poética visual establece un género híbrido que transita los bordes entre la escritura y la pintura y que trabaja con las oposiciones básicas entre el leer y el ver. La deriva de la imagen textualizada quiebra el orden lineal del discurso y, con él, la cosmovisión moderna occidental, para la que el pensamiento de una escritura de modelo visual es ajeno y para la que la escritura se constituye solamente como “representación del logos” (Gache, 2006, p. 149).

Al pasar del tiempo, los escribas de la Edad Media eran de los pocos que tenían acceso a las obras resguardadas en las grandes bibliotecas de las iglesias y eran ellos quienes, como menciona Chiappe en la cita anterior, dibujaban en los márgenes de los papiros y manuscritos que copiaban. En aquella época la transmisión popular de la literatura era de manera oral, pues la lectura era un saber que solo unos pocos tenían. Así pasaron los años y las “prácticas orales y escritas existieron simultáneamente, siendo a veces incompatibles, pero rara vez criticándose o enfrentándose. La gran equivocación está en imaginar una ruptura brusca creada por un desarrollo único en la sociedad que separa el antes y el después” (Chiappe, 2009a, en línea). Con la llegada de la imprenta se vivió una revolución en la literatura, pues esta comenzó a producirse a gran escala y a motivar cambios muy importantes como pasar de la oralidad a la lectura silenciosa y ver la obra como un conjunto inmodificable. La primera obra que se publicó por medio de la imprenta con tipos móviles fue la Biblia, en 1455, la cual es considerada por Chiappe (2009a) una obra hipertextual, ya que está dividida por libros, capítulos y versículos.

Esta fragmentación y ordenamiento de la obra permite que se realicen lecturas colectivas sin necesidad de que cada lector posea la misma edición de impresión; es decir, escapa al número de página, que suele ser el indicador tradicional. En la Biblia cada intertítulo representa una entrada de lectura y remite a contenidos relacionados (Chiappe, 2009a).

Se considera que la Biblia es un hipertexto porque los capítulos y versículos se vinculan entre sí, pero cuyo significado puede mantenerse de manera independiente; e incluso dentro de los libros, cada uno de los evangelios narra la misma historia (la de Jesús), pero desde el punto de vista de cada autor.

Doménico Chiappe habla sobre la ruptura de la bidimensionalidad del libro que se buscó con las obras que se conocen como *libros móviles*. Estos libros se caracterizan por la interacción del lector con el diseño del libro, el cual presenta ilustraciones movibles, en tercera dimensión, pestañas y solapas móviles y pueden usar distintos tipos de papel o materiales diversos para

representar los escenarios o imágenes que el texto necesita. El primer libro móvil conocido es *Cosmographia*, de Petrus Apianus (1524) y a partir de este siguieron publicándose libros móviles sobre temas diversos y dirigidos a públicos distintos. La obra *Vida y obra del caballero Tristram Shandy*, publicada entre 1759 y 1767, de Laurence Sterne, juega con la tipografía para dar énfasis “como en la expresión ‘¡Ay! ¡Pobre YORICK!’, que coloca dentro un recuadro. Con la repetición de la exclamación termina el capítulo y le sigue una página en negro, que parece simular luto” (Chiappe, 2009a, en línea). Como podemos ver, estas experimentaciones con las obras impresas van desde la modificación del medio (libros móviles) hasta la estructura, presentación y posibilidades de lectura de un texto (hipertexto).

Después de estas experimentaciones en el libro impreso como medio de transmisión literaria y las innovaciones que presentó, llegaron las vanguardias literarias europeas de principios del siglo XX, cuyas narrativas rompieron con el canon de la época. Tomaron como inspiración y motivos el sonido de las fábricas, los automóviles y los trenes para crear literatura; el *Manifiesto futurista*, escrito y publicado por Filippo Tommaso Marinetti fundador del Futurismo, da cuenta de la importancia que los vanguardistas daban a la tecnología que se hallaba alrededor de ellos, lo cual asentaron en su manifiesto (citado en Sangro, 2016):

Afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido de una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un automóvil de carreras con su capó adornado de gruesos tubos semejantes a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece correr sobre la metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia.

Las imágenes cotidianas de la vida en la ciudad se volvieron temas literarios también; los textos usaban tipografías que comunicaban el significado añadido al de las palabras, así como el diseño en el acomodo de los textos. De esta forma, los lectores se encontraron en el momento de aprender nuevas formas de leer e interpretar la literatura.

Dentro de las vanguardias encontramos poetas que retomaron la ya mencionada poesía visual, como referí en páginas anteriores a los *technopaegnia* y *carmina figurata*; esta nueva puesta en escena de la poesía visual corrió a cargo de poetas como Guillaume Apollinaire, José Juan Tablada y Vicente Huidobro mediante los caligramas. Imagen y palabra se unen en estos para acompañar o yuxtaponerse y completarse una a la otra. Por su parte, la poesía sonora de principios del siglo XX permitió repensar el sonido de la palabra, siendo valiosa esta no tanto por el significado que evoca, como por la capacidad y posibilidad de expresar algo mediante sus sonidos vocálicos y consonánticos, la articulación y la acústica. Así como en la poesía visual se conjugan imagen y palabra, en la poesía sonora se unen la voz (con todo aquello que la conforma: articulación, sonido, letras, ritmo, intención), sonidos diversos, música y literatura (Giovine, 2012, en línea).

El modernismo brasileño, surgido en los años veinte del siglo XX, forma parte del puente que une a las vanguardias literarias europeas, el concretismo y movimientos como el Fluxus con la poesía experimental contemporánea y con las innovaciones que ha traído consigo la *e-lit*. El concretismo tuvo lugar en los años cincuenta e inauguró una época de exploración al:

[...] realzar la importancia de la máquina y la tecnología e investigar fenómenos ópticos, cinéticos y cinematográficos [...] Los artistas que presentaron sus obras durante la Semana¹ estaban profundamente marcados por los desarrollos tecnológicos, tales como los automóviles, los aviones y la visualidad del cine; es decir, por la velocidad y también emprendieron la persecución del movimiento (Ledesma, 2010, pp. 263-264).

Esta persecución del movimiento se muestra en poemas cuyas palabras eran modificadas, ya fuera moviéndolas de lugar o intercambiando las letras que las componen, es decir, buscaban la dinamicidad en algo estático, con lo cual las palabras adquieren y dan un nuevo significado y sentido al texto mediante el empleo de recursos lingüísticos como la metátesis para recrear una

¹ El autor se refiere a la Semana del Arte Moderno, la cual tuvo lugar en São Paulo en 1922, cuya finalidad era acometer contra los valores estéticos burgueses de la época y establecer una estética moderna en Brasil.

sintaxis visual y auditiva al tiempo que se juega también con la distribución textual en el espacio de la página; así como la importancia de la tipografía para producir en el lector un efecto visual y lingüístico (Ledesma, 2010).

La *e-lit* permite que la fragmentación del texto, la reorganización de las palabras o de los elementos lingüísticos del texto suceda dentro del espacio digital al mismo tiempo que el lector ve la cinética del texto en la pantalla; así, la poesía concreta es ideal para ser representada en literatura electrónica. El concretismo es un antecedente importante para la literatura electrónica, pues la aproximación que un lector tiene con la obra resulta similar y la *e-lit* es una puerta de entrada para llevar a cabo uno de los objetivos de la poesía concreta, en este caso el movimiento. Según Eduardo Ledesma:

La calidad isomórfica y la inherente sugestión de movimiento del poema concreto lo hacen candidato ideal para ser digitalizado. Siguiendo el concepto de “remediatización” (...) según Bolter y Grusin, los nuevos medios digitales “funcionan en una dialéctica constante con los medios anteriores” apropiándose y reelaborando las estrategias de representación de formas previas. La poesía digital ha tomado de las vanguardias los procedimientos analógicos del dinamismo y los ha “materializado” virtualmente, y por lo tanto se presenta como una superación de la previa fase estática, como una neo-vanguardia digital que “anima” el lenguaje y lo hace presente, “consume la promesa incumplida de un medio antiguo”, en este caso, la promesa de movimiento (Ledesma, 2010. p. 263).

Como puede verse en este breve y rápido recorrido por los antecedentes de la *e-lit*, puede destacarse que la literatura electrónica mantiene un vínculo con la literatura anterior, la importancia del concretismo, sin olvidar a las vanguardias, ya que, como menciona Chiappe (2009a) la *e-lit* heredó rasgos expresionistas al combinar los géneros. Del simultaneísmo, la mezcla de elementos disímiles; del cubismo, la fragmentación; y la construcción de imágenes con sentido, más que con razonamientos, por medio las palabras, de los existencialistas. La literatura electrónica ha tenido una influencia importante de la literatura anterior, desde las experimentaciones de los griegos y romanos; no puede pensarse una nueva propuesta creativa

surgida de la nada, pero sí puede entenderse una nueva forma de creación literaria con características retomadas y readaptadas de lo creado con anterioridad, de tal forma que se reconocen estas influencias y se pueden estudiar las que son específicas, en este caso, de la narrativa en la literatura electrónica.

(...) los críticos hablan de literatura digital estableciendo un útil paralelismo con las vanguardias de principios del siglo XX, por las confluencias de sus códigos artísticos y el deseo de los creadores de redefinir lo literario y darle nuevas connotaciones culturales, tecnológicas y científicas (Romero, 2013. p. 276).

Este paralelismo puede establecerse, por una parte, por el empleo de medios diferentes a los que convencionalmente se encontraban la literatura y la experimentación. La literatura, como manifestación artística, responde a los hechos ocurridos en la sociedad donde se desarrolla y, como los movimientos literarios anteriores a la literatura electrónica, esta responde a nuestro desarrollo social, cultural y tecnológico, pues el empleo de computadoras, internet, códigos de programación y demás elementos que llevan a los lectores a una obra de este tipo responden a lo que actualmente consumimos en un medio diferente del libro impreso y que conviven con él. La redefinición de literatura que trae consigo la *e-lit* viene, además del medio, por la manera de crear, hacer y leer literatura, por permitir que el lector pueda leer obras literarias fuera del espacio libro y con ello abrir sus posibilidades.

Otras características de la literatura electrónica es no ser secuencial ni poseer linealidad; estas generan más curiosidad en el lector, quien en su interacción con el texto decide el camino que seguirá su lectura, se vuelve, de alguna manera, un personaje más del texto que lee. Por ejemplo, en *Tatuaje* (novela que analizaré) el lector es un fisgón, un observador que con curiosidad se acerca a las llamadas, archivos, pistas y correos electrónicos que ayudan a comprender la historia de la novela y completarla.

La *e-lit* tiene una estrecha relación con los hipertextos, que son una de las formas en las que podemos encontrar una obra de literatura electrónica. El hipertexto se caracteriza por no ser lineal, permitir ir de un lugar a otro y variar la secuencia original del texto, pues dispone de vínculos o ligas mediante palabras clave que se relacionan con el texto leído y que amplían la información acerca del concepto elegido, con lo cual el lector interactúa más con el texto y va ligando una lectura con otra; todas relacionadas de alguna manera con el tema principal. Es decir, que surge una lectura saltada, de un texto a otro, según los intereses específicos del lector (Miranda, en línea y Chiappe, 2009a). Esto se tratará de forma más extensa y específica en el siguiente apartado.

Otra característica de la literatura electrónica es que combina las tradiciones literarias con las nuevas tecnologías. Así, puede entenderse que a la par de la evolución de las computadoras y la posibilidad de que estas llegaran a ser un producto de consumo masivo, y cada vez más necesario en la sociedad contemporánea, la literatura que se creaba en las primeras computadoras tuvo posibilidad de llegar a nuevos lectores no familiarizados con este tipo de obra y lectura. La masificación del consumo de computadoras y el *boom* de internet extendió la presencia de la literatura electrónica. Katherine Hayles menciona que:

Al igual que la literatura impresa está profundamente atada a la evolución tecnológica del libro, que se construyó ola tras ola de innovaciones técnicas, la historia de la literatura electrónica se entrelaza con la evolución de las computadoras digitales, cuando estas disminuyeron su tamaño de una IBM 1401 (...) a la máquina conectada a internet que está sobre mi escritorio, cien veces más poderosa y accesible a cantidades masivas de información de todo el mundo (Hayles, 2008, p.2).²

² “Just as the history of print literature is deeply bound up with the evolution of book technology as it built on wave after wave of technical innovations, so the history of electronic literature is entwined with the evolution of digital computers as they shrank from the room-sized IBM 1401 (...) to the networked machine on my desktop, thousand of times more powerful and able to access massive amounts of information from around the world”. La traducción es mía.

La *e-lit* comenzó siendo leída por un grupo muy reducido de estudiosos de la literatura. Conforme las computadoras se fueron haciendo esenciales en nuestra sociedad y accesibles a un grupo de personas, la posibilidad de acercarse a esta manifestación literaria estuvo más cerca de quien poseía una computadora, conexión a internet y más recientemente a quienes poseen dispositivos mucho más pequeños que una computadora portátil.

La literatura electrónica puede verse como portadora de la tradición literaria e introductora de cambios que redefinen la literatura y lo que puede llegar a ser. Al igual que la literatura oral y la impresa, la *e-lit* toma la realidad y la experiencia de vida del autor para ficcionarlas, con la diferencia de que esta última se concibe para aprovechar las herramientas y posibilidades que ofrece la tecnología digital. Al poblar el espacio digital, “la literatura debía abandonar la pureza textual y emitirse en combinación con otras artes. Narrar en diversos planos constituidos por artes plásticas, animación, fotografía, música, diseño asociados por la programación” (Chiappe, 2009b, en línea).

Por su parte, Hayles afirma que tratar de ver a la *e-lit* mediante la perspectiva desde lo que se lee y analiza en la literatura impresa es no ver la primera en absoluto. De aquí el énfasis para abrir los horizontes de los lectores, la lectura y la literatura, y mirarla desde otro ángulo, pero sin olvidar las raíces que la sostienen y que le han dado paso. Como menciona Joaquín Ma. Aguirre Romero: “Necesitamos entender lo nuevo en términos de lo viejo hasta su sustitución o, como señaló McLuhan, avanzamos hacia el futuro mirando el pasado por el retrovisor” (Aguirre, p. 27).

La *e-lit* es el resultado de un proceso de evolución y adaptación de las diferentes etapas de la literatura en la historia de la humanidad, después de siglos de haber aprendido y conocido lo que hay en el mundo mediante las tradiciones orales, luego, por medio de la literatura impresa, y más recientemente con la literatura electrónica. Si bien, estas manifestaciones literarias se

sucedieron de esta manera, conforme fueron apareciendo han convivido entre sí, por lo cual, en nuestros días, coexisten por separado y pueden encontrar espacios compartidos, uno de ellos es en la *e-lit*. Este proceso de adaptación ha sido lento y gradual, tanto para los autores como para los lectores. Hayles señala que estos últimos, cuando se acercan a la literatura electrónica tienen nociones preconcebidas de la literatura impresa, tales como seguir un orden específico al momento de leer (si es que el autor no ha dado indicaciones previas para leer de cierta manera su texto), la foliación, entre otras, pero, principalmente, relacionar el objeto libro con el quehacer y el producto literarios. Es necesario alejarse de estas expectativas y aprendizajes preconcebidos, modificar el acercamiento a la literatura electrónica y replantear lo que se asume como literatura y lo que esta puede llegar a ser al utilizar las herramientas que provee la tecnología digital.

Los lectores se acercan a los trabajos digitales con expectativas creadas a partir de los impresos, que incluyen un conocimiento tácito y complejo de la forma de las letras, convenciones de impresión y literarias. Por necesidad, la literatura electrónica debe basarse en estas expectativas al mismo tiempo que las modifica y transforma (Hayles, 2008. p. 4).³

Al tomar como punto de partida la cita anterior, considero importante tener en cuenta que se precisa crear lectores competentes para este tipo de textos, ya sean textos narrativos o poéticos de literatura electrónica. Ambos requieren que el lector se familiarice con su lectura y que esté preparado para poder acercarse a estas obras.

A partir de las características ya mencionadas, puede definirse la literatura electrónica como aquella que surgió a partir de la exploración de los autores con las computadoras, los programas de estas y las posibilidades creativas que encontraron en ellas y en internet. Es importante decir que al mismo tiempo que cambian los programas y evoluciona la web, la literatura electrónica también lo hace, de ahí que los primeros productos de la literatura electrónica difieran

³ “Readers come to digital work with expectations formed by print, including extensive and deep tacit knowledge of letter forms, print conventions, and print literary modes. Of necessity, electronic literature must build on these expectations even as it modifies and transforms them”. La traducción es mía.

de los actuales, pues poco a poco, conforme la tecnología abrazó el ámbito literario y viceversa, los autores añadieron más funciones a sus obras.

Hayles (2008) menciona que la *e-lit* es híbrida por naturaleza, pues en ella se reúnen distintas manifestaciones de la cultura contemporánea, como juegos de computadora, películas, animaciones, arte digital, diseño gráfico y cultura electrónica visual. La *e-lit* puede ser multimedia cuando mediante diferentes tipos de arte (fotografía, animación, música, etcétera) narra una historia. También es interactiva, pues necesita la participación del lector; cuando este participa, la computadora responde para que el lector continúe con la realimentación humano-máquina-humano: debe entenderse que la interacción implica un cambio, por ejemplo, que al dar clic en un icono este abra una puerta o cambie el escenario.

Gracias a la influencia de las vanguardias literarias la *e-lit* combina las artes plásticas y el diseño, como la fotografía, animación, audio y programación para crear literatura. Sin embargo, al no tener que ceñirse a un formato físico, sus posibilidades creativas son distintas a las del libro impreso, lo cual la dota de una expresión propia y particular que habita el espacio virtual, esto no significa que la *e-lit* no esté exenta de limitantes, tales como la programación, el acceso a internet o los dispositivos y *softwares* con los cuales puede visualizarse.

(...) no se trata de una ruptura con la tradición sin más aliciente que la ruptura misma, sino de una necesidad, impuesta por la existencia de un nuevo medio muy popular: “La concepción de otras formas de escribir en pantalla que no reproduzcan lo que venimos haciendo sobre el papel puede hacer más cómoda la lectura y también conseguir capacidades expresivas nuevas que el papel y la página no permiten”. Así, la inventiva viene requerida por el soporte, verdadero incitador en la búsqueda de esta nueva expresión, pues “la particularidad ‘informática’ de la literatura no está circunscrita a una forma literaria en particular, sino que más bien reside en una concepción de la obra” (Chiappe, 2009a).

Como la literatura de vanguardia, la *e-lit* rompe con la tradición porque el medio en el que se encuentra exige esa ruptura y porque la concepción y la generación de las obras literarias es, en consecuencia, diferente a como se concibe y crea una obra literaria impresa.

Sin embargo, no se puede hablar de una ruptura abrupta y que polariza a la literatura electrónica de la literatura impresa, pues las características que comparten no son pocas, y porque podemos tomar estas características compartidas como punto de partida para acercarnos a la didáctica de la lectura de una obra narrativa de literatura electrónica. A continuación, defino las características que se encuentran en las obras literarias impresas y también en las de *e-lit* y, en algunos casos en específico, explico cómo conviven o cómo de ellas derivan características propias de la literatura electrónica.

Estas características que muestro las tomo de lo que autores como Espen Aarseth, Domenico Chiappe, Katherine Hayles y Raine Koskima han dicho al respecto.

Intertextualidad

Esta característica se encuentra en todos los textos independientemente de si son obras de *e-lit* o no. Todos los autores de un texto (no importa si es o no literario) traen consigo conocimiento de textos que han leído y que conocen. La intertextualidad no se limita a citar de forma textual o parafrasear, sino que se vincula con el conjunto de datos e información que se presenta en un texto. Las obras de *e-lit* muestran también esta relación intertextual tanto de manera intrínseca en el texto original como mediante el uso de enlaces a otros textos u otro tipo de información; el lector podría vincular más fácilmente el tema principal con un conjunto de textos o de información que, a su vez, se relacionan de forma directa o indirecta con el tema de la obra; internet ofrece herramientas

y posibilidades para que el autor cree nodos de información, que permitirán al lector vincular su lectura con otros textos que complementen, apoyen o ayuden a su mejor comprensión o a descubrir los distintos caminos propuestos por el autor.

En el artículo “La intertextualidad literaria como metodología didáctica de acercamiento a la literatura: aportaciones teóricas”, Cristóbal González Álvarez cita textualmente a Julia Kristeva, sobre la noción de *intertextualidad*, que ella dio en su artículo “Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman”, para la revista *Critique* (1967):

‘Todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es la absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad y el lenguaje poético se lee, al menos, como doble’⁴ [...] En su concepción general, la intertextualidad se contempla como una cualidad de todo texto entendido como un tejido de alusiones y citas y, en su visión restringida, como la presencia efectiva en un texto de otros textos anteriores (González, 2003, pp. 115-116).

Así, se entiende a la intertextualidad como ese entramado de lo que los autores que leemos conocen y saben y lo que nosotros, como lectores, sabemos y conocemos. De ahí que sea un mosaico y un diálogo entre el autor y el lector, y entre los textos que se evocan o que nos permiten identificar la relación implícita o explícita con otros textos u obras.

El *Diccionario de retórica y poética* de Helena Beristáin explica que el término *intertextualidad* se utiliza principalmente en análisis semióticos y es sinónimo de *intertexto*. Ella dice que el intertexto o intertextualidad es la relación que se encuentra en el texto analizado y otros textos, que se evocan de manera consciente o inconsciente o bien, que se citan. El intertexto se relaciona con las estructuras sintácticas y semánticas del discurso; es una relación consciente y deliberada entre diversos textos para conformar uno solo que puede evocar rasgos estructurales

⁴ Tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est la absorption et transformation d'un autre texte. A la place de la notion d'intersubjectivité s'installe celle d'intertextualité, et le langage poétique se lit, au moins, comme double.

característicos de una lengua, géneros, épocas, así como otros textos y otros idiomas (Beristáin, 1995, pp. 263-264).

El nuevo texto establece una relación intertextual a partir de citas, recuerdos, paráfrasis e incluso plagios. Asimismo, esta relación no solo surge de las citas, la evocación directa a otros textos, temas o la recuperación de estructuras sintácticas o semánticas de otro idioma, sino también por la transgresión del autor al introducir nuevos elementos a lo ya establecido. El escritor se conforma como tal, mediante la obra de otros y a su contexto histórico-cultural, los cuales conoce y es capaz de crear, a su vez, algo nuevo, diferente y personal.

[...] un elemento intertextual siempre es connotativo. Al ser tomado del texto original se descontextualiza; al entrar en el nuevo texto se recontextualiza y se transforma, agrega a su significado literal un significado que proviene de su procedencia, por lo que crea un efecto de novedad aunque, por otra parte, al ser absorbido por el nuevo contexto, sufre una transformación, ya no es el mismo (Beristáin, 1995, p. 264).

En la literatura electrónica esta relación intertextual se encuentra dentro del texto de *e-lit* (como sucede en las obras literarias impresas) y también se da mediante los vínculos que se hallan resaltados, por ejemplo, en alguna palabra clave o en una imagen que enlaza a otro sitio o pantalla. De esta manera, el lector sabe que al dar clic sobre ellos se dirigirá a otra página, que contendrá información complementaria o esencial para comprender un texto. Así, como explica la cita de Beristáin, los textos se recontextualizan a partir del texto origen y, por tanto, se resignifican y transforman. Las obras de literatura electrónica exploran la intertextualidad al vincular unos textos con otros mediante hipertextos, pero también mediante la complementariedad con las imágenes o audios que, así como las palabras, forman parte de la narración y la proveen de significado.

Hipertextualidad e hipermedialidad

En el apartado anterior mencioné que se llama *hipertexto* a los escritos cuya narración no es, exclusivamente, lineal y que este tipo de narración es característica de la literatura electrónica, pero no exclusiva de ella. Hay quienes consideran obras como la Biblia un hipertexto, por la cantidad de autores que intervienen en ese libro y la posibilidad de leer solo ciertos capítulos o libros; o *Rayuela*, porque puede leerse de manera lineal, o bien, el lector puede decir cómo leer este texto y, con estas opciones (lectura lineal, lectura salteada) problematice el tipo de lectura que dará al texto, ya que este le da la posibilidad y libertad de elegir una lectura diferente a la tradicional o continuar con esta.

Sin embargo, para los fines de esta tesina, la definición de hipertexto que daré se vinculará con los textos electrónicos y en específico con los de *e-lit*, ya que este proyecto se enfoca en las habilidades y el proceso de lectura de una obra de literatura electrónica; sin embargo, creo que es importante decir que si bien el hipertexto no exclusivo de la *e-lit* ha sido por medio de los textos en internet que ha encontrado el mejor lugar para explotarse y explorar las posibilidades que el hipertexto ofrece a los autores y a los lectores.

Los hipertextos son aquellos documentos que están ligados mediante vínculos que conducen al lector de una página a otra con solo dar un clic sobre una palabra o concepto. Se crea una red con nodos que contienen información de diferente tipo y será el lector quien decida qué vínculo seguir, según el objetivo de su lectura o la información que busque. De tal manera, que una característica de los hipertextos en internet es conducir de un texto a otro al lector (Miranda, en línea). Cabe mencionar que me refiero únicamente a texto, ya que aquellos archivos que contienen, además de texto, video, imagen y audio se llaman textos hipermedia y surgen de

combinar el hipertexto con lo multimedia. Cuando hablo de *multimedia*, me refiero al conjunto de medios que comunican dentro de los textos, además de la palabra: animaciones, audio, imagen, videos y la interacción que puede tener el usuario con estos.

Entonces, la lectura de hipertextos conjunta, a su vez, la lectura de otro grupo de textos que lo complementan y que tienen una relación entre sí. Esta posibilidad de ir y venir de un texto a otro hará que la experiencia lectora se inicie en un lugar y termine en otro, tal vez, muy distinto al esperado. Así, la lectura es no lineal, va de un texto a otro según el interés, gusto y motivación del lector. Con esta posibilidad de ir de texto en texto, la lectura al final resulta en un texto híbrido que se construye a partir de decidir hacia dónde ir, qué leer y qué mirar.

Si se explicara la diferencia entre la lectura de un texto lineal y un hipertexto en internet, podría ser más claro mostrarlo de manera gráfica. El texto lineal conduce a quien se acerca a él a la lectura en la que el autor determina el orden de los temas presentados y se muestran de esa forma al lector; por su parte, los hipertextos en línea abren la posibilidad al lector de ir y venir de un texto a otro a partir de nodos que vinculan temas completos con palabras clave de interés para el lector y que le proporcionan una idea de independencia en su lectura o de la creación de un camino propio no preestablecido por un autor. Sin embargo, no se debe perder de vista, que ha sido el autor quien ha colocado los enlaces a cierto material para complementar o completar la experiencia de lectura, pero es el lector quien decide si entra o no los enlaces propuestos. Esto no tiene que ver con las características literarias de los textos, sino con la organización de la información.

Los esquemas de la siguiente página ejemplifican el tipo de organización a la que responde un lector ante los dos tipos de texto.

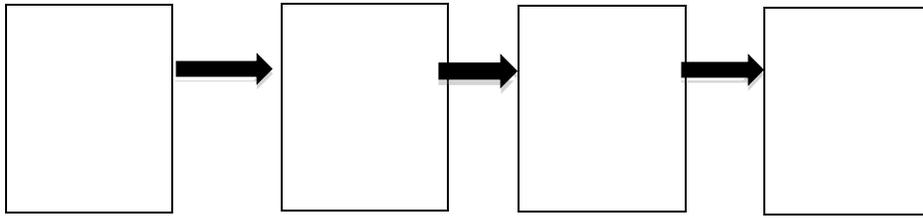


Figura 1. Esquema de lectura de un texto lineal. Diseño propio.

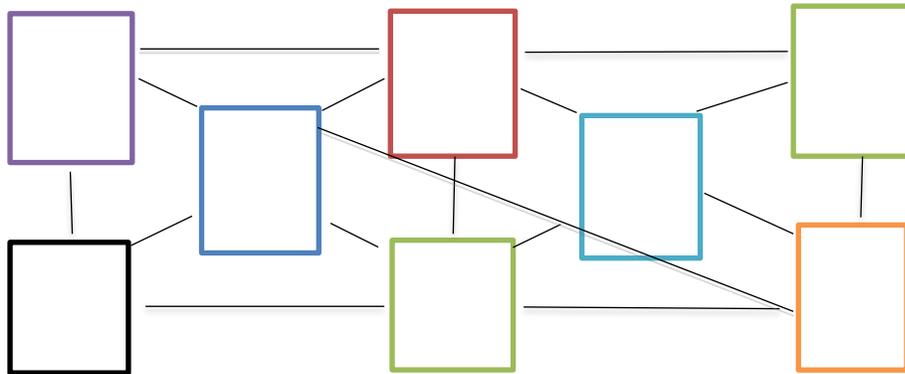


Figura 2. Esquema de lectura de un hipertexto. Basado en las estructuras jerárquicas del hipertexto de Alejandro Rost.⁵ Diseño propio.

El hipertexto es una red no lineal que se conecta con otros textos y estos, a su vez, con otros y en conjunto forman una red. Los textos hipermedia, al igual que el hipertexto, también se conectan por medio de nodos y enlaces que dirigen a otros textos, la diferencia de estos vínculos radica en que, en lugar de palabras pueden ser videos, audios o imágenes. Los textos hipermedia enriquecen la experiencia del usuario y resulta ser más agradable para este. Los textos de este tipo se encuentran, principalmente, en la red; a diferencia de los hipertextos, que se encuentran fuera de internet, pero hallaron ahí un mejor sitio para ser desarrollados. Esto mismo sucedió con lo multimedia. Por ejemplo, un libro de inglés que además trae consigo un CD o un cassette es multimedia. Sin embargo, el hipertexto, unido con lo multimedia en internet, abrió una nueva

⁵ Alejandro Rost en su artículo “Propuesta metodológica para estudiar el hipertexto” describe y presenta distintos gráficos de estructuras hipertextuales.

forma de transmitir la información al integrar distintas formas de expresión (imagen, texto, video, audio) en un solo lugar y tenerla disponible al mismo tiempo para el lector.

Narración hipermedia

El texto hipermedia ha permitido sacar la literatura del objeto libro;⁶ sin embargo, es pertinente preguntarse si las características del texto hipermedia cambian no solo la conformación del texto mismo, sino las ideas que se han relacionado con la literatura, tales como las propiedades del discurso, la manera en la que se narra y la figura de un único autor. Doménico Chiappe en su texto “Hipermedismo, narrativa para la virtualidad” cita a Roger Chartier respecto a esta reflexión acerca de la revolución digital, la difusión de los textos, las nuevas técnicas de escritura, la forma en que esta se asienta en internet y el papel del lector:

La originalidad y la importancia de la revolución digital estriba en que obliga al lector contemporáneo a abandonar toda herencia ya que el mundo electrónico no utiliza la imprenta, ignora el libro unitario y está ajeno a la materialidad del códex. Es al mismo tiempo una revolución de la modalidad técnica de la reproducción de lo escrito, una revolución de la percepción de las entidades textuales y una revolución de las estructuras y formas más fundamentales de los soportes de la cultura escrita (Chiappe, 2009a).

La tecnología permeó la vida de los seres humanos y trajo consigo cambios a nivel cultural, dentro de estos se encuentran los cambios en la manera de hacer y de contar historias. En la literatura electrónica la palabra escrita sigue siendo el punto de partida que da entrada a los demás elementos que la acompañan: imágenes, videos, audios, que complementan y tienen un significado por sí mismos dentro de la obra literaria electrónica. La literatura hipermedia cambia la noción de

⁶ Walter Benjamin, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1989), postula que el desarrollo tecnológico está en la base de la transformación de la obra artística, lo cual coincide con lo dicho aquí en el sentido de que los textos literarios hipermediales pueden cambiar la noción de lo que se considera literatura.

lo que es la literatura, tal como la conoce el lector habitual de textos literarios por la manera en la que se presenta y se narra en este tipo de relatos y la forma en la que se consume.

Ya se ha hablado de algunos antecedentes de la literatura electrónica, los cuales, según Chiappe podrían remontarse a la Antigüedad griega y latina, pasando por la Edad Media y las vanguardias literarias, además de los libros móviles y el uso de distintas fuentes tipográficas para destacar ciertos aspectos textuales que repercuten en la comprensión del texto literario. La evolución del libro, como las poéticas visuales, pueden considerarse un antecedente de las obras hipermedia. La palabra sigue siendo importante porque es el medio que comunica, sin embargo, deja de ser la única forma de expresión y se le puede otorgar un sentido iconográfico no solo semántico.

Tanto el hipertexto como el hipermedia ofrecen a la literatura electrónica interconexión e interactividad,⁷ lo que resulta en interacción, que puede llevarse a cabo porque la computadora es un medio interactivo:

La causa principal por la que se produce la interactividad en la narrativa hipermedia es la existencia de varias combinaciones para explorar la trama, y cada camino puede conducir a desenlaces distintos. La forma fragmentada de contar sustenta, además del argumento, algunas de las herramientas literarias (tensión, descripción de ambientes y de personajes). Una ruptura del discurso que ensayaron, con matices y siempre con las limitaciones del formato, autores como Julio Cortázar en *Rayuela* (1963) y Milorad Pavic en *Diccionario Jázaro* (1984). El ciberespacio permite la explotación máxima del recurso, concibiendo una total ruptura del hilo narrativo, fabricando una incoherencia aparente, retando así las convenciones que se transmiten desde la oralidad (...). (Chiappe, 2009a).

La narrativa hipertextual e hipermedia permite múltiples posibilidades de lectura, que responderán a las necesidades del lector y añadirán, además del texto escrito, vínculos, música e imagen que complementarán la narración y colocarán al lector-usuario en un punto distinto del

⁷ Este término refiere al proceso comunicativo entre dos individuos, así como a la relación de un usuario con una máquina. En el caso específico de internet, la comunicación interactiva se da de ambas formas, siendo la máquina e internet el medio (Lamarca, 2018).

que tiene en el libro convencional. Todo esto, en conjunto, hace que se resalten las cualidades ergódicas de la literatura electrónica.

Ergodicidad

Es la característica que da al lector un papel activo en el desarrollo de la obra literaria, para proporcionarle un espacio de ficción que lo hace sentir parte de ella y en la que se da la apariencia de que es él quien construye un camino de lectura. El carácter ergódico de los textos no se limita a que estos sean impresos o no. Por ejemplo, los caligramas son un ejemplo de texto ergódico, ya que piden al lector un esfuerzo extra en la lectura y en la interpretación, pues pueden leerse en distinto orden y la disposición de las palabras o frases crean, a su vez, figuras o símbolos relacionados con el tema que se habla. La literatura electrónica comparte características con los textos ergódicos por su carácter laberíntico, no lineal y que, a la par del desarrollo tecnológico, también ha evolucionado. Este carácter no lineal resulta atractivo para los lectores, quienes interactúan con el texto de manera distinta a como lo hacen con el libro impreso, pues el formato y el medio permiten relacionarse de forma diferente con la obra.

Este tipo de textos envuelve de manera profunda al lector con la narración, pues deberá elegir el camino por seguir, similar a la narrativa hipermedial o hipertextual, en los que el lector decide, según sus objetivos, qué camino seguir y hacia dónde dirigir su lectura. En este sentido, se da al lector la sensación de tener un cierto control de la obra que está leyendo. Los textos literarios que resaltan su carácter ergódico pueden encontrarse en los textos impresos, los cibertextos y en la *e-lit*, los cuales, al resaltar esta característica abren la posibilidad de formar un lector más activo,

que irá construyendo, si es factible, un texto diferente al de otro lector que se acerque a la misma obra. La *e-lit* permite desarrollar lo ergódico de un texto.

¿Cuál es la relación de la literatura impresa, los textos ergódicos y la *e-lit*? Si bien el estudio de Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, se enfoca en los textos impresos, es cierto que, como se mencionó párrafos anteriores, los textos ergódicos comparten características con la *e-lit*. Es imposible pensar que la evolución de la literatura impresa hacia la *e-lit* fue abrupta, este cambio fue dándose gradualmente, con la llegada de tecnología como la imprenta y las computadoras, y la experimentación de los escritores que usaban su creatividad y estas nuevas formas de creación. Aarseth considera que la diferencia entre los textos impresos y los digitales no es muy clara, ya que esta diferencia debería, entonces, describirse en términos funcionales más que materiales o históricos: “El surgimiento de nuevas tecnologías no es importante en sí mismo ni como alternativa a medios más viejos, sino que deben estudiarse por lo que pueden decirnos acerca de los principios y la evolución de la comunicación humana” (Aarseth, 1997, p. 17).⁸

La literatura es una forma de deconstruir el lenguaje y comunicar lo que se sabe, conoce, siente, desea, imagina y lo que se ve en el mundo y en las personas, para lo cual utiliza distintos medios para expresar todo lo anterior. Ir de los textos impresos a los textos en internet significa un cambio en la manera de comunicarnos, pero no anula las formas anteriores para llevar a cabo esta actividad. Aarseth dice que su análisis sobre la literatura ergódica es una aproximación para construir una teoría acerca del cibertexto o la literatura ergódica, de ahí, que su libro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* sea importante para este capítulo.

La literatura impresa comenzó a permear en la tecnología electrónica (computadoras personales, teléfonos celulares, tabletas y dispositivos específicos para leer textos elaborados

⁸ The emerging new media technologies are not important in themselves, nor as alternative to older media, but should be studied for what they can tell us about the principles and evolution of human communication. La traducción es mía.

exclusivamente para plataformas virtuales) y a presentar características especiales que la distinguían. La *e-lit* presenta especificidades como interacción, lectura simultánea, que involucra al texto, la imagen, el sonido, la corporalidad y movimiento del lector. En su artículo “Literatura electrónica otras formas de crear y leer” (2015), Susana Ruiz Espinosa dice que:

Los libros app como este [se refiere al libro *Beside Myself* de Jeff Gómez], gracias a sus posibilidades tecnológicas, rompen la linealidad de la estructura narrativa y enfatizan la participación del lector para proveer de sentido a la historia mientras se realiza el acto de lectura, es decir, resalta su cualidad de ergódica. La novela busca aprovechar las nuevas formas de producir contenidos pensando desde un inicio en una historia que pueda ser contada en ese medio, y no en ajustar el medio a una historia ya existente, como ocurre en muchos casos con los libros enriquecidos y otro tipo de textos que solo son trasladados a un ambiente electrónico (Ruiz, 2015).

Los textos ergódicos, explica Espen Aarseth, se centran en la participación activa del lector, del esfuerzo que este haga para comprender el texto que lee, nadie lee si queriendo, siempre existe una motivación en el lector para acercarse a un texto, en este caso, a un texto literario en línea, para los cuales habrá que explorar nuevas terminologías y reflexionar sobre el quehacer lector en este tipo de textos, los cuales resaltan su carácter ergódico al exigir más participación del lector y al “tomar la forma de elección de enlaces de hipertexto disponibles, establecimiento de parámetros de un generador de texto, la toma de un papel de personaje activo dentro del mundo ficticio representado, etc.” (Koskimaa, 2007, p. 7).

Aarseth habla también de los cibertextos, los cuales se centran en la organización mecánica del texto, esta organización y la decisión de los lectores harán que estos tengan más o menos acceso a ciertos caminos, y el resultado de estas decisiones hará que unos caminos se pierdan y, tal vez, no puedan recuperarse. En este tipo de textos intervienen tres componentes esenciales: el dispositivo desde el que se emite o proyecta el texto, el texto mismo y el humano que lee y participa en la lectura, es decir, que interactúa con el dispositivo.

¿En qué se diferencia un hipertexto de un cibertexto? Como ya expliqué páginas antes, el hipertexto crea redes de información mediante vínculos dentro de cada texto, que a su vez pueden conducirnos a otros. El cibertexto es otro tipo de textualidad que puede usar la hipertextualidad, la programación y la interactividad para comunicar; según Raine Koskimaa en “El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital”, los cibertextos:

Emplean técnicas como la hipertextualidad, la interactividad y la programabilidad, y hay un área gris en la que los cibertextos claramente dan paso a trabajos que podrían clasificarse como juegos o cine (interactivo). Pensamos, no obstante, que hay mucho a ganar dejando el mundo de la literatura abierto a estos nuevos desarrollos, y así, reconociendo el hecho de que la literatura es un concepto históricamente cambiante; más que con la adhesión a formas y géneros literarios tradicionales (Koskimaa, 2007, p. 7).

En la literatura impresa, el lector se deja llevar por la lectura tradicional, en el pasar de las páginas o siguiendo una lectura alterna propuesta por el mismo autor de la obra. Dice Aarseth que el lector se limita a mirar y leer, pero desde un lugar más seguro, en el que no se involucra más allá con el texto, sino únicamente por la forma o el camino propuestos por el autor. El análisis de Aarseth y su propuesta acerca del carácter ergódico de algunos textos literarios se ha enfrentado a críticas, al respecto el autor dice:

Cada vez que he tenido oportunidad de presentar a nuevas audiencias de críticos y teóricos de la literatura el panorama de la literatura ergódica y el cibertexto, casi siempre he sido cuestionado sobre los mismos asuntos: que estos textos (hipertexto, juegos de aventura, etc.) no son sustancialmente diferentes de otros textos literarios, porque (1) toda la literatura es indeterminada hasta cierto punto, no lineal y distinta en cada lectura, (2) el lector debe hacer elecciones con el fin de dar sentido al texto, y finalmente (3) un texto en realidad no puede ser no lineal, ya que el lector únicamente puede leer una secuencia a la vez. Con frecuencia, estas discrepancias venían de personas muy bien versadas en teoría literaria, pero que no tenían experiencia de primera mano con hipertextos, juegos de aventura o de calabozos para multiusuarios de los que estaba hablando. [...] Después de todo, ¿se puede esperar que una persona, que nunca ha visto una película, entienda las características únicas de ese medio? (Aarseth, 1997, p. 2).⁹

⁹ “Whenever I have had the opportunity to present the perspective of ergodic literature and cybertext to a fresh audience of literary critics and theorists, I have almost invariably been challenged on the same issues: that these texts (hypertext, adventure games, etc.) aren’t essentially different from other literary texts, because (1) all literature is to some extent indeterminate, nonlinear, and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be nonlinear because the reader can read it only one sequence

Según lo que menciona Espen Aarseth, uno de los problemas a los que se enfrenta la teoría literaria al respecto de la literatura electrónica es que se quiere tratar, estudiar y criticar desde la misma perspectiva con que se analiza la literatura impresa. Es necesario crear nuevos conceptos o resignificarlos para ajustarlos a las obras *e-lit* que, si bien comparten características y provienen de la literatura anterior, también son textos laberínticos, en los que el lector debe estar involucrado totalmente para que la narrativa pueda desarrollarse y, como se ha explicado hasta ahora, la *e-lit* es aquella que aprovecha el medio, en este caso internet, para crear contenido literario desde este medio y para este mismo. La crítica y el análisis de estos textos deberá hacerse a partir del conocimiento de las herramientas que proporciona la red y desde la recepción de estos textos por parte del lector; de lo contrario, se dejarán pasar características importantes en el análisis de este tipo de obras.

Cibertexto literario

El cibertexto literario es un tipo de literatura ergódica. Este tipo de textos permiten producir diferentes formas de expresarse más allá del uso único de las palabras o del texto escrito. Aarseth dice que para analizar un cibertexto hay que colocarse desde un lugar diferente; hay que enfocarse no en qué se lee, sino desde dónde se lee, sin embargo, considero que los lectores pueden colocarse en ambos sitios (desde lo que lee y desde dónde lee), pues estos sitios le proporcionarán distintas aristas para disfrutar o analizar el cibertexto literario al que se acerque.

at a time, anyway. Typically, these objections came from persons who, while well versed in literary theory, had no firsthand experience of the hypertexts, adventure games, or multi-user dungeons I was talking about. [...] After all, can a person who has never seen a movie be expected to understand the unique characteristics of that medium?". La traducción es mía.

La decisión de los lectores de seguir o no un camino de lectura, de colocarse en un rol determinado (estilo *Calabozos y dragones*) o de elegir la vía que el lector quiere dar al cibertexto literario resulta fundamental para comprenderlo:

(...) cuando lees desde un cibertexto, se te recuerdan constantemente los caminos no tomados, las voces no escuchadas y las estrategias inaccesibles. Cada decisión hará algunas partes más y otras menos accesibles y nunca sabrás el resultado exacto de tus elecciones; qué es, exactamente, lo que te perdiste. Esto es muy diferente a la ambigüedad de un texto lineal. Y la inaccesibilidad, debe resaltarse, no implica ambigüedad, sino una ausencia de posibilidad —una aporía (Aarseth, 1997, p. 3).¹⁰

Entonces, el lector de ciber textos literarios, en específico al leer un texto narrativo de este tipo, toma decisiones distintas a cuando lee un texto narrativo literario cuyo soporte es distinto al de una obra literaria electrónica. Estas decisiones pueden ser exitosas o no para crear “una historia individual”, entrecomillo esto último, ya que este aspecto es ilusorio, en realidad hay programación, edición, etcétera, detrás de la historia narrada; sin embargo, el acercamiento y la manipulación de la historia sí es real; la decisión de dar clic o no, de seguir un vínculo o no, son los aspectos que dan esa idea de personalización de una historia, pues el soporte permite llevar a cabo este recorrido por caminos individuales, por lo cual da la sensación de perder o dejar algo en el camino. El lector de ciber textos literarios descubre caminos, explora la narración, apuesta a una opción u otra.

En los textos narrativos impresos, la trama conduce al lector en distintos momentos temporales de la narración, y la historia se encuentra, generalmente, predeterminada por el narrador. Sin embargo, hay ejemplos de textos hipertextuales impresos o, como los llama Susana Pajares Toska, de hiperficción explorativa, que permiten al lector tomar un rol más activo en la

¹⁰ “(...) when you read from a cybertext, you are “constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact result of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility — an aporia”. La traducción es mía.

construcción de la narración, ofreciéndole la sensación de control de la obra. Entre este tipo de textos se encuentran las novelas del tipo “Elige tu propia aventura” en las que el lector hace elecciones sobre lo ya escrito y sus decisiones determinan el rumbo que toma el relato. Estas novelas tienen un único autor y el lector elige los nexos que establecerá que, aunque son mucho más limitados que en un hipertexto en línea, son un antecedente de este (Pajares, 1997). Otro ejemplo es el libro *Cien mil millones de poemas* de Raymond Queneau, que es un libro suajado y los lectores pueden crear algunos poemas o el *Animalario Universal del profesor Revillod*, que es un libro combinatorio.

Las obras de *e-lit* permiten, por su relación con el cibertexto, la posibilidad de ir y venir por diferentes caminos de la obra, los cuales, conducirán al lector a distintas partes. La trama de la narración también está pensada con anticipación por el autor, pero son los mecanismos y las funciones técnicas del medio los que abren las posibilidades de lectura, mediante la interactividad y la programación.

El cibertexto, hasta el momento debe estar claro, es el amplio alcance (o perspectiva) de posibles textualidades vistas como una tipología de máquinas, como varios tipos de sistemas de comunicación literaria donde las diferencias funcionales entre las partes mecánicas juegan un rol definido en la determinación del proceso estético. Cada tipo de texto puede ocupar un lugar dentro de este campo multidimensional de acuerdo con sus capacidades funcionales (...) Como perspectiva teórica, el cibertexto cambia el foco del trío tradicional de autor/remitente, texto/mensaje y lector/receptor a la relación cibernética entre varias partes y participantes en la máquina textual (Aarseth, 1997, p. 22).¹¹

El espacio digital se ha convertido en un espacio cultural, que nos mantiene vinculados a lo que sucede en el resto del mundo en el momento preciso en que está pasando. Al hablar específicamente de literatura, los estudios que se están haciendo en torno a los temas sobre la *e-lit*

¹¹ “Cybertext, as now should be clear, is the wide range (or perspective) of possible textualities seen as a typology of machines, as various kinds of literary communication systems where the functional differences among the mechanical parts play a defining role in determining the aesthetic process. Each type of text can be positioned in this multidimensional field according to its functional capabilities (...) As a theoretical perspective, cybertext shifts the focus from the traditional threesome of author/sender, text/message, and reader/receiver to the cybernetic intercourse between the various part(icipant)s in the textual machine”. La traducción es mía.

no deben perder de vista la transmisión del valor de la literatura para las generaciones venideras; es nuestro deber mostrar el panorama completo de lo que está sucediendo con la literatura actualmente, estudiarla más allá del espacio tradicional del libro impreso, incluyendo todas las manifestaciones literarias, entre ellas, la *e-lit*, la cual se ha alimentado, además de influencias literarias anteriores al siglo XX, del cine, los cibertextos y los juegos en línea. Asimismo, ha encontrado en la intermedialidad y la transmedialidad nuevas formas de narrar en un mundo cada vez más mediatizado, por lo cual, puede considerarse que internet es, quizá, uno de los lugares que ayudará a renovar la lectura y la forma de hacer literatura, a partir de las posibilidades que aportan la red y los dispositivos que se conectan a ella.

Capítulo 2. *E-lit* como relato multimedial

2.1 Intermedialidad

En la cultura actual, la tecnología digital ocupa un espacio importante en los diversos ámbitos en los que nos desarrollamos, desde lo individual hasta lo colectivo; dentro de estos espacios, por ejemplo, se encuentran las artes plásticas, la fotografía, el cine y la literatura, los cuales pueden mezclarse y conformar una nueva forma de expresar ideas. Hay espacios intermedios que se forman por la relación medial entre signos, mutuamente referidos, que se conjuntan para crear un producto o para expresar algo en diferentes medios; esta relación entre medios se llama *intermedialidad*.

Los *estudios intermediales*, como se les conoce desde hace poco, se hicieron populares en los años 80, sin embargo, sus antecedentes como problemas pueden hallarse desde la Antigüedad, por lo cual no hay que considerarlos un fenómeno propio y único de la época contemporánea. Si bien los medios y tecnologías actuales han permitido revitalizar estos estudios y poner sobre la mesa la intermedialidad en los textos literarios electrónicos y otras manifestaciones artísticas digitales, estos análisis surgieron desde la Antigüedad. Para G. Rippl:

Es importante destacar que, sin embargo, cuestiones relacionadas con la intermedialidad y la relación entre formas de arte no están casadas con la modernidad. De hecho, se remontan a las antiguas Grecia y Roma cuando estructuras similares, así como funcionales entre texto e imagen fueron vistas. En su *Arte poética*, Horacio (65-8 a. de n. e.) refirió una fórmula atribuida a Simónides de Ceos (finales del 600 a. de n. e.) *ut pictora poesis*, que se que se traduce como “como la pintura la poesía”. Esta fórmula siguió influyendo en el Renacimiento, cuando la pintura y la poesía fueron llamadas *artes hermanas*. Sin embargo, el término *artes hermanas* esconde el hecho de que diferentes formas de arte fueron entendidas como competitivas entre sí [...] (Rippl, 2015).¹²

¹² It is important to know, however, that questions of intermediality and the relationship between art forms are not wedded to modernity. In fact, they reach back to the time of ancient Greece and Rome when structural similarities between text and image as well as functional analogies were foregrounded. In his *Ars poetica*, Horace (65-8 BCE) referred to an influential ascribed to Simonides of Ceos (late 6th century BCE), *ut pictora poesis*, which has been translated: ‘as in painting so in poetry.’ This formula was still influential in the Renaissance, when painting and poetry

En la “Introducción” del *Handbook of intermediality*, al hablar de las perspectivas históricas que condujeron del término *artes hermanas* al de *intermedialidad*, Gabriele Rippl explica que la poesía ha tenido desde siempre cercanía con la música por su naturaleza rítmica, e icónica por su disposición visual en versos; lo mismo que los textos narrativos, los cuales pueden tener relaciones cercanas con otros medios y formas de arte. La relación texto-imagen ha sido la más estudiada en comparación con la de texto-música, según Rippl, esto puede deberse a que desde hace tiempo lo visual se ha considerado como moderno, sin embargo, en los últimos años los estudios acústicos de la literatura han probado que no es el caso necesariamente (Rippl, 2015).

Las relaciones texto-imagen se han convertido en parte medular de la investigación intermedial; dentro de la literatura anglosajana, dice Rippl, hay un exceso de interacción texto-imagen, la cual entra en al menos una de estas tres categorías:

(a) la inclusión de imágenes tales como las del forro y de las portadas, pinturas miniatura en textos medievales o ilustraciones tales como los grabados en madera en el cuento de Virginia Woolf “Kew Gardens” (1919); también hay géneros basados en la combinación texto-imagen tales como el moderno emblema o narrativa gráfica posmoderna como la de Paul Karasik y David Mazzuchelli de la adaptación de *City of Glass* de Paul Auster (2004); (b) experimentos tipográficos, donde el texto y la imagen se presentan de manera simultánea y forman una unidad; este es el caso de los denominados poemas de figuras o *technopaegnia*, un género que data de la Antigüedad, pero que ha sido exitoso a lo largo de la historia de la literatura (un famoso ejemplo del siglo XVII es el del poema metafísico de George Hebert “Easter-Wings”, y un ejemplo posterior de experimentación gráfica de la novela de Jonathan Safran Foer *Extremely Loud and Incredibly Close* publicado en 2005); y (c) écfrasis, esto es, la descripción de pinturas, dibujos, fotografías y esculturas en textos. (Rippl, 2015).¹³

were first referred to as *sister arts*. However, the term *sister arts* hides the fact that the different art forms were increasingly understood as competitive ones [...]

¹³ (a) the inclusion of images such as cover pictures and frontispieces, miniature paintings in medieval texts or illustrations such as the woodcuts in Virginia Woolf's short story “Kew Gardens” (1919); there are also genres based on text-picture combination such as the popular early modern emblem or postmodern graphic narratives like like Paul Karasik and David Mazzucchelli's adaptation of Paul Auster's *City of Glass* (2004); (b) typographical experiments, where text and image are simultaneously present and actually form a unit; this is the case in so-called figure poems or *technopaignia*, a genre which dates back to antiquity but has been succesful throughout literary history (one famous seventeenth-century example is George Hebert's mateaphysical poem “Easter-Wings,” and a later example of typographical experimentation is Jonathan Safran Foer's novel *Extremely Loud and Incredibly Close* published in 2005); (c) exphrasis, i.e. the description of paintings, drawings, photographs and sculptures in texts.

Existen análisis de los siglos XVIII, XIX y XX que ayudan a comprender la relación de la literatura con otras artes, las llamadas de “alta cultura” (música, pintura), analizadas mediante los estudios interartísticos y las artes comparadas. Los estudios intermediales, por su parte, continuando con el estudio y análisis de la relación entre artes, participan de la democratización de la cultura, añaden, además de los productos de la alta cultura con la literatura, los *performances*, la cultura pop y los nuevos medios. “Lo que también se ha vuelto claro es que las configuraciones intermediales y mediales borran sus límites, no todo es novedad, pero por supuesto 'nuevos problemas y aspectos han emergido respecto a los medios electrónicos y digitales [...]’” (Rippl, 2015).¹⁴ Existe un diálogo entre las artes (como el cine o las artes plásticas) y la literatura electrónica, así como cierta “contaminación” de diferentes manifestaciones artísticas con la que pueden crearse productos que plantean nuevos cuestionamientos y nuevos análisis.

En las últimas décadas, la convivencia de medios es tan común en nuestra vida cotidiana que como usuarios, lectores u observadores no nos detenemos a reflexionar qué estamos viendo y cómo se relacionan los medios, por ejemplo, en una obra de *e-lit*. Los estudios intermediales están tomando fuerza en distintas partes del mundo, pues en nuestra vida cotidiana nos rodeamos de textos donde las imágenes y el lenguaje se mezclan y crean significados en conjunto y nosotros recibimos e interpretamos esa interacción.

Este movimiento en el siglo XXI, también produce cambios en la representación de la realidad, ya que nuestra percepción del mundo y la forma en que habitamos en él se modifica, lo cual trae como consecuencia que su representación también cambie. Es aquí donde surge y se hace útil la noción de intermedialidad, dice Cubillo, “pues nos permite dar cuenta de los espacios de

¹⁴ What has also become clear is that intermedial configurations and medial border blurring are not at all novelties, but of course “new aspects and problems have emerged especially with respect to electronic and digital media” [...]

diálogo entre lo que Julia Kristeva llama las prácticas significantes —o procesos artístico-culturales— y los medios tecnológicos o digitales”. (Cubillo, 2013, p. 171).

¿Cómo se vincula la intermedialidad con el arte y en específico con la literatura? ¿Cómo se combinan o yuxtaponen los diferentes medios? Los medios no existen desconectados unos de otros; usamos la intermedialidad para referir la relación de estos medios y los fenómenos culturales que los usan. En la época que estamos viviendo muchos trabajos artísticos, textos literarios y expresiones culturales combinan y yuxtaponen medios, por tanto, puede hablarse de que la intermedialidad permea en las artes digitales, entre ellas la literatura electrónica.

El concepto *intermedialidad* es difícil de definir de manera general, ya que abarca una amplia gama de fenómenos culturales que involucran a más de un medio, por lo cual es mejor que cada disciplina que trabaje un análisis intermedial defina y se aproxime de forma específica a qué entiende y define como *intermedialidad* para usos críticos.

Hasta ahora he explicado de forma muy general a qué se refiere la intermedialidad, sus antecedentes y también he expuesto que uno de sus componentes esenciales es el *medio*, pero, ¿qué es el medio? Si se habla de intermedialidad hay que hablar forzosamente del medio. Propongo que la intermedialidad está conformada por los siguientes aspectos, de acuerdo con las referencias citadas:

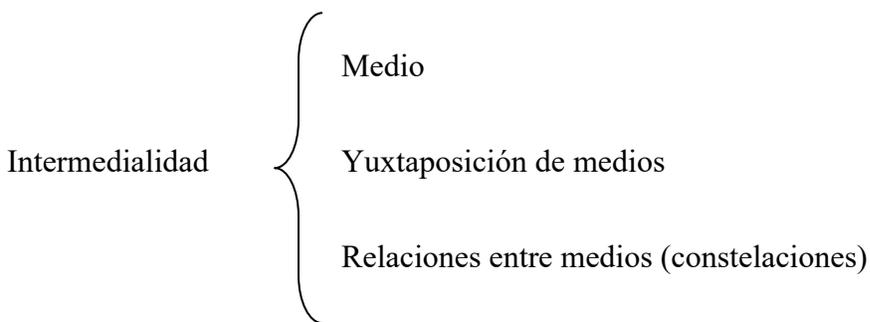


Figura 4. Componentes de la intermedialidad

En el siguiente apartado expondré qué definiciones de *medio* conforman la que usaré para este análisis. Por esta razón, en este párrafo no me extenderé para explicar qué es; sin embargo, considero importante mencionar qué es la yuxtaposición de medios, ya que en la definición de *medio* refiero a esta característica de manera indirecta. Por *yuxtaposición* se entiende poner un objeto junto a otro de forma inmediata; la yuxtaposición de medios es conjuntar, al menos, dos medios diferentes (con esto se resalta la característica multimedia de la literatura electrónica y de otras artes digitales) y explorar la frontera entre ambos; es justo esta zona fronteriza la que da cabida a la intermedialidad al yuxtaponer los medios; en el capítulo uno mencioné que hay que entender *multimedia* como el conjunto de medios que se comunican dentro de un texto. Así, la yuxtaposición de medios crea *relaciones entre medios*, también llamadas *constelaciones mediales*; para explicar las relaciones entre medios remito al capítulo uno de esta tesina, en el que se nombran a los diferentes autores de *Tatuaje*, según si trabajaron la narrativa o la parte visual; con este ejemplo puede decirse que ambos medios (visual y escrito) se yuxtaponen, trabajan en conjunto para conformar un nuevo texto que se crea y se entiende a partir de las aportaciones que cada medio, en el caso de la *e-lit* el texto escrito, el visual y el sonoro, da para producir una polifonía similar a la que vemos en las películas y que remite al discurso novelístico, pero que, en lugar de usar solo palabras, se narra también mediante imágenes y sonidos, es decir, el lector debe interpretar estos medios para lograr la comprensión total del texto de *e-lit*.

Las constelaciones mediales agrupan a los distintos medios que colaboran entre sí, a veces uno con mayor peso que el otro, pero que, al mismo tiempo, no tendrían el mismo significado si se les interpretara por separado.

Entonces, la intermedialidad podría definirse como la relación de diferentes medios para conformar uno nuevo mediante las características de cada uno. Si bien, como ya mencioné no es

un fenómeno nuevo, en el siglo XXI su potencialidad ha aumentado, sin embargo, el análisis de las obras puede dificultarse en el sentido de que deben analizarse por lo menos dos medios dentro de una sola obra, en este caso, una obra de *e-lit*, para entender cómo la forman. Así, la intermedialidad da cabida a la multimedia y a la transmedialidad, esta la caracterizaré con detalle más adelante. Por lo pronto, explicaré cómo usaré *medio* para el estudio de esta tesina.

2.2 Medio

La dificultad para definir intermedialidad radica también en la dificultad para decir qué es un medio:

Intermedialidad es un término inconsistente y semánticamente discutido, cuyas numerosas definiciones refieren a un problema general centrado alrededor del término “medio”, el cual, por sí mismo ha acumulado una gama de definiciones que compiten. Claramente, los medios permiten la producción, distribución y recepción de los signos, por consiguiente, posibilitan la comunicación, no obstante las muchas definiciones que se ofrecen, no hay una definición de “medio” con la que trabajen los académicos en el campo literario, los estudios mediales y los culturales con la que estén de acuerdo (Rippl, 2015).¹⁵

Si a cualquier persona que no esté familiarizada con los estudios intermediales o mediales le preguntamos su definición de medio, es muy probable que refiera medios que permean la cultura popular, como la televisión, radio, internet, periódicos o revistas. Cada persona, según el lugar en el que se desenvuelva, su conocimiento del mundo y el intelectual, podrá referir diferentes medios. De ahí proviene la ambigüedad del término; así lo refiere Rippl al citar a Ryan:

Pide a un sociólogo o un crítico cultural que enumere medios y responderá: TV, radio, cine e internet. Un crítico de arte puede listar: música, pintura, escultura, literatura, teatro, ópera, fotografía, arquitectura. Un filósofo de la corriente de la fenomenología dividiría los

¹⁵ Intermediality is a semantically contested, inconsistent term, whose various definitions refer to a general problem centered around the term 'medium', which itself has accumulated a wide range of competing definitions [...] Clearly, media allow for the production, distribution and reception of signs, hence they enable communication, but in spite of the many definitions on offer, there is not one definition of 'medium' which scholars working in the field of literary, cultural and media studies agree on.

medios en visuales, auditivos, verbales y quizá del gusto y olfativos [...] Los teóricos de los 'nuevos medios' argumentarán que la computarización ha creado nuevos medios a partir de los viejos: basados en el cine versus la fotografía digital, películas en celuloide versus las películas hechas con cámaras de video; o películas creadas mediante técnicas clásicas de captura de imágenes versus películas producidas por medio de computadoras. La computadora puede ser la responsable de todos los nuevos medios de realidad virtual (Rippl, 2015).¹⁶

Marshall McLuhan, considerado como uno de los pioneros de los estudios sobre medios, propuso definir *medio* como una prótesis, una extensión del ser humano, su cuerpo o su consciencia; lo mismo que Assman y Wenzel, quienes entendían *medio* de una forma envolvente, es decir, que abarca los medios técnicos y los no técnicos como el lenguaje oral, la escritura, la pintura, el cuerpo humano, etc. (Rippl, 2015). Al utilizar esta definición de medio se propone ver más allá de los modelos establecidos que consideran los modelos verbales como el medio de comunicación por excelencia, pero ¿qué pasa con las imágenes? Estas también comunican con un lenguaje propio que presenta todos los significados al espectador al mismo tiempo y que también debe interpretarse, como hacemos con el texto. La diferencia entre la interpretación de una imagen y del discurso escrito es que este se va presentando y se va construyendo un significado conforme avanzamos en la lectura y depende de lo que retengamos desde el inicio hasta el final del texto, mientras que a la imagen la vemos como un todo desde el primer vistazo e interpretamos la relación de sus elementos entre sí. Roland Barthes afirma que al leer una imagen se pueden recibir tres mensajes: un mensaje lingüístico (en caso de que haya texto escrito acompañando a la imagen), uno codificado de manera icónica y uno cultural. Los dos últimos se reciben al mismo tiempo y lo que sucede es similar a lo que ocurre al distinguir entre significado y significante en el signo

¹⁶ Ask a sociologist or cultural critic to enumerate media, and he will answer: TV, radio, cinema, the Internet. An art critic may list: music, painting, sculpture, literature, drama, the opera, photography, architecture. A philosopher of the phenomenological school would divide media into visual, auditory, verbal, and perhaps gustatory and olfactory [...] 'New media' theorists will argue that computerization has created new media out of old ones: film-based versus digital photography; celluloid cinema versus movies made with video cameras; or films created through computer manipulations. The computer may also be responsible for the entirely new medium of virtual reality.

lingüístico, que nunca están separados entre sí, salvo cuando se habla metalingüísticamente, lo mismo ocurre con el mensaje visual y el cultural al leer una imagen. En cuanto al mensaje literal, este es un soporte para el mensaje “simbólico” de la imagen (Barthes, 1977, pp. 36-37).

Existen diferentes aproximaciones para distinguir los diversos medios y dependerá del investigador y del contexto la aproximación que use para trabajar. Rippl presenta varias tipologías para acercarse al término *medio*; considero que dos de ellas son útiles para los objetivos de análisis que persigue esta investigación. La primera es la de Marie Laure Ryan (Rippl, 2015), quien establece que diferentes medios como la pintura al óleo, la música, la fotografía digital y el cine son soportes materiales importantes por el tipo de significado que pueden codificar y distingue tres aproximaciones diferentes a los medios. La primera son las aproximaciones semióticas, que son los códigos y canales sensoriales (verbal, visual o musical) que soportan varios medios; la segunda son las aproximaciones materiales y tecnológicas que se centran en cómo los tipos semióticos son sostenidos por diferentes medios y el tercero son las aproximaciones culturales, interesadas en los aspectos sociales y culturales de los medios, y la red de relaciones entre estos. De esta tipología, la primera y la segunda aproximaciones son útiles en este trabajo, ya que la literatura electrónica utiliza códigos y canales sensoriales (verbal y visual), así como el soporte tecnológico (computadora, teléfono móvil, tableta) como medio.

La segunda tipología es la propuesta por Harry Pross, quien presenta tres tipos de medio según el grado de saturación tecnológica y añade uno más gracias al uso de las tecnologías de la comunicación. La primera subdivisión refiere a los medios primarios: voz humana, lenguaje corporal y aquellos que no hagan uso explícito de la tecnología. Medios secundarios que no necesitan tecnología para ser percibidos, usa de ejemplo el sonido de la flauta, que necesita de la tecnología para generar sonido, pero no es necesaria para que ese sonido sea percibido; a diferencia

de los medios terciarios (televisión análoga, radio, cine y televisión), que sí requieren la tecnología para producirse y recibirse. Finalmente, los medios cuaternarios, los cuales requieren de la tecnología digital para producirse y recibirse por los mismos medios (computadora, multimedia, e-mail e internet) (Rippl, 2015). De esta tipología son los medios cuaternarios los que me interesa analizar, ya que, como expliqué en el capítulo uno de esta tesina, las obras de *e-lit* son pensadas y elaboradas desde el mismo medio que las contiene y se espera que el lector se aproxime a ellas mediante él, ya que es por medio de dispositivos como tabletas, computadoras o teléfonos celulares como los lectores se acercan a las obras de literatura electrónica. Si bien los textos de este tipo pueden transmitirse por los medios ya mencionados, conllevan una realización y producción mediante la programación y algunos de estos aparatos no siempre podrán mostrar todas las obras, pues su configuración a veces se limita a solo algunos de ellos. Por otro lado, la experimentación y creación literarias por estos medios nos involucra de otra manera a los estudiosos de la literatura, ya que debemos analizar el texto más allá de las palabras y comenzar a complementar el análisis con las imágenes y sonidos que las obras de *e-lit* nos presentan, y los cuales, como he explicado también, forman parte de la narración literaria, por lo cual el análisis debe ser conjunto y no de manera aislada. Asimismo, el medio que contiene estas obras es importante porque pedirá al lector realizar ciertas acciones y le llevará por ciertos caminos según las elecciones del lector; con esto debemos recordar el carácter ergódico y multimedia de la literatura electrónica; el primero por su carácter laberíntico y no lineal, y el segundo por la yuxtaposición de los medios en una obra de *e-lit*.

Así, el medio será el soporte de tecnología digital que, a su vez, sea transmitido y recibido por medios visuales, auditivos e incluso táctiles, por lo cual, vemos que estos medios conforman redes de colaboración para transmitir un significado.

[...] el papel de la literatura en un campo cultural caracterizado por redes de medios y las constelaciones artísticas tiene que ser investigado e interrogado acerca de la *medialidad* de la literatura, es decir, su estatus tanto de texto verbal o escrito, como impreso o de documento codificado digitalmente son cruciales para entender cómo se produce su significado (Rippl, 2015).¹⁷

Adaptación, remediación y transmedialidad

Para Irina Rajewsky la intermedialidad, además de establecer relaciones entre medios, contiene dentro de sí un grupo de fenómenos que, a su vez, tienen lugar cuando sucede esta relación entre medios. Dichos fenómenos son intermedialidad, intramedialidad y transmedialidad. La primera es, como hemos visto, las configuraciones relacionadas con las fronteras entre los medios; la segunda, fenómenos que no transgreden los límites mediales, la última la aparición de cierto motivo o estilo a través de diversos medios.

El estudio de los fenómenos intermediales puede darse de manera diacrónica o sincrónica. La diacronía investiga la historia de los medios, cómo han colaborado y sus puntos de encuentro. El acercamiento sincrónico permite desarrollar tipologías específicas para el análisis que se está llevando a cabo, representa un análisis de productos concretos en un momento específico y no histórico. Este es el tipo de estudio que estoy desarrollando para *Tatuaje*, ya que me enfocaré únicamente en esta obra y en sus características como una obra de literatura electrónica y su lectura.

Rajewsky también explica que, específicamente, la intermedialidad literaria comprende tres subcategorías:

- Primero, combinaciones de medios (también llamados multimedia, plurimedia y medios mezclados); los ejemplos que ella da son la ópera, el cine, el teatro, *performances*,

¹⁷ [...] literature's role in a cultural field characterized by networks of media and of artistic constellations has to be investigated and questions concerning literature's 'mediality', i.e. its status as verbal or written text, as printed or digitally encoded document, are crucial to the understanding of how meaning is produced.

manuscritos iluminados, cómics, instalaciones por computadora, etc. En esta subcategoría la intermedialidad es “un concepto semiótico-comunicativo, basado en la combinación de al menos dos formas mediales de articulación”.

– Segundo, transposición medial, incluye, por ejemplo, adaptaciones filmicas, novelizaciones, etc. Esta categoría está orientada a la producción, la cualidad intermedial “tiene que ver con la manera en la cual un producto medial llega a serlo, por ejemplo, con la transformación de un producto medial dado (un texto, una película, etcétera) o de su sustrato en otro medio”.

– Tercero, referencias intermediales, por ejemplo, referencias en un texto literario a una pieza musical (también llamada *musicalización de ficción*) la imitación y evocación de técnicas de filmación tales como disolvencias, tiros de zoom, edición, etc., las maneras de describir en la literatura evocan efectos visuales para referir trabajos de arte específicos (*écfrasis*) (Rippl, 2015).¹⁸

Estas clasificaciones y tipologías son una guía fundamental para aclarar el panorama durante la investigación intermedial, sin embargo, al existir casos difíciles de clasificar o algunos con múltiples etiquetas se recomienda analizar las constelaciones intermediales de forma individual. En cuanto a la investigación transmedial, esta se ha convertido en un punto clave para comprender qué sucede ahora en un mundo donde estamos constantemente recibiendo información a través de medios transpuestos, remediados o adaptados. Cada uno de estos tres conceptos se explica a continuación.

¹⁸ – Firstly, media combination (also called multi-media, pluri-media as well as mixed media); the examples she gives are opera, film, theater, performances, illuminated manuscripts, comics, computer installations etc. In this subcategory, intermediality is “a communicative-semiotic concept, based on the combination of at least two medial forms of articulation”. – Secondly, media transposition, including, for example, film adaptations, novelizations, etc. This category is production oriented, the intermedial quality “has to do with the way in which a media product comes into being, i.e., with the transformation of a given media product (a texto, a film, etc.) or of its substratum into another medium”. – Thirdly, intermedial references, for instance references in a literary text to a piece of music (the so-called ‘musicalization of fiction’), the imitation and evocation of film techniques such as dissolves, zoom shots, montage editing, etc.; descriptive modes in literature which evoke visual effects or refer to specific visual works of art (‘ekphrasis’).

2.3 Adaptación

Este fenómeno puede suceder dentro de un mismo medio, por ejemplo, en la literatura puede retomarse un texto escrito previamente y adaptarse en otra obra literaria, sin embargo, el tipo de adaptación más conocido es el de las obras literarias adaptadas al cine, es decir, un texto se adapta de un medio a otro para narrar con su propio lenguaje la misma historia. Desde los primeros estudios acerca de textos adaptados al cine se habló de la superioridad del texto literario sobre la adaptación cinematográfica, sin embargo, esta última idea ha ido decayendo en los últimos años, según estudios recientes sobre la adaptación (Rippl, 2015).

Dentro de la literatura pueden observarse fenómenos similares, un texto se alimenta de otros o remite a ellos (intertextualidad), esta adaptación de textos literarios dentro de la literatura enriquece las narraciones. Puede recordarse, por ejemplo, cuando los autores del Renacimiento retomaban mitos de las antiguas Grecia y Roma y los adaptaban según los cánones de la época renacentista a su obra literaria o pictórica; la intertextualidad estaba presente y apelaban a la cultura del lector para reconocer el texto precedente de la obra adaptada. Ante estos análisis de adaptación son los posestructuralistas quienes ven en el texto adaptado un acto de interpretación y de creatividad, no de pérdida (Rippl, 2015).

Lo que es más importante, la adaptación es “una transformación mutua más que un proceso en un solo camino”. La (re)interpretación que ofrece una adaptación puede alterar nuestra lectura de un texto literario en última instancia. Además, Stam describe las adaptaciones como “mutaciones” que ayudan a los textos fuente a “sobrevivir” al adaptarlos para cambiar de ambientes (Rippl, 2015).¹⁹

¹⁹ Importantly enough, adaptation is “a mutually transforming rather than a one-way process”. The (re)interpretation offered by an adaptation can alter our reading of a literary text in a lasting way. Furthermore, Stam, describes adaptations as “mutations” that help their source texts “survive” by adapting them to changing environments.

Adaptar es, entonces, ajustar, hacer accesible a un nuevo contexto histórico una historia ambientada en un contexto diferente. Asimismo, una obra escrita puede adaptarse a otro medio, ofreciendo así no solo una interpretación distinta, sino también una forma de leer y acercarse a la obra de manera diferente, respetando sus propios lenguajes narrativos. Es importante mencionar que hablo de adaptación porque, como expliqué en el capítulo uno de esta tesina, para desarrollar una obra de *e-lit* se parte de un texto escrito y después este se adapta al lenguaje visual o sonoro, según se requiera, finalmente, son textos que estarán en un diálogo constante entre sí para ser reconfigurados según lo crean necesario sus autores. Las adaptaciones se enriquecen al transferirse los medios; la literatura deja de ser solo literatura y las películas dejan de ser solo películas para convertirse en un conjunto de ambos donde los dos contribuyen con sus especificidades para enriquecer el texto. “Usualmente, se dice que el cambio de lo literario a lo cinematográfico requiere de condensación y concentración, especialmente con respecto a la trama y a los personajes” (Rippl, 2015).²⁰

Considero que es importante hablar de la adaptación literaria a la cinematográfica porque es un fenómeno similar el que ocurre en las obras de literatura electrónica durante su proceso creativo y resulta muy similar al discurso y adaptaciones cinematográficas. “Como un medio multi-track, las películas pueden crear contradicciones irónicas, yuxtaponiendo palabras, sonido, imágenes y, al hacerlo, produce una polifonía cinematográfica que recuerda al discurso novelístico” (Rippl, 2015). Esta misma yuxtaposición sucede en las obras de *e-lit*, pues se acompañan de texto, imágenes, sonido, hipertextos y demás recursos para narrar, que también proveen de significado a la narración. La figura del narrador continúa presente en las obras de literatura electrónica, pero, como sucede en el cine, muchas veces no entra en las tipologías

²⁰ [...] Usually the shift from the literary to the cinematic is said to require condensation and concentration, especially with regard to plot and characters.

establecidas para los narradores de los textos literarios escritos; la narración se da a partir de la presentación de la historia y de las decisiones del lector al seguir un camino específico; esto sucede en *Tatuaje*. El primer acercamiento que tenemos con la historia es mediante la bitácora de un personaje cuyo nombre no sabemos, pero nos cuenta qué le pasó al ser contratado para buscar a un hombre llamado Melquiades Orozco, a quien también debía entregar un sobre. Después, se le presentan al lector múltiples opciones: conocer a los personajes, leer correos electrónicos, escuchar mensajes de voz, leer mensajes escritos, conocer a profundidad a otros personajes, etcétera. Esto nos muestra una yuxtaposición de medios para construir una historia. No hay un narrador al inicio que vaya guiando la lectura para presentar cada uno de estos aspectos, es el lector quien construye y descubre diferentes aspectos narrativos, sin embargo, hay ocasiones en las que Rolo (el hombre contratado para buscar a Melquiades) narra su historia y otras veces, el lector toma el papel activo de ir descubriendo junto con él el misterio que parece poder resolverse mediante la lectura o escucha de diversos textos presentes en la obra.

2.4 Remediación

Como se mencionó en el apartado “Medio”, estos se encuentran en convivencia constante; sus especificidades técnicas o sus distinciones formales no los definen tanto como su capacidad de adaptación, remodelación y transcodificación con otros medios. Los medios se necesitan unos a otros para funcionar como tales. “La remediación puede ser vista como una forma radical de intermedialidad: Los medios son inherentemente intermediales porque están en constante remediación con otros medios” (Rippl, 2015). En este sentido, la remediación puede entenderse como el fenómeno que permite la apropiación de un medio en otro, casi como en un fenómeno de mimesis, donde el medio que absorbe al otro parece hacer desaparecer al primero.

El proceso de remediación está vinculado cercanamente a la tendencia establecida de los medios para adaptarse y absorber medios más viejos para presentarse a sí mismos como más transparentes. [...] Paradójicamente, algunas formas de medios digitales han usado mucha mediación (esto es hipermediación) con el fin de crear una experiencia de inmediatez transparente y así hacer que el medio (aparentemente) desaparezca (Rippl, 2015).²¹

Este aspecto de remediación en *Tatuaje* lo notamos desde el inicio de la obra, cuando se presentan los diferentes medios que integran la narración y que el lector explorará: fotografías, correos electrónicos, mensajes SMS y grabaciones de llamadas telefónicas, los cuales estarán en contante intercambio de información entre sí y todos ellos son medios que están remediados en esta obra. Este conjunto de medios que integran la narración crea el efecto de inmediatez y de hipermediación que menciona Rippl.

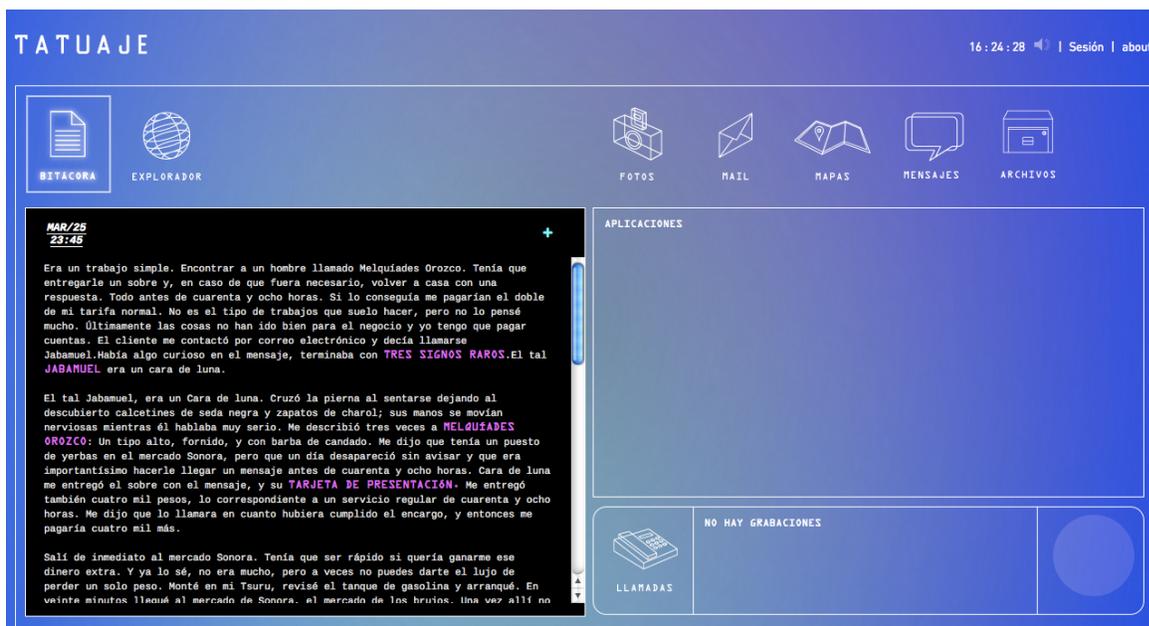


Figura 4. Apreciación de los diferentes medios que integrarán la narración.

²¹ The process of remediation is closely linked to the long-established tendency of media to adapt and absorb older media in order to present themselves as ever more transparent. [...] Paradoxically enough, however, certain digital media forms have to employ a lot of mediation (i.e. hypermediacy) in order to create an experience of transparent immediacy and thus make the medium (seemingly) disappear.

Es importante mencionar que la remediación está presente en casi todos los textos adaptados ya que, en principio, una novela u obra de teatro está hecha para leerse o representarse según las características propias de su medio, pero en el momento en el que se adapta, por ejemplo, para cine, ocurre una remediación total de la obra original. En el caso de *Tatuaje* no es así, ya que esta obra fue concebida desde el principio para leerse desde internet, sin embargo, sí existió una escritura previa que se enriqueció con el trabajo de animadores, actores, programadores y demás profesionales involucrados con la obra.

Me parece interesante mencionar también el diseño de esta novela, pues parece que en ocasiones se está leyendo información obtenida de una página vieja de internet o que el lector halló una computadora de los años 90 y se encontró con esta historia. El diseño nos recuerda en algunas ocasiones a las interfaces de los 90, sin embargo, la narración nos ubica en 2014. Estos aspectos de diseño y de ubicación temporal se muestran en las siguientes figuras.



Figura 5. Buscador dentro de la novela *Tatuaje*, que recuerda a los diseños de los primeros buscadores de los años 90.

El uso de diferentes medios para narrar enriquece la historia y, como se muestra en la siguiente imagen, en ocasiones el narrador no hace falta, pues el lector halla directamente la información y va tejiendo la trama. Asimismo, en la figura cinco podemos ver que el diseño de los mensajes de texto forma parte de la remediación de los SMS para esta obra.

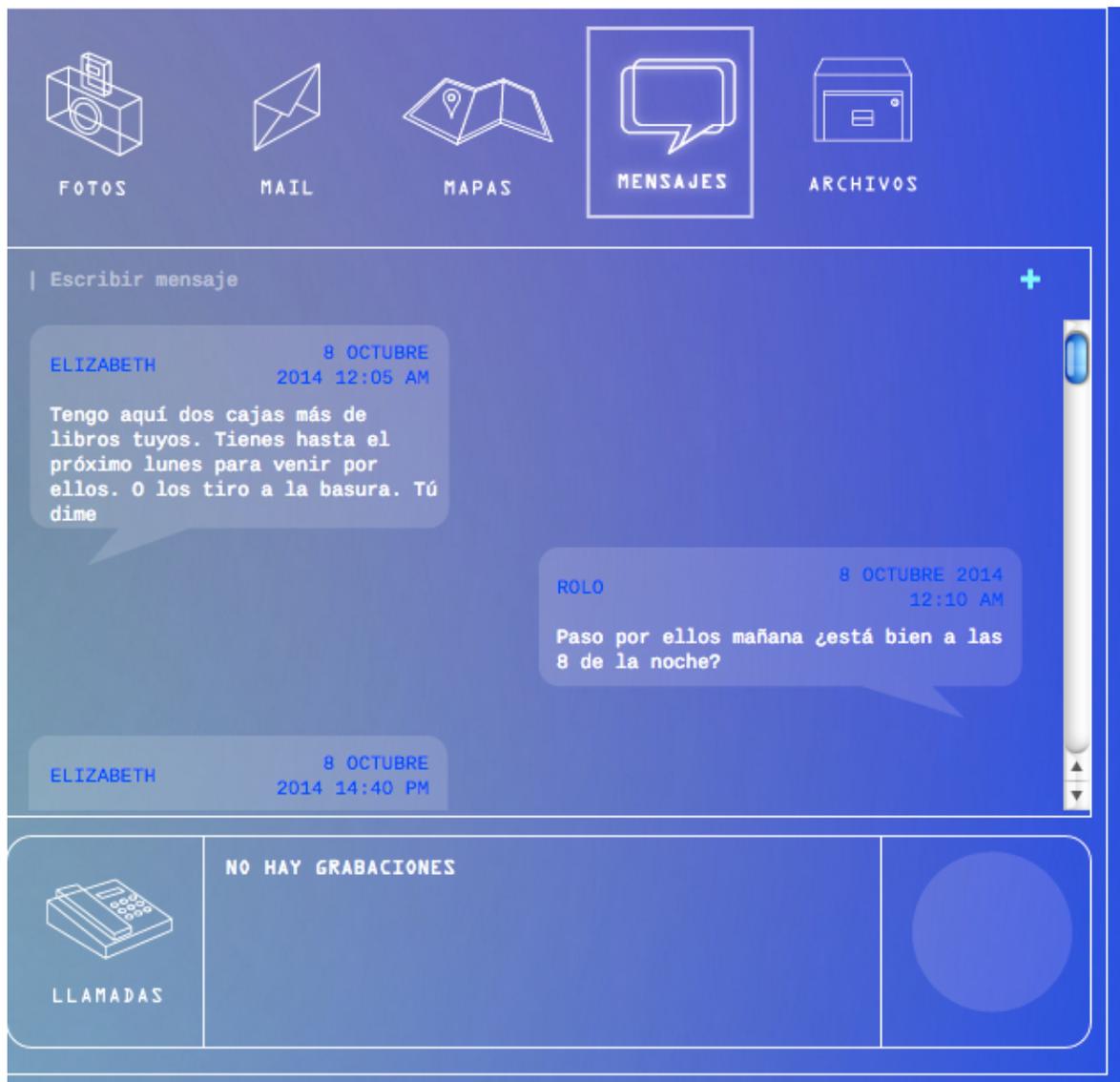


Figura 6. Los mensajes SMS también informan acerca del momento en que se ubica la narración.

2.5 Transmedialidad

Este término significa “a través de los medios” y se usa para referir personajes, narraciones, argumentos u otro tipo de información que aparece en diversos medios y pertenecen a la misma historia o que mantienen un vínculo. “El concepto más específico de la narración transmedia acuñado por Henry Jenkins concierne a proyectos que extienden y desarrollan sus historias a través de varias plataformas mediales deliberada y coherentemente” (Rippl, 2015).²² En la vida diaria usamos la transmedialidad sin reparar en ello, ya que es un fenómeno cotidiano; por ejemplo, cuando vamos a museos y vemos un anuncio que dice que al escanear un código QR podemos ampliar la información sobre la obra expuesta; lo mismo ocurre al solicitar un servicio de transporte por el teléfono celular y ver la ruta que sigue el carro solicitado o al buscar el mejor camino para llegar de un lugar a otro, la geolocalización mediante el celular es resultado de la transmedialidad, lo mismo que la realidad aumentada. El teléfono celular o la tableta, en estos casos, nos permite acceder a información extra de la que encontramos en formato impreso, también nos situamos o ubicamos un espacio geográfico e incluso hallamos u observamos calles, casas u objetos.

Medios de comunicación masiva como la televisión han aprovechado el instrumento transmediático para mantener la fidelidad de los televidentes mediante internet, aplicaciones en teléfonos, juegos de mesa, etcétera. Esto contribuye a extender la experiencia de los telespectadores más allá de la televisión. Un caso de este fenómeno es el juego de mesa derivado de un capítulo de la serie *Black Mirror*. El primer capítulo de la tercera temporada (*Nosedive*) hace una crítica a la falsa perfección que se muestra en redes sociales, algo así como “cuántos likes

²² The more specific concept of transmedia storytelling coined by Henry Jenkins is concerned with projects which extend and develop their stories across various media platforms both deliberately and coherently.

tiene, cuánto vales”. En este capítulo la protagonista debía mantener un número mínimo de *likes* para poder acceder a ciertos privilegios en la vida real, de lo contrario, al bajar de puntuación o tener menos de lo requerido, era rechazada de estos privilegios y de quienes la rodeaban y contaban con más puntuación que ella.

A partir de este capítulo se creó un juego de mesa que se basa en este capítulo de la serie; los jugadores se puntúan entre sí y pueden vivir más de diez mil experiencias diferentes, las cuales se encuentran en una aplicación. Asimismo, para la quinta temporada de esta serie la plataforma *streaming* Netflix anunció su primer capítulo interactivo, cuyo final será elegido por los espectadores y se transmitirá lo que decida la mayoría.

Regresando a la narración transmedia, Rippl menciona que:

Lo que se enfatiza del concepto de Jenkins de la narración transmedia, no es tanto la cuestión de cómo se traslada una historia a otro medio (adaptación) o cómo un medio revitaliza otro medio (remediación), sino la posibilidad de expandir la mirada y el significado de una narrativa usando un rango de diferentes medios. Las muchas plataformas mediales se usan porque ciertos medios pueden explorar ciertas facetas mejor que otras (Rippl, 2015).²³

Asimismo, Jenkins ponía mucha atención en los receptores de la obra, ya que son ellos quienes recolectan la información de cada medio y hacen las conexiones necesarias entre los distintos medios textuales, visuales o auditivos para lograr que el receptor (o consumidor, como lo llama Jenkins) cree un *engagement* o compromiso con la obra, lo que yo llamé fidelidad, párrafos antes.

²³ What is emphasised by Jenkins' concept of transmedia storytelling is not so much the question of how a story is translated into another medium (adaptation) or how a medium refashions another medium (remediation), but the possibility of expanding the scope and meaning of a narrative by using a range of different media. Several different media platforms are used because certain media can explore certain facets better than others.

Para resumir, adaptación, remediación y transmedialidad pueden ir de la mano y generalmente se mezclan para lograr crear una experiencia en el receptor. Las adaptaciones reinterpretan un texto y, mediante esta adaptación pueden trasladar el texto a un medio diferente (remediación) y ser distribuido a través de distintas plataformas o medios masivos de comunicación o productos propios de la cultura de masas.

La intermedialidad, la adaptación, la remediación y la transmedialidad son elementos de análisis en las obras de literatura electrónica. Por esta razón, en el siguiente capítulo explico cómo se lleva a cabo la lectura en pantalla, pues en esta puede encontrarse alguno de aquellos elementos; doy información sobre algunas plataformas y soportes para leer obras de este tipo y presento *Tatuaje* como una novela hipermedia en la que podemos encontrar los elementos de análisis que se explicaron durante este capítulo.

Capítulo 3. Lectura en pantalla (de la literatura impresa a la *e-lit*)

Esta nueva manera de crear y de recibir la literatura lleva a los autores y a los lectores a aprender nuevas formas de leer y nuevas formas de crear. Internet abrió un campo fértil para la creación artística y el consumo de este tipo de obras, que se mueven por todo el mundo en un tiempo de distribución mucho menor que el de un texto impreso, ya que aquellas obras están en internet y solo se necesita la liga o el acceso a la obra para comenzar a leer; este cambio de lectura del papel a la pantalla modifica el quehacer lector. Al respecto, Dolores Romero López en *De lo analógico a lo hipermedia: vías de entrada a la literatura digital*, dice:

(...) no significa leer libros en papel, sino leer “de otra forma”, leer a la “manera virtual”, leer desde la mentalidad actual, leer desde lo interrelacional, desde lo reticular, desde lo global. Nos hace falta una Teoría de la Lectura Digital que debemos construir entre todos, creando redes de pensamiento global. Las literaturas nacionales ya no son solo nacionales, ya no son solo comparativas, ya no son solo universales (universal es un concepto colonial); son globales (global es un concepto postcolonial). Estamos, pues, en un proceso de invención de nuevas formas de lectura y también de creación literaria y de reproducción del hecho literario (...) Los nuevos modelos de Lectura en Internet se impondrán, como se terminará imponiendo la banca electrónica, los coches eléctricos, las bombillas led o los dispositivos e-reader (...) (Romero, 2013, p. 273).

Como se ha explicado, las características de la literatura electrónica y las de la literatura en papel son distintas, sin embargo, hay puntos de encuentro, pues no hay que perder de vista que, finalmente, continúa siendo un texto literario incluso cuando haya diferencias importantes entre sí, como el soporte, el medio y la recepción. La *e-lit* narra de forma diferente las historias, el lector se sitúa desde un punto distinto al que se halla normalmente y se involucran otras expresiones artísticas además de la palabra. El punto en común en ambas formas de narrar es el uso de la palabra escrita como la entrada para vincular los contenidos; en la literatura electrónica además de cohesionar los contenidos escritos une otras expresiones narrativas: fotografía, música, audios,

imágenes, artes plásticas y la palabra, que no es la única forma de crear y contar una historia, se adapta junto con los demás elementos al medio.

Al igual que sucedió con la imprenta y antes con la escritura, la literatura electrónica y el arte digital representan una revolución provocada por las modificaciones tecnológicas y la manera de transmitir y compartir la información en la actualidad; esto conlleva a una nueva forma de estructurar y de reorganizar el arte, lo cual repercute en la recepción del mismo. En cuanto a la lectura, esta ha sido la puerta que permite transmitir el conocimiento de la tradición y de la novedad, por eso es importante analizar las nuevas formas de transmitir y de recibir esta información al usar como medio internet u otro soporte. También es importante reconocer y dar un lugar a la tradición literaria porque ella ha cimentado las características de la literatura, que nos permite valorar manifestaciones no canónicas de esta expresión artística; al respecto Joaquín Ma. Aguirre Romero en “La transformación de la sociedad lectora con el impacto tecnológico: el futuro lector” dice:

Entiendo por “tradición” el depósito de información acumulado del que las generaciones van disponiendo para resolver sus situaciones en el presente. La tradición es una cuestión práctica, pero también es una cuestión *identitaria*. Nuestro depósito de informaciones, el repertorio cultural, nos define porque en ellos están nuestros modelos, nuestras referencias para poder seguir construyendo hacia el futuro (Aguirre, 2010, p. 23).

La tradición literaria ha dado las bases y ha abierto paso para poder crear distintas literaturas y llegar a la *e-lit*, que ha traído consigo una manera diferente de hacer y acercarnos a la literatura por medio de internet que, haciendo una analogía, parece una gran biblioteca o un archivo en el que se ubican diferentes elementos y donde se resguardan los conocimientos anteriores y contemporáneos, los cuales pueden consultarse mucho más rápido. Plataformas como YouTube permiten al usuario acceder a información de distinto tipo (académico, entretenimiento, cultural, entre otros) que es de su interés. La literatura también se sigue construyendo, y aunque el acceso

y la aceptación de las nuevas expresiones que ofrecen los nuevos medios ha sido lento, se ha tratado de adaptar.

Leer y escribir modifica nuestro pensamiento y reestructura nuestras ideas y lo que concebimos del mundo, leer es un acto importante para el ser humano, de ahí que conocer y analizar cómo se leen los textos hechos desde y para un entorno digital ayudará a los estudiosos de este tipo de literatura, a los lectores y a quienes trabajen materiales literarios o educativos a conocer las habilidades y las competencias lectoras que se ponen en marcha; asimismo, el acto de leer se lleva a cabo porque un autor estructuró y organizó cierta información de forma tal para ser leída, es decir, la lectura es el acto último de todo un trabajo previo. La lectura, por su parte, es un acto complejo que requiere un esfuerzo físico e intelectual que permite al lector contextualizar e interpretar una obra a partir de sus conocimientos; no basta con crear contenido *e-lit*, es necesario formar lectores para este tipo de literatura o de textos creados para leerse en internet.

Respecto a los textos generales en internet y la lectura de obras de *e-lit*, las diferencias son claras. Muchos de los textos literarios que se encuentran en la red son obras digitalizadas que no difieren en nada de un libro convencional, salvo que están en línea. Como ya se ha explicado, la literatura electrónica es aquella que aprovecha las herramientas del medio para crear contenido literario. La lectura de este tipo de obras literarias puede vincularse con la lectura de periódicos en línea, ya que estos fueron los primeros en explotar la lectura fragmentaria. Al respecto, Doménico Chiappe dice:

Los periódicos comprendieron que si querían mantener su nivel de lectoría, debían acomodarse frente a la influencia de la televisión, a la cultura visual arraigada con la irrupción de tecnologías propicias. La lectura del periódico resulta fragmentaria: los titulares, los párrafos, la manera de pasar de un tema a otro, sin más coherencia que lo noticioso. Esta evolución ha sido aprovechada por lo hipermedia, que ha tomado prestado del periodismo su manera de diseñar, de titular y de administrar los recursos humanos para sustituir “determinados códigos vinculados al formato 'papel' —entre los cuales el

fundamental es la linealidad— por otros asociados al contexto digital —de entre los cuales sobresale la no secuencialidad, la fragmentación” (Chiappe, 2009a, en línea).

La *e-lit* también se vincula, además de con los periódicos *online*, con los videojuegos; sin embargo, algunos dan más importancia a la exploración y al escenario, mientras que en las obras de *e-lit* se explora el lenguaje y la navegación se concentra en la trama que se desarrolla mediante música, audio, imagen y palabras. Por ser esta una tesina acerca de la didáctica de la lectura de textos *e-lit*, considero que se requiere que los estudiosos de la literatura guíen a los lectores hacia donde se hallan las obras de literatura electrónica e ir ayudándolos a analizar e interpretar este tipo de obras a partir de las características que le son propias. Hay que reeducar e invitar a los lectores a deshacerse de los prejuicios hacia esta forma de crear y leer literatura, así como de la nostalgia que evoca la literatura impresa; poner a la mano del lector interesado y de los especialistas las habilidades de lectura y repensar las competencias que se requieren y se desarrollan con este tipo de obras literarias, pues son obras interdisciplinarias en las que la imagen del autor se une con el mismo nivel de importancia a una colectividad conformada por lectores y otros profesionistas que pueden contribuir a la obra.

Esto último se une con las características que Dolores Romero López (2013) menciona al citar la propuesta de la Electronic Literature Organization²⁴ para definir a la literatura electrónica:

Obras con aspectos literarios importantes que sacan beneficio de las posibilidades que aporta una computadora sola o en red. En un sentido amplio la categoría de literatura electrónica abarca varias formas y entramados prácticos, entre los cuales se encuentran los siguientes:

- a) Hipertexto de ficción y poético, tanto dentro como fuera de la web
- b) Poesía kinética presentada en Flash y usando otras plataformas
- c) Instalaciones artísticas en los ordenadores
- d) Todo lo que tiene que ver con lo conversacional, por ejemplo, los chats
- e) La ficción interactiva
- f) Novelas que tienen forma de correos electrónicos, mensajes SMS o blogs

²⁴ Organización dedicada a la investigación de la literatura que se produce en medios digitales. Para más información puede consultarse <https://eliterature.org/>

- g) Poemas o historias generadas por las computadoras
- h) Proyectos de escritura colaborativa, que permite a los lectores contribuir al texto con su propio trabajo
- i) Representaciones literarias en línea que desarrollan nuevas formas de escritura (Romero, 2013, p. 275).

Hay muchas formas en las que la *e-lit* se muestra en la cultura digital actual. ¿En qué difiere o se asemejan los procesos de lectura e interpretación de una obra de *e-lit* con una impresa? ¿Son las mismas habilidades de lectura las que se deben desarrollar o se ponen en uso para ambas manifestaciones literarias? Así como la creación, el análisis y la producción de literatura electrónica se encuentra dando pasos alrededor del mundo, la teorización acerca de la lectura de este tipo de textos también, y no se encuentra menos atropellada que la realización de *e-lit*; Dolores Romero López propone que para teorizar la lectura de este tipo de obras se planteen posibles vías de entrada mediante las obras mismas y las reflexiones de sus autores. A continuación, se presentan los tipos de lectura que esta investigadora española describió a partir del análisis de algunas obras de *e-lit*. Se respetará la nomenclatura que ella da a cada tipo de lectura en su texto *De lo analógico a lo hipermedia: vías de entrada a la literatura digital*.

La gravitación lineal – Lectura hipertextual: lectura lineal a partir del enlace en la que el lector lee una tras otra las páginas que componen la obra. La autora usa como ejemplo el texto *Nada tiene sentido*²⁵ de Isabel Ara e Iñaki Lorenzo.

La gravitación helicoidal – Lectura ecfrástica: el lector se deja llevar por diferentes enlaces al mismo tiempo. Este tipo de lectura se utiliza en los textos hipermedia, por tanto, la lectura se centra, además del texto escrito, en la imagen y sonido. El lector deberá realizar una lectura más compleja para poder asir toda la información que se le presenta al mismo tiempo, por tanto, deberá

²⁵ Esta obra de 2001 fue un proyecto final de la materia “Escritura No Lineal” de la Universidad de Orihuela en España, por el momento, no está disponible en línea, pero puede leerse la sinopsis en <https://elmcip.net/creative-work/nada-tiene-sentido>; en las búsquedas en Google hay entradas respecto al análisis de esta obra.

activar otros sentidos además de la vista para la comprensión del texto de *e-lit*. “Recordemos que la écfrasis no se basa en la mimesis, sino en un fenómeno de sinestesia intertextual que evoca la activación de varios sentidos a la vez” (Romero, 2013). En este caso, el ejemplo que utiliza Dolores Romero es la obra *Wordtoys. El idioma de los pájaros*²⁶ de Belén Gache.

La gravitación rizomática – Lectura de la serendipia: la producción y creación de este tipo de obras es compleja, su dinamicidad hace que el lector ponga mucha más atención; desde antes de entrar a la obra, este tipo de textos ofrecen instrucciones para que el lector tenga una mejor experiencia lectora. Pareciera que estas obras son creaciones propias de una computadora. Romero describe a este tipo de obras y al lector como:

El lector no salta de unos textos a otros mediante *links*, lo que parece obedecer más al juego, al instinto. A esto es a lo que yo llamaría una lectura por serendipia, es decir, por hallazgo casual de la información a través de la casualidad del movimiento (...) El lector siente cierto extrañamiento ante estas obras; además, se ve obligado a participar más activamente en ellas. ¿Qué se busca? Se podría pensar que el relativismo, la pérdida de la hegemonía y de la racionalidad del lenguaje escrito. La perspectiva del juicio crítico y el desarrollo de lo cognitivo (comunicación de sensaciones, emociones y conceptos) dan idea de la existencia cambiante como la realidad misma; el tiempo y el espacio cambian según la contingencia de cada lector (...) El ritmo está basado en la sensación de inestabilidad textual que llega a ser emocional porque lo que realmente pretende el artista es demostrar la teoría de la imposibilidad de estructuras cerradas, la teoría de la imposibilidad de la lectura tradicional (Romero, 2013, p. 284).

Para ejemplificar y analizar este tipo de lectura, Romero utiliza las obras *Bacterias*²⁷ y *Diorama*²⁸ del argentino Santiago Ortiz; ambas obras exigen del lector una lectura rizomática.

Uno de los retos a los que se enfrentan los creadores y los lectores de obras de *e-lit* es utilizar la programación para visualizar su creación y, que así, el lector la comprenda. Estos dos factores (programación y lectura) se articulan para resultar en una obra de literatura electrónica, la cual presenta características propias, así como análisis y maneras de leerse diferentes. Por esta

²⁶ Puede consultarse en <http://findelmundo.com.ar/pajaros/intro.htm>

²⁷ Puede consultarse en <http://moebio.com/santiago/bacterias/#>

²⁸ Para consultar la obra <http://moebio.com/santiago/diorama/#>

razón, es importante teorizar acerca de las habilidades de lectura, ya que, como se ha explicado en este apartado, según las características de programación y la exposición del texto serán los sentidos que el lector deberá agudizar para leer e interpretar la obra de *e-lit*.

3.1 Habilidades y competencias de lectura

Los textos relacionados con las habilidades y competencias de lectura se enfocan principalmente en la lectura de textos educativos. Estos estudios tienen como fin que se comprendan los procesos mediante los cuales las personas aprenden durante los distintos niveles de su educación académica. Proporcionan información relacionada con los procesos de comprensión de lectura, construcción de competencias y aprendizaje. En general, la lectura concienzuda de un texto conlleva la idea implícita de transformar la información de cualquier texto en conocimiento al llevar a cabo una lectura profunda.

El quehacer lector no es comprendido por todas las personas como una habilidad para el crecimiento personal y profesional (que lo es), sino como un pasatiempo o una habilidad que no todo mundo tiene y que es innata; es de suma importancia hacer hincapié en que los lectores (asiduos o no) aprenden a leer durante toda la vida y con distintos objetivos de lectura, que irán desde el disfrute, la búsqueda de información, la reflexión y la adquisición de conocimientos. Sobre esto Isabel Solé en *Competencia lectora y aprendizaje* dice que:

Aprender a leer de manera diversificada requiere el concurso de otros en una amplia variedad de situaciones. Esta posición conlleva aceptar los cambios profundos que pueden producirse —y de hecho se producen— en la forma de ser lector a lo largo de la vida (...) Así como han cambiado de un modo muy profundo los soportes, los códigos, los usos y funciones de la lectura y la escritura, los textos, y los modos de ser lector a lo largo de la historia, podemos afirmar que no hay, en el siglo XXI, una única y universal manera de leer (Solé, 2012, p. 45).

La *e-lit*, entonces, requiere de estos nuevos modos de leer y estos cambios en el código. Podría ser que la lectura o el análisis de una obra de este tipo deba guiarse por las características que le son propias. La lectura ha evolucionado así como lo ha hecho la configuración del pensamiento y la reflexión de los individuos. Los textos atravesaron diversos cambios, desde el pergamino y la escritura continua hasta los códices hechos a mano y luego la llegada de la imprenta, que impulsó un cambio importante para los lectores, ya que la distribución del libro se masificó y un mismo texto podía ser interpretado de diversas formas. Esto significa que surge un lector independiente, alguien que practica la lectura en silencio y que va y viene en el texto, se detiene, piensa e interpreta lo escrito. Según Isabel Solé, esta lectura se convierte en una actividad psicológica, individual y social a la vez (Solé, 2012).

Con el paso del tiempo y la llegada de nuevas tecnologías los lectores, como hemos visto en apartados anteriores, se convierten en lectores más activos, que construyen sus rutas de lectura y no se limitan a lo establecido por los autores. Esto forma parte del debate sobre la lectura en el siglo XX, del que Umberto Eco y Jonathan Culler formaron parte. Los lectores interpretan, releen y reinterpretan un texto, buscan conexiones intertextuales o en los elementos que ofrece un texto literario y que los hace cuestionarlo desde diferentes sitios (por ejemplo, su estructura, su contexto o su lenguaje), aun cuando parezca que en este trayecto se alejan de lo dicho en el texto, esto no rompe con su validez interpretativa. (Para conocer más sobre este tema puede verse Eco, *Interpretación y sobreinterpretación*, 1997).

Actualmente, los lectores pueden ser autores y construir sus textos en blogs, tuits o chats. Esta nueva forma de recibir los textos y de acercarse a ellos crea un nuevo tipo de lector al que Isabel Solé denomina “leyente”, refiriendo a Carr, quien en su obra *Superficiales ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?*, lanza esta hipótesis sobre un grupo minoritario

(leyentes²⁹) que es capaz de procesar de manera crítica y profunda un texto en internet; dice que es una minoría acostumbrada a la lectura superficial, vinculada con el pensamiento rápido y multimodal que favorece la lectura en línea, según la cita de Carr en el texto de Solé:

Por una parte, la información es mucho más abundante e inmediata, y los canales de producción y acceso cada vez más selectivos. Por otra parte, interactuar con el flujo incesante de información —en la que con frecuencia confluyen elementos distractores de enorme atractivo y que favorecen una “mente de malabarista”— exige unas competencias que no requiere el mismo grado de información analítica de textos ordenados y concebidos según una lógica (Solé, 2012, p. 48).

El quehacer del lector de *e-lit* debe prestar atención a todo el entorno creado para su recepción y comprensión. Es importante decir que el análisis de Isabel Solé sobre las competencias lectoras se enfoca en la lectura de textos generales, no es específico de textos literarios; también es importante mencionar que los análisis sobre competencias y habilidades de lectura van de la mano de textos pedagógicos y de la adquisición de aprendizajes mediante libros de texto o textos de divulgación. El análisis de Carr, por lo que muestra la cita anterior, se vincula con la visión tradicional de juzgar la lectura en internet como menos compleja en cuanto al análisis y profundidad que un lector debe realizar y, por tanto, es necesario formar lectores activos, críticos y que sean capaces de leer, entender, analizar y reflexionar tanto en textos en la red como textos impresos. De aquí la necesidad de saber a qué tipo de lectura nos estamos enfrentando en los textos en internet y en específico en los de *e-lit*.

Las competencias y las habilidades de lectura que se tienen hasta el momento se centran en el lector de textos impresos. Conforme lo que se explica en los apartados anteriores, las obras de

²⁹ En su libro, Nicholas Carr no define qué es un leyente, pero explica que es “una minoría que se perpetúa a sí misma”. En mi interpretación un *leyente* es el que lee y ve; el sufijo *-ente* indica un participio presente y activo y que el agente realiza la acción de leer. Puede hacerse la analogía con *vidente*, el que ve. Se diferencia, según mi interpretación, de *lector* porque esta palabra proviene directamente del latín *lector*, *lectoris* y es una palabra base o raíz, mientras que *leyente* deriva, tal vez, del gerundio del verbo *leer*, lo cual aporta significado al hecho de simultaneidad de la acción con el momento de la enunciación. Con base en la crítica de Carr respecto a la lectura en internet y los libros, un *lector* y un *leyente* no son lo mismo porque no leen lo mismo ni tampoco de la misma forma.

e-lit tienen características especiales y quizá, más relacionadas con lo visual que con lo escrito o una combinación de ambas junto con aspectos auditivos, es decir, abarca otros sentidos físicos más allá de la vista sobre lo escrito; por lo que las habilidades de lectura se modifican.

Esto implica que los nuevos y los más experimentados lectores sean capaces de desarrollar habilidades y competencias de lectura que les permitan acercarse a diferentes tipos de texto de manera competente. Textos cuyos soportes sean diversos y que los lectores del siglo XXI sean capaces de acercarse a ellos, disfrutarlos, comprenderlos y criticarlos.

Cuando se habla de competencias de lectura se entra en un terreno complejo; se sabe que comprender un texto implica entenderlo, criticarlo y ser capaz de reflexionar al respecto para poder extrapolarlo a la vida cotidiana del lector. Una de las definiciones más reconocidas dentro del ámbito pedagógico es la que la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2000; 2009) da:

[...] la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad. (OCDE, 2009, p. 14 en Solé, 2012, p. 49)

Esta tesina no persigue ninguna finalidad de estudio dentro de los programas educativos relacionados con la OCDE o con instituciones como la Secretaría de Educación Pública en nuestro país; se retoma la definición de *competencia lectora* dada por la OCDE, ya que esta es una de las definiciones más utilizadas. Entonces, a partir de esta definición de *competencia lectora* puede decirse que esta abarca muchos aspectos que van de lo personal a lo social. Como ya se ha mencionado, los análisis de lectura se han hecho desde y para los textos impresos, ¿qué pasa con los textos en internet y en específico con la *e-lit*?, ¿son este tipo de textos capaces de desarrollar este mismo impacto que se espera en un lector? Yo creo que sí, y el lector contemporáneo necesita ser capaz de aplicar esta competencia en todo tipo de texto y sea cual sea el medio que lo contenga.

Laura Frade en *Desarrollo de las competencias lectoras y los obstáculos que se presentan* da también una definición de *competencia* y *competencia lectora* dentro del ámbito pedagógico en la parte del “Glosario” de su libro. Ella las define de la siguiente manera:

Competencia: capacidad adaptativa, cognitiva y conductual para responder de manera adecuada a las demandas que se producen en el entorno.

Competencia lectora: capacidad adaptativa, cognitiva y conductual para leer diferentes textos utilizando distintas habilidades de pensamiento que lleva a obtener la información con diferentes niveles de complejidad, desde la comprensión literal hasta la interpretación, inferencia y producción de nuevos conocimientos (Frade, 2009, p. 7).

Así, las competencias nos ayudan a adaptarnos al contexto en el que estamos y a las modificaciones de este; la competencia lectora se refuerza con cada lectura que se hace, con cada texto que llega al lector, pues lo conduce a pensar, reflexionar y aplicar criterios propios para la crítica y el análisis del mismo. Por tanto, en los textos de *e-lit* el lector usará su capacidad de adaptación al enfrentarse a un nuevo medio y soporte; su cognición porque empleará su conocimiento y sus habilidades de pensamiento para resolver problemas, y de lo conductual porque necesita llevar a cabo acciones a partir de sus decisiones.

Alcanzar y lograr la competencia de lectura y la aplicación de habilidades de lectura en los textos generales y en los de *e-lit* implica relacionarse con ellos de manera constante, con lo cual se espera poder comprenderlos para posteriormente realizar una crítica o reflexión al respecto, y comprobar si las definiciones de habilidad y competencia lectoras se pueden trasladar a los textos en internet y en específico a los de *e-lit*.

3.2 Comprensión y habilidades de lectura

Los textos especializados señalan que existen tres modelos teóricos de comprensión lectora. El primero de ellos es el *ascendente*, el cual se caracteriza por ser secuencial y jerárquico. Se

identifican primero las unidades lingüísticas pequeñas (letras, palabras...) hasta llegar a las frases y oraciones. En este modelo de comprensión lectora la importancia radica en el texto y ha sido uno de los modelos dominantes en la pedagogía (Navarro, 2008, pp. 17-18).

El segundo modelo, el *descendente*, se vincula con los conocimientos previos del lector, relacionados estos con su conocimiento del mundo, sus experiencias pasadas y su saber lingüístico; a partir de todos estos elementos el lector crea hipótesis y expectativas respecto al texto que lee, de esta manera va creando el texto a partir de lo que le aporta con sus saberes. En este modelo, los conocimientos y experiencias previas son más importantes para la comprensión, que la mera descodificación del texto. Respecto a este modelo, José María Navarro reproduce la cita de Strange:

Si la lectura fuera exclusivamente top-down (descendente) sería muy improbable que dos personas leyeran el mismo texto y llegaran a la misma conclusión general. Sería también improbable que aprendiéramos algo nuevo a partir de los textos si solamente confiáramos en nuestro conocimiento previo (Navarro, 2008, pp. 18-19).

El último modelo no se centra únicamente en el texto o en el lector. El modelo *interactivo* valora la unión del uso que hace el lector de sus conocimientos previos junto con la información nueva para otorgar un significado. En este modelo se unen los dos anteriores, pues el modelo ascendente permite reconocer letras, palabras y construcciones sintácticas y semánticas, que hacen pasar al nivel descendente por medio de las expectativas e hipótesis generadas y su posible comprobación en el texto. Así, en este modelo el lector relaciona la información que ya tiene con la nueva y de esta forma se lleva a cabo el proceso de comprensión de lectura.

La comprensión de lectura no es una capacidad que se aprenda y concluya al terminar los estudios de la primera enseñanza, donde aprendemos a leer y escribir. Es una habilidad que desarrollamos a lo largo de la vida, no solo la escolar, también la individual y la social, y en distintos contextos. Por esto, nuestro conocimiento del mundo, la memoria, la gramática y todos

lo conocimientos que poseemos son fundamentales para la comprensión de lectura, la cual, según la psicología cognitiva es un “proceso de pensamiento, de solución de problemas en el que están involucrados conocimientos previos, hipótesis, anticipaciones y estrategias para interpretar ideas implícitas y explícitas” (Navarro, 2008, p. 21).

En el capítulo 2 de *Estrategias de comprensión lectora y expresión escrita en los textos narrativos*, José María Navarro Martínez cita las habilidades que autores especialistas en educación (Cooper, Solé, Puente, entre otros) señalan que deben desarrollarse para lograr una comprensión del texto narrativo. Esta lista la retomo de las páginas 23 y 24 de dicho libro.

1. Habilidades y procesos relacionados con ciertas claves para entender el texto.

1.1 Habilidades de vocabulario

1.2 Identificación de la información relevante en el texto

1.3 Determinar la estructura del texto

En esta primera parte se señalan las habilidades básicas para comprender la estructura de un texto narrativo, no necesariamente debe ser un texto literario. En esta primera fase es necesario que el lector esté familiarizado con el código y sea capaz de reconocer las palabras e ideas principales de los párrafos, así como la estructura de un texto a partir de la identificación de conectores que le señalan la introducción o inicio, el desarrollo y la conclusión o desenlace. En el caso de los textos literarios es necesario que, además de distinguir la estructura, los lectores sean capaces de reconocer cómo presentan el texto el yo poético o el o los narradores.

2. Procesos y habilidades para relacionar el texto con las experiencias previas.

2.1 Inferencias

2.2 Lectura crítica

Conforme avanza la lectura, los lectores irán realizando inferencias o deducciones de las razones por las que sucedieron ciertos hechos o establecen las relaciones causa-consecuencia que

se hallan implícitas en el texto narrativo literario, es decir, irán apropiándose del texto al realizar hipótesis propias a partir de sus conocimientos previos y de lo que esperan del texto. Estas inferencias conducen a los lectores a una comprensión más profunda para llegar a la interpretación y a la valoración crítica del texto literario. Esto es a lo que se llama *comprensión de lectura* porque el lector ya es capaz de argumentar su acuerdo o desacuerdo con el contenido de un texto y puede desarticularlo en las partes que le interesa analizar.

Para una comprensión de lectura eficaz hay elementos externos al texto que influyen para su comprensión. Evidentemente, el manejo del código es fundamental para entender lo que dice el texto, reconocer las palabras y su significado para poder contextualizarlas. Los siguientes puntos atañen al alumno, principalmente, y en algunos casos al profesor, pues será este quien en ciertas ocasiones determine el objetivo de la lectura de un texto; con el tiempo, y conforme el estudiante se vuelve un lector más experimentado, él mismo será capaz de establecer sus propósitos de lectura.

Estas habilidades y competencias se desarrollan a lo largo de nuestra vida como lectores y en específico, como lo señalan Navarro y Solé, durante nuestra instrucción académica y en momentos posteriores a esta. Esta tesina no profundizará en los distintos momentos de desarrollo del proceso de comprensión de lectura según la edad y nivel escolar del lector, pero sí tomará en cuenta lo que la pedagogía ha estudiado respecto al proceso de lectura y las habilidades que deben desarrollarse para lograr ser lectores competentes, así como en las habilidades de lectura que utilizamos al leer un texto de *e-lit* y las estrategias que podemos usar al acercarnos a un texto de este tipo. Es importante decir que mi intención no es hacer un estudio exhaustivo de estas habilidades y competencias que se han estudiado en los textos impresos, sino solo describirlas de

la forma más clara y concisa en este capítulo con el fin de que nos den entrada para aplicar y ejemplificar su uso en *Tatuaje*, en el siguiente capítulo.

3.3 Plataformas digitales y dispositivos electrónicos para escribir, leer o interactuar con una obra de *e-lit*

En los últimos años, los cambios que se han producido en torno a la lectura y el libro como el objeto que tradicionalmente ha sido el medio de transmisión, formador y contenedor de la cultura, ha creado curiosidad, aceptación o negación por parte de los lectores frente a las plataformas digitales y a los dispositivos para leer literatura electrónica o, en su defecto, obras literarias que se han adaptado para ser leídas desde estos dispositivos o plataformas, pero que no pueden calificarse como *e-lit*. Los lectores, editores, críticos y estudiosos de la literatura se preguntan acerca de la permanencia de estos dispositivos ante un objeto que nos ha acompañado desde hace siglos y, como ya dije, que ha sido parte de la conformación de la cultura.

Al cambiar de soporte, uno diferente del papel, la escritura también tuvo que cambiar y mostró ciertas ventajas, como no presentar un límite específico de caracteres porque el soporte no lo permite; si el autor o escritor se equivoca, puede borrar sin dañar el soporte y automáticamente ese espacio se recompone sin perjudicar el resto del texto o tener que reescribir todo. También, este tipo de escritura permite compartir por otros medios lo escrito, no se requieren copias o tirajes impresos para poder acercarse a la misma obra al mismo tiempo que otro lector; sin embargo, cada uno irá a su propio ritmo de lectura y dará su interpretación.

La convivencia del libro impreso y de los dispositivos electrónicos para leer literatura nos coloca en un momento crucial para analizar los distintos tipos de dispositivos y plataformas para

escribir y leer literatura electrónica. Las características de la *e-lit* no permitirían conservar el papel como medio de transmisión o de soporte, es necesario utilizar un medio electrónico para este fin, lo cual trae consigo un cambio en la lectura, la escritura, la distribución y el negocio. Si pensamos en la evolución de los soportes de los textos escritos, también existieron resistencias al cambio al pasar de la arcilla al papiro, de este al pergamino, y del pergamino al papel, y ahora, del papel a los dispositivos para leer literatura electrónica. Los cambios de soporte siempre han tomado tiempo, sin embargo, han logrado adaptarse y ser adoptados por los lectores y los escritores (Chiappe, 2009a, en línea).

Respecto a la evolución de los dispositivos para la lectura, Antonio Rodríguez de las Heras hace un breve recorrido por la evolución de estos y los compara con el iPod, dispositivo creado para escuchar música y que puede contener miles de canciones dentro de él y acompañar al escucha en casi cualquier actividad:

De la misma manera que desde la invención del transistor oímos la música con los pies — es decir, la música va con nosotros y no tenemos que permanecer junto a un gramófono o a un radio de válvulas—, necesitamos las manos para leer. Si la música en la Red tuviera que escucharse pegados a un ordenador personal no habría tenido ninguna aceptación. La clave de su éxito, con nuevos modelos de negocio y rápidos procesos de obsolescencia de lo establecido, ha sido crear un artefacto portátil, casi prótesis, donde llevar toda nuestra música. (...) Pues bien, el uso de las manos en la lectura es igualmente necesario. El sostener el texto con las manos posibilita la elección de muy distintas posturas al lector; un beneficio para la ergonomía de la lectura (Rodríguez de las Heras, 2011, p. 104).

La gestualidad de la lectura mediante el objeto libro marca la pauta para ir transitando en este camino hacia la *e-lit* y el soporte que se utilice; el cambio podrá irse dando de manera lenta y gradual, no puede ser abrupto ni cien por ciento diferente de la lectura a la que estamos acostumbrados, avanzamos hacia un posible cambio mirando lo aprendido y añadiéndole lo novedoso para irnos adaptando como autores y lectores a esta nueva forma de crear y leer literatura.

Con el paso del tiempo y luego de probar diferentes modelos para la lectura mediante dispositivos portátiles, estos fueron disminuyendo de tamaño y utilizando cada vez baterías más pequeñas y más potentes, se sustituyó el disco duro por una memoria más amplia y la pantalla mejoró por una más nítida y agradable al tacto. Con estas características me refiero en específico al iPad, el cual, dice Rodríguez de las Heras “no hay que verlo como un invento, sino como un concepto, como una forma muy potente y prometedora de concebir la lectura en pantalla y de intervenir el lector”. Rodríguez de las Heras se refiere en específico al iPad porque los e-reader reproducen el texto de la misma forma en que la vería el lector en un libro de papel, no se aprovechan las posibilidades que ofrecen los dispositivos electrónicos para programar, diseñar y hacer uso de las herramientas multimedia, es decir, no crea una nueva forma de literatura ni de lectura.

Sin embargo, este arraigo a la página de papel es parte del cambio y del proceso para avanzar en el camino de la *e-lit*. Es fácil descalificar lo que desconocemos y considerarlo “malo” o “inútil”; por eso propongo una aproximación a la literatura electrónica, a su lectura y al conocimiento de los dispositivos que nos permiten acercarnos a ella para tener un panorama más claro de qué sucede en este ámbito.

La transición que estamos pasando es muy expresiva, por su intensidad, dado que se produce un cambio en un objeto que lleva siglos con nosotros y desempeñando una función capital en nuestra cultura. Por eso se reflejan muy bien en esta transición las exigencias de la recepción de lo nuevo: la adquisición de nuevas destrezas; el riesgo por la incertidumbre del desenlace o balance del cambio; la necesidad de imaginación para ver lo que está emergiendo, ya que no es evidente. Y hay otra exigencia para la recepción del cambio: aceptar desprenderse de cosas que no han quedado obsoletas, pero que no encuentran su continuidad en lo nuevo. La añoranza, pues, es inevitable en todo proceso (Rodríguez de las Heras, 2011, p. 106).

La forma de escribir se ve influenciada por estos nuevos soportes en los que también la palabra muestra su capacidad de adaptación y así se abren espacios para la escritura y la lectura

distintas a las que conocemos. Al escribir, deberá considerarse que la disposición del texto será diferente a la del papel y se mostrará al lector de manera distinta a la que conoce del libro. La interpretación también puede ser diferente dependiendo de las decisiones que el lector tome en torno a cómo se mueve por el texto, lo cual se vincula con la hipertextualidad e hipermedialidad de los textos de *e-lit*.

Si bien Antonio Rodríguez de las Heras habla de la obsolescencia del papel para los textos literarios, me parece aún muy pronto para asegurarlo; los dispositivos electrónicos se adentran cada vez con mayor rapidez a la vida cotidiana y las personas se adaptan más pronto a ellos; sin embargo, la literatura electrónica en México parece que, a diferencia de otras manifestaciones artísticas electrónicas, lo hace lentamente y con algunas reservas ante la *e-lit*. Además, considero importante abrirnos al conocimiento y al análisis de las obras de *e-lit*, que nosotros, como estudiosos de la literatura podemos criticar y tomar una postura al respecto de estas obras, las cuales deberán analizarse a partir de sus características y, por tanto, del soporte que las contiene.

Los soportes para leer textos de *e-lit* son variados, el lector puede acercarse a este tipo de textos desde la computadora de su casa, una tableta, el celular o dispositivos específicos para la lectura. Uno de estos últimos es el *e-reader* que permite leer libros electrónicos. Con la llegada de las nuevas tecnologías arribaron estos dispositivos, los cuales tomaron como base los libros impresos y el formato de estos, no era necesario un programa específico para su lectura y su conformación no difiere de la del libro convencional, se trataba de obras digitalizadas, no digitales; la diferencia radica en que los textos digitalizados son como copias del texto impreso, generalmente en formato PDF, que no aprovechan en absoluto el entorno digital para proveer los elementos y las características propias de una obra de literatura digital.

Roger Chartier, citado por Miguel Gama Ramírez en “El libro electrónico: del papel a la pantalla”, dice que aquel señaló que:

La lectura frente a la computadora es fragmentada, discontinua y el gran desafío en el mundo digitalizado es cómo construir un orden de los discursos que permita percibir las diferencias. (...) El pasar de un texto impreso a un formato digital sin adicionar las ventajas que produce el nuevo medio no representa avance alguno (...) (Gama, 2002, p. 18).

La lectura en internet es distinta a la de un texto impreso, considero fundamental que el lector reconozca estas diferencias para anticipar la lectura que puede llevar a cabo en una obra de literatura electrónica, en la que aprovechará las ventajas del medio para acercarse a un discurso diferente y poder interpretarlo a partir de los elementos que internet da a las obras de *e-lit*. Por tanto, hay que diferenciar los textos digitalizados de la literatura electrónica.

Con el avance de la tecnología, los documentos electrónicos han podido consultarse mediante dispositivos de lectura como *e-reader* o iPad de manera no secuencial. En México, el Centro de Cultura Digital (CCD) ha aportado espacio para la escritura, creación e investigación en torno a la *e-lit*. Uno de estos textos es “Plataformas digitales para escritura”, de Ximena Atristain y Nika Milano. En este archivo, las autoras dicen qué plataformas podemos encontrar en línea para escribir:

- a) Wordpress. Enfocado a crear sitios, ofrece distintas herramientas para facilitar el diseño del mismo, SEO (herramienta para posicionar la página en las búsquedas no pagadas en los buscadores mediante el uso de palabras clave) programación hecha por expertos y *plugins*.
- b) Tumblr. Los usuarios pueden publicar textos, imágenes, videos, enlaces, citas, audio y permite incrustar código HTML y Javascript. En esta plataforma se pueden crear blogs muy atractivos visualmente, tiene plantillas y diseños gratuitos y otros de pago; para los que saben un poco más de programación, pueden modificar el código fuente del blog. Otra ventaja de este sitio es que si el usuario desea compartir contenido en Tumblr desde otras redes sociales puede hacerlo.

c) Código HTML. HyperText Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto) es el lenguaje que se utiliza para la elaboración de páginas web; el código HTML es el más importante al ser “crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado” (Atristain y Milano, en línea).

Estas plataformas y soportes reconfiguran la manera de crear literatura a la vez que lo hacen los lectores, quienes se adaptan a estos. En los párrafos anteriores mencioné los dispositivos creados específicamente para leer, pero casi cualquier dispositivo nos permite acercarnos a una obra de literatura electrónica, es decir, quien tenga acceso a una computadora, un iPod, un iPad, un teléfono inteligente, una tableta, *netbook*, *e-reader*, etcétera, podrá acercarse a un texto de *e-lit* si así lo desea, y podrá experimentar y evaluar el cambio en el contenido y la manera en la que este se lee, siempre y cuando la obra esté hecha para esa plataforma y pueda leerse desde el dispositivo que posee el lector, ya que las obras de *e-lit* presentan características específicas en su programación y visualización, los cuales no siempre son soportados por todos los dispositivos electrónicos.

La relación metonímica actual entre libro y literatura oscurece cuando no invisibiliza una larga historia de evolución textual que, desde el paso de la oralidad a la escritura hasta el salto del códice a la imprenta y el más reciente acomodo de la cultura escrita a la era de Internet, nos habla de una historia de continuidades y rupturas. Continuidades, por una parte, en cuanto a la consecución de objetos y herramientas que permiten la transmisión del conocimiento y la cultura de manera más compleja y sofisticada. Rupturas, porque cada transformación suscita incomodidad y, a veces como consecuencia directa de esta, rechazo (Borràs, 2011, p. 42).

La forma de escribir ha cambiado conforme han evolucionado las tecnologías relacionadas con la escritura; cada cambio de formato o de soporte ha repercutido en la manera de escribir y de leer, sin embargo, al hablar de *e-lit* pareciera que olvidamos las rupturas que han tenido lugar con cada cambio de soporte desde que se pasó de la literatura oral a la escrita; como cualquier cambio

cuesta trabajo acercarnos. Cada soporte ofrece distintos tipos de lectura y el producto resultante difiere también uno de otro, por lo cual se enriquece el quehacer literario, la lectura y la cultura.

En la mayoría de los casos, los lectores no especialistas en literatura pueden reducir la literatura al objeto libro, sin que quizá consideren encontrarla de manera oral (literatura oral) o en internet (*e-lit*). Antes de la llegada de la literatura electrónica, principalmente en la literatura de la Vanguardia, se rompió con el esquema de la literatura ordenada en bloques de párrafos. En la actualidad, las tecnologías aplicadas a la literatura permiten llevar más allá las posibilidades de interacción entre la palabra, la imagen y el sonido, al hacer uso de la programación que permite encontrarlos de forma simultánea en un mismo sitio.

Durante los últimos años, internet se ha colocado como el medio de medios que permite repensar la lectura y el almacenaje de la información; también, gracias a internet nos hemos detenido a valorar y reflexionar sobre la presencia del libro en nuestra vida.

Las vanguardias literarias abrieron camino para la experimentación, transgredieron la forma de crear y mostraron el resultado de mezclar las artes plásticas con la escritura con lo cual abrieron paso para que, en la actualidad, la literatura electrónica pueda explotar las potencialidades de internet y los soportes digitales.

Nuestras vidas, casi sin importar la edad o generación a la que pertenezcamos, transcurre tras pantallas de televisión, computadoras, teléfonos celulares, tabletas o pantallas de cine, vayamos adonde vayamos, convivimos con estos dispositivos para realizar alguna operación, desde ver la televisión o tomar fotografías hasta utilizar redes sociales. Esto, como dice Laura Borràs, al aprovechar el medio y las posibilidades de este, podría significar leer más. Sin embargo, los debates se han centrado más en la tecnofilia versus la tecnofobia y el futuro del libro y no en algo que considero más importante, que es el futuro y la pervivencia de la lectura más allá del

soporte que la contenga. Si bien es cierto que la tecnología influye en cómo leemos y hasta qué leemos, el problema va más allá; es conocer qué habilidades de lectura debe tener o desarrollar el lector de textos de *e-lit* porque esta no ha sustituido (y no sabemos si lo haga) a la literatura impresa y poco se ha debatido o analizado al respecto. Asimismo, conocer el proceso de lectura nos permitirá saber qué ruta puede seguir un lector de textos de literatura electrónica y qué la anima o no a seguir cierto camino.

Si la literatura ha tomado tiempo para encontrar su espacio en forma de literatura electrónica, otros medios escritos ya han tomado los medios digitales como su nueva forma de distribución, en especial los textos periodísticos que aprovechan la inmediatez de internet para llevar a cabo su labor. Hablar de los textos periodísticos es solo una parte, pues también la forma de crear y distribuir música (tanto audio como videos) ha empleado internet como medio de distribución. Esto tal vez pueda suceder con la *e-lit*, pues como he expuesto a lo largo de estas páginas, la *e-lit* tiene características y capacidades que le son propias y únicas, que el libro impreso no puede ofrecer ni viceversa; estamos en un momento en el que podemos enriquecernos ante las posibilidades que internet y el texto impreso nos ofrecen a los lectores de literatura.

El lector es, sin duda, parte fundamental en la literatura, sea esta electrónica o no, pues sin él no existe la obra literaria; es así que en los textos ergódicos y en específico me refiero a los cibertextos, pues esta tesina es sobre *e-lit*, aunque no por ello deja de ocurrir en la literatura impresa, el lector despliega la obra para ser parte de su interactividad y operarlos materialmente.

3.4 Presentación de la obra. *Tatuaje*: novela electrónica

Tatuaje es una novela electrónica cuya autoría corre a cargo del escritor mexicano Rodolfo J. M., quien es egresado del Instituto Politécnico Nacional de la carrera de Ingeniería industrial. Rodolfo J. M. cursó el diplomado de Literatura en la SOGEM. Obtuvo el Premio Nacional de Cuento Julio Torri 2008 por *Todo esto sucede bajo el agua*; el Premio Nacional de Cuento Fantástico y de Ciencia Ficción 2011 con el cuento “Presente imperfecto” y mención honorífica del Premio Nacional de Literatura Policiaca. Asimismo, ha colaborado en publicaciones periódicas como *Letras Libres*, *Tierra Adentro* y *Replicante* (*Enciclopedia de la literatura en México*, en línea).

Rodolfo J. M. ha publicado los cuentos *La vida amorosa de las cigarras* (CONACULTA, 2013), compilado antologías como *Negras intenciones: antología de cuento negro mexicano* (JUS, 2009), *El abismo: asomos al terror hecho en México* (Ediciones SM, 2011) y *Hic Sunt Dracones, antología crítica de literatura fantástica mexicana* (Tierra Adentro, 2014).

Tatuaje fue editada en el Centro de Cultura Digital (CCD), que se enfoca en producir, formar, comunicar y reflexionar en torno a las manifestaciones culturales, sociales y económicas que traen consigo la tecnología digital en el mundo y en específico en nuestro país. El centro tiene como objetivo fomentar el intercambio de conocimiento, la lectura crítica, la autogestión y la producción de contenido y creación de redes.

El área de E-literatura del CCD, donde se gestó el proyecto de *Tatuaje* en 2015 bajo la coordinación editorial de Mónica Nepote, se enfoca en la divulgación y producción de la literatura electrónica. Mónica Nepote, en entrevista para Yelenia Cuervo, dijo que el proyecto para editar una novela electrónica surgió a partir de la inquietud de saber por qué en México se escribe y produce muy poca literatura electrónica mientras que sí existió un auge para otras manifestaciones

artísticas electrónicas en nuestro país. Así fue como Mónica Nepote decidió reunir un grupo de escritores, programadores, diseñadores web y animadores para participar en un proyecto común, que en este caso fue *Tatuaje*. Por su parte, en la misma entrevista con Yelenia Cuervo, Rodolfo J. M. afirmó que el proyecto fue tornándose cada vez más complejo y alargándose hasta terminar siendo una novela cuando, inicialmente, sería un texto breve que pudiera adaptarse para hacer uso de la tecnología y las plataformas digitales.

Tatuaje es una novela hipermedia. ¿Qué la caracteriza como un texto de este tipo?, ¿cuáles son otros tipos de novelas o de textos mediante los cuales puede producirse y editarse una obra de *e-lit*? Estas preguntas se irán respondiendo en los siguientes capítulos; por lo pronto, puedo adelantar, en palabras de Mónica Nepote para la entrevista “Tatuaje: novela mexicana hipermedia.

Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo J. M.” que:

La narrativa hipermedia habla de la proliferación de soportes dentro de un mismo medio, en este caso internet (medio de medios). Hipermedia usa y explora el Hardware que es el propio Internet y potencia la escritura en múltiples soportes: audio, texto, interfaz, imagen, imagen en movimiento e hiperlink (Cuervo, 2017, en línea).

Es importante decir que *Tatuaje* no fue un trabajo hecho solo por Mónica Nepote y Rodolfo J. M., pues en esta obra intervinieron más profesionales, como diseñadores web, músicos, animadores, actores y programadores. Para conocer más acerca de la edición y el trabajo colaborativo que se llevó a cabo, el CCD publicó en YouTube el video “#Tutorial Tatuaje”.³⁰

Tatuaje es una novela policiaca en la cual tanto el lector como el personaje principal de la novela se convierten en un par de fisgones o espías, y ambos hurgan entre varias pistas que la misma obra proporciona y sobre las cuales el lector elige algunas para continuar su camino; sobre las competencias específicas como lectores para acercarse a un universo ficcional hipermediático Mónica Nepote dice que:

³⁰ El video está disponible en www.youtube.com/watch?time_continue=459&v=QNOZSPc58w8

Toda literatura digital implica otras “competencias” como dice Espen Arseth, hace que el lector no sea un lector pasivo, sino que se aventure, tome decisiones, siga un camino laberinto y que posiblemente no complete el recorrido, el lector es un “apostador” (Cuervo, 2017, en línea).

3.4.1 Características de la novela policiaca

Tatuaje es una novela detectivesca cuyo personaje principal (Rolo Díaz) comienza a tomar un papel de investigador privado por cuenta propia o, como él se describe, “fisgón profesional”. Novela policiaca y ciencia ficción se entremezclan en esta historia donde Rolo es secuestrado y despierta con un tatuaje en el pecho, ¿qué significa ese tatuaje?, ¿cómo llegó a ese extraño lugar donde despertó?, ¿quiénes y por qué lo llevaron ahí?, ¿por qué lo tatuaron? A partir de estas interrogantes Rolo comienza a seguir pistas e investigar, junto con el lector, para dar respuesta a sus preguntas.

En su texto “Tipología de la novela policial”, Tzvetan Todorov describe las características de los subgéneros que componen a la novela policial. Primero, menciona la *novela enigma*, cuyo apogeo fue en el periodo de entreguerras; esta novela tiene dos historias, una de ellas es el crimen y la otra la investigación. La primera de las dos historias sucedió antes de comenzar la segunda, esta es la que se desarrolla en el libro. En la novela enigma, generalmente, la narración no la hace el detective, sino un amigo de este. En este tipo de novela la primera historia es “real”, sucedió de la forma en que se cuenta; la segunda se ve influenciada por el punto de vista del narrador, quien toma consciencia de los hechos.

Esta presentación de la narración sucede en toda la literatura; la fábula o historia se explica de forma lineal y la trama se desarrolla como el narrador quiera presentarla a su lector. La novela policial presenta ambas de la siguiente forma:

(...) primero hay que recordar el status particular de las dos historias. La primera, la del crimen, es en realidad la historia de una ausencia: su característica más importante es que no puede estar inmediatamente presente en el libro. En otras palabras, el narrador no puede transmitirnos directamente las réplicas de los personajes que allí están implicados, ni describirnos sus gestos: para hacerlo, debe necesariamente pasar por el intermediario de otro (o del mismo) personaje que reportará, en la segunda historia, las palabras escuchadas o los actos observados. El status de la segunda es, lo vimos, excesivo: es una historia que no tiene ninguna importancia en sí misma, que sirve solamente de mediadora entre el lector y la historia del crimen. Los teóricos de la novela policial siempre se pusieron de acuerdo para decir que el estilo en este tipo de literatura debe ser perfectamente transparente, por decirlo de algún modo, inexistente; la única exigencia que respeta es la de ser simple, claro, directo (Todorov, en línea, p. 3).

El narrador no puede ser omnisciente, en todos los casos explicará que está escribiendo un libro, por lo cual el lector sabe que se narrará desde un punto de vista parcial, sin embargo, es este rasgo el que da naturalidad a la novela enigma.

Otro tipo de novela policial es la *novela negra*, en la cual ambas historias suceden al mismo tiempo, es decir que el crimen y la investigación coinciden. El interés que se provoca en el lector con la novela negra se inicia a partir del hallazgo de un cadáver o el indicio de algún crimen, lo cual despierta la curiosidad del lector para después encontrar la causa de esto. Otra forma de presentar la novela negra es ofrecer un acercamiento a los criminales y esperar qué van a hacer, qué sucederá en la narración y los efectos de sus acciones delictivas en la historia. En este tipo de novela el detective, su amigo o ayudante no están exentos de peligro ni daño a su salud o incluso la muerte.

(...) alrededor de estas constantes se constituye la novela negra: la violencia, el crimen, por lo general sórdido, la amoralidad de los personajes. Obligatoriamente también, la “segunda historia”, aquella que se desarrolla en el presente, tiene allí un lugar central; pero la supresión de la primera no es un rasgo obligatorio (...) las propiedades enumeradas hasta ahora, el peligro, la persecución, la pelea, también coexisten en la novela de aventuras; sin embargo, la novela negra conserva su autonomía (Todorov, en línea, p. 5).

La diferencia entre la novela negra y la de enigma es que la primera no tiene ningún elemento sorpresa al final del último capítulo, mientras que la segunda concluye con una revelación sorprendente.

Según Todorov, de estos dos tipos de novela surgió una tercera, la *novela de suspenso*, que conserva las dos historias y, como en la novela negra, la segunda historia es la que tiene más peso y el lector se pregunta acerca del pasado y del futuro; la segunda historia transcurre en el presente. La novela de suspenso, a su vez, se divide en, la que Todorov llama, “historia del detective vulnerable”, en la cual el detective corre peligros y arriesga su vida. En ocasiones se confunde con la novela negra por el ambiente que presenta, sin embargo, su composición es de novela de suspenso. El otro tipo de novela de suspenso es la de “el detective sospechoso”, en este caso el personaje principal debe probar su inocencia y encontrar al culpable. El protagonista es, al mismo tiempo, culpable, para la justicia, y víctima para el verdadero culpable.

Tatuaje podría incrustarse en la novela de suspenso, dentro de la subcategoría “historia del detective vulnerable”, pues Rolo debe investigar quién es Melquiades, quién le hizo el tatuaje, ¿habrá sido Melquiades? Si es así, ¿por qué lo hizo?, ¿qué significa esa marca? Rolo y el lector tienen a la mano fotografías de los sospechosos o implicados, una cuenta de correo electrónico, mapas, mensajes SMS o multimedia, un archivo con las pistas que ha reunido y grabaciones que van guardando conforme avanza la historia, sin embargo, ninguno sabe a qué o a quién se enfrenta, conforme avanza la historia lo irán descubriendo.

En *Escena del crimen: Estudios sobre narrativa policiaca mexicana* (2009) Miguel G. Rodríguez Lozano ubica a la narrativa policiaca a mediados de los años cuarenta del siglo XX y señala como antecesores las *causas célebres*, que, a su vez, anteceden a la nota roja, que ya circulaba en Nueva España durante el siglo XVIII. De acuerdo con él la ficción policiaca mexicana

sigue tres líneas narrativas, en la primera de ellas el personaje experimenta el deseo o siente la obligación de escribir un relato que cumple con los supuestos del género. En la segunda línea se añaden dentro de la ficción autores relacionados con lo policial y, en la tercera, abundan referencias que forman vínculos y semejanzas entre las narraciones policiacas escritas y las filmicas.

La narrativa policial en México ha girado en torno a la situación social del país y la violencia que se vive en él. Representa hechos reales y los lugares son, en la mayor parte de las narraciones, identificables para el lector. *Tatuaje* sucede en la Ciudad de México y en sitios como el Mercado de Sonora, lugar que, entre otras cosas, se conoce por su vínculo con lo sobrenatural y lo delictivo.

3.5 Características de la *e-lit* en *Tatuaje*

En el capítulo uno se explican las particularidades que tiene una obra de *e-lit* para que el lector pueda distinguir cuando está frente a una obra de este tipo y no ante un texto digitalizado y compartido en internet. *Tatuaje* cuenta con las características necesarias que la distinguen como una novela hipermedia y, por tanto, se caracteriza como una obra de literatura electrónica, que sirve como punto de partida para analizar la lectura de una obra de *e-lit* y las habilidades de lectura que un lector puede desarrollar o usar para leerla.

Tatuaje tiene la característica de ser una obra intertextual, ya que se vincula con otros textos orales y escritos, los cuales conforman la obra y guían la lectura para completar la información que busca el lector; hay grabaciones, audios, mensajes de texto, animación, etcétera, que resaltan las características hipertextuales e hipermedia de la novela. La característica hipermedial de *Tatuaje* permite al lector interactuar con el texto y explorar la narración de diferentes formas y por

distintos caminos, con lo cual sobresale su carácter ergódico, al propiciar la participación activa del lector y que este, a partir de sus decisiones de lectura, le dé sentido a la narración, así como a las decisiones que toma para continuar por alguno de los caminos propuestos mediante los enlaces que presenta la obra y por el papel que tiene el lector como acompañante de Rolo; el lector es quien decide hacia dónde moverse mediante los enlaces y a partir de esto conformar la narración. *Tatuaje* es una obra hecha y pensada para leerse desde internet y aprovecha este medio para su configuración, que también es una característica de las obras de *e-lit*.

La obra está constituida como un proyecto colaborativo en el que participaron tres autores para conformar la narración total de la obra mediante el texto, a cargo del escritor Rodolfo J. M., ilustraciones y audio por Carlos Gamboa y César Moheno como director de arte, ya que estas tres áreas apoyan y dan vida a la historia pensada por Rodolfo J. M. y se complementan una con la otra para dar sentido a la narración. El diseño de la obra recuerda las interfaces de los años 90, así como los correos electrónicos y los mensajes que recibe Rolo, los cuales también evocan aquellos años. Todo esto es característico de las obras de literatura electrónica, ya que esta puede presentarse en forma de correo electrónico, mensajes SMS, blogs y demás funciones características de internet.

La lectura que se hace en *Tatuaje*, según los términos presentados con base en la propuesta de Dolores Romero López, es una lectura efrástica, pues el lector activa distintos enlaces y la lectura se centra no solo en el texto escrito, sino también en las imágenes, el sonido e incluso en la oralidad. Es una lectura efrástica porque pide al lector que sea capaz de leer conjuntamente al menos dos de los elementos anteriores. Esta lectura, dice Romero López, es característica de los textos hipermedia.

Capítulo 4. El proceso y las habilidades de lectura para el análisis de una obra de *e-lit*: *Tatuaje*

4.1 Panorama de la literatura electrónica en México

Antes de comenzar la explicación acerca del proceso y las habilidades de lectura en las obras de *e-lit* en general y, después, en *Tatuaje* en particular, considero importante dar un breve panorama de la situación en México con respecto a lectura de diferentes tipos de texto; esto ayudará a entender mejor el contexto de recepción de *Tatuaje* en un país en el que la lectura, según las estadísticas de la última Encuesta Nacional de Lectura MOLEC (Módulo sobre lectura)³¹, aplicada desde 2015, ha decrecido entre 2016 y 2020 en los hábitos de lectura en la población mayor de dieciocho años. En 2016, 80.8 % de las personas leía algún material considerado por MOLEC (libros, periódicos, historietas páginas de internet o blogs) y para 2020 disminuyó a 72.4%; el porcentaje de lectores cayó casi 6% en comparación con las cifras de 2016.

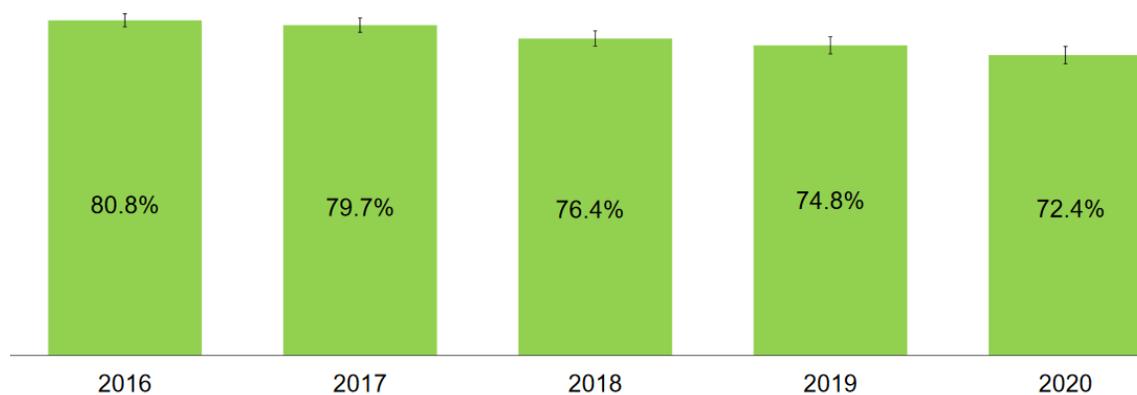


Figura 7. Porcentaje de la población de 18 y más años de edad alfabetada que lee algún material considerado por MOLEC. Serie 2016 a 2020. p. 9. Fuente: Inegi. Módulo sobre lectura 2020.

³¹ La información puede consultarse en <https://www.inegi.org.mx/programas/molec/#>

Dentro de esta misma encuesta se levantó un porcentaje del formato en el que la población ya mencionada lee. Los textos impresos continúan siendo los de mayor lectura a pesar del incremento en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

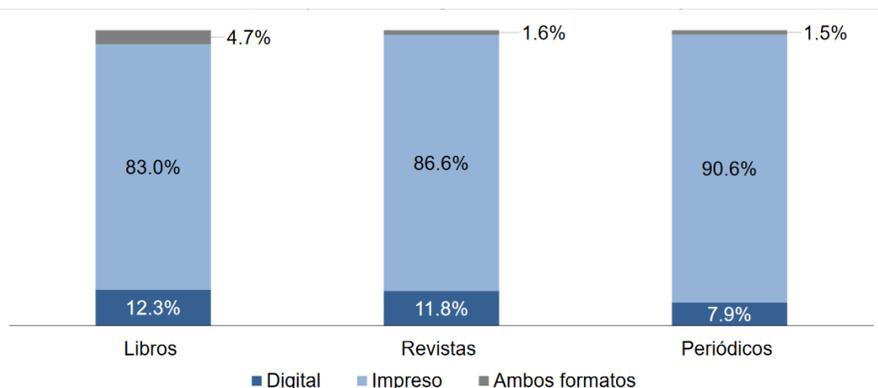


Figura 8. Distribución porcentual de la población de 18 años y más lectora de libros, revistas o periódicos, según formato del material que se lee. p. 25. Fuente: Inegi. Módulo sobre lectura 2020.

La encuesta del MOLEC 2020 muestra un aumento en la lectura en formato digital en comparación con los levantamientos de los últimos cinco años. Este panorama señala que poco a poco la gente se acerca a los formatos digitales debido al aumento en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

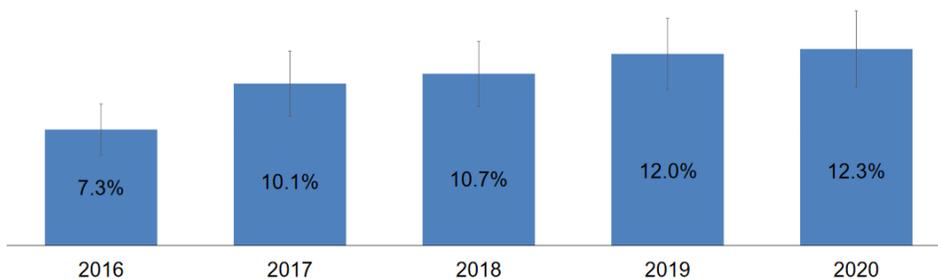


Figura 9. Distribución porcentual de la población de 18 años y más lectora de libros en formato digital. p. 26. Fuente: Inegi. Módulo sobre lectura 2020.

Considero que esta información es importante, pues aunque exista más posibilidad de acercarse y usar las tecnologías de la información y la comunicación, el porcentaje de lectura en formato digital es mucho menor que el de textos impresos (a pesar del aumento en la lectura de

libros digitales en los últimos cinco años), sin embargo, es importante notar que, al tener más acceso a internet, pueden plantearse proyectos en los cuales se haga uso de las tecnologías de la información y la comunicación para crear hábitos de lectura en estos medios y que los lectores tengan la información necesaria para distinguir los textos literarios en internet de otros tipos de texto que se hallan en ese medio y promover e informar que también pueden leer literatura en internet.

En otros países del mundo, existen grupos de investigación consolidados que trabajan dentro de las universidades, tales son los casos de Estados Unidos de América e Inglaterra, cuya investigación contribuye a la difusión de estas obras; en México hay algunos interesados en promover este tipo de creación, ya sea como autores, editores, críticos o lectores de estas. Sitios como el Centro de Cultura Digital y algunos grupos como el Laboratorio de Literaturas Extendidas y Otras Materialidades (LLEOM) han distribuido, producido y estudiado este tipo de obras, lo cual beneficia a los estudios literarios, pues hace visible esta parte de la literatura en la que las prácticas de escritura utilizan las plataformas disponibles en internet. En 2019, la doctora Miriam Peña Pimentel impartió el curso Introducción a las Humanidades Digitales 2019 en el Instituto de Investigaciones Bibliográficas y años antes, junto con otro grupo, participó en el Seminario de Humanidades Digitales, lo cual contribuye a la divulgación y conocimiento para el uso de las herramientas digitales y nuevas metodologías de investigación para el análisis de temas propios de las disciplinas humanísticas y de ciencias sociales.

En cuanto a la literatura electrónica, *Tatuaje*, la novela hipermedia mexicana que analizaré, ha conseguido dentro de la literatura electrónica reconocimiento internacional. Este texto fue un proyecto del Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México, llevado a cabo en 2014. La novela logró situarse dentro del campo latinoamericano para después, en 2016, ser incluida en el tercer

volumen de la Electronic Literature Collection³² (ELC) de la Electronic Literature Organization, plataforma fundada en 1999 y que se considera como una de las pioneras en facilitar y promover la lectura y creación de literatura electrónica (Gómez, 2018, p. 290).

En entrevista con Mónica Nepote (editora, escritora y quien está frente al proyecto de E-literatura del CCD), Eugenio Tiselli, programador y artista digital mexicano, que es punto de referencia en las artes electrónicas en México y España, considera que la literatura electrónica no ha tenido auge en México debido a distintos factores, uno de ellos, la relación ambivalente que se tiene en nuestro país con la tecnología, a la que por un lado se le admira por venir del exterior, de países más desarrollados y se le considera con un estatus superior y por otro, se le rechaza y se crea distancia con ella por ser un producto externo al que se le mira con desconfianza; sin embargo, dice, cabe la posibilidad de que “la tecnología sea adaptada al contexto mexicano y a partir de ahí se hagan cosas relevantes para este contexto en particular” (Nepote y Tiselli, 2015, min. 1.47).

Respecto a la disciplina literaria, Tiselli considera que ha estado muy institucionalizada y ha sido muy rígida en cuanto a sus formas, incluso en la cultura popular, la cual, dice, también ve con recelo a la tecnología. Estos factores podrían ser los que no permiten que haya un despegue de la literatura electrónica en México, sin embargo, esto no significa que no pueda hacerlo.

Además de estos factores, considero que la escasa producción y lectura de este tipo de obras en México puede deberse también a la poca divulgación que hay de las obras de *e-lit* y a la falta de referentes didácticos para lograr que los lectores se acerquen a estas obras. Asimismo, no debe perderse de vista la brecha tecnológica existente en nuestro país, principalmente en las zonas rurales y a que, aunque hay lectores de textos en formatos digitales, no necesariamente leen literatura electrónica ni tampoco lo hacen todos los lectores de textos impresos.

³² <https://collection.eliterature.org/3/>

La literatura electrónica muestra otras posibilidades de lectura y elementos por analizar. Además, requiere de una nueva alfabetización, para leer en lenguaje natural y en el lenguaje de las máquinas; así, estamos ante un tipo de literatura distinta, una literatura que se vinculó desde su origen con el surgimiento de las (en ese entonces) nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que modificaron la manera en la que nos expresamos y usamos la palabra en medios como internet y los dispositivos electrónicos.

La incursión de la tecnología digital en la literatura ha llevado a países como Francia, Inglaterra, Estados Unidos de América y Finlandia a sumarse a los estudios de esta forma de leer y crear literatura. En “Teorías literarias y retos digitales”, Laura Borràs menciona que para abordar la *e-lit* existen departamentos de *Media Culture* y se incluyen en los planes asignaturas como Teoría del hipertexto, Cibercultura, Cultura digital o Literatura digital como parte de las titulaciones de Teoría de la literatura y Literatura comparada. “Estamos ante un fenómeno de dimensiones académicas notables que ha sabido encontrar su espacio en los departamentos más tradicionales de literatura inglesa [...], o bien en los más innovadores como los Estudios Culturales” (Borràs, 2005, p. 24).

Es relevante mencionar esto y enfatizar la importancia de abrir camino en México para hacer estos estudios en nuestra facultad y en nuestro colegio, como parte de un compromiso con la literatura en específico (ya sea enseñanza y análisis) y con las humanidades en general; además, porque las áreas actuales de oportunidades laborales para los egresados de la carrera de Lengua y Literaturas Hispánicas exigen un grado de conocimiento de habilidades digitales y de internet, que pueden adquirirse y repensarse mediante la manipulación y conocimiento de obras de este tipo.

4.2 Proceso de lectura en la literatura electrónica

El proceso de lectura implica la comprensión de la información expuesta en un medio, sea este un soporte electrónico o no, que debe decodificarse según el lenguaje que este use (visual, táctil o sonoro). El análisis del proceso de lectura, para cualquier tipo de texto, implica emplear una serie de habilidades y estrategias, que ayudan a entender los sentidos de la obra. Para ello se pone al servicio de la lectura la atención, análisis, herramientas de aprendizaje, comprensión y conocimientos culturales, que permiten entender el idioma, la gramática, la relación de un texto con otro o con una situación histórica o literaria específicas y vincular esta información con la obra mientras leemos.

Uno de los pilares fundamentales de esta investigación es el papel del lector ante este tipo de literatura; hay quienes por la actividad o *performance* del lector en obras de literatura electrónica lo nombran de maneras diferentes. En su artículo “Leer mirando”, Verónica Paula Gómez explica que hay distintas maneras de referirse al lector de obras de literatura electrónica, una de ellas es *lectoautor* y otra *lectoespectador* (Gómez, 2015). Considero que esto se debe a querer continuar con la idea de que el lector de obras de literatura electrónica conforma su camino de lectura y construye para sí un texto distinto del de otro. Asimismo, el lector, como *lectoespectador*, podría utilizarse cuando, si bien el lectoautor actúa, se mueve, grita, teclea, etcétera para dar vida a estas obras, en otras ocasiones observa lo que pasa en pantalla, lo que la programación le va mostrando, como sucede con la lectura de la serendipia, según la nomenclatura que Dolores Romero ofrece para los distintos tipos de obras de *e-lit*.

James Pope en su artículo “Further on Down the Digital Road: narrative design and reading pleasure in five New Media Writing Prize narrative” dice que además de un lector, quien lee

literatura hipertextual es también un usuario, pues debe involucrarse en una actividad significativa y familiarizarse con el diseño de la interfaz antes de que la obra cobre vida (Pope, 2017, p. 2).

Para referir al lector de obras de *e-lit*, en esta tesina no tomé una decisión metodológica, sino pragmática. En este caso coincido con la caracterización que da James Pope sobre que además de lectores somos usuarios, pues interactuamos con la obra de literatura electrónica a partir de los conocimientos que tenemos, como usuarios, del medio (internet y dispositivos para leer o interactuar con la obra). En esta tesina vinculo la tradición con mi investigación, pues el estudio en torno a la lectura y a los lectores se ha llevado a cabo ampliamente en la literatura impresa, no en la misma magnitud en la lectura digital y menos en la literatura electrónica; así que, para mantener una uniformidad y convención en toda la tesina, me referiré como *lector* a quien lee una obra de literatura electrónica.

El lector es una figura primordial si tenemos en cuenta que el acto de lectura pivota sobre él [...] hallamos una gran diferencia [entre el lector de *e-lit* y el de textos impresos]: en la textualidad digital, quien debe construir el itinerario de lectura es el propio lector, mientras que en un libro —a grandes rasgos— el orden de lectura suele ser el que marca el autor. Y si la totalidad del texto es evidente para el lector en su materialidad física, en la concreción textual en el objeto libro, en el caso de la textualidad electrónica, por el contrario, la falta de corporeidad textual incide directamente en el desconocimiento de lo que uno se dispone a leer (Borràs, 2005, p. 33).

Me parece necesario precisar que, si bien el lector construye un itinerario de lectura, este no surge de la nada, sino que viene preestablecido en el guion que se desarrolló previamente para la obra y que surge de la imaginación y creatividad de autores y el equipo que desarrolla para su consumo el texto literario electrónico. Para ser más precisa, quiero decir que este conjunto de actores (lector, autor, equipo de desarrollo) logra que el lector de una obra de *e-lit* participe de una manera más activa, como menciona García Linares (2014), en el proceso narrativo.

Tatuaje permite esta participación del lector en el proceso narrativo a la vez que sigue una estructura tradicional (introducción, desarrollo, nudo, desenlace) y, sin embargo, como refiere la

cita de Borràs, el lector no sabe con certeza qué encontrará en el siguiente enlace al que dé clic; la inferencia se dificulta por la naturaleza propia del medio, que no permite ver qué sigue o qué pasará hasta que el lector selecciona o no alguno de los *links* que permiten continuar la narración. Como se ha mencionado en capítulos anteriores, internet permite construir una obra a partir de la estructura clásica del género narrativo, sin embargo, por el medio en el que se halla la narración, se exigirá más al lector para que se oriente en el espacio narrativo.

Pocas veces, o quizá nunca, nos detenemos a pensar en el proceso de lectura, en general, tan común para los lectores quienes, en su mayoría, están acostumbrados a realizar dicho acto casi por inercia, sin reparar en lo complejo de este proceso mental. ¿Qué hacemos cuando leemos una obra de *e-lit*?

Ya en el capítulo tres mencioné la importancia de analizar el tipo de lectura que se hace de la literatura electrónica, expuse la propuesta de Dolores Romero López quien, además, aboga por la creación de una teoría de la lectura digital para diferenciar la clase de lectura que se da en distintos tipos de obras de literatura electrónica. Nos estamos enfrentando a la lectura de obras de carácter, tecnológicamente hablando, más sofisticado, cuyo medio o soporte es importante para interactuar con la obra y que también influye en el proceso de lectura. Este es un punto primordial para mí, pues me interesa conocer y explicar qué elementos de comprensión y análisis usamos al leer una obra de *e-lit*.

La literatura electrónica se ha encontrado con algunas reticencias en el camino para ser acogida como punto de partida para un análisis crítico de ella. Afortunadamente, poco a poco esto ha ido cambiando y es posible encontrar algunos artículos o libros dedicados a dar luz a los estudiosos de la literatura para que podamos comprender que las tecnologías digitales han

producido un cambio en la manera de crear, leer, enseñar, estudiar y recibir la literatura en nuestros tiempos y no podemos dar la espalda a dichos cambios.

Antes de empezar la aplicación de las habilidades de lectura en *Tatuaje* como novela hipertextual daré una explicación en torno a la investigación que se ha hecho sobre el proceso de lectura de obras de *e-lit*.

Según Laura Borràs (2005) el análisis de una obra de literatura electrónica parte de tres ejes o puntos clave; 1) el nuevo escenario literario de interacción; 2) el texto literario como objeto de estudio y 3) el análisis de la computadora como soporte literario, los cuales se vinculan entre sí, como actores importantes de la escena literaria:

[...] escritores, lectores, críticos y académicos, cuyos roles dentro del ritual de la comunicación literaria se han visto substancialmente modificados, por un lado. Por otro, en la naturaleza compleja del texto digital —fusión de distintos sistemas de signos o lenguajes (humanos, de programación, etc.), en su pertinencia conceptual como texto literario y, finalmente, en el propio medio. Es decir, en el dispositivo tecnológico en que se fundamenta la cibercultura y los cambios que su uso conlleva (Borràs, 2005, p. 24).

Todos estos actores son fundamentales para llevar a cabo el hecho literario, todos coexisten para lograr que una obra cobre vida. Sin embargo, en este análisis quiero enfocarme específicamente en la figura del lector y en el proceso de lectura en un entorno digital, el cual, como he mencionado antes nos puede producir rechazo, duda y reticencias, pero que, al igual que en la literatura impresa también establece un diálogo con los autores de las obras, quienes tienen que saber transmitir mediante internet y un dispositivo electrónico, nuevas formas de cuestionarse, dialogar e incluso confundir al lector.

Esto último lo menciono porque existen obras de *e-lit*, distintas de *Tatuaje*, que parecen casi indescifrables, pues no utilizan lenguaje natural o inteligible para el lector, lo cual no significa

que no exista algo que comunicar, exigen un esfuerzo al lector para lograr su interpretación y reflexión de la obra, lo que resalta su carácter ergódico.

Tatuaje propicia la intervención del lector en la obra mediante hipervínculos, la activación de audios y la presentación de imágenes que complementan el sentido del texto, como se muestra en la siguiente figura.



Figura 10. Presentación de *Tatuaje*.

Así, vemos que a la lectura de la bitácora se agrega la distribución visual de las demás herramientas que complementan al texto hipertexto (audio e imagen), que contribuyen a darle un significado más denso a lo que se narra mediante palabras e hipervínculos en la bitácora. Esto significa una interacción entre el texto de *e-lit* y el lector que, en este punto, se convierte también en un tipo de autor de su propia lectura, pues tiene plena libertad de activar o no el audio, de dar clic o no a los enlaces resaltados en letras con otro color o en las imágenes (fotos, correo electrónico, mapas, mensajes, archivos).

Al activar el audio, en el caso de la figura anterior, el lector se involucra en un tipo de lectura en la que lee el audio, escucha la voz de los personajes, su tono, su vocabulario, etcétera, todo esto conforma una imagen de los personajes, que el lector tendrá en lo sucesivo durante su

lectura. Verónica Paula Gómez cita a Claudia Kozak, quien dice que “la literatura digital puede considerarse ‘expresión de una literatura expandida [...] ya que en gran medida trabaja en el cruce de palabra, imagen, sonido, movimiento y código informático en contextos de *dominio* digital’”. (Gómez, 2018, p. 288). El lector va construyendo su narración al decidir dar clic en esa grabación, pues bien podría quedarse solo con lo expuesto en la bitácora, sin embargo, casi de forma intuitiva las personas acostumbradas a interactuar con el hipertexto en internet damos clic en los hipervínculos porque la curiosidad puede ser más fuerte o necesitamos saber esa información; entonces, nos enfrentamos a una lectura cruzada de imágenes, texto y audio.

Este cruce de elementos propios de la lectura en internet son los que me llevan a pensar en las habilidades y las estrategias de lectura que de estas emanan, ya que, como mencioné en el capítulo anterior, vamos desarrollando estas durante la vida y al enfrentarnos a textos de literatura electrónica nos retan a reaprender y a utilizar estas habilidades y estrategias de una nueva manera.

Creo que es importante saber qué nos ofrece a los lectores la literatura electrónica a diferencia de la impresa, pues me parece que es más claro de esta forma comprender a qué nos enfrentamos como lectores de este tipo de obras. J. Yellowlees Douglas en su libro *The End of Books—or Books without End?* dedica el capítulo “What Interactive Narratives Do That Print Narratives Cannot” a explicar estas particularidades de la *e-lit*. En primer lugar, ella dice que hay que entender que tanto las obras de ficción hipertextual como las narrativas digitales permiten a los lectores experimentar su contenido mediante una variedad de secuencias y deshacernos de la idea de que no existe una secuencialidad en este tipo de obras, ya que el lenguaje, en sí mismo es secuencial. Entonces, hay que comenzar por entender qué es la *secuencia*. Dice la autora, que es la continuación de una cosa detrás de otra, una sucesión, una serie relacionada o que continúa. “[...] Todas las narrativas interactivas tienen secuencias—algunas de ellas desorientan más que

otras, garantizado—hechas por el medio, en todo caso, polisecuencial. [...]”.³³ (Yellowlees, 2000, pp. 37-38).

Yellowlees Douglas divide en distintos apartados este capítulo para explicar, caracterizar y ejemplificar con diferentes obras de literatura electrónica anglosajona, lo que estas pueden hacer en comparación con lo que no pueden hacer los textos de literatura impresa. Para esta caracterización tomaré (traducido) el nombre que ella dio a cada apartado, pues precisamente fue esta división la que me pareció adecuada para explicar cómo es el proceso de lectura de las obras de *e-lit* a partir de cómo se muestran estas al lector.

El primer apartado de este capítulo es “Las narrativas interactivas no tienen principios ni finales singulares ni definitivos”. Aquí se explica que los lectores estamos acostumbrados a iniciar la lectura de un texto impreso por la primera página y continuar nuestra lectura hasta llegar al final del libro o del texto impreso que estemos leyendo, incluso cuando podamos ir y venir entre páginas para aclarar o revisar nuevamente algo que perdimos o queremos verificar o recordar.

Al iniciar la lectura de alguna obra de *e-lit* puede empezar con una escena o una secuencia en la que se establece para el lector el papel que jugará o la identidad que tendrá dentro de la lectura; por ejemplo, el inicio de *Tatuaje* es de este tipo, en el cual se establece el papel que tendrá el lector como parte de la narración, que es el de alguien que husmea entre archivos, audios, correos electrónicos, notas, mapas y demás elementos comunicativos que nos ofrece la obra para ir trazando el camino que queremos seguir.

El proceso de lectura de una obra de *e-lit* empieza desde que el lector toma una decisión y sabe cuál es el *performance* que tendrá dentro de la obra y, por tanto, sabe que el medio es imprescindible para su lectura; pero, como en la lectura de un texto impreso, esto no sucede de

³³ “[...]All interactive narratives have sequences —some of them more disorienting than others, granted—making the medium, if anything, polysequential. [...]”.

manera consciente ni lenta, es un proceso cognitivo complejo en el que la mente reacciona en milésimas de segundo y sabe qué hacer, sobre todo, aquellos lectores familiarizados con los hipertextos en línea o con los videojuegos.

Las obras literarias impresas muestran un capítulo detrás de otro y observamos, mediante la materialidad, dónde empieza y dónde termina la lectura. Esta idea de principio y fin no sucede en las obras de *e-lit* (es importante recalcar que lo dicho se refleja en materialidad, al final físico del libro, pues sabemos que hay obras literarias impresas en las que en el texto no hay un principio o un final claros o que quedan situaciones inconclusas, como en *El innombrable* de Samuel Beckett). Respecto a las obras narrativas literarias de *e-lit*, además del texto por el soporte y el medio, en ocasiones el lector también puede sentir que quedan cabos sueltos, debido a los distintos puntos de cierre que una obra puede tener. Por su parte, en la literatura impresa esta termina físicamente, pero esto no quiere decir que la trama quede cerrada; sin embargo, el lector ve cómo avanza y tiene la certeza de que se acerca al final de la obra.

Debido a la multiplicidad de hilos narrativos y de puntos finales de la obra la lectura de la *e-lit* se complica, pues puede extenderse su tiempo de lectura, si el lector decide seguir o no, ciertos caminos dentro de la obra.

El siguiente apartado se llama “Los lectores de las narrativas interactivas pueden continuar únicamente con base en las elecciones que hacen” (Yellowlees, 2000, p. 42) Como se explicó en los primeros capítulos de esta tesina, desde hace tiempo la literatura propicia una lectura en la que el lector se involucra más con el texto y en esto la *e-lit* fundamenta una de sus características principales, que es que el texto “cobre vida” en la pantalla o en el dispositivo donde se interactúa con la obra y que, además, tome decisiones respecto a la secuencialidad que quiere darle.

Asimismo, se ha mencionado la interactividad como una de sus características principales; considero importante mencionar esta característica como parte del proceso de lectura de una obra de *e-lit*, pues tanto los hipertextos como los textos hipermedia son interactivos y *Tatuaje* es una novela de este tipo. ¿Qué hace a una obra de literatura electrónica interactiva? Yellowlees cita a Lippman para explicar los componentes que dan el carácter de interactiva a una obra; además de propiciar una actividad simultánea entre máquina y lector la literatura electrónica tiene estos componentes interactivos que trabajan simultáneamente. A continuación parafraseo cada uno:

Interrumpibilidad (*interruptibility*): los lectores deben estar dispuestos a intercambiar roles, en ocasiones pasivos y en otras más activos durante la interacción, como en una conversación, las dos partes se involucran en el intercambio de información.

Detalle fino (*fine granularity*): no se tiene que esperar hasta llegar al final para volver a interactuar, pues la interactividad permite ser interrumpida con detalles tales como una simple palabra.

Degradación elegante (*graceful degradation*): las partes que interactúan pueden seguir haciéndolo sin ninguna interrupción, incluso al existir una falta de lógica o ante el planteamiento de preguntas sin respuesta.

Anticipación limitada (*limited look-ahead*): Las metas y los resultados durante la interacción pueden ser completamente predeterminados al comienzo de la actividad por alguna de las dos partes, con la interacción creada “al vuelo” o que entra únicamente en el momento cuando se expresan los gestos, las palabras o las acciones.

Ausencia de una única y clara acción o camino (*absence of a single, clear-cut default path or action*): las partes involucradas en una interacción no pueden recurrir a un único camino disponible a través de la interacción sin que tengan que tomar decisiones activas para interactuar.

La impresión de una base de datos infinita (*the impression of an infinite database*): los lectores necesitan ser capaces de tomar decisiones y acciones desde un amplio rango de un sinfín aparente de posibilidades.

Estas características de la interacción suceden al momento en el que el lector se enfrenta a una obra de *e-lit*, el proceso es rápido y las decisiones también. No es un gran problema saber hacia dónde quiere dirigirse el lector, pues de antemano sabe que una elección anula a las otras posibilidades o que puede recurrir a ellas en otro momento, pero no en “ese” instante en el que decidió continuar de cierta forma. Es importante decir que estas características de la interacción pueden aparecer o no en una obra electrónica, es decir, no es necesario que se encuentren todas, basta con que haya algunas de ellas. En el capítulo ya referido de Yellowlees, menciona *e-books* como *Jane Eyre* o *Ulysses*, en donde el lector sería, con base en estas características solo alguien que observa, pues únicamente hay un camino de lectura y la interrupción se da al cerrar el *e-book*, sin embargo, estas no son obras de literatura electrónica, son textos retomados de los impresos y adecuados a un ambiente electrónico, pero que carecen de todas las posibilidades de programación que enriquece a una obra de *e-lit*, las cuales, con el avance de la tecnología se han vuelto más sofisticadas en cuanto a programación se refiere y podrían analizarse a partir de la interacción que generan con su lector.

La autora explica que dentro de las obras de *e-lit* hay algunas en las que el lector no debe detener la lectura ni pausarla para pensar en el argumento de la narración o planear alguna estrategia, sin embargo, hay otras que recuerdan al lector que se está enfrentando a una narración diseñada por otros e interrumpen el flujo de lectura para que este la pueda continuar y al igual que los textos impresos complicados, este tipo de obras de literatura electrónica requieren pausas, reflexión e incluso volver las páginas que ya se habían leído (Yellowlees, 2000, p. 49).

El diseño y los *links* son parte primordial para la lectura de textos de *e-lit*, pues estos guiarán la lectura, como ya se observó en la figura 10, estos *links* o hipervínculos están dispuestos en distintos lugares de la página. Según Yellowlees, los autores pueden privilegiar algunos *links* sobre otros, utilizando opciones únicas, con el fin de que el lector tenga primero información valiosa y necesaria, que le permita, por ejemplo, conocer más a un personaje, para que sus victorias o su muerte tengan significado para él. A veces, usan las opciones únicas para limitar la cantidad de datos que una obra narrativa interactiva debe incluir (Yellowlees, 2000, p. 49).

Las obras de literatura electrónica ofrecen al lector una visibilidad limitada de lo que viene más adelante, pues las opciones de navegación dependen del lugar en el que se haya el lector y de donde ya ha estado.

En el siguiente apartado, llamado “Los segmentos de las narrativas interactivas existen en una red de interconexiones mapeadas en virtual, en un espacio de tres dimensiones”, los mapas de navegación se utilizan para esquematizar el contenido que puede encontrarse en una página de internet y que el usuario sepa, al dar un solo vistazo, qué encontrará en esa página. Yellowlees explica que “Moulthrop descubrió que los mapas no son necesarios para navegar a través del hipertexto, pero que los lectores de ficción hipertextual raramente leen sin una conciencia de lo virtual, del espacio y disposición tridimensional de los sitios que leen” (Yellowlees, 2000, pp. 50-51).

En los textos impresos la disposición de los objetos, los personajes, los espacios y los hechos representados poseen un significado para comprender la totalidad de la obra, pero no es necesario tener esta conciencia para continuar con el texto. En cambio, en los hipertextos esta conciencia está depurada, pues el lector siempre sabe que está navegando en un espacio tridimensional e interactivo y que constantemente se encuentra en la necesidad de elegir la

dirección o rumbo que tomará su lectura, no puede perder la conciencia de que lee al tiempo que navega.

En el apartado “Las narrativas interactivas tienen muchos órdenes, los cuales se pueden leer de manera coherente” Yellowlees explica que las narrativas interactivas no tienen principios, medios ni finales únicos o definitivos, lo cual significa que tampoco hay un mejor recorrido de lectura que otro o que exista uno que sea único o definitivo.

Tampoco hay una única historia y, contrario a nuestras expectativas, basadas en la lectura de textos narrativos impresos, las lecturas no proveen simplemente de versiones variadas de esta historia o colección de historias. Como Jay Bolter ha argumentado, cada lectura genera o determina la historia como continúa: “No hay una historia; solo hay lecturas... La historia es la suma de todas sus lecturas... Cada lectura es un giro diferente dentro de un universo de caminos colocados por el autor” (Yellowlees, 2000, p. 53).³⁴

De tal manera que los lectores de *e-lit* pueden leer una misma obra en distintos órdenes de forma coherente y seguir diferentes caminos, sin dañar o cambiar la narrativa del texto como un todo.

En “El lenguaje en las narrativas interactivas aparece menos determinado que el lenguaje presente en las páginas impresas” Yellowlees explica que pocos lectores llegarán a la misma lectura teniendo a la mano gran variedad de *links* y segmentos de texto. Así es que mientras más vínculos o decisiones deba tomar el lector, menos determinado estará el camino que seguirá, ya que no existe uno que tenga prioridad sobre el resto; esto, dice la autora, la *e-lit* lo retoma de la literatura impresa que experimentó con la forma y de la literatura vanguardista.

Idealmente, los párrafos y las transiciones impresas cierran las direcciones alternativas y trabajan para eliminar cualquier sugerencia de otra posible secuencia que pudo haber sido

³⁴ There is also no single story, and, contrary to our expectations based on reading print narratives, reading do not simply provide varying versions of this story or collection of stories. As Jay Bolter has argued, each reading generates or determines the story as it proceeds: “[T]here is no story at all; there are only readings... [T]he story is the sum of all its readings... Each reading is a different turning within a universe of paths set up by the author”.

creada a partir del mismo material —así que los lectores no terminan deteniéndose a la mitad de un párrafo como este para reflexionar acerca de todas las demás formas en las que estos mismos detalles podrían haber sido contruidos. Pero los nodos o las ventanas en la ficción hipertextual deben, por su propia naturaleza, demostrarse de manera comprensible en más de una secuencia u orden. En lugar de cerrar cualquier indicio de órdenes o perspectiva alternos, el texto contenido en cada segmento debe aparecer lo suficientemente abierto-cerrado para dar vínculos a otros segmentos de la narrativa. Esto, *de facto*, promueve un nivel adicional de indeterminación, que es, generalmente, rara en las narrativas impresas— aunque esto aparezca en las formas experimentales y de *avant-garde* de las narrativas impresas [...] (Yellowlees, 2000, pp. 54-55).³⁵

La literatura electrónica recupera las formas experimentales de la literatura impresa para darles cabida en un medio distinto de la hoja de papel e implica un reto para los lectores de textos de *e-lit* y para el autor o grupo de autores de un texto de esta naturaleza, pues la indeterminación (estudiada en el siglo XX y característica también de muchas obras de este tiempo) es una de sus particularidades que, como ya se mencionó anteriormente, puede dejar o no satisfecho al lector de estas obras; es importante considerar que la indeterminación surge por la cantidad de múltiples posibilidades de lectura, la ambigüedad del lenguaje y su inestabilidad que se encuentran tanto en los textos impresos y de *e-lit* y que no existe una mejor forma de leerlos o alguna lectura que tenga prioridad sobre la otra. El lector de textos de literatura electrónica y quienes los analizamos debemos tener conciencia de que es muy probable que seamos presas de la indeterminación de la historia y nos cuestionemos los cabos sueltos que dejamos, que nos preguntemos, asimismo, si procedimos de la forma adecuada en nuestras elecciones. En esto radica la complejidad de leer textos de *e-lit*, lidiar con la posibilidad, con lo que dejamos en el camino, con lo que decidimos

³⁵ Ideally, print paragraphs and transitions close off alternative directions and work to eliminate any suggestion of other potential sequences that might have been created from the same material —so that readers do not end up stopping in the middle of a paragraph like this one to reflect on all the other ways these same details might be constructed. But nodes or windows in hypertext fiction must, by their very nature, prove comprehensible in more than one sequence or order. Instead of closing off any suggestion of alternative orders or perspectives, the text contained in each segment must appear sufficiently open-ended to provide links to other segments in the narrative. This, *de facto*, fosters an additional level of indeterminacy generally rare in print narratives— although it does appear in *avant-garde* and experimental forms of print narratives [...].

tomar y preguntarnos si la historia terminó, si aún podría haber continuado o si tal o cual elección hubiera sido mejor que la que tomamos. Es como enfrentarnos a páginas en blanco que, en apariencia, nosotros vamos escribiendo, aun con la conciencia de que somos parte de lo que un autor o un grupo de autores imaginaron y construyeron.

Lo anterior lo explica James Pope en su artículo “Further on Down the Digital Road: narrative design and reading pleasure in New Media Writing Prize narratives” (2017), en el que expone los resultados que obtuvo al trabajar con un grupo de lectores de ficción. Este artículo se enfoca, principalmente, en el diseño narrativo (tanto visual como escrito) y el placer que experimentan los lectores de las novelas hipermediales seleccionadas por el investigador. Pope caracteriza a los participantes como lectores competentes con base en la definición de Nell (1988):

Un lector competente para Nell es uno que ha leído suficiente ficción para estar consciente de y reaccionar a varias señales narrativas y convenciones de las tramas usadas por los autores. Yo uso “competente” con un sentido adicional: todos los lectores en mis estudios estaban familiarizados y se sentían cómodos con los dispositivos digitales y podrían denominarse usuarios “experimentados” de computadoras (Pope, 2017, p.3).³⁶

Es importante mencionar que, además de contar con las competencias lectoras para leer cualquier texto, los lectores de *e-lit* deben estar familiarizados con los dispositivos electrónicos en los que puede leerse la obra de su interés. Es decir, que además de las competencias cognitivas también se deben tener en cuenta las competencias digitales de los lectores.

En el estudio de Pope el medio resultó, para los lectores, menos propicio que el libro, pues, según manifestaron, la pantalla lastima los ojos y es incómodo leer en una *laptop*, aunque leer en una tableta o *kindle* resultaba más cómodo; sin embargo, el acto de lectura sigue asociándose con el libro y a la pantalla con una lectura rápida (Pope, p.3). Sobre los lectores de *e-lit*, están más

³⁶ A competent reader for Nell is one who has read enough fiction to be aware of and react to the various narrative cues and plot conventions used by authors. I use “competent” in an additional sense: all of the readers in my studies were familiar and comfortable with digital devices and could be called “experienced” computer users.

familiarizados con el medio, por lo cual, de 2006 a 2015, se rompe una barrera, que es el desconocimiento del medio.

Esquemas para el uso del *medio* fueron desafiados por las hiperficciones reportadas en 2006 y 2010. No saber cómo hacer que la narrativa funcione podría llegar a ser una barrera mayor para la lectura placentera. Sin embargo, las respuestas de 2015 indican que ahora los lectores parecen no estar trabajando con tanto esfuerzo para ajustarse a la novedad de la forma, la estructura y la operación presentadas por las hipernarrativas (Pope, 2017, p. 4).³⁷

4.3 Habilidades, procesos y práctica de lectura en el contexto contemporáneo

En el capítulo anterior mencioné las habilidades y los procesos de lectura para comprender un texto narrativo. Las repito *grosso modo* con el fin de tenerlas presentes y, posteriormente, mostrar lo que sucede en torno al proceso de lectura en medios digitales. Esta tesina se enfoca en saber cuál es el proceso de lectura de una obra de literatura electrónica y si las habilidades de lectura que a continuación se mencionan son suficientes para analizar *Tatuaje* o si las prácticas contemporáneas de lectura en internet y en dispositivos electrónicos deben conducir a los investigadores a replantear el análisis de la práctica lectora a partir de los cambios que se han producido en la manera de comunicarnos y de recibir información, luego de la llegada de internet y la cultura digital.

Estas son algunas de las habilidades y los procesos de análisis tradicionales de lectura que mencioné en el capítulo tres y que retomo para saber si son útiles para analizar una obra de *e-lit*.

— Habilidades y proceso para entender un texto:

1) Habilidades de vocabulario

³⁷ Schemas for the use of the medium itself were challenge by the hyper-fictions reported upon in 2006-2010. Not knowing how to make the narrative *operate* could become a major barrier to reading pleasure. However, the 2015 responses indicate that readers now seemed not to be working so hard to adjust to the newness of form, structure and operation presented by hyper-narratives.

2) Identificación de la información relevante en el texto

3) Determinar la estructura del texto

— Procesos y habilidades para relacionar el texto con experiencias previas:

1) Inferencias

2) Lectura crítica

De las *habilidades de regulación*, las predicciones y del rubro *otros factores*, el lenguaje oral y el propósito de lectura son aspectos aplicables para el análisis de una obra de literatura electrónica. Eduardo Gutiérrez en “Leer digital: la lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación” (2009) dice que la lectura no puede reducirse a la decodificación del sistema alfabético, pues para leer no basta, en primer lugar, solo con descodificar letras, y en segundo, el sistema de signos es más amplio en la lectura digital. Gutiérrez sigue:

Desde la tradición semiótica, sabemos que la idea de lectura se ha flexibilizado para poder abarcar un conjunto de usos e intercambios de códigos diversos, que incluyen desde la imagen hasta los espacios, y desde las gramáticas cifradas de los códigos de máquina hasta las codificaciones magnéticas, legibles únicamente para los artefactos ópticos. Pero, más que la flexibilidad del término *lectura*, a lo que apela esta extensión es a señalar la paulatina transformación de la cultura que se ha descentrado del código escrito y ha encontrado en otros sistemas simbólicos alternativas para producir, circular y apropiar significados (Gutiérrez, 2009, p. 146).

Como se ha dicho, en estas obras se leen las imágenes, el audio y los videos que la conforman, ya que son parte de la narración, y estos elementos audiovisuales no se consideran dentro de las habilidades de lectura de los textos impresos, lo cual, de ninguna manera significa que dichas habilidades sean innecesarias, pues hay obras de *e-lit* que también están conformadas por el sistema alfabético, el lector debe saber identificar la información relevante de la obra (así identificará el tema y si la elección de su ruta de lectura lo guía para dar un mejor sentido a la obra

o si se queda con la sensación de indeterminación y posteriormente, dar una estructura personal a lo leído, pues, como ya se ha expuesto, las obras de *e-lit* no presentan una estructura fija ni única). De tal forma que las habilidades y el proceso para entender un texto de literatura electrónica podrían ser:

1) Habilidades de vocabulario y audiovisuales; para vincular la información escrita con las imágenes y el audio (videos, iconos, fotografías, audio, etcétera), así como con tópicos audiovisuales, cuyo significado se entiende dentro de una cultura que comparte referentes de este tipo y que generan una idea y un ambiente, sin emplear palabras.

2) Identificación de la información relevante en el texto. Esta información no se limita a lo escrito ni a lo audiovisual. Esta identificación destaca los elementos que no tienen un instructivo o una guía de uso y que el lector familiarizado con el uso de internet reconoce como medios: botones, *links* o imágenes enlazadas a otra página.

3) Determinar la estructura del texto; a partir de los diversos caminos que ofrecen los textos hipermedia, teniendo conciencia de que el acto de lectura es casi personalizado, por lo cual, la estructura de un mismo texto podría variar en algunos textos o en algunos momentos de la obra.

En cuanto a los procesos y habilidades para relacionar el texto con experiencias previas, el lector realizará inferencias a partir del título de la obra, de la primera pantalla que la obra de *e-lit* muestre y de los iconos e información audiovisual que encuentre disponible, así que considero que este proceso se mantiene igual que en la literatura impresa. Respecto a la lectura crítica de la obra, el lector toma una postura con base en lo leído y argumenta o contraargumenta sobre algún tema o situación desarrollados en el texto; ambos procesos se dan también en *Tatuaje*, debido a sus características narrativas, no puedo asegurar que esto suceda en todas las obras de literatura

electrónica, pues algunas de ellas no tienen como fin generar reflexión o la exposición de la obra no resulta tan transparente, sino más bien, su objetivo es la experimentación con el medio, y presentar algo que no podría darse en el libro impreso; e incluso si así fuera, el lector podría expresar una lectura crítica de la obra.

Gutiérrez cita a Cassany (2006) para explicar que la lectura contemporánea recoge tres niveles: el gramatical, el psicológico y el social. Sin embargo, la noción de lectura tradicional, centrada, principalmente, en el proceso informacional (emisor, mensaje, receptor), poco permite reflexionar acerca del proceso de interacción y producción de sentido en un texto (Gutiérrez, 2009, p. 147). Según este autor, la lectura y su comprensión deben analizarse como una práctica cultural, no pragmática ni contextual, es decir, comprender la lectura como parte de un proceso en el que los sujetos y los significados se van configurando mutuamente y debe entenderse como un proceso cambiante, por lo cual, debemos tener en cuenta el contexto histórico desde el cual estamos leyendo y el régimen comunicativo, entre otros aspectos que describan el *ecosistema comunicativo*, en el cual se desarrolla la práctica lectora, que Eduardo Gutiérrez define como:

[...] la síntesis del conjunto de acciones y operaciones con las que un sujeto interactúa con un discurso construido, a partir de una serie de sistemas simbólicos y procesos de producción de significación, y en el que intenta, más que llevar a cabo la comprensión como consumo de significado, insertarse en el flujo de producción social de sentido. Esta práctica no se restringe al sujeto, sino que es un hecho colectivo que, en su naturaleza, apela a las comunidades y a los contextos culturales donde este tipo de prácticas son llevadas a cabo, de modo que el sujeto no es ni puede ser poseedor universal de la comprensión, sino que es, en concreto, parte de la dinámica de producción social (Gutiérrez, 2009, pp. 147-148).

Dicho lo anterior, respecto a las prácticas y procesos de lectura de una obra de literatura electrónica, debemos comprender que la tecnología no incide de manera casual en el contexto histórico-cultural en el que vivimos, sino que se presenta como una forma de manifestar las necesidades comunicativas actuales y representa la forma de producir sentido, de ahí la llegada

de dispositivos electrónicos exclusivos para la lectura o que permitieran una lectura de textos hechos desde internet para leerse en internet. La irrupción de las tecnologías de la comunicación trajo consigo un cambio cultural que impactó en las prácticas lectoras, dejadas exclusivamente al impreso, hasta ese momento.

¿Qué características debe tener entonces el lector contemporáneo respecto a la lectura de textos escritos en medios digitales? Eduardo Gutiérrez, al final de su artículo, describe al lector de textos digitales como un lector abierto a las tecnologías de la comunicación y la información, lo que incluye internet, tiene gusto por las tecnologías convergentes (nanotecnología, biotecnología y las ciencias cognitivas) y por el uso de dispositivos móviles para estar en constante comunicación y cerca de la información que se genera momento a momento, sin embargo, no se vería limitado si no hubiera manera de que la consumiera de manera electrónica, ya que es un lector que está en contacto también con los medios impresos. Asimismo, sabe que para experimentar el mundo actual puede narrar su experiencia en formatos hipertexto y que estos le pueden aportar un goce estético y de expresión artística (Gutiérrez, 2009, p. 162).

Si bien la descripción de Eduardo Gutiérrez es muy específica y nos permite imaginar el tipo de lector ideal en esta época, es cierto que diversas circunstancias sociales, académicas e incluso económicas alejan a muchas personas de la posibilidad de convertirse en el tipo de lector que Gutiérrez describe. Es importante decir que la lectura sucede a pesar de las limitaciones tecnológicas, que las personas leen en la medida de lo que les es posible y de acuerdo con la voluntad o las necesidades que tengan para hacerlo. Se habla de que el arte electrónico participa en la democratización de la cultura, sin embargo, por ser la literatura electrónica parte de las artes digitales, preciso decir que no es tan democrática, pues necesita dispositivos electrónicos para poder acceder a ella, requiere ciertas habilidades técnicas que el lector debe conocer (dar doble

clic sobre una imagen o texto, seguir una flecha para continuar, para regresar o cargar nuevamente una página, reconocer ciertos elementos para saber, casi de manera intuitiva, qué debe hacer y cómo se usan) y que forman parte del proceso de lectura.

Estamos ante un panorama en el que las prácticas de lectura nos sitúan en el punto de ser un lector competente y con habilidades tanto para dar sentido a un texto impreso, a uno digital o a uno que combine ambos. Así, la cultura que vivimos hoy en día nos conduce de manera natural y casi espontánea a prácticas de lectura que nos orillan a buscar la flexibilidad y ampliar la alfabetización, más allá de la decodificación de un texto escrito. La literatura electrónica nos pide ser lectores flexibles para tratar con la posibilidad de encontrarnos con lo inconcluso, con una obra que deja espacios abiertos para este lector que se introduzca en su rol de escritor y guíe, en la medida de lo posible, la obra.

A continuación, analizaré *Tatuaje* a partir de sus características como obra hipermedial y que forma parte de la literatura electrónica, para posteriormente analizar la novela a partir del proceso y las habilidades de lectura que se ponen en marcha para leer esta obra.

4.4 Papel del medio para la comprensión de lectura en *Tatuaje*

Para comprender la función de internet en *Tatuaje* que, a su vez, como se ha explicado a lo largo de este capítulo, alberga otros medios en ella, considero importante partir de la base de qué implica comprender un texto. La comprensión de un texto, ya sea oral o escrito, conlleva conocer el significado de cada palabra, el de las oraciones, interpretar las ideas e intenciones que transmite el texto, y hacer inferencias y predicciones; una vez transitados estos niveles de lectura, puede considerarse, *grosso modo* que un lector ha comprendido el texto al apropiarse de sus significados y generar nuevos.

Esto se logra a partir de distintos procesos durante la actividad lectora, los cuales explicaré a partir del artículo “La comprensión de textos. Modelo de procesamiento y estrategias de mejora” (1993) de Emilio García García.

1. Procesamiento perceptivo visual. Se relaciona con el tipo de lectura que se realice (rápida o una lectura más lenta), según el propósito que el lector tenga. Al leer se recorre el texto con la mirada. Se relaciona con las características del texto (tipo de letra, frecuencia de uso de ciertas palabras, etcétera.). En cuanto al propósito de lectura, intervienen las características del lector, es decir, su dominio de la habilidad lectora, conocimiento del tema y el nivel de exigencia de la tarea, es decir, si debe leer con más atención o basta con ojear la información.

2. Procesamiento léxico. Identificación gráfica y fonológica de las palabras para asignarles un sonido y significado (ruta fonológica). Otra ruta que se presenta aquí es la ruta gráfica, que considera a la palabra como un todo y de esta forma se tiene acceso al léxico del texto.

3. Procesamiento sintáctico. Reconocer y asociar el significado que las palabras guardan entre sí al formar parte de una oración, un párrafo o de un texto. El contexto en el que se encuentran determina el significado y la idea o ideas que expresan. La relación de estas palabras obedece a las reglas sintácticas del idioma y cada una tiene un papel sintáctico determinado (sustantivo, adjetivo, artículo, preposición, etcétera).

4. Procesamiento semántico. Una vez en este procesamiento se puede considerar que se está dentro del campo de la comprensión. Mientras que el procesamiento sintáctico se encarga de la forma y la estructura de las oraciones, el semántico lo hace de las proposiciones o representaciones semánticas. La estructura sintáctica puede ser fácil o rápidamente olvidada por el lector, no así el significado de lo leído. El procesamiento léxico y el procesamiento sintáctico permiten extraer el significado de lo que se lee.

El conocimiento que el lector tiene acerca del mundo le ayudará a construir redes semánticas, que contribuirán a su interpretación de los textos a los que se enfrente.

5. Procesamiento textual. La extracción de significado de las proposiciones no es representativa de la comprensión de un texto, pues estas proposiciones son las que en conjunto conforman un todo: el texto, que es una estructura superior y más compleja. Esta parte del proceso de lectura tiene dentro de sí representaciones y procesos como:

- 1) Integración de las proposiciones del texto
- 2) Conocimiento del mundo del lector
- 3) Inferencia
- 4) Interpretación

La comprensión de un texto no se limita a lo que el texto presenta, sino que depende en gran medida de los conocimientos del lector y los modelos o esquemas que el lector construye. Así se destaca que el lector tiene un papel activo al momento de construir el significado de un texto, de sus conocimientos previos sobre el tema, que le posibilitarán la construcción de inferencias.

Los textos, sean escritos, orales o audiovisuales, pedirán al lector la elaboración de un esquema sobre el tipo de texto del que se trata, y guiará su lectura y comprensión del texto a partir de las habilidades y del proceso de lectura que posea y siga.

4.5 Habilidades y proceso de lectura en *Tatuaje*

Cada uno de los procesamientos de lectura anteriormente descritos, y que conforman el proceso de lectura de un texto, se llevará a cabo en una obra de *e-lit*, como es *Tatuaje*. Sin embargo, la diferencia principal entre el proceso de lectura de un texto impreso y uno digital radica en que este se va construyendo mediante la navegación por diferentes páginas o caminos de lectura, que el lector elige.

Lo anterior implica que sí hay habilidades específicas determinadas por el medio, que el lector debe desarrollar o utilizar con fines recreativos, informativos o de adquisición de conocimiento, según sea el objetivo de lectura que previamente haya determinado. “A diferencia del texto impreso, entonces, en el texto digital se requieren habilidades específicas debido a que los lectores se ven en la necesidad de seleccionar e integrar contenidos a través de la navegación no lineal” (Martínez, M. *et al.*, 2019). Las habilidades que se requieren para la comprensión de un texto como *Tatuaje*, cuyo medio es primordial para su lectura, son las mismas que las que requiere

un texto impreso, además de las habilidades digitales (principalmente navegación, encontrar y usar enlaces). Asimismo, hay que considerar las habilidades para vincular el texto escrito, imágenes y los audiovisuales, la cual llamé “Habilidades de vocabularios y audiovisuales”.

A nivel cognitivo, la lectura de textos como *Tatuaje* contribuye a la organización de la información y conducir al lector para poner en marcha sus estrategias de comprensión de lectura. Esto es importante, pues suele considerarse a la lectura en internet más superficial, rápida y menos exigente que la lectura de un texto impreso.

Esa idea que se tiene de la lectura en internet puede predisponer al lector a ciertas prácticas que influirán en su forma de atender y procesar el contenido. Esto derivado, quizá, de la idea de que fuera del ámbito académico el fin de los textos en internet es meramente de ocio o de comunicación social; y hasta cierto punto lo es, como textos impresos cuyo único fin es entretener. Obras como *Tatuaje* retan al lector a poner en práctica sus habilidades cognitivas y digitales al mismo tiempo para lograr interpretar una obra de la misma forma que haría con un texto impreso, pero añadiendo la dinamicidad que permiten los textos hipermedia, y que parecería dificultar hasta cierto punto la lectura, pues se va construyendo a partir de conjuntar diferentes medios.

4.6 Intermedialidad, adaptación y medio en *Tatuaje*

El análisis de *Tatuaje* lo haré a partir de lo que expuse en el capítulo dos acerca de los conceptos que dan nombre a este apartado. Recordemos que la intermedialidad es la relación de dos o más medios que se unen para conformar uno solo y generar, de esta manera, un producto nuevo a través de un medio y la yuxtaposición de estos. En el caso de la literatura electrónica es necesario utilizar un dispositivo electrónico que pueda conectarse a internet y que la obra literaria sea pensada desde un inicio para ser leída en este medio; la mayoría de los elementos que la conforman se encuentran en internet, por lo cual, este permite tener una mejor experiencia lectora al usar tipos textuales como el hipertexto o utilizar la multimedia.

La intermedialidad, a diferencia de los estudios interartísticos y las artes comparadas, no analiza exclusivamente los productos de la alta cultura (música, pintura) con la literatura; la intermedialidad incluye el análisis de la cultura pop,³⁸ *performance* y nuevos medios, pues gracias a la aparición y uso de los medios electrónicos y digitales han surgido problemas y aspectos por analizar. Uno de ellos es la literatura electrónica, por lo cual considero el análisis de la intermedialidad como un punto de partida importante para el análisis literario de *Tatuaje* y de cómo el medio propicia una lectura fragmentada de la obra, pero que no pierde la secuencialidad, y por tanto el lector no se pierde en la lectura. En este sentido, deja un espacio poco abierto a la indeterminación, lo cual no significa que el lector no vaya a encontrarse con ella. En el análisis intermedial se analizan, por lo menos, dos medios en una obra y cómo uno complementa al otro y la función de cada uno por separado.

³⁸ El estudio y análisis de la cultura pop tiene como antecedente importante el estructuralismo; principalmente en la obra de Barthes, como se puede ver en *Sistema de la moda* (1978) o al inicio de “La literatura hoy” en *Ensayos críticos* (2003), en cuya primera parte habla sobre el análisis de la moda y literatura.

Para iniciar el análisis de *Tatuaje* es importante establecer cuáles son los medios que presenta y que permiten acercarse a la obra. El medio principal es internet y luego el dispositivo desde el que se lee, que puede ser un teléfono celular, una tableta o una computadora; sin alguno de estos medios y la interacción que establecen con internet es imposible que un lector pueda acercarse a esta novela electrónica.

Después, una vez que el lector se acerca a la novela, encontrará que está construida con medios que son relevantes para la narración y la conformación visual de esta novela hipertextual y que explica, precisamente, esta característica de la obra, ya que conjunta más de dos medios dentro de ella y además se usa el hipertexto para narrarla. Es conveniente recordar que una característica de la intermedialidad es la combinación de medios en una obra, que se conoce también como una obra multimedia o plurimedia. Esto lo explica Gabrielle Rippl al citar a Irina Rajewsky, quien considera dentro de su concepción de la intermedialidad tres subcategorías, y que las configuraciones mediales sencillas —en este caso, los medios que por separado conforman la narración y la parte audiovisual de *Tatuaje*— encajarán en más de una de las subcategorías que Rajewsky propone (Rippl, 2015), y que caracterizo con más detalle en la página 39 del capítulo dos de esta tesis. Considero que, por su carácter multimedia, *Tatuaje* puede colocarse dentro de las dos primeras subcategorías de Irina Rajewsky; la primera es “combinación de medios” y la segunda es la “transposición medial”, pues no debe perderse de vista que, antes de llevar a la pantalla una obra de literatura electrónica, es necesario escribir un guion y después transformar lo escrito en un producto tanto audiovisual como escrito o dar más peso a una de estas formas de comunicación.

En el caso de *Tatuaje*, ambas formas comunicativas son importantes y es necesario mencionar que el componente audiovisual enriquece la narración y aporta elementos a esta. Hay

que tener presente que, si bien la literatura impresa también usa elementos visuales como las ilustraciones (libros infantiles, historietas o libroálbum), el medio (internet) en el caso de *Tatuaje* nos da la posibilidad de ver en movimiento a estos personajes y conocerlos a través de componentes que los usuarios de internet tenemos a la mano. La intermedialidad en ambos casos (textos impresos y textos en línea) es la que permite que “los textos literarios transgredan sus propios límites mediales —escritura— de muchas maneras creativas, al incluir fotografías e ilustraciones o al referir fotografías (estáticas y en movimiento, análogas o digitales) ausentes, imitando formas filmicas o remedando temas y estructuras musicales” (Rippl, 2015).

Una de las características de la literatura electrónica es que esta puede presentar instrucciones al lector antes de entrar a la obra. De esta manera, se asegura que tenga una mejor experiencia lectora y que pueda aprovechar las posibilidades de lectura que la novela ofrece, de manera similar a lo que sucede con los videojuegos, que también presentan instrucciones, casi con la misma intención: asegurar que el lector o el jugador tengan una mejor experiencia de la narración.

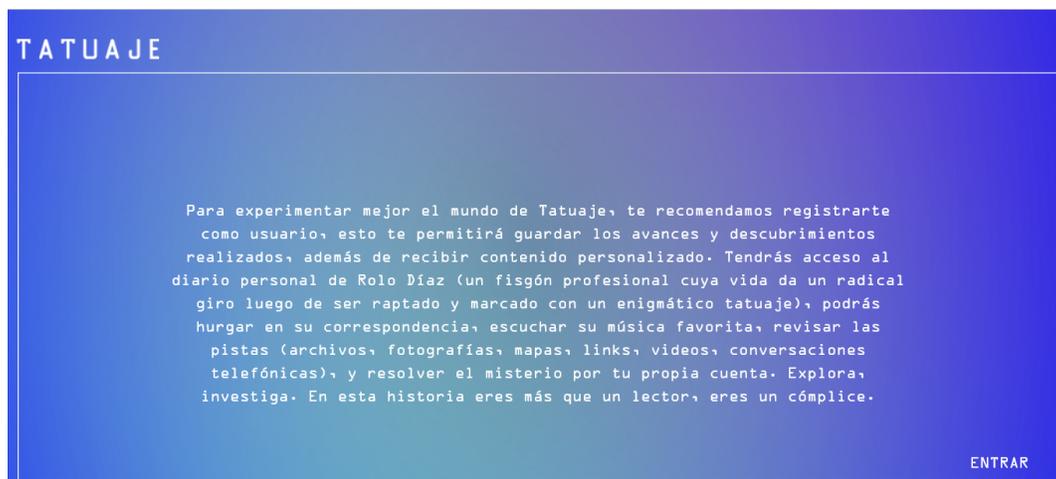


Figura 11. Pantalla de inicio de *Tatuaje*.

Tatuaje usa para su conformación aplicaciones o plataformas de internet que son muy cercanas o conocidas para los lectores, quienes tienen la posibilidad de acceder o no a esta información puesta a su disposición dentro de la novela. Conforme avanza la lectura, el lector tiene la posibilidad de reunir esta información y guardarla como pistas que reúne junto con el protagonista de la historia. Para ello, antes de entrar a la obra se recomienda crear un nombre de usuario y una contraseña para volver a la lectura donde se dejó, lo cual da la sensación de tener una experiencia personalizada de lectura.

Debido al carácter hipermedial de *Tatuaje*, el lector puede ir, por ejemplo, a una *playlist* en Spotify que el protagonista sigue, mediante una liga que se encuentra en la bandeja de entrada de su correo electrónico. Esta posibilidad parece una forma en la que los autores de literatura electrónica pueden construir a su personaje. Mientras el autor de una obra literaria impresa apela a la cultura y conocimientos del lector mencionando, por ejemplo, nombres de canciones, títulos de discos o a un intérprete; los autores de *Tatuaje* aprovecharon el medio y permiten al lector ingresar a la *playlist* que Rolo sigue, lo cual posibilita la construcción del personaje y cómo el lector se lo imagina, según las creencias que tiene respecto a alguien que escucha cierta música o ciertas bandas. Asimismo, creo que esto ayuda a la verosimilitud de la obra porque puede escucharse la *playlist*, como se hace con las de cualquier otro usuario de Spotify. Esto nos habla de sus gustos sin la necesidad de que explícitamente haya un narrador que los describa. Sin embargo, sí existe una intervención del autor en la selección musical; es decir, que se prescinde del narrador, pero Rodolfo J. M., autor del texto de *Tatuaje*, es el creador de la lista de reproducción, como puede verse en la figura número 13. Él ayuda al lector a conocer más a su personaje utilizando una aplicación muy popular para escuchar música.



Figura 12. Correo electrónico enviado por Rolo Martínez para sí mismo con la liga que lleva a la *playlist* en Spotify. Aquí también vemos que en la bandeja de entrada viene el nombre de Rolo Díaz y en el cuerpo del correo electrónico dice Martínez Rolo. Si los editores o programadores de la obra se dan cuenta de este detalle es posible cambiarlo, de manera más sencilla que si esta errata sucediera en un libro impreso.

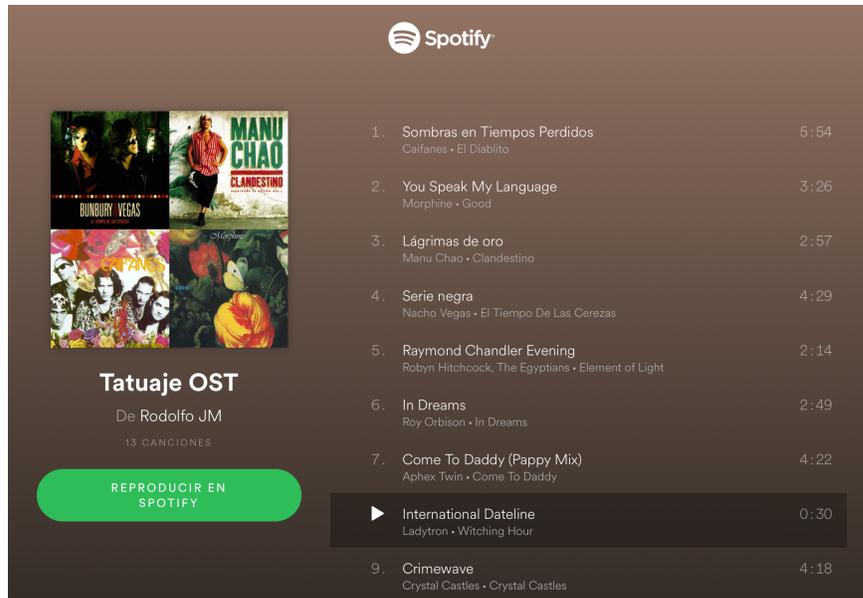


Figura 13. *Playlist* en Spotify que Rolo Díaz sigue y que fue creada por Rodolfo J. M..

La intermedialidad destaca la ergodicidad de la obra, pues permite que el lector pueda o no abrir un archivo, escuchar un audio, dirigirse a la cuenta de Twitter de Rolo, a la *playlist* que sigue en Spotify, dar *scroll* a su correo electrónico, entre otras posibilidades que la novela ofrece, y que ahí están, llamando al lector a ampliar, por ejemplo, la información acerca de quién es el personaje principal, más allá de lo que proporciona su bitácora. La construcción física y psicológica del protagonista se lleva a cabo, además de por la ilustración que ofrece la novela, por su uso del lenguaje, su manera de escribir y de narrar los hechos que vive. En este caso, sucede lo mismo al leer un texto literario impreso. Sin embargo, los autores de *Tatuaje* aprovechan las posibilidades multimedia que internet ofrece y se borran los límites entre el texto escrito y el audiovisual para construir la descripción del personaje.

La intermedialidad en *Tatuaje* se encuentra en los medios audiovisuales que conforman la narración: fotos, mapas, llamadas, explorador y archivos. Asimismo, en algún momento de la narración el protagonista dice que tuvo un sueño, el cual se presenta al lector en forma de corto animado y al que podemos llegar por los enlaces que se encuentran en la narración escrita.



Figura 14. El sueño de Rolo y los *links* que nos muestran la característica hipertextual de la obra.

El sueño de Rolo no es narrado en la bitácora, sino que para saber qué fue lo que soñó es necesario dar clic en el hipertexto “SUEÑO” y que este nos conduzca al corto animado.



Figura 15. Animación del sueño.

La unión de los distintos medios audiovisuales y escritos para la construcción de la narración de *Tatuaje* permite encontrar las relaciones intermediales ya descritas en los párrafos anteriores. *Tatuaje* es una obra adaptada de un medio a otro, si bien fue concebida para crearse y leerse desde internet su génesis fue a partir de un guion, como sucede con las películas, para después trasladarse al lenguaje audiovisual.

Como dije en el capítulo dos de esta tesina, la adaptación da a las obras una nueva interpretación y se busca enriquecer la obra adaptada a partir del uso de otros elementos, en este caso, el uso de medios visuales, sonoros y escritos conviviendo constantemente y que se remiten entre sí dentro de la obra.

Conclusiones

Internet permite crear y distribuir literatura electrónica, lo cual posibilita que los textos literarios se enriquezcan con la multimedia e hipermedia que ofrece la red; esto se traduce en una nueva manera de leer y de ser lector, pues además de las estrategias y habilidades de lectura es necesario desarrollar y emplear habilidades digitales. La tecnología digital permite que diversas maneras de narrar se encuentren en un mismo espacio, de tal forma que las artes plásticas se pueden combinar con la fotografía, el cine y la literatura en la misma narración; es posible crear una nueva forma de expresión de las ideas, lo cual implica una nueva forma de generar literatura por parte de los autores y abre las posibilidades de leer de manera diferente a los lectores.

Según los datos recogidos en el MOLEC 2020, el porcentaje de lectura en formato digital es mucho menor en comparación con el de textos impresos. Habrá que revisar los resultados de 2021 para saber si estas cifras cambiaron, debido al contexto actual de aprendizaje en casa y desde medios digitales a causa de la pandemia por COVID-19.

Las cifras de 2020 muestran un aumento del 5% en los datos recabados de 2016 a 2020 para la lectura de textos en formato digital; es importante resaltar que, al contrario del aumento en esta cifra, el número de lectores que leen un texto considerado por el MOLEC ha disminuido, lo cual significa que hay un decremento en la población lectora.

Regresando a los datos de 2020 en el MOLEC, aquí no se especifica que dentro de sus datos se incluya a la literatura electrónica, pues la encuesta solo menciona libros, revistas y periódicos. La *e-lit* no se puede introducir en alguno de estos tres grupos pues, como se ha mostrado a lo largo de esta tesis, tiene características específicas que la diferencian notablemente de los libros impresos o de los textos digitalizados que se encuentran en la red. La *e-lit* se ha nutrido de la

evolución del arte y de las letras, lo cual hace visible el cambio tecnológico, social y cultural a partir de la llegada de internet al mundo, específicamente en la literatura.

Debido a que el medio en el que se alojan las obras de *e-lit* es internet, estas manifiestan una expresión propia del espacio visual, pues no se ven limitadas por la página de papel, sin embargo, estas limitantes se relacionan con el *software*, la responsividad de la página, el *hardware* y el dispositivo en el que se pueden visualizar.

Tanto la literatura impresa como la electrónica tienen las restricciones propias del medio que las contiene, sin embargo, esto no limita la diversidad de contenido, formas de leer y de pensar la literatura que se ofrece a los lectores. En este sentido, la literatura electrónica enriquece la oferta que los lectores tienen y pueden elegir entre los textos literarios electrónicos y los impresos, según sus intereses y propósitos de lectura. Además, en un contexto en el que los medios electrónicos y digitales han tomado más relevancia en la vida diaria es necesario que se auxilie o guíe a los lectores en un mejor aprovechamiento y comprensión de las obras de *e-lit* y de los subgéneros literarios y no literarios que pueden encontrarse en internet.

La literatura gana al abrirse espacio en la tecnología y aprovechar la creatividad de los autores e incluir a los lectores en la experimentación y aprendizaje desde las diversas formas de lectura que existen para las obras de *e-lit*, las cuales dependen de la concepción y presentación de la obra, por esta razón es indispensable formar lectores competentes para estos tipos de lectura, ya que es necesario comprender y otorgar significado a las manifestaciones literarias, e incluso a las no literarias, que se hallan en internet.

Gracias a las características de la literatura electrónica (intertextual, ergódica, hipermedial, hipertextual, intermedial) es necesario adaptar algunas bases que se emplean al hacer una crítica y análisis de un texto impreso, habrá que crear algunas otras y considerar aquellas que son útiles, tal

como se emplean en un texto de literatura impreso, para analizar los de literatura electrónica considerando sus características, las herramientas que ofrece el medio y la recepción del lector ante las múltiples posibilidades o caminos que un texto de *e-lit* puede ofrecer. La inaccesibilidad en las obras de literatura electrónica no implica ambigüedad, sino ausencia de posibilidad; cada decisión que se haga cierra o hace inaccesibles algunas partes del texto, con lo cual, el lector no sabrá lo que se perdió, lo que implica usar la indeterminación como un elemento que se presenta durante la lectura de los textos de literatura electrónica.

En el caso de *Tatuaje*, novela de suspenso, ubicada dentro de la subcategoría “historia del detective vulnerable”, según la tipología de Todorov, que se presentó en el capítulo tres de esta tesina, sus características de literatura electrónica las ubiqué en su carácter hipermedial, intermedial y ergódico, pues su lectura requiere leer texto, imágenes y audio, además de que es necesaria la participación e interacción del lector con la obra y con cada uno de los medios que la conforman.

El lector de obras de literatura electrónica es un lector que se adapta al medio y que explora las múltiples posibilidades que los textos de *e-lit* pueden ofrecerle. Es capaz de leer texto, audio e imagen y conjuntar la información que estos le ofrecen para darle sentido y significado a su lectura, y con ello lograr la interpretación de la obra y, por supuesto, generar una valoración y crítica de la misma, que es a lo que se aspira: a crear contenido de calidad para ofrecerlo a los lectores que estén interesados en esta forma de expresión literaria, lo cual trae como consecuencia la formación de lectores de literatura electrónica que sean competentes. Un lector competente tiene contacto con la tecnología o busca tenerlo; lee también textos impresos y parte de sus habilidades de lectura en medios digitales provienen de la lectura de aquellos; es capaz de trasladar estas habilidades a los

textos de *e-lit* y puede tratar con la posibilidad de encontrarse con lo inconcluso y con obras que presentan espacios de indeterminación.

La literatura en internet puede dar la sensación de no tener un fin, pues a diferencia de los textos impresos, la materialidad no lo permite, es decir, un lector no puede ver dónde empieza y termina la narración. Así, la indeterminación se da al tener distintas posibilidades de lectura en este espacio aparentemente abierto.

Durante el proceso de lectura de *Tatuaje* consideré que se emplean distintas habilidades de pensamiento, las cuales se ponen en marcha para obtener información de un texto con distintos niveles de complejidad, que van desde la comprensión literal hasta la elaboración de inferencias y la producción de conocimiento. La gramática, la memoria y todos los saberes que el lector posee son fundamentales para la comprensión de lectura de todo tipo de textos, ya sean impresos o digitales, literarios y no literarios. A estos procesos y habilidades de pensamiento se añade la familiarización con los dispositivos electrónicos y las competencias digitales que el lector posee.

James Pope en “Further on Down the Digital Road: narrative design and reading pleasure in five New Media Writing Prize narrative” encontró que los lectores describían el medio como incómodo al tener que leer en una computadora portátil y consideraban que la lectura en pantalla lastimaba los ojos; la lectura en un *kindle* o una tableta era más cómoda, sin embargo, halló que el acto de leer en pantalla seguía asociándose con la lectura que se hace en un texto impreso y con una lectura rápida. Por esta razón, considero que es necesaria la divulgación de textos de *e-lit* para poder mostrar que internet es más que la búsqueda de información; también es un lugar en el que es posible disfrutar de las manifestaciones artísticas y literarias, con sus implicaciones, como la creación de contenido para este fin, el disfrute de la lectura y la generación de conocimiento a partir de ella.

Tatuaje permite que los lectores con o sin experiencia en textos de *e-lit* puedan acercarse a una obra hipermedial cuya estructura (planteamiento, desarrollo, cierre) es familiar a los lectores de textos literarios impresos, su interfaz es amigable y de fácil navegación, lo cual ayuda a que la lectura sea amable y sencilla de seguir. En este orden de ideas, si un lector cuenta con las competencias digitales necesarias y está conformado, o se encuentra en el camino de conformarse, como un lector de textos de *e-lit*, *Tatuaje* es una buena propuesta para experimentar con un texto de literatura electrónica, pues tiene una programación accesible, un diseño que permite distinguir fácilmente los medios que conforman la obra y con esto cualquier lector puede sentirse cómodo al leer el texto, pues no resulta tan experimental como otras obras de *e-lit*, cuya apropiación puede resultar más complicada, debido a que la experimentación con el texto es mayor.

El lector de *Tatuaje* necesita poseer las habilidades digitales básicas y saber que puede experimentar (como en todas las obras de *e-lit*) cierta frustración al ir siguiendo una secuencia de lectura propia, pero que por la estructura de la obra y su conformación, la frustración disminuye notablemente. Por estas razones, pienso que es una obra adecuada para abrirse camino en la lectura de textos de *e-lit*.

Por ser una obra hipermedial ofrece al lector la posibilidad de explorar diversas formas y caminos de lectura. Es una de las manifestaciones en la literatura mexicana que permite hacer un punto de quiebre, y no porque considere a la obra como disruptiva en su contenido, sino porque permite lidiar y enfrentar la ambivalencia que menciona Eugenio Tiselli que tiene la mayoría de los mexicanos respecto a la tecnología (admiración y rechazo). *Tatuaje* es una obra mexicana cuya narración sucede en la Ciudad de México, en uno de los barrios más populares en ella y trata temas muy conocidos por la gran mayoría de los mexicanos, que son lo sobrenatural y lo mágico, y que aunque no se crea en ellos o no se practiquen, forman parte de nuestras concepciones culturales y

sociales. En este sentido, *Tatuaje* es una obra que resulta relevante y cercana al contexto sociocultural mexicano y que se presenta en formato de literatura electrónica.

La intermedialidad en *Tatuaje* se halla con mucha claridad en el uso de videos, audios, textos escritos y páginas de internet que se complementan entre sí, y dan lugar a la narración del relato. Aloja diferentes contenidos multimedia que ayudan a la conformación y configuración de la obra. Sin duda, es internet el mejor espacio para una obra como *Tatuaje*, pues permite que la obra siga viva y abierta a diversas lecturas, debido a los caminos que ella presenta en cada uno de los medios que la conforman.

El análisis de *Tatuaje* me permitió revisar que si bien las características hipermediales o hipertextuales de una obra de *e-lit* no son exclusivas de los textos en internet, es este espacio donde mejor se han podido desarrollar. La llegada de la literatura electrónica es una manera de hacer visible lo que poetas de principios del siglo XX imaginaron y trataron de crear con las posibilidades que la tecnología de entonces les permitía. La poesía concreta y la poesía visual son algunos de los antecedentes principales para la manifestación y realización de literatura electrónica, que no se queda solo en el campo de la poesía, sino, como es el caso de *Tatuaje*, incluye también al género narrativo.

El interés por conocer y analizar una obra mexicana de literatura electrónica me condujo a *Tatuaje*, a partir de la cual me planteé cuál es el papel del medio para la comprensión de lectura; cuál es el proceso que sigue un lector de textos de *e-lit* y me cuestioné si las habilidades de lectura que hasta ahora conocemos y con las que trabajamos quienes nos hallamos en el área de la enseñanza de la lengua y la literatura, la generación de contenido y la edición de material didáctico, resultaban suficientes para comprender y analizar una obra de *e-lit*. Cada una de estas cuestiones se vincula con mi interés por la literatura, la lengua, la didáctica del español y la edición de

contenidos, grandes áreas de desarrollo profesional en las que los egresados de la carrera de Lengua y Literaturas Hispánicas pueden incursionar y que últimamente resultan primordiales para la generación y edición de contenidos multimedia y en línea.

El papel del medio es fundamental desde antes de la lectura, pues los lectores se acercan con una idea preconcebida y generalizada de la lectura en internet, que se caracteriza como una lectura rápida, superficial y relacionada únicamente con la búsqueda de información y no con un proceso de lectura completo, que va desde la descodificación de los signos hasta la valoración de las obras leídas. En este sentido, las habilidades de lectura que se han empleado para los textos impresos también funcionan para el proceso de lectura de una obra de *e-lit*, sin embargo, es necesario desarrollar habilidades digitales y que los lectores estén familiarizados con las materialidades digitales, para saber que podrán encontrar indeterminación en la obra; que es necesaria la interacción con el texto y que son ellos quienes construyen su propio camino de lectura, asimismo, se debe mostrar a los lectores que la lectura de textos de *e-lit* implica leer imágenes, audio y texto como un todo, y que esta relación entre medios audiovisuales y escritos referidos entre sí construyen un espacio donde mantienen cierta independencia, pero en el desarrollo de la obra se necesitan unos a otros, para conformar la totalidad de la obra. La transmisión de significado en una obra de literatura electrónica parte de medios tan básicos y esenciales como los medios tecnológicos: computadora, tableta, celular; y medios no tecnológicos como el oído, el tacto y la vista. Desde aquí comienza a establecerse una relación entre medios a través de la intermedialidad, la intramedialidad y la transmedialidad. La inclusión de diferentes medios en las obras de *e-lit* expanden su análisis, pues no se trata únicamente de la remediación y adaptación dentro de un espacio virtual, sino que su característica multimedia y transmedia permite la relación de contenidos impresos y digitales. Incluir diferentes medios en una obra de literatura

electrónica enriquece las posibilidades de lectura, que cada uno de estos medios ofrece para el significado de una misma obra, la cual necesita que estos medios convivan para poder existir.

En cuanto al proceso de lectura y las habilidades lectoras en *Tatuaje*, estos aspectos incluyen la hipermedialidad, la intermedialidad, el uso de la multimedia para lograr la narración y que el lector construya su camino de lectura. Al ser componentes de que se vinculan uno con otro, desarrollaré la respuesta relacionándolos entre sí, pues no actúan de manera independiente, sino que las habilidades de lectura forman parte del proceso de lectura, que se vuelve más o menos complejo, en el sentido de que mientras más desarrolladas tenga un lector sus habilidades, es más probable que su proceso de lectura lo lleve a niveles de mayor complejidad, hasta lograr la comprensión de lectura.

En principio, podría resultar muy técnico el uso de estos elementos propios de los textos de *e-lit* para referirlos en el proceso de lectura de una obra de literatura electrónica, pero es necesario reconocerlos para poder analizar un texto de esta naturaleza y lograr con ello una lectura crítica o valorativa, que es el último nivel del proceso de lectura, en el que el lector es capaz de argumentar su opinión y percepción de la obra.

El proceso de lectura comienza con la comprensión literal de la información y así se va avanzando hacia las inferencias, la interpretación y la valoración crítica del texto. Sin embargo, para lograr este proceso es necesario que el lector tenga desarrolladas las habilidades de lectura tradicionales (habilidades de vocabulario, identificación de la información relevante, reconocimiento de la estructura del texto) para atravesar cada uno de los niveles que conforman el proceso de lectura (comprensión literal, elaboración de inferencias, lectura crítica), además de las habilidades digitales (que están vinculadas con la alfabetización digital, es decir, la capacidad de

una persona para navegar en medios digitales y realizar distintas tareas en ellos); estas habilidades permiten llevar a cabo la lectura de textos de literatura electrónica.

Es decir, de acuerdo con la hipótesis planteada debido a las características particulares de las obras de *e-lit*, las habilidades de lectura y la descripción del proceso lector que se utilizan en la actualidad para comprender y analizar una obra literaria no son suficientes para analizar un texto de literatura electrónica. Tras la revisión y el análisis de *Tatuaje*, considero que las habilidades que se emplean durante el proceso de lectura en este texto de *e-lit* son:

- 1) Habilidades de vocabulario y audiovisuales. Vincular texto escrito, imágenes, audio y contenido audiovisual.
- 2) Identificación de la información relevante en el texto. Reconocer la función e información que se puede encontrar en elementos propios de los textos digitales como botones, enlaces, imágenes hipervinculadas, que enlazan a otras páginas y que permiten ampliar la información o el avance en la obra. Esto forma parte de la alfabetización digital que debe tener un lector de textos de *e-lit*.
- 3) Determinar la estructura del texto. Dependerá de los diferentes caminos que la obra de *e-lit* tenga y de la trama. En este sentido, hay textos que se acercan más a lo experimental y son los que exigen más atención del lector, los cuales requieren, a mi consideración, más tolerancia a la frustración para poder analizar y pensar la obra.

A partir de la propuesta anterior, pienso que es necesario atender con mayor precisión la descripción de las habilidades de lectura de los textos de *e-lit* para poder atenderlos con cabalidad o de manera profunda al enfrentar a los lectores a textos de esta clase y que su proceso de lectura

pueda ser más satisfactorio, asimismo, considero que los lectores más experimentados podrán adaptarse mejor a esta forma de lectura, siempre que muestren disposición y flexibilidad ante el texto, y su actitud sea de apertura a esta forma de leer, que no puedo caracterizarla como una “nueva forma de lectura”, porque ya no es nueva, pero que sí nos sorprendió en las últimas fechas ante el confinamiento derivado de la pandemia por COVID-19, donde fue necesario echar mano de las habilidades digitales tanto para leer con el propósito de generar conocimiento y apropiarse del contenido, como para generarlo y adaptarlo al medio digital, todo esto en un tiempo muy corto y que, como en cualquier proceso de adaptación, fue (o sigue siendo) complejo para quienes no estaban alfabetizados digitalmente o estaban poco familiarizados con el medio.

Regreso a las habilidades de lectura. Estas se desarrollan a lo largo de la vida, independientemente de si se lee mucho o poco, y de los objetivos de lectura que se plantean previamente. La vida contemporánea exige leer más en internet, por lo cual es importante considerar qué habilidades y características debe tener un lector de textos de *e-lit* que, de entrada, deberán ser las habilidades que los textos impresos requieren, sin embargo, para llevar a cabo un análisis más profundo y una comprensión de las obras de *e-lit*, es fundamental familiarizarse con las características de la literatura electrónica para poder reconocer la relación entre los medios y las zonas de intermedialidad, la transmedialidad, la remediación, la adaptación, la ergodicidad, el hipertexto, la hipermedia, la multimedia y la manera en que se hallan algunos de ellos en una obra. En mi análisis de *Tatuaje* pude reconocer la importancia de esta obra como obra hipermedial y a la que considero como un buen acercamiento a la literatura electrónica mexicana, que permite explorar obras de este tipo, así como hacer un análisis de su conformación como obra hipermedial y su proceso de lectura, como es el análisis que llevé a cabo en esta tesina.

Plantear este tipo de análisis ayuda a comprender y a saber cómo abordar el desarrollo de las habilidades digitales y de lectura necesarias, que les permitirán a los lectores mejorar en su quehacer y con ello generar conocimiento de manera un poco más autónoma y con una mejor guía de qué es lo que se espera de un lector competente tanto en los textos impresos como en los digitales.

Considero que a partir de la información presentada en esta investigación podrían desarrollarse análisis comparativos con textos similares para conocer qué ejes tienen en común y sobre los cuales podría ampliarse para caracterizar las habilidades de lectura necesarias para la comprensión y análisis de los textos de *e-lit*. Asimismo, podría aplicarse un estudio similar al de James Pope para conocer cómo es la recepción de textos de *e-lit* en lectores experimentados o bien en primeros lectores, considerando textos de literatura electrónica adecuados para la edad de los sujetos que pueden formar parte del muestreo. Este tipo de análisis se han desarrollado ya en otras partes del mundo, como es el caso de la tesis doctoral española “Esto no va de libros. Literatura infantil y juvenil digital y educación literaria”, de Lucas Ramada Prieto, que da luz acerca de la literatura infantil y juvenil en un entorno digital y de la relación que guarda con la formación de los nuevos lectores, tan necesaria en nuestro país, como se ha mostrado en esta tesina a partir de los resultados del MOLEC 2020.

Además, porque considero que en futuras investigaciones podría ser interesante observar si existen algunos cambios en los hábitos lectores, relacionados con la lectura en internet, si esta aumenta o disminuye, así como observar la preferencia de los lectores por los textos impresos y digitales, pues esto nos permite ver su convivencia o la preferencia por uno u otro.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Aguirre, J. (2011). La transformación de la sociedad lectora con el impacto tecnológico: el futuro lector. *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. AEDILE Congreso de Literatura Española Contemporánea.
- Antiquitatem. (abril de 2016). *Calligramme, technopaegnia τεχνοπαίγνια, Carmina figurata, Pattern Poetry, figure poem, visual Poetry, concrete Poetry, creative writing*. Recuperado de <http://en.antiquitatem.com/calligramme-technopaegnia-pattern-poetry>
- Atristain, X. y Milano, N. (s.f). Plataformas y herramientas digitales para la escritura. Recuperado de [http://vision.centroculturaldigital.mx/media/done/plataformas%20y%20herramientas%20digitales%20para%20la%20escritura%20\(2\).pdf](http://vision.centroculturaldigital.mx/media/done/plataformas%20y%20herramientas%20digitales%20para%20la%20escritura%20(2).pdf)
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. (S. Heath, trad.). Fontana Press.
- Beristáin, H. (1995). *Diccionario de retórica y poética*. (7ª ed.) Porrúa.
- Borràs, L. (2011). Nuevos lectores, nuevos modelos de lectura en la era digital. *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. AEDILE Congreso de Literatura Española Contemporánea.
- _____. (ed.) (2005). Teorías literarias y retos digitales. *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Editorial UOC, 23-79.
- Chiappe, D. (2009a). *Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*. Biblioteca Miguel de Cervantes. Recuperado de www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmch4274
- _____. (2009b). *Literatura digital: del código a la pantalla y aterrizaje en escena*. Biblioteca Miguel de Cervantes. Recuperado de www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmccg066
- Cubillo, R. (2013). La intermedialidad en el siglo XXI. *Diálogos Revista Electrónica de Historia*, (14) 12, 169-179.
- Cuervo, Y. (mayo de 2017). “Tatuaje”: novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo J.M. Recuperado de www.horizontum.com/tatuaje-novela-mexicana-hipermedia-una-entrevista-con-monica-nepote-y-rodolfo-jm/
- Frade, L. (2009). *Desarrollo de competencias lectoras y obstáculos que se presentan*. Serie Inteligencia educativa. Calidad educativa.
- Frenk, M. (2004). “Oralidad, escritura, lectura”. *Don Quijote de la Mancha, edición del IV centenario*. Alfaguara.
- Gache, B. (2006). La poética visual como género híbrido: las fronteras entre el leer y el ver. *Páginas de guarda*, núm 2: 137-150.
- Gama, M. (2002). El libro electrónico: del papel a la pantalla. *Biblioteca Universitaria*, 5 (1), 16-22.
- García, J. (2014). Literatrónica: un análisis hipertextual de Condiciones extremas, de Juan B. Gutiérrez. Álabe 9. Recuperado de www.revistaalabe.com
- García, E. (1993). La comprensión de textos. Modelo de procesamiento y estrategias de mejora. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 5, 87. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9393110087A>

- Gómez, V. Leer mirando. Elementos para la comprensión y el análisis de la literatura digital latinoamericana. *Rassegna iberistica*. Vol. 41, núm. 110, 283-298. doi: 10.30687/Ri/2037-6588/2018/110/004
- González, C. (2003). La intertextualidad literaria como metodología didáctica de acercamiento a la literatura. *Lenguaje y textos*, núm. 21, 115-127. ISSN: 1133-4770. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2183/8207>
- Giovine, A. (2012) Poesía sonora: el sonido como sentido poético. *Periódico de poesía*, No. 50/ Junio-Julio 2012. Recuperado de www.archivopdp.unam.mx/index.php/1055-poeticas-visuales/poeticas-visuales/2383-050-poeticas-visuales-poesia-sonora
- Gutiérrez, E. Leer digital: la lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Signo y pensamiento*, 54, enero – junio 2009, pp. 144-163.
- Hayles, K. (2008). Electronic Literature. What is it? *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame.
- Koskimaa, R. (2007). El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital. *UOC papers. Revista sobre la sociedad del conocimiento*, 4, 3-9. Recuperado de <https://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/koskimaa.pdf>
- Lamarca, M. (2018). *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de www.hipertexto.info/documentos/interactiv.htm
- Ledesma, E. (2010). Literatura digital, concretismo y vanguardia histórica en Brasil: ¿qué tiene de viejo lo nuevo? *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 14, 261-280.
- Martínez, M. et al. (2019). Comprensión de texto en e-Learning: estrategia de soporte y memoria de trabajo. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura*. 18 (2). Universidad de Castilla-La Mancha. Pp. 31-43. DOI: 10.1839/ocnos_2019.18.2.1988
- Miranda, R. (s.a). *El hipertexto*. Recuperado de www.utm.mx/temas/temas-docs/n0557.pdf
- Navarro, J. (2008). *Estrategias de comprensión lectora y expresión escrita en los textos narrativos*. Magisterio del Río de la Plata.
- Nepote, M. y Tiselli E. (1 de enero de 2015) ¿Literatura digital en México? [en línea] Recuperado de <http://editorial.centroculturaldigital.mx/articulo/literatura-digital-en-mexico>
- Ong, W. (2006). ¿Dijo “Literatura oral”? *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.
- Pope, J., (2017). Further on Down the Digital Road: narrative design and reading pleasure in five New Media Writing Prize narratives. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 23 (4). (In Press) DOI: 10.1177/1354856517726603
- Rippl, G. (2015). *Introduction. Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound -Music*. Berlin: De Gruyter.
- Rodríguez, M. (2009). *Escena del crimen. Estudios sobre narrativa policiaca mexicana*. Instituto de Investigaciones Filológicas.
- Rodríguez de las Heras, A. (2011). Nuevos espacios para la escritura digital. *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. AEDILE Congreso de Literatura Española Contemporánea.
- Romero, D. (2013). *De lo analógico a lo hipermedia: vías de entrada a la literatura digital*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2013. Recuperado de www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcnz9z5

- Rost, A. (2003). Una propuesta metodológica para estudiar el hipertexto en el periódico digital. Recuperado de www.researchgate.net/publication/28126574_Una_propuesta_metodologica_para_estudiar_el_hipertexto_en_el_periodico_digital
- Ruiz, S. (2015). Literatura electrónica: otras formas de crear y leer. *Letras libres*. Recuperado de www.letraslibres.com/mexico-espana/literatura-electronica-otras-formas-crear-y-leer
- Sangro, P. Las vanguardias artísticas del siglo XX y su contribución teórica en la definición exhibicionista de la naturaleza del cine. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, vol. 14, núm. 28, 2016, Universidad de Medellín. DOI: 10.22395/angr.v14n28a4
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*. N° 59, 43-61.
- Todorov, T. (s/f). Tipología de la novela policial. Recuperado de <https://corehi.files.wordpress.com/2015/12/tdln.pdf>
- Toska, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. Recuperado de https://webs.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm
- Yellowlees, J. (2003). Books without pages-Novels without Endings. *The End of Books or Books without End? Reading interactive narratives*. United States of America: The University of Michigan Press, 11-36. Recuperado de www.press.umich.edu/pdf/0472111140.pdf