

N.º 4 | Marzo 2007

El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital

Por Raine Koskimaa

Profesor de la Universidad de Jyväskylä

Investigador del grupo de investigación Hermeneia (UOC)

Presentación

Laura Borràs

Directora del grupo de investigación Hermeneia (UOC)

Presentación

Laura Borràs

Es para mí un honor presentar al autor de este artículo, con el que se abre el presente número de la revista *UOC Papers*, el prestigioso profesor de la universidad finesa, Raine Koskimaa: un experto en cuestiones de creatividad literaria en la red. Es profesor de Cultura digital del Departamento de Arte y Estudios Culturales de la Universidad de Jyväskylä (Finlandia), donde dirige el programa de máster internacional de Cultura digital, y tanto su docencia como su investigación giran en torno a su especialización en la textualidad digital, los *programmable media* (medios programables) y la sociedad de la información y la comunicación. Con anterioridad fue profesor de Estética digital y comunicación en la IT, Universidad de Copenhague (Dinamarca) y en la School of Cultural Production and Landscape Studies de la Universidad de Turku (Finlandia), y también ha sido investigador en el Center for Literary Computing de la Universidad de Virginia del Oeste, en Estados Unidos.

Su tesis doctoral, *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond* (2000), que puede ser consultada en línea en <http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/>, representó una aportación de primera magnitud en el terreno del estudio teórico y crítico de la literatura digital. Además, el profesor Koskimaa es autor de numerosas monografías, artículos y ensayos sobre literatura digital, hipertextualidad y cibertextualidad, pero no sólo eso. Su formación de base en filosofía, teoría de la literatura y literatura comparada también lo ha llevado a publicar cuestiones relativas a los *reader-response studies* (los estudios de recepción que pivotan sobre el lector), la utilización de los *media*, la ciencia-ficción ciberpunk y, claro está, sobre narratología. Es cofundador y coeditor, junto con Markku Eskelinen –otro prestigiado especialista en narratología, *games studies* (estudios de juegos) y cibertextualidad–, de las series editoriales *The Cybertext Yearbook*, que son extremadamente valiosas porque estudian en profundidad aspectos varios de la literatura cibertextual encargados a editores invitados especialistas en cada uno de los temas y que han llegado a ser todo un referente mundial. Una muestra más del prestigio internacional de que disfruta nuestro invitado se desprende del hecho de que es miembro del Literary Advisory Board (Consejo

Consultivo de Literatura) de la Electronic Literature Organization (ELO) en Estados Unidos y del Review Board (Consejo de Crítica) de la reputada revista *Gamestudies*.

Aunque mi relación con el profesor Koskimaa se inicia en abril de 2002, en un momento seminal para la disciplina, en el primer congreso internacional que organizó la ELO sobre la literatura digital *The State of the Art* (El Estado de la Cuestión), su vinculación con la UOC se remonta a finales de 2002, momento en que participó en el seminario *Cartografías del Hipertexto*, celebrado en Barcelona y organizado por los investigadores del grupo de investigación *Hermeneia del IN3*. En aquel momento pronunció la conferencia «Do you want to hear about it? Close reading on hypertext», en la que de una forma desacomplejada y sin rodeos se refirió a esta nueva realidad literaria –la literatura hipertextual– y llevó a cabo una lectura atenta de algunos de los más conocidos hipertextos de ficción aparecidos hasta aquel momento. Desde entonces no ha dejado de profundizar en estos aspectos, a la vez que ha ido abriendo su campo de estudio, dirigiéndolo de forma privilegiada hacia las cibertextualidades –que ya se anunciaban en el *beyond* que aparecía en el subtítulo de su tesis– y hacia la literatura ergódica. Integrado en el grupo de investigación *Hermeneia* en calidad de investigador desde 2002, ha formado parte de los diversos proyectos que hemos desarrollado –«Texto, hipertexto, cibertexto: Literatura ergódica y práctica crítica en el paradigma digital», BFF2003-02749 del Ministerio de Educación y Ciencia (2003–2006)– y ha participado en algunos de los seminarios y congresos que hemos desarrollado, tales como *Textualidades Electrónicas: Nuevos Escenarios para la Literatura* (abril de 2003), *Under Construction: Literaturas Digitales y Aproximaciones Teóricas* (abril de 2004) o *Los Estudios Literarios en el Marco Europeo: Looking Ahead* (diciembre de 2006) en la misma sede de la UOC, o bien en congresos internacionales que hemos coorganizado, como es el caso del encuentro internacional *Literary Studies in Open and Distance Learning*, que tuvo lugar en abril del año 2006 en Ierapetra.

Su artículo «El reto del cibertexto: enseñar literatura en la era digital» muestra perfectamente uno de los dos aspectos que

hemos querido aportar a la revista y que constituyen los dos pilares fundamentales de nuestro grupo de investigación: por una parte, el estudio de la literatura mediante las tecnologías digitales, una especie de filología electrónica orientada a los estudios literarios y, por otra parte, el estudio de las nuevas formas de creación literaria en la red o mediante las tecnologías digitales, lo que llamamos textualidades electrónicas o literatura digital. En este sentido, nadie mejor que un especialista como Raine Koskimaa podía reflexionar sobre el debate que centra en estos momentos la atención en la disciplina: la ontología del objeto de estudio –el tecnotexto (según Hayles) o el cibertexto (según Aarseth); en definitiva, la textualidad electrónica–, una temática que ya fue objeto de estudio y reflexión por parte de nuestro grupo de investigación y que publicamos en el volumen *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura* (Barcelona 2004), donde también intervino nuestro autor con un capítulo sobre la cuestión.

La celebración del congreso internacional Los Estudios Literarios en el Marco Europeo: *Looking Ahead* el pasado mes de diciembre permitió centrar la discusión en los retos del presente que serán el futuro de nuestro trabajo como profesores e investigadores. Así pues, el análisis de hasta qué punto el cambio que supone el EEES afectará a nuestra área de conocimiento, pero también cómo esta disciplina se tiene que abrir a las nuevas formas de creatividad que los nuevos lenguajes permiten y que cada vez son más presentes aquí y por todas partes, y cuál es la manera de incorporarlas como objeto de estudio en un contexto de recomposición general de la enseñanza universitaria europea centraron nuestra atención y nuestro estudio, y aquí ofrecemos dos muestras en exclusiva. Esperamos que los lectores compartan esta mirada doble, bifronte, que nosotros consideramos necesaria.

Laura Borràs

Directora del grupo de investigación Hermeneia (UOC)

artículo

El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital

Raine Koskimaa

Fecha de presentación: diciembre de 2006

Fecha de publicación: marzo de 2007

Resumen

En este artículo se analiza el papel cambiante de la literatura y del discurso literario en el paisaje mediático contemporáneo. La erudición literaria podría mantener su importante posición en el mundo digitalizado, pero esto requiere un diálogo abierto con los estudios culturales y de medios. La atención se centra principalmente en el campo incipiente de la literatura digital. Aunque la publicación digital y las ediciones con hipertexto tienen consecuencias significativas para la investigación y la educación, es la cibertextualidad, en particular, la que está cambiando fundamentalmente la literatura.

Palabras clave

cibertexto, cultura digital, literatura digital, *electracy*, medios electrónicos, hipertexto, tecnotexto

Abstract

In this article the changing role of literature and literary discourse in the contemporary media landscape is discussed. Literary scholarship may well be able to maintain its important position in the digitised world, but this requires open dialogue with cultural and media studies. The main focus lies in the emerging field of digital literature. Whereas digital publishing and hypertext editions bear significant consequences for research and education, it is cybertextuality, in particular, which is fundamentally changing our notions of literature.

Keywords

cybertext, digital culture, digital literature, electracy, electronic media, hypertext, technotext

Hay dos afirmaciones que quiero hacer como punto de partida de esta charla. Primera, la literatura en el sentido tradicional ha dado lugar a medios electrónicos y, cada vez más, digitales en el paisaje mediático global. Segunda, la misma literatura ha cambiado significativamente desde el nacimiento de los medios electrónicos. Estos dos argumentos tienen consecuencias decisivas para la enseñanza de la literatura hoy en día. Lo que viene a continuación es una elaboración de estas cuestiones.

La literatura y el nuevo paisaje mediático

Hemos sido testigos de un cambio cultural fundamental que ha tenido lugar desde finales del siglo xx.¹ El aumento de los medios electrónicos ha desafiado las formaciones culturales impulsadas por el texto y la literatura con una fuerza en expansión constante, hasta el punto que teóricos como Marshall McLuhan (1962) han afirmado, desde los años sesenta, que hemos dejado atrás la Galaxia Gutenberg y que ahora es la comunicación electrónica, en vez de los medios escritos, la que impulsa el desarrollo cultural. Para McLuhan, la televisión era el medio electrónico dominante. Desde entonces, Internet y el Web han crecido hasta convertirse

1. Sin embargo, los orígenes de la denominada *era de la información*, o *sociedad de la información*, pueden encontrarse en periodos muy anteriores. Para interesantes reflexiones sobre este tema, véase, por ejemplo, Mattelart (2003) y Gere (2002: 17-46).

en un metamedio, del que es difícil encontrar precedentes. Por consiguiente, Manuel Castells (1999) ha denominado a la era en la que vivimos actualmente la *galaxia Internet*.

Además de alterar los papeles de los medios ya existentes, el aumento de los llamados nuevos medios ha traído el desarrollo de nuevas formas de expresión. Especialmente notable entre éstas es el campo de increíblemente rápido florecimiento de los *juegos digitales* con sus varios géneros. Además de los géneros de juegos más populares, como la acción, la aventura, los deportes y los juegos de rompecabezas, los subcampos de nuevos juegos, juegos políticos, juegos de publicidad, juegos educativos y otros llevan el enfoque del juego a otros campos culturales en los que no ha tenido antes un papel destacado.

Además de los juegos, existe una abundancia de tipos de producciones multimedia que sirven a varios propósitos en la cultura contemporánea. Y cuando nos fijamos en el desarrollo de la televisión digital, con sus subsiguientes implicaciones para las convenciones de emisión y comportamiento de la audiencia, empezamos a hacernos una idea del largo alcance del cambio que está teniendo lugar en este momento en el paisaje mediático. El nacimiento de la literatura digital en sus varias formas, que discutiremos más adelante, es, de hecho, parte de este cambio.

Los indicadores para la literatura impresa han sido casi sorprendentemente buenos hasta ahora. En Finlandia, como en muchos otros países europeos, la cantidad de libros impresos y vendidos está creciendo regularmente.² La media de tiradas disminuye un poco, pero la cantidad de títulos publicados aumenta. También revistas y periódicos están alcanzando récords de ventas. A pesar de que en la mayoría de casas hay conexión a Internet, de que los ordenadores inteconectados han entrado en casi todas las aulas, de que mucha gente pasa varias horas semanales jugando a juegos digitales, la literatura y la lectura parecen gozar de buena salud. No es una gran sorpresa, ya que los cambios culturales siempre requieren tiempo, y la decadencia súbita y radical de la cultura literaria –a pesar de las profecías que con frecuencia aparecen– en realidad nunca ha sido plausible. Pero también pueden detectarse tendencias opuestas. Los maestros de educación primaria de Finlandia están cada vez más preocupados porque, según ellos, los casos de alumnos con dificultades de lectura son cada vez más comunes. También el número de alumnos que no leen nunca literatura está aumentando. Al mismo tiempo, los alumnos pueden estar bien versados en el manejo de los nuevos medios digitales para propósitos informativos o de entretenimiento –al menos una parte de ellos compensan con alfabetización digital o *electracy*³ (término que sirve para designar la capacidad de manejo de los medios di-

giales, acuñado por Gregory Ulmer, 2002) sus carencias en la capacidad de lectura y escritura. De hecho, podríamos prever un futuro con cuatro tipos de personas: las bien equipadas con capacidades tanto de lectura y escritura como con alfabetización digital (*electracy*), las competentes en el mundo de la escritura y la lectura, las competentes en alfabetización digital (*electracy*) y, finalmente, aquellas que no serán competentes en ninguno de los dos campos. Podríamos hablar mucho más sobre estas cuestiones, pero nuestra intención no es explicar el futuro. Preferiría afirmar que, sea lo que sea que depare al mundo de la literatura, ésta ya existe en un contexto cultural diferente del que tuvo algunas décadas atrás.

A pesar de que ciertas obras contemporáneas parecen exactamente antiguas piezas literarias en sus aspectos formales, estructurales y semióticos, son escritas y leídas en un contexto nuevo. Las estrategias de escritura y lectura y nuestro compromiso cognitivo-emocional con la literatura son bastante diferentes hoy de los de anteriores periodos de la historia. El reto que comporta la enseñanza de literatura podría describirse como una necesidad de «análisis específicos de los medios» de las obras literarias, como expone especialmente N. Katherine Hayles (2002). Ésta es una doble tarea: primero, hay una necesidad de entender el carácter del discurso literario, basado en las condiciones materiales de su existencia y en las nuevas convenciones desarrolladas en torno a él; en segundo lugar, necesitamos adquirir una comprensión del paisaje mediático global y del comportamiento de usuario-espectador-público relacionado, y ver la literatura como un medio que opera entre otros.

Las obras literarias podrían también reflejar las formas de los nuevos medios en su propia estructura. La novela por correo electrónico, por ejemplo, es un descendiente natural del tradicional género epistolar, pero con la perspectiva temporal completamente nueva del tiempo real, la comunicación en línea (véase, por ejemplo, Keskinen, 2004). Además, tiene que llevarse a cabo nuevo trabajo de investigación para entender cómo afecta a las tramas narrativas la introducción de teléfonos móviles y otros aparatos similares, que hacen que sea cada vez más difícil basar el suspense en la asunción de falta de conocimiento (o dificultad de acceso a la información) en situaciones críticas. Podemos estar cansados de la retórica política de la sociedad de la información, pero no podemos negar que vivimos en una sociedad tal, y esto acarrea consecuencias en el modo cómo vivimos el mundo diario que, a su vez, debe reflejarse de alguna manera en la literatura contemporánea. Es una tarea importante para la investigación básica en los estudios de literatura reconocer cómo las nociones de la vida diaria, cambiantes por el creciente papel de las

2. Para un análisis minucioso de las tendencias de desarrollo en el comercio del libro finlandés, véase Saarinen, Joensuu y Koskimaa (ed.) (2001).

3. En inglés, la palabra *electracy* (la capacidad de manejo de los nuevos medios digitales) recuerda formalmente a la palabra *literacy*, 'alfabetización', que es la capacidad de leer y escribir. [N. del E.]

tecnologías de la información y la comunicación, se reflejan en la literatura, y qué consecuencias tiene para las estructuras narratológicas, semióticas, cognitivas, etc. en literatura. Este tipo de investigación también podría producir importantes ideas que nos ayudasen a entender el funcionamiento de las sociedades y culturas actuales, relevantes más allá del campo del discurso literario. La cuestión de la más amplia relevancia, una de las cuestiones legitimadoras centrales para los estudios de literatura desde el primer momento, aún es operativa hoy en día: los estudios de literatura podrían tener tanta relevancia en la cultura de medios digitales actual como había tenido en el pasado. No obstante, una condición para poder tratar estas cuestiones es la competencia a la hora de aplicar análisis sensibles al contexto cultural de la literatura contemporánea, incluidos géneros como la ciencia ficción, las historias de detectives y otras formas de escritura popular. Así pues, es esencial un cierto grado de actitud de estudios culturales para establecer la relevancia de los estudios de literatura en el mundo contemporáneo (propugnados por, entre otros, Anthony Easthope, 1991). Es importante mantener la especificidad de los estudios de literatura, pero también ampliar nuestro enfoque con una sensibilidad de estudios culturales y establecer un diálogo abierto con los estudios de medios y de comunicación.

Finalmente, tenemos que reconocer que un nuevo tipo de literatura ha surgido del entorno digital. Nos podemos referir a estos nuevos tipos de trabajos como *cibertextos* o *tecnotextos* (véase Aarseth, 1997 y Hayles, 2002, respectivamente). Independientemente del término que escojamos, es importante tener presente la pluralidad que a menudo se olvida fácilmente detrás del término paraguas unificador: hay una enorme variedad de enfoques posibles para la nueva textualidad, y es fácil prever que, hasta el momento, sólo hemos vislumbrado lo que está por venir.

Posibilidades pedagógicas

Hasta ahora hemos tratado principalmente cuestiones que son ante todo retos para los estudios de literatura y, por consiguiente, cuestiones problemáticas en la enseñanza. Para afrontar este tipo de retos, las innovaciones pedagógicas no son suficientes. El avance en la investigación en este frente debería proporcionar las herramientas necesarias para los propósitos pedagógicos. Sin embargo, la nueva tecnología digital ofrece ciertas posibilidades

pedagógicas que podrían utilizarse en la enseñanza tanto de literatura tradicional como de literatura digital.

Como primer ejemplo de estas posibilidades, me gustaría mencionar la discusión en línea basada en roles como método para enseñar historia de la literatura. Este tipo de enfoque, llamado *el juego de Ivanhoe* (*The Ivanhoe Game*), está descrito en detalle por Jerome McGann (2001). Mientras que el juego de Ivanhoe sirve para propósitos tanto de investigación como pedagógicos, una versión del debate en línea basado en roles más simple y más claramente orientada a la pedagogía se ha utilizado en un curso de historia de la literatura europea en la Universidad de Jyväskylä durante varios semestres con resultados esperanzadores. En esta versión, a cada estudiante se le asigna un personaje del periodo histórico estudiado (por ejemplo, un autor) y después el mismo estudiante busca información sobre el personaje, así como del periodo histórico en general. Con esta información, los estudiantes deberían ser capaces de mantener debates en línea haciéndose pasar por sus personajes asignados. Para los estudiantes actuales, que a menudo están bien versados en el chat en línea y que suelen tener experiencia en el tipo de juego de identidades que favorecen los canales de chat anónimos, éste no debería ser un enfoque muy extraño.

Otra posibilidad con un gran potencial pedagógico, pero hasta ahora infrautilizado, es la aplicación de varios métodos de visualización de estructuras literarias en la pantalla del ordenador. Algunas ediciones académicas hipertextuales de clásicos de la literatura podrían estar visualizando conexiones entre partes del trabajo, y el enlace hipertextual es ciertamente útil a la hora de hacer visibles varias alusiones intertextuales; pero también deberíamos considerar aplicaciones como The Text-Arc^[www1] como maneras innovadoras de concretar estructuras semánticas, sintácticas, fonéticas y otras de la obra. La combinación de la presentación auditiva y visual en un entorno interactivo podría ser un modo eficaz de demostrar matices prosódicos.

También deberíamos tener presente que hay un nuevo campo de discusión literaria en el mundo en línea. Hay varias áreas de discusión dedicadas a cuestiones literarias, a menudo centradas en autores o textos particulares. Hay revistas literarias en formato web que publican artículos y crítica literaria –como ejemplo podríamos citar un magacín electrónico finlandés, *Kiiltomato*, cuya misión es publicar críticas de libros que no reciben mucha atención en los medios dominantes.⁴ Por último, pero no por ello menos importante, debemos tener en cuenta el florecimiento de

4. Podríamos mencionar aquí el caso de Sven Birkerts, un notable crítico y editor literario, cuyo influyente libro *The Gutenberg Elegies* (1994) lamentó la erradicación de los valores literarios tradicionales causados por la superficialidad de la comunicación en los medios en red. Unos años más tarde, el autor vendió su alma, por así decirlo, ya que empezó a trabajar para el complemento en línea de una revista literaria, *AGNI Online*, y publicó un editorial, que invitaba a la reflexión, sobre cómo sus puntos de vista cambiaron desde *The Gutenberg Elegies* (Birkerts, 2003).

[www1] The Text-Arc (www.textarc.org).

los *web logs*, o *blogs*, literarios. Los *blogs* ofrecen una oportunidad para el diálogo literario en el peculiar escenario temporal de la escritura de *blogs*, en que la publicación es instantánea (después de presionar el botón *Enviar*, el texto enviado pasa inmediatamente a estar disponible para los lectores en línea) y son posibles los comentarios y debates a tiempo casi real. Como los *posts* se mantienen en un archivo, una cierta discusión puede continuar durante un largo periodo de tiempo y atraer comentarios mucho después de su aparición inicial. Así pues, el *blog* literario es un caso de comunicación asincrónica que de vez en cuando se acerca a la comunicación a tiempo real. En los *blogs* literarios el discurso a menudo es ensayístico o «poético», en claro contraste con el discurso de web orientado a la información. Tanto los *blogs* literarios como los foros de discusión tienen un enorme potencial para la pedagogía de literatura, ya que permiten a los estudiantes entablar comunicación con los autores de las obras que están estudiando, así como con especialistas o entusiastas de ciertos temas literarios, y también recibir el tipo de revisión informal por pares de sus ideas vacilantes sobre cuestiones específicas.

¿Qué es la literatura digital?

Llegados a este punto, es un buen momento para definir lo que entendemos por *literatura digital*. Podemos distinguir por lo menos tres significados bastante diferentes del término:

1. *Publicación digital*. Ésta es una perspectiva que se centra en la producción y el marketing de la literatura y los libros en general con la ayuda de la tecnología digital. Incluye fenómenos tales como los libros electrónicos, la impresión sobre pedido, los audiolibros disponibles como ficheros MP3, etc. En lo que respecta al contenido, es literatura en el sentido tradicional, ya que la tecnología digital sirve principalmente, en este caso, para propósitos de presentación y distribución. Aunque los desarrollos en este campo han sido mucho más lentos de lo esperado, aún hay un potencial para cambios importantes, ya que las personas leen cada vez más de la pantalla del ordenador y las expectativas de la accesibilidad a la red crecen constantemente. Posiblemente los textos literarios serán los que presentarán una mayor resistencia a este desarrollo, pero la situación es completamente diferente cuando hablamos de libros de texto y otras obras de no ficción (sobre estas cuestiones, véase Koskimaa, 2003).
2. *Ediciones literarias académicas con hipertexto* para propósitos educativos y de investigación. Esta categoría incluye obras literarias anotadas mediante hipertextos, así como

implementaciones multimedia de clásicos de la literatura. A causa de los derechos de autor, se trata principalmente de obras antiguas. Los primeros informes para el potencial pedagógico de las ediciones literarias de hipertexto eran bastante entusiastas (véase, por ejemplo, Landow, 1993). Jerome McGann, por otra parte, ha propugnado las nuevas posibilidades para la investigación que abre la hipertextualidad y otras tecnologías digitales (McGann, 2001).

3. *Escribir para los medios digitales*. Los textos digitales son siempre texto «programado», texto basado en un código informático. Esto abre un campo ilimitado de juego y experimentación literaria, ya que los textos pueden ser programados para comportarse de un modo más o menos dinámico. Llamamos *cibertextualidad* a esta perspectiva, y *cibertextos*, a las obras, siguiendo Espen Aarseth (1997). La cibertextualidad es un término paraguas para todos los tipos diferentes de textos digitales, como los hipertextos, los textos cinéticos, los textos generados, los textos que emplean tecnologías agentes, etc.⁵

Las tres categorías plantean cuestiones importantes para la investigación de estudios de literatura y tienen implicaciones para la pedagogía de la literatura. Sin embargo, en lo que viene a continuación nuestra atención se centrará principalmente en la tercera categoría, la cibertextualidad.

Cibertextos

Los cibertextos, es decir, las obras literarias que utilizan medios digitales interconectados, están extendiendo el alcance del discurso literario a campos de «los artefactos y los sistemas de significación y comunicación que más claramente delimitan nuestro modo de vida contemporáneo de otros» (Gere, 2002: 12). De este modo, tratan lo que actualmente conocemos como *cultura digital*. Como ha dicho Adalaide Morris en su reciente e importante artículo «New Media Poetics: As We May Think/How to Write», «lo que hacemos y vemos no se corresponde con las convenciones inscriptivas o figurativas con las que pensamos» (2006: 3). Es decir, tratamos con la nueva tecnología digital en nuestra vida diaria, especialmente en el uso de comunicaciones y medios, y esto es lo que «hacemos y vemos». Por lo tanto, en un plano práctico la nueva tecnología de medios está con nosotros en un sentido muy fundamental. No obstante, al mismo tiempo nuestras categorías conceptuales y modos teóricos de intentar captar el mundo, «las convenciones con las que pensamos», están tomadas prestadas de la era precedente a la era digital. El mejor modo de intentar hacer corresponder estas convenciones

5. Deberíamos observar que Aarseth aboga totalmente por la cibertextualidad como una perspectiva en todos los textos, tanto impresos como digitales. De manera similar, Hayles, en su tratado sobre los tecnotextos, habla de los textos impresos que comentan la «condición posthumana» o reflexionan sobre ella y de los textos digitales que plasman esta condición.

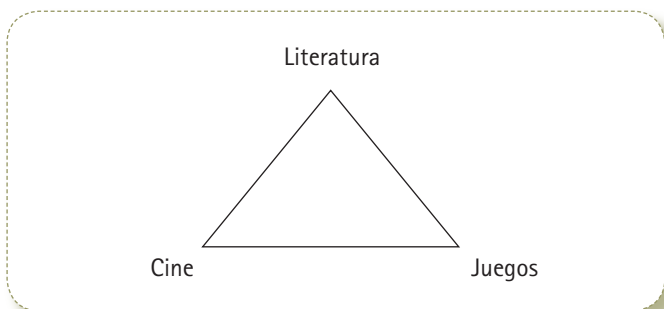


Figura 1. Situación de los cibertextos.

con «lo que hacemos» en estudios y pedagogía de la literatura es poner nuestra atención en los cibertextos, que reflejan, en su forma digital, la experiencia diaria del mundo digitalizado y mediatizado. Es necesario poner nuestra atención en obras que no operan sobre las premisas de la teoría literaria del siglo xx (o anteriores) antes de que podamos pretender remodelar nuestras convenciones de pensamiento para que se correspondan con nuestra experiencia actual.

Por así decirlo, los cibertextos pueden situarse dentro del triángulo que muestra la figura 1.

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 que el hecho de que la literatura es un concepto históricamente cambiante; más que con la adhesión a formas y géneros literarios tradicionales. Esto significa que la escritura debería entenderse hoy en día en un sentido más amplio que previamente; especialmente la programación, la escritura de código informático, debería ser incluida en esta noción ampliada de la escritura. Por otro lado, para los lectores hay una necesidad por lo que Aarseth llama *actividad ergódica*, el tipo de acción «no trivial» necesaria para atravesar el texto (1997: 1-2). Esta actividad ergódica podría 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.

El código informático está siempre implicado en algún paso de la obra cibertextual. Así pues, una pregunta interesante es: ¿es el código parte de la obra? Esto podría reformularse: ¿dónde está la frontera entre texto y código? Cuando miramos las obras literarias cibertextuales, ¿cuán «profundo» tenemos que mirar? Aunque la mayoría de cibertextos no requieren habilidades infor-

máticas por parte del lector, la situación es algo diferente desde la perspectiva de un investigador o un profesor. Para entender la naturaleza específica de la cibertextualidad, uno necesita conocer los conceptos básicos de la programación. Esto no significa necesariamente el dominio de lenguajes de programación específicos, sino más bien una comprensión de cómo se crean los programas informáticos y qué son capaces de hacer. Michael Mateas (2005), por ejemplo, ha hablado de la necesidad de enseñar «escritura y pensamiento de procedimiento» como parte de la educación en un nuevo medio. También hay una categoría especial de obras que requieren una comprensión más profunda del entorno de software. Éstas incluyen, por ejemplo, poemas escritos de modo que funcionan como código ejecutable en un cierto lenguaje de programación; estas obras pueden verse como una rama literaria del *software art* o el *code art*.⁶

El caso de Finlandia

Mirando de cerca cómo está organizada la enseñanza de literatura en las universidades finlandesas, uno puede ver dos tendencias principales. Primera, existe una demanda creciente para hacer un «esbozo» de los estudios, para definir «tareas de pericia» específicas en investigación y enseñanza, y después concentrarse en ellas. Otra es la tendencia a la fusión de departamentos, lo cual ha hecho que ya no queden muchos departamentos de literatura. Y así la literatura se enseña como una disciplina dentro de departamentos que engloban varias disciplinas, como los Estudios de Arte y Cultura, Cultura de los Medios, Estudios de Cultura o de Lengua (lingüística) y Literatura Finlandesas. El contexto departamental, con su elección específica de disciplinas «vecinas» influencia naturalmente el foco de contenido de cada disciplina.

En la Universidad de Jyväskylä la literatura es parte del Departamento de Arte y Estudios Culturales.

- Departamento de Arte y Estudios Culturales
 - Educación en Artes, Historia del Arte, Estudios Culturales Contemporáneos, Cultura Digital, Literatura, Museología
- La Historia de la literatura como parte de una historia más general del arte y la cultura
- Literatura contemporánea y su acogida
- Literatura digital
- (Escritura creativa)
 - Se ha minimizado la división entre la literatura finlandesa y la literatura general

6. John Cayley (2002) ha analizado minuciosamente la relación entre el texto y el código en su ensayo «The Code is not the Text (unless it is the Text)». El ensayo también incluye, a modo de ejemplo, su propio poema-código.

Acercamiento a la literatura digital

- La Universidad Virtual Finlandesa de Literatura
 - Red en línea de estudios de literatura
- Proyectos de investigación en literatura digital
 - Literatura web finlandesa
 - Interfaces en máquinas textuales
- Cursos de Literatura digital
- Biblioteca electrónica finlandesa
- Red de literatura electrónica de los países nórdicos, ELINOR (Electronic Literature in the Nordic Countries Network).^[www2]

Enfrentarse con la pantalla

Hoy en día nos estamos dando cuenta, de una nueva forma, del hecho perenne de que la literatura no se limita ni mucho menos a los libros. Más bien, la literatura siempre ha existido también en el escenario, en los periódicos, en presentaciones orales y ahora, cada vez más, en contextos de medios electrónicos. Esto supone un doble reto para la enseñanza de literatura: la naturaleza específica del discurso literario debería quedar clara, y al mismo tiempo, tienen que admitirse el paisaje mediático global y la expansión de las formas de los medios, antiguos y nuevos, con el discurso literario visto como una parte inseparable de este campo más amplio.

No deberíamos desesperarnos por la inevitabilidad de la remodelación actual del discurso literario. Después de todo, ésta es solo un signo de que la literatura está aún viva y está buscando activamente nuevos modos de expresión. Desde una perspectiva educativa, especialmente, esto debería verse como un desarrollo positivo, que ayuda a mantener e incluso aumentar la relevancia de la literatura en el mundo digital contemporáneo y también como una oportunidad para mejorar los métodos investigación literaria y la pedagogía.

El reto, entonces, es afrontar la pantalla y mirar las nuevas formas de discurso literario que aparecen de los medios digitales. Como estudiosos de la literatura, deberíamos estar lo mejor equipados posible para reconocer las cualidades literarias en trabajos programados que, a primera vista, parecen estar muy lejos de todo lo que hemos aprendido a abrazar como literatura. Después de esto, podremos empezar a intentar entender cómo estas nuevas formaciones están conectadas a los largos siglos de tradición literaria. Y, por supuesto, deberíamos recordar que una oportunidad de ser testigos y partícipes de un cambio cultural tan fundamental no es una oportunidad que se tenga en cada siglo.

[www2] ELINOR (<http://elinor.nu/>).

Referencias bibliográficas:

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- BARTHES, R. (1981). *Camera Lucida*. Nueva York: Hill and Wang.
- BIRKERTS, S. (1994). *The Gutenberg Elegies. The Fate of Reading in an Electronic Age*. Nueva York: Fawcett Columbine.
- BIRKERTS, S. (2003). «Stage 2». *AGNI Online*. N.º 57 [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]. <<http://www.bu.edu/agni/essays-reviews/online/2003/birker-ts-stage2.html>>
- CASTELLS, M. (1999). *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: Oxford University Press.
- CAYLEY, J. (2002). «The Code is not the Text (unless it is the Text)». *Electronic Book Review*. [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]. <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal>>
- CHAMBERLAIN, W. (1984). *The Policeman's Beard Is Half Constructed: Computer Prose and Poetry by Racter*. Nueva York: Warner.
- EASTHOPE, A. (1991). *Literary into Cultural Studies*. Londres: Routledge.
- GARDNER, C. (2003). «Meta-Interpretation and Hypertext Fiction: A Critical Response». *Computers and the Humanities*. N.º 37, pág. 33-56.
- GERE, C. (2002). *Digital Culture*. Londres: Reaktion Books.
- HAYLES, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago y Londres: The University of Chicago Press.
- HAYLES, N. K. (2002). *Writing Machines*. Cambridge, MA y Londres: The MIT Press.
- KESKINEN, M. (2004). «E-pistolarity and E-loquence: Sylvia Brownrigg's *The Metaphysical Touch* as a novel of letters and voices in the age of E-mail communication». *Critique: Studies in Contemporary Fiction*. N.º 45(5), pág. 383-404.
- KOSKIMAA, R. (2000). *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Tesis doctoral [texto electrónico en línea]. University of Jyväskylä. [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]. <<http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis>>
- KOSKIMAA, R. (2003). «Is There a Place for Digital Literature in the Information Society?». *Dichtung Digital*. N.º 4 (5). [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]. <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2003/4-koskimaa.htm>>
- LANDOW, G. P. (1993). *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical theory and Technology*. Baltimore y Londres:

- The Johns Hopkins University Press. La 3.ª edición actualizada (2005) de este libro ya está disponible como Hipertexto 3.0.
- MATEAS, M. (2005). «Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner». *On The Horizon. Special Issue. Future of Games, Simulations and Interactive Media in Learning Contexts*. N.º 13(1).
- MATTELART, A. (2003). *The Information Society. An Introduction*. Londres: Sage Publications.
- MCGANN, J. (2001). *Radiant Textuality. Literature after the World Wide Web*. Nueva York: Palgrave.
- MCLUHAN, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto, Buffalo y Londres: University of Toronto Press.
- MORRIS, A. (2006). «New Media Poetics: As We May Think/How to Write». En: A. Morris y T. Swiss (ed.). *New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories*. Cambridge, MA y Londres: The MIT Press.
- SAARINEN, L.; JOENSUU, J.; KOSKIMAA, R. (ed.) (2001). *Kirja 2010. Kirja-alan kehitystrendit*. [Book 2010. Development Trends in Book Trade.] Publications of the Research Unit for Contemporary Culture 70. Jyväskylä: University of Jyväskylä. Versión resumida en inglés disponible. [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]. <<http://www.jyu.fi/nykykulttuuri/Kirja2010/index.htm>>
- ULMER, G. (2002). *Internet Invention: From Literacy to Electracy*. Londres y Nueva York: Longman.

Cita recomendada:

RAINE, Koskimaa (2007). «El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital» [artículo en línea]. *UOC Papers*. N.º 4. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <<http://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/raine.pdf>> ISSN 1885-1541



Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista que la publica (*UOC Papers*), no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>



Raine Koskimaa
Profesor de la Universidad de Jyväskylä
Investigador del grupo de investigación Hermeneia (UOC)
koskimaa@campus.jyu.fi

Licenciado en Filosofía y Letras, especialidad de Literatura Comparada, por la Universidad de Jyväskylä (1996) y doctor en Filosofía (2000) por la misma universidad. Actualmente es profesor de Cultura digital en el Departamento de Arte y Cultura de la Universidad de Jyväskylä. Edita anualmente, junto con Markku Eskelinen, el *Cybertext Yearbook*. Dirige, además, un proyecto de investigación sobre los cambios en la producción literaria y editorial en la literatura finlandesa. Es miembro de Hermeneia desde noviembre del 2002.