

ÉRASE UNAS VECES

ANÁLISIS DE LAS FILIACIONES EN OBRAS NARRATIVAS DIGITALES

Autora

Raquel Herrera Ferrer

TESIS DOCTORAL

UNIVERSITAT POMPEU FABRA 2014

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN

DIRECTORES

Dr. Jordi Alberich

Universidad de Granada

Dr. Lluís Codina

Universitat Pompeu Fabra



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

A todos los que me hacen sentir que, aunque nada tiene sentido, algunas cosas sí pueden tenerlo.

Agradecimientos

Agradezco muy especialmente la atención, el cariño y el esfuerzo de los padrinos de esta criatura llamada tesis doctoral, esto es, de sus directores Jordi Alberich y Lluís Codina.

Agradezco muchísimo a todos mis amigos, familiares y conocidos la misma atención, cariño y esfuerzo centrados en abarcarme, contenerme, apoyarme y animarme durante el proceso de gestación.

Y a todos los que escriben, leen y piensan (en cualquier orden posible), conocidos o por conocer, en cuyas voces me inspiro.

Resumen

Esta investigación trata sobre la Obra Narrativa Digital, o creación generada con medios digitales o informáticos que se caracteriza por sus elementos narrativos.

Esta tesis ahonda particularmente en los siguientes aspectos: la descripción de las Filiaciones Narrativas (genealogía) de la Obra Narrativa Digital a través de las vertientes literaria, cinematográfica, videográfica y postmediática; el diseño de un Sistema de Análisis para Obras Narrativas Digitales en contraste con sus Filiaciones, y la aplicación de este Sistema de Análisis a tres Obras Narrativas Digitales que ejercen como Casos de Estudio.

Así, esta investigación se centra en los aspectos más narrativos de la creación digital, a caballo teórico y metodológico entre los ámbitos de la Comunicación y el Arte, para los que aspira proponer un sistema analítico que los entrelace y reúna.

Resumen en una segunda lengua

This research is centred on the Digital Narrative Artwork, or creation generated by digital or computer media which is characterized by its narrative elements.

This dissertation delves into the following aspects: the description of the Narrative Filiations (genealogy) of the Digital Narrative Artwork through its literary, film, video and postmedia aspects; the design of an Analysis System for Digital Narrative Artworks in contrast to their Filiations, and the application of this Analysis System to three Digital Narrative Artworks acting as Case Studies.

Thus, this research focuses on the most narrative aspects of digital creation, theoretically and methodologically straddling between the areas of Communication and Art, for which it aspires to suggest and analytical system that intertwines them and makes them converge.

INDICE O SUMARIO

INTRODUCCIÓN	1
1.1. Objeto de estudio	1
1.2. Objetivos	4
1.3. Preguntas de Investigación	6
1.3.1. Preguntas Genéricas	6
1.3.2. Preguntas Específicas	7
1.4. Marco Teórico y Metodología	8
1.4.1. En relación al primer objetivo de investigación	10
1.4.2. En relación al segundo objetivo de investigación	21
1.4.3. En relación al tercer objetivo de investigación	27
2. FILIACIONES NARRATIVAS	31
2.1. Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa	31
2.2. Tipología y Descripción de las Filiaciones Narrativas	43
2.2.1. Filiaciones Literarias	44
2.2.2. Filiaciones Cinematográficas	67
2.2.3. Filiaciones Videográficas	98
2.2.4. Filiaciones Postmediáticas	117
3. DISEÑO Y APLICACIÓN DEL SISTEMA DE ANÁLISIS GENEALÓGICO DE OBRAS NARRATIVAS DIGITALES	133
3.1. Diseño de un Sistema de Análisis de las Obras Narrativas Digitales	133
3.1.1. Selección de Obras Narrativas Digitales como Casos de Estudio	134
3.1.2. Selección de la Metodología de Análisis para los Estudios de Caso	141
3.2. Aplicación de un Sistema de Análisis de las Obras Narrativas Digitales	143
3.2.1. Estudio de Caso (EC) nº 1: <i>The intruder</i>	143
EC1) Contexto de producción de la obra	143
EC1) Acceso a la obra	144
EC1) Antecedentes de exhibición y difusión	147
EC1) Filiaciones Detectadas	148
EC1) Resumen de las Filiaciones de <i>The intruder</i>	186
3.2.2. Estudio de Caso (EC) nº 2: <i>Lluvia sobre el mar</i>	189
EC2) Contexto de producción de la obra	189
EC2) Acceso a la obra	190
EC2) Antecedentes de exhibición y difusión	195
EC2) Filiaciones Detectadas	197
EC2) Resumen de las Filiaciones de <i>Lluvia sobre el mar</i>	230
3.2.3. Estudio de Caso (EC) nº 3: <i>Waiting</i>	233
EC3) Contexto de producción de la obra	233
EC3) Acceso a la obra	236

EC3) Antecedentes de exhibición y difusión _____	243
EC3) Filiaciones Detectadas _____	244
EC3) Resumen de las Filiaciones de Waiting _____	271
4. CONCLUSIONES _____	273
4.1. Eje de las Filiaciones Narrativas _____	273
4.2. Eje del Sistema de Análisis _____	276
4.3. Respecto al conjunto de la investigación _____	279
5. BIBLIOGRAFÍA/ FUENTES _____	285
6. ANEXO: 100 OBRAS NARRATIVAS DIGITALES _____	311

INTRODUCCIÓN

1.1. Objeto de estudio

El objeto de estudio de esta investigación es la **Narrativa Digital** entendida como conjunto de **Obras Narrativas Digitales** que se vinculan a los lenguajes literario, cinematográfico y videográfico, y a su posterior confluencia postmediática.

La autora presentó una definición de Narrativa Digital en el marco de una investigación previa, donde se sentaron las bases para el proyecto de trabajo de esta tesis. Esta definición es fruto de un análisis exhaustivo de la producción científica que, partiendo de las disciplinas generales de la Comunicación y el Arte, se centra en los marcos teóricos de la **Comunicación Digital** y el **Arte Digital** (Herrera, 2009: 63-64).

Así, la definición de Narrativa Digital propuesta sugería la siguiente caracterización del objeto de estudio:

- **Obras**; y no -o al menos no solamente- objetos comunicativos. El término “obra” aporta la dimensión artística necesaria para no quedarse solamente con el enfoque de Teorías de la Comunicación;
- **Narrativas**, es decir, poseedoras de una estructura narrativa o secuencial y de una narración o relato;
- **Multimedia**, es decir, que combinan imagen estática y/o en movimiento, texto y/o sonido;
- **Accesibles en línea**, es decir, a través de la red Internet. Aspecto que no sería condición *sine qua non* hace unos años, pero que resulta impensable [pasar por alto] en el presente, donde la conexión permanente en red se equipara con el “flujo” televisivo 24 horas;

Teniendo en cuenta la caracterización anterior, se consideraron Obras Narrativas Digitales las que “participan mayoritariamente de los rasgos constitutivos del medio digital en línea, a saber: simulación, aleatoriedad, no linealidad, fragmentación e interactividad” (Herrera, 2009: 63). En consecuencia, la definición de Narrativa Digital

propuesta abogaba por incluir aquellas obras que se habían caracterizado bajo las siguientes etiquetas: *literatura digital*, *vídeo* y *cine digital* (que no digitalizados), o *juegos con elementos narrativos* (Herrera, 2009: 63-64).

Ahora bien, la investigación actual introduce las siguientes modificaciones respecto a en qué forma concebimos y nos referiremos a nuestro objeto de estudio:

- a. Dejar de enfatizar el aspecto “multimedia”. El adjetivo principal para calificar el objeto de estudio de esta tesis, es decir, la Narrativa, será “digital”. Secundariamente, se remitirá al contexto “postmediático” (de confluencia de lenguajes artísticos) para la descripción genealógica (**Filiaciones Narrativas**, Capítulo 2) y el análisis aplicado (**Estudios de Caso**, Capítulo 3) de Obras Narrativas Digitales. Asimismo, los “rasgos constitutivos del medio informático¹” que se comentan con posterioridad en la definición solo se tendrán en cuenta para precisar ciertas descripciones postmediáticas.
- b. Dejar de remarcar que las Obras Narrativas Digitales hayan de ser “accesibles en línea”. En particular, esta tesis defiende que las “obras en línea” son las propias del modelo de “**Sociedad Red**”, que predomina en la actualidad según han propuesto autores como Manuel Castells (2003, 2009)². La extensión de la

¹ En esta investigación, las denominaciones “medio informático” y “medio digital” aparecen como sinónimos totales o parciales de “ordenador”.

Además del necesario recorrido histórico por términos clave como “hipertexto”, “hipermedia” y “cibertexto” que se presenta en las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2, y del mismo modo que se opta por “digital” antes que otros adjetivos relativos al contexto informático, se tenderá a privilegiar la denominación “ordenador” antes que otras. Véase asimismo las notas 21 y 39.

² Desde la perspectiva de la Sociología de la Comunicación, el término “sociedad red” suele equipararse con el de “sociedad informacional” (también de Manuel Castells) como evolución del término “sociedad de la información” (Fritz Machlup, Marc Porat), así como con la propuesta más antigua de Daniel Bell ([1973] 1976) o Alain Touraine ([1971] 1973): la “sociedad postindustrial”.

Por este motivo, se puede afirmar que el modelo social predominante anterior al de “sociedad red” aún podría denominarse “sociedad industrial”, explicitando cómo se pasa del énfasis en lo “tangible” (las industrias) a lo “intangible” (las redes de información que la interrelacionan en grado superlativo).

No existe un término fácilmente oponible a “sociedad red”, y la Sociología y demás disciplinas de Ciencias Sociales y Humanas no han dejado de privilegiar el término “sociedad industrial” para referirse a los cambios estructurales que ha tenido lugar como resultado de las diversas revoluciones industriales.

conexión de banda ancha ha facilitado no solo la creación de obras en y para Internet, sino también la difusión de materiales de y sobre las obras, y por tanto el acceso total o parcial a obras creadas digitalmente. Por estos motivos, esta investigación utiliza la etiqueta “digital” no solo para referirse a lo que se ha creado digitalmente, sino también a lo que, de forma cada vez más generalizada, se distribuye a través de redes digitales y se subsume a la idea de ser “accesible en línea”.

- c. Dejar de referirse de manera exhaustiva y constante a la división entre literatura digital, cine-vídeo digital y juegos con elementos narrativos. Estas etiquetas solo se utilizarán puntualmente en relación a y para cumplir con los objetivos de investigación previstos.

Para acompañar y reforzar los desarrollos principales de esta investigación, las principales Ideas Clave (IC, a partir de ahora) se resumirán al final de cada subapartado, y se aportarán las tablas y figuras que se estimen necesarias para el mismo efecto.

Se aconseja leer esta investigación a través de una copia digitalizada, para, más allá de las explicaciones textuales y las imágenes de apoyo que se proporcionan en los Estudios de Caso, poder consultar la abundante webgrafía que se ofrece, tanto en artículos y publicaciones en línea como en Obras Narrativas Digitales.

IC1

El objeto de estudio de esta tesis es la Obra Narrativa Digital derivada de los marcos teóricos del Arte Digital y la Comunicación Digital.

En todo caso, se hará hincapié en que, desde el punto de vista de las Teorías de la Comunicación, la Sociedad Industrial del siglo xx supuso la extensión de los medios de comunicación de masas. En cambio, la estructura de la Sociedad Red del xxi fomenta una estructura y distribución de medios más interconectada, bidireccional y participativa, que aún no posee una denominación predominante específica. Véase de todos modos Webster, [1995] 2006.

1.2. Objetivos

Primer objetivo: Identificar las Filiaciones de las Obras Narrativas Digitales. Consiste en identificar y describir los principales antecedentes (literarios, cinematográficos, videográficos y postmediáticos) de las Obras Narrativas Digitales.

Dada la importancia que este primer objetivo posee para articular la investigación, conviene detenernos en la terminología para identificar y describir antecedentes de las Obras Narrativas Digitales, esto es, sus filiaciones. El término “filiación” procede del latín medieval *filiatio* como sustantivo del verbo *filiare* (“tener un hijo”), procedente a su vez del latín *filius/ filia* (hijo/a). *Filia* puede proceder de la raíz protoindoeuropea *bheue-*, que significa “existir, crecer”, aunque también podría derivar de *dhe(i)*, “succionar, mamar”. Según la edición actual del DRAE, entendemos por “filiación”:

1. f. Acción y efecto de filiar.
2. f. Procedencia de los hijos respecto a los padres.
3. f. Dependencia que tienen algunas personas o cosas respecto de otra u otras principales.
4. f. Señas personales de cualquier individuo.
5. f. Dependencia de una doctrina, afiliación a una corporación, sociedad, partido político, etc.

Es decir, que por “filiación” se entiende tanto la ascendencia directa o linaje (segundo acepción) como la vinculación por afinidad (quinta acepción). Ambas acepciones se detectan en los vínculos entre antecedentes y obras de los **Estudios de Caso** (Capítulo 3.2.), vinculados al tercer objetivo de investigación.

IC2

El primer objetivo de investigación o Identificar las **Filiaciones Narrativas** se responde en el Capítulo 2 de esta tesis.

Segundo objetivo: Diseñar un Sistema de Análisis genealógico de Obras Narrativas Digitales. Consiste en proponer un **Sistema de Análisis** de las Obras Narrativas Digitales basado en tres Casos de Estudio extraídos de un Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales.

IC3

El segundo objetivo de investigación o **Diseñar un Sistema de Análisis** se responde en el Capítulo 3.1. de esta tesis.

Tercer objetivo: Aplicar el Sistema de Análisis a unos Estudios de Caso. Este sistema se aplicará a tres Casos escogidos con el fin de validar la idoneidad de las Filiaciones previamente identificadas y descritas.

IC4

El tercer objetivo de investigación o **Aplicar a Estudios de Caso** se responde en el Capítulo 3.2. de esta tesis.

A través del desarrollo estos tres objetivos, se quiere poner a prueba la premisa general de que la Narrativa Digital se construye a través de creaciones literarias y audiovisuales en la medida en que quiebran la convención aristotélica.

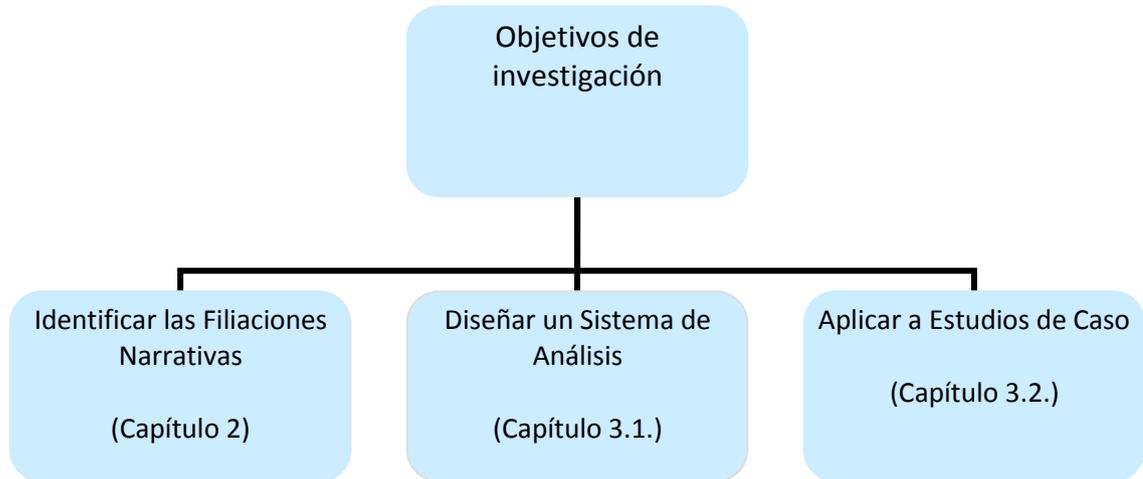


Figura 1. Resumen de los tres objetivos de investigación.

1.3. Preguntas de Investigación

1.3.1. Preguntas Genéricas

Como se ha mencionado en el primer apartado de este capítulo, el trabajo previo que ha dado lugar a esta investigación (Herrera, 2009) ha permitido plantear las siguientes preguntas genéricas (PG) en que basar la tesis actual:

PG1: *¿Existe un conjunto cualitativo y cuantitativo de obras literarias y audiovisuales caracterizadas por ofrecer una alternativa de peso al modelo narrativo lineal aristotélico?*

PG2: *¿Podemos situar la [N]arrativa [D]igital actual como manifestación última del conjunto de obras alternativas al modelo narrativo lineal aristotélico?*

PG3: *¿Podemos desarrollar un modelo de análisis de la narrativa que contemple simultáneamente el conjunto de disciplinas partícipes en la investigación (literaria, audiovisual, multimedia), que trascienda la consideración de “objetos comunicativos” para*

hablar de “obras de creación”, y que actualice los enfoques analíticos de fondo y forma de una obra (qué dice y cómo lo dice) en el ámbito de la comunicación digital?

***PG4:** ¿Supone la [N]arrativa [D]igital una consagración de la [N]arrativa [L]iteraria y [A]udiovisual no convencional susceptible de ser una norma, y no una excepción, en las expresiones narrativas futuras?*

1.3.2. Preguntas Específicas

Partiendo de las preguntas genéricas anteriores, se presentan las siguientes Preguntas Específicas (PE) articuladas alrededor de dos ejes conceptuales básicos de este trabajo (**Filiaciones Narrativas, Sistema de Análisis**), y finalmente un grupo de Preguntas de Conjunto (PC) en relación a aspectos globales de esta investigación:

Eje de las Filiaciones Narrativas (primer objetivo de investigación)

***PE1:** ¿Qué nivel de detalle debe alcanzar una investigación solvente para identificar las principales [F]iliaciones [L]iterarias y [A]udiovisuales de las [N]arrativas [D]igitales?*

***PE2:** ¿Qué autores y obras deben considerarse y cuáles resultan menores o redundantes?*

***PE3:** ¿Cómo discriminar entre [F]iliaciones [L]iterarias y [A]udiovisuales considerando el contexto postmediático actual?*

Eje del Sistema de Análisis (segundo objetivo de investigación)

***PE4:** ¿Qué criterios cabe considerar adecuados para la selección de obras digitales?*

***PE5:** ¿Cómo se articula el análisis para poner de manifiesto posibles vínculos temáticos y estructurales entre las [O]bras [N]arrativas [D]igitales escogidas y las [F]iliaciones [L]iterarias y [A]udiovisuales estudiadas?*

Preguntas de Conjunto vinculadas con esta investigación

PC1: ¿Qué conclusiones pueden extraerse de la descripción de las principales [F]iliaciones [N]arrativas en relación a cuáles son los antecedentes clave de las [O]bras [N]arrativas [D]igitales?

PC2: ¿Qué conclusiones pueden extraerse del Sistema de Análisis basado en la selección de [O]bras [N]arrativas [D]igitales en contraste con sus posibles [F]iliaciones [N]arrativas [L]iterarias y [A]udiovisuales como modo de conectar el pasado y el presente de la narración no aristotélica?

PC3: ¿Se pueden extrapolar las [F]iliaciones [N]arrativas descritas en esta tesis a objetos comunicativos que, a diferencia de las obras seleccionadas, no sean artísticos?

PC4: ¿Se puede extrapolar el sistema de análisis de [O]bras [N]arrativas [D]igitales a objetos comunicativos que, a diferencia de las obras seleccionadas, no sean de creación o artísticos?

PC5: ¿Así, se puede suponer, a partir de las propuestas de extrapolación de las dos últimas preguntas, que la [N]arrativa [D]igital constituye una consagración de la [N]arrativa [L]iteraria y [A]udiovisual no aristotélica que constituirá la norma y no la excepción en las expresiones narrativas futuras?

1.4. Marco Teórico y Metodología

Esta investigación recurre al doble marco disciplinar de Teorías de la Comunicación y Teorías del Arte en relación a las siguientes perspectivas:

- 1.** Histórica. De historia de los medios de comunicación de masas y de historia del arte.
- 2.** Estética. De estética de los medios de comunicación y de estética artística.
- 3.** Narrativa. De los medios de comunicación y del arte.

Estas tres perspectivas (histórica, estética y narrativa), se concretan en los siguientes marcos teóricos:

- a. En la dimensión temporal del siglo xx, donde se consolida la Sociedad Industrial, se desarrollan el Arte Contemporáneo y los Medios de Comunicación de Masas, así como la Genealogía de origen filosófico (Friedrich Nietzsche³, Michel Foucault).
- b. En la dimensión temporal de finales del siglo xx y principios del s. xxi, donde empieza a tomar forma la Sociedad Red en la que se sitúan el Arte Digital y la Comunicación Digital.

IC5

El Marco Teórico de esta tesis combina el Arte (Contemporáneo, Digital), la Comunicación (de Masas, Digital) y la Genealogía desde la Sociedad Industrial hasta la Sociedad Red.

Teniendo en cuenta el doble marco disciplinar, las perspectivas adoptadas y los marcos teóricos específicos que de ellos se derivan, el Marco Teórico y la Metodología de esta investigación no se presentan por separado. Así, y siguiendo las aproximaciones de investigación que proponen autores como Miquel Rodrigo (positivismo, ciencia social interpretativa y ciencia social crítica, véase particularmente Rodrigo, 2001: 154), de los marcos teóricos presentados deriva un enfoque metodológico de análisis interpretativo-crítico y por tanto cualitativo.

IC6

La Metodología de esta tesis se presenta estrechamente vinculada con los marcos teóricos artístico, comunicativo y genealógico.

³ Aunque Nietzsche desarrolló su producción filosófica a finales del s. xix, se tiene en cuenta el calado de su aportaciones a las Ciencias Sociales y Humanidades a lo largo del s. xx. Véase la explicación pormenorizada en el siguiente subapartado.

A continuación señalamos cómo se desglosan los diversos marcos teóricos respecto a los distintos objetivos de investigación, especificando a continuación cómo se aplican metodológicamente.

1.4.1. En relación al primer objetivo de investigación

En respuesta al primer objetivo de investigación o **Identificar las Filiaciones Narrativas**, que se desarrolla en el Capítulo 2, se concentra en detectar las Filiaciones de las Obras Narrativas Digitales.

En este primer objetivo se recurre por una parte a los marcos teóricos del Arte, distinguiendo entre **Arte Contemporáneo** y **Arte Digital**. Respecto al Arte Contemporáneo (AC), se tienen en cuenta:

- **AC1:** El estudio de las experimentaciones y transgresiones que se han desarrollado en los géneros literarios, cinematográficos y videográficos a lo largo del siglo xx, concretamente a través de las formas de Modernismo y Posmodernismo (literatura), cine experimental (cine) y videoarte (vídeo).
- **AC2:** El estudio de las propiedades estéticas de los casos mencionados en AC1).
- **AC3:** El estudio de las propiedades narrativas de los casos citados en AC1).
- **AC4:** El marco conceptual de la Teoría Institucional del Arte, en la medida en que aporta la noción de **Mundo del Arte** (Arthur Danto, George Dickie). Esta noción se estudia en el segundo objetivo de investigación.

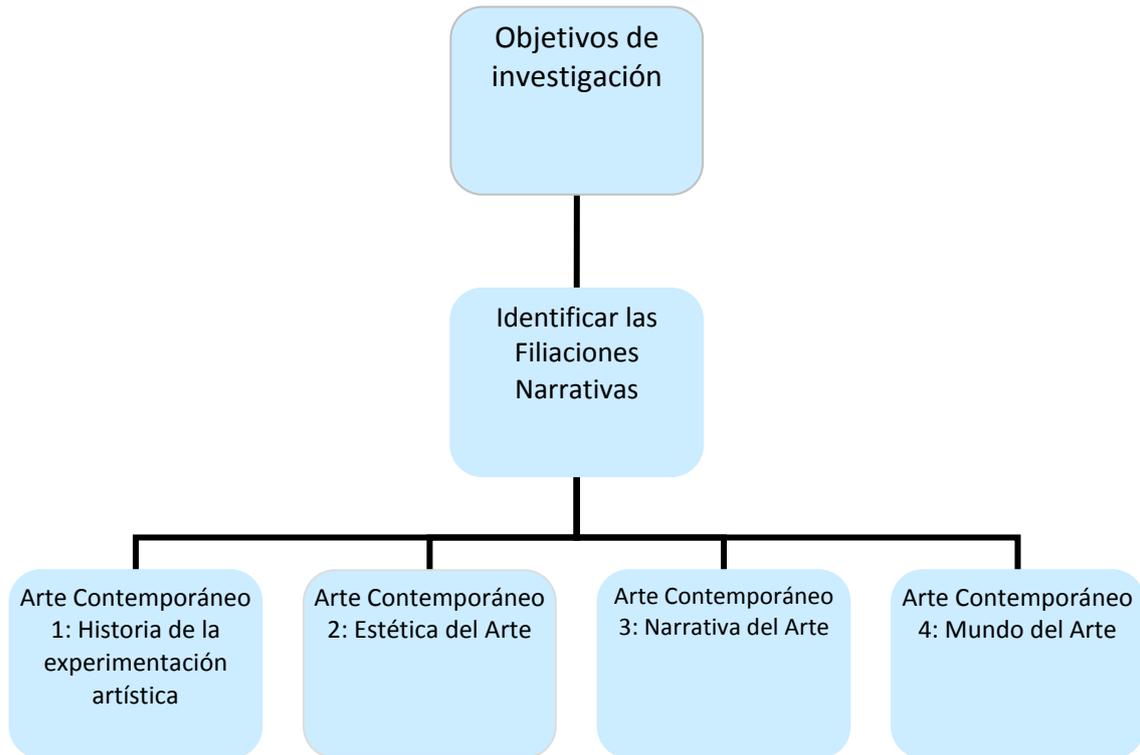


Figura 2. Resumen del Marco Teórico de Arte Contemporáneo en el 1º objetivo de investigación.

Y respecto al Arte Digital (AD), se consideran:

- **AD1:** El estudio de la experimentación artística digital derivada de AC1), también denominada secundariamente “postmediática”.
- **AD2:** El estudio de las propiedades estéticas de los casos mencionados en AD1).
- **AD3:** El estudio de las propiedades narrativas de los casos citados en AD1).
- **AD4:** La adaptación de la Teoría Institucional del Arte como **Mundo del Arte Digital**. Esta noción se desarrolla en el segundo objetivo de investigación.

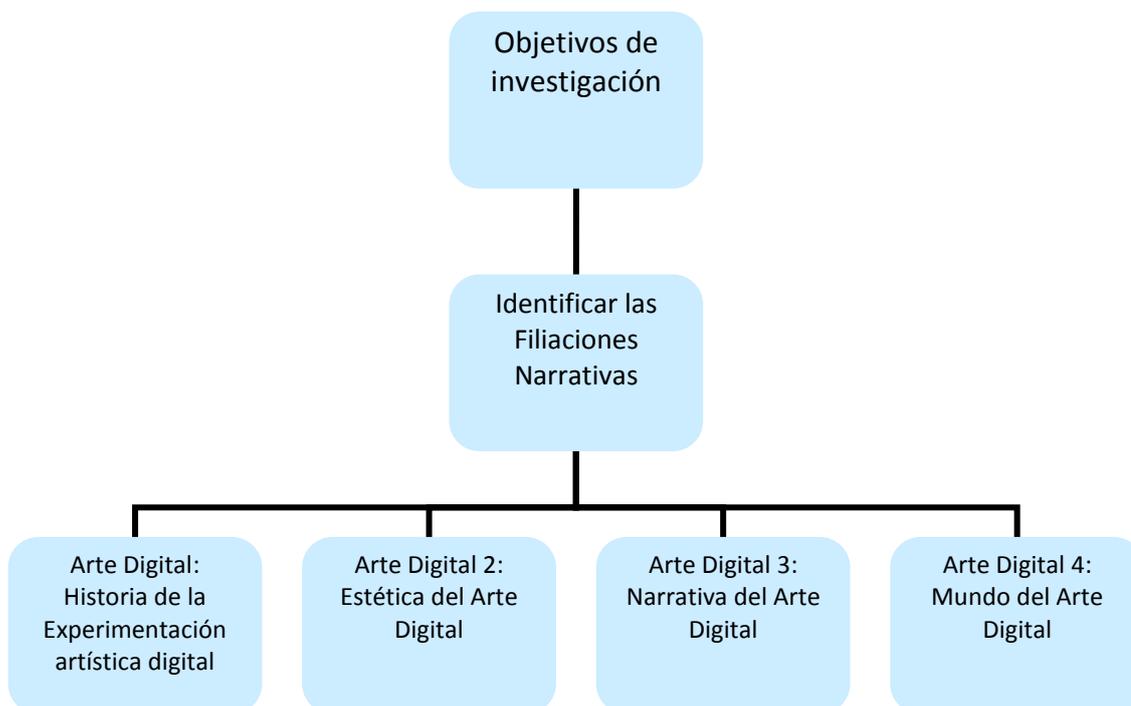


Figura 3. Resumen del Marco Teórico de Arte Digital en el 1º objetivo de investigación.

Por otra parte, el marco comunicativo de esta tesis también se desdobra, esta vez en **Comunicación de Masas** y en **Comunicación Digital**.

En primer lugar, se recurre a la exploración de las historias del cine y el vídeo tal y como se estudian en el ámbito de la Comunicación de Masas (CM):

- **CM1:** En referencia a los aspectos técnicos, esto es, a las unidades básicas del lenguaje cinematográfico (tipología de planos y movimientos de cámara, formas de montaje), así como a las características del registro y proyección tanto de cine como de vídeo a lo largo del siglo xx y principios del xxi.
- **CM2:** En referencia a la estructura de producción industrial de cine y vídeo en lo que respecta a su nacimiento y diversificación en diversos movimientos, tendencias y escuelas nacionales y trasnacionales a lo largo del siglo xx y principios del xxi.
- **CM3:** En referencia a las teorías narrativas que combinan las aproximaciones formalistas y realistas, como es el caso predominante de la narratología.

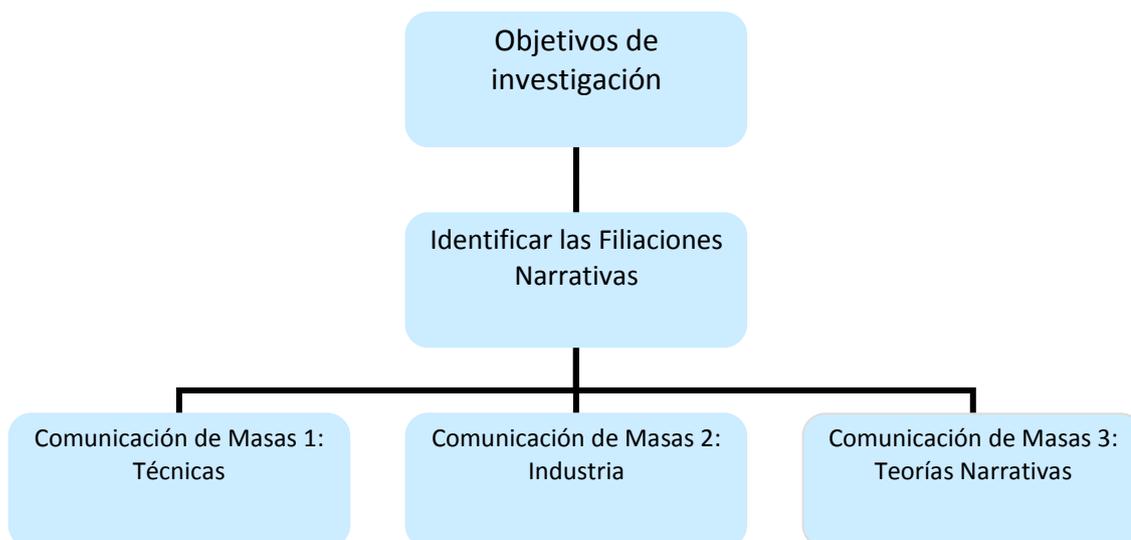


Figura 4. Resumen del Marco Teórico de Comunicación de Masas en el 1º objetivo de investigación.

Asimismo, se recurre al ámbito de la Comunicación para tener en cuenta los siguientes aspectos que no pertenecen solamente a la Historia de los Medios de Comunicación, sino también a la historia reciente de la Comunicación Digital (CD):

- **CD1:** Fundamentos de Teoría de la Información en lo que se refiere a la relación entre emisor, receptor, mensaje, canal y procesos de retroalimentación.
- **CD2:** Fundamentos de la Teoría Hipertextual en lo que se refiere al hipertexto como sistema de interconexión de textos, estructuras participativas e incluso autoría compartida del autor con el lector/espectador/usuario.
- **CD3:** Fundamentos de la Sociedad Red respecto al término Sociedad Red propuesto por Manuel Castells, aplicado al ámbito comunicativo además del sociológico.
- **CD4:** Narratología o Cibernarratología a través de autores que incorporan perspectivas y objetos digitales al estudio narrativo⁴.

⁴ En una investigación anterior se describieron el conjunto de “conversaciones ciberculturales” o referentes de la comunicación digital interactiva detectados por el investigador Carlos Scolari, que abarcan desde los orígenes de la cibernética hasta las investigaciones actuales sobre Internet. Para esta tesis, se especifican teorías y autores que han tratado concretamente la intersección entre comunicación y narrativa en entornos digitales. Véase no obstante la explicación sobre Scolari en Herrera, 2009: 14 -17.

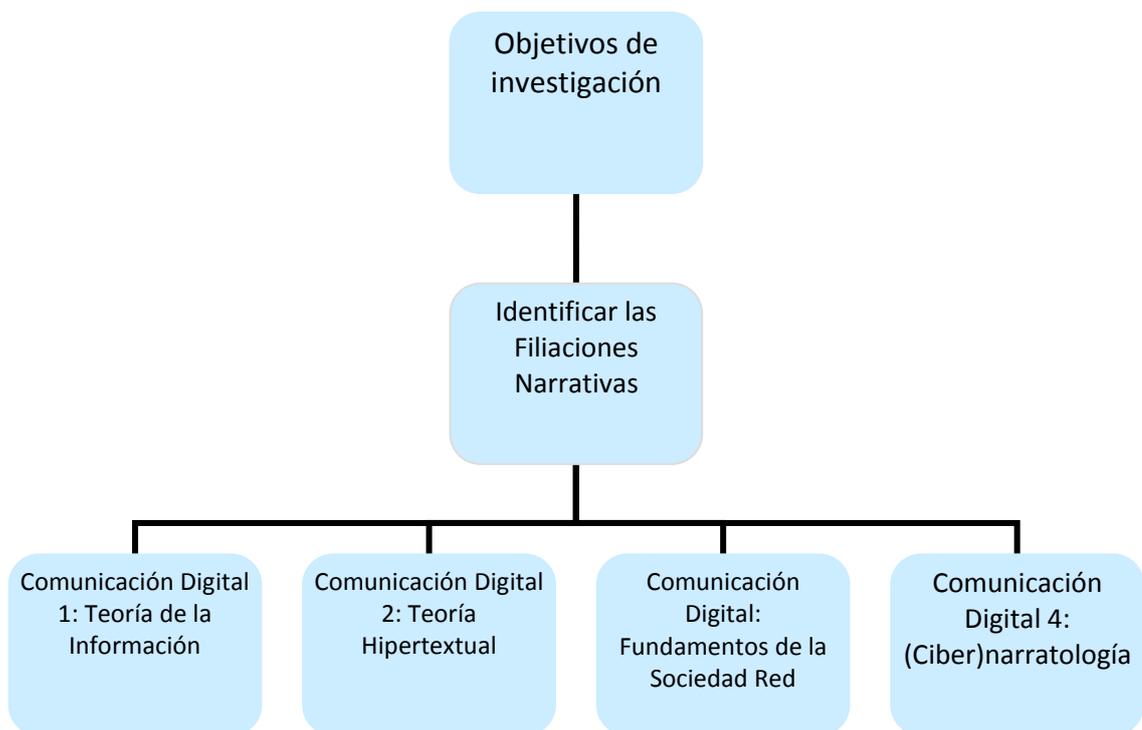


Figura 5. Resumen del Marco Teórico de Comunicación Digital en el 1º objetivo de investigación.

Así, este primer apartado de la investigación se basará en aspectos particulares de los marcos teóricos de Arte Contemporáneo, Arte Digital, Comunicación de Masas y Comunicación Digital para detectar las **Filiaciones Narrativas** de las Obras Narrativas Digitales.

Además, el primer objetivo de investigación recurre al enfoque transversal del estudio genealógico de la cultura.

Este enfoque genealógico ha influido tanto en las ciencias sociales (representadas en esta tesis por las teorías históricas, estéticas y narrativas vinculadas a la Comunicación) como en las ciencias humanas (representadas en esta tesis por las teorías históricas, estéticas y narrativas vinculadas al Arte), y se remonta a los filósofos Friedrich Nietzsche y Michel Foucault.

El primero originó el estudio filosófico de los valores históricos de Occidente en *La genealogía de la moral* (1887). En su introducción a la edición española de 1972, Andrés Sánchez Pascual recuerda la clasificación establecida por Paul Ricoeur de los tres grandes “filósofos de la sospecha”.

Por un lado, Karl Marx (que sospechaba de la ideología burguesa); por el otro, Sigmund Freud (que sospechaba del pensamiento consciente), y luego el propio Nietzsche:

Cada uno de estos tres maestros de la sospecha realiza su obra desde una perspectiva personal. En el caso de Nietzsche, puesto que su problema básico era el problema del valor, o si se quiere, el de la transvaloración de todos los valores, su método de sospecha tenía que ser cabalmente la genealogía. La genealogía es, como muy bien ha visto G. Deleuze, “valor del origen y origen de los valores”. La genealogía se opone al carácter absoluto de los valores y a su carácter relativo o utilitario. La genealogía significa el elemento diferencial de los valores, del cual deriva su valor mismo. La genealogía quiere decir, pues, origen y nacimiento, pero también diferencia o distancia en el origen (Sánchez Pascual, 1972: 15-16).

Por su parte, Michel Foucault explicó el objetivo de la genealogía nietzscheana en los siguientes términos:

(...) no pretende remontar el tiempo para restablecer una gran continuidad por encima de la dispersión del olvido. Su objetivo no es mostrar que el pasado está todavía ahí bien vivo en el presente, animándolo aún en secreto después de haber impuesto en todas las etapas del recorrido una forma dibujada desde el comienzo (...). Seguir la filial compleja de la procedencia es, al contrario, mantener lo que pasó en la dispersión que le es propia: es percibir los accidentes, las desviación ínfimas –o al contrario los retornos completos, los errores, los fallos de apreciación, los malos cálculos que han producido aquello que existe y es válido para nosotros; es descubrir que en la raíz de lo que conocemos y de lo que somos no están en absoluto la verdad ni el ser, sino la exterioridad del accidente. [Foucault, (1971) 1988: 27-28]⁵

Foucault continúa con el estudio genealógico, no solo de los valores sino del conjunto del conocimiento, a través de obras como *Las palabras y las cosas* [(1966) 2006] y *Arqueología del saber* [(1969) 1979]. En la introducción de esta última advierte:

(...) el gran problema que va a plantearse (...) no es ya el de saber por qué vías han podido establecerse las continuidades, de qué manera un solo y mismo designio ha podido mantenerse y constituir, para tantos espíritus diferentes y sucesivos, un

⁵ Salvo en los casos de aquellas obras traducidas al español o castellano, el conjunto de citas que aparecen en esta tesis han sido traducidas por la autora de esta investigación. Véase el capítulo **Bibliografía** para saber más.

horizonte único, qué modo de acción y qué sostén implica el juego de las transmisiones, de las reanudaciones, de los olvidos y de las repeticiones, cómo el origen puede extender su ámbito mucho más allá de sí mismo y hasta ese acabamiento que jamás se da; el problema no es ya de la tradición del rastro, sino del recorte y el límite; no es ya el del fundamento que se perpetúa, sino el de las transformaciones que valen como fundación y renovación de las fundaciones. Vemos entonces desplegarse todo un campo de preguntas (...), por las que esta nueva forma de historia trata de elaborar su propia teoría: ¿cómo especificar los diferentes conceptos que permiten pensar la discontinuidad (umbral, ruptura, corte, mutación, transformación) (...)? Cómo diversificar los niveles en que podemos colocarnos y cada uno de los cuales comporta sus escansiones y su forma de análisis: ¿Cuál es el nivel legítimo de la formalización? ¿Cuál es el de la interpretación? ¿Cuál es el del análisis estructural? ¿Cuál el de las asignaciones de causalidad?

En suma, la historia del pensamiento, de los conocimientos, de la filosofía, de la literatura parece multiplicar las rupturas y buscar todos los erizamientos de la discontinuidad; mientras que la historia propiamente dicha, la historia a secas, parece borrar, en provecho de las estructuras más firmes, la irrupción de los acontecimientos [Foucault, (1969) 1979: 7-8].

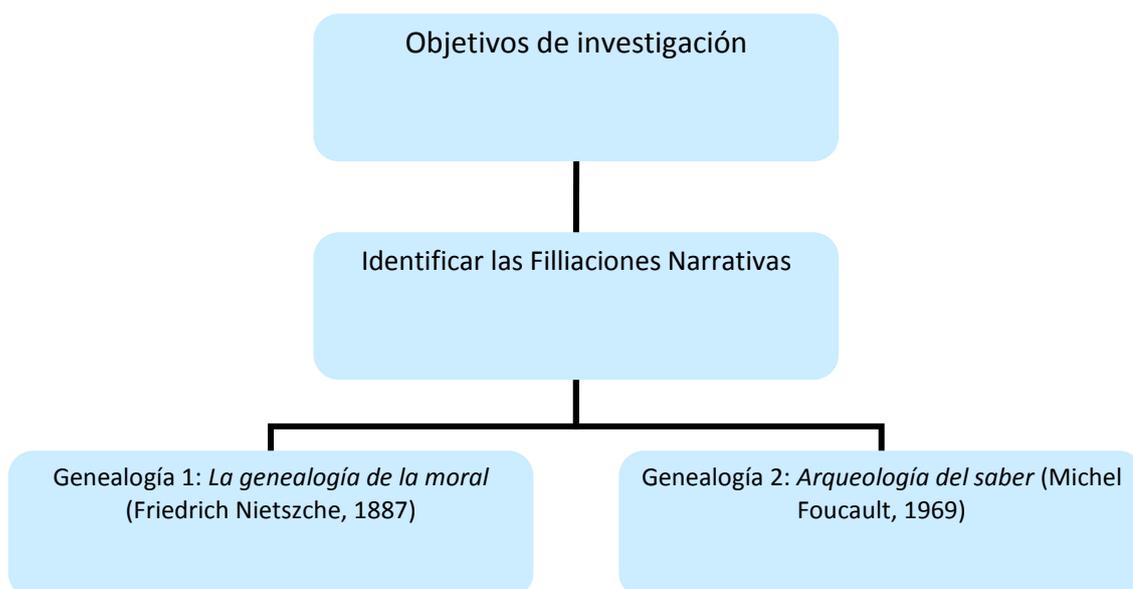


Figura 6. Resumen del Marco Teórico genealógico en el 1º objetivo de investigación.

Como se ha señalado anteriormente, esta investigación no se adscribe al marco disciplinar de la Filosofía, sino a los de la Comunicación y el Arte. No obstante, comparte el enfoque genealógico a dos niveles:

1. En la medida en que “sospecha” de la hegemonía del modelo narrativo aristotélico.
2. En la medida en que, para retratar el conjunto de “discontinuidades” del paradigma aristotélico, o dicho en otras palabras, para reconocer los elementos que constituyen la genealogía o “filiaciones” de las Obras Narrativas Digitales, ha de recurrir a teóricos de la Comunicación y Arte cuyas reflexiones derivan directa o indirectamente de las enseñanzas genealógicas de Nietzsche y Foucault.

Como apostilla este último respecto a su “discurso sobre los discursos” en *La arqueología del saber*:

En lugar de recorrer el campo de los discursos para rehacer por su cuenta las totalizaciones suspendidas, en lugar de buscar en lo que ha sido dicho ese *otro* discurso oculto, pero que permanece el mismo (en lugar, por consiguiente, de desempeñar sin cesar la *alegoría* y la *tautología*), [mi discurso] opera sin cesar las diferenciaciones, es *diagnóstico*. Si la filosofía es memoria o retorno del origen, lo que yo hago no puede ser considerado, en ningún caso, como filosofía; y si la historia del pensamiento consiste en dar nueva vida a unas figuras casi borradas, lo que yo hago no es tampoco historia [Foucault, (1969) 1979: 345-46].

De este modo, en esta investigación la Identificación de las Filiaciones de las Obras Narrativas Digitales contempla la doble vía:

1. De los ascendentes directos, particularmente visibles cuando han sido explícitamente homenajeados, reverenciados y/o copiados, sobre todo en el caso de Obras Narrativas Analógicas de las que han derivado Obras Narrativas Digitales.

2. De los ascendentes indirectos, es decir, de las vinculaciones basadas en afinidades y no en derivaciones directas, sobre todo en los casos de teorías e ideas de los ámbitos del Arte y la Comunicación que han influido en la creación de Obras Narrativas Digitales.

Ya hemos señalado la importancia de la noción de “filiaciones” para esta investigación. Ahora volvemos sobre ella para destacar que actúa como sinónimo de los términos siguientes:

1. “Genealogía”, que el DRAE también considera en un sentido amplio de ascendentes directos e indirectos: “serie de progenitores y ascendientes de una persona...” (primera acepción) y también “origen y precedentes de algo” (quinta acepción).
2. “Herencia”, que el DRAE también describe en un sentido amplio como “rasgo o rasgos morales, científicos, ideológicos, etc., que, habiendo caracterizado a alguien, continúan advirtiéndose en sus descendientes o continuadores” (tercera acepción) y/o “rasgos o circunstancias de índole cultural, social, económica, etc., que influyen en un momento histórico procedentes de otros momentos anteriores” (cuarta acepción).



Figura 7. Resumen del Marco Metodológico genealógico en el 1º objetivo de investigación.

En este sentido, y como resultado de la investigación previa a la que hemos hecho referencia en varias ocasiones (Herrera, 2009), se presentó una primera definición de “filiaciones narrativas”:

Orígenes que se atribuyen a una determinada manifestación narrativa. Para el caso que nos ocupa (la [N]arrativa [D]igital), las [F]iliaciones [N]arrativas se articulan en dos fases: la primera, las manifestaciones no convencionales⁶ de narrativa literaria y audiovisual, y la segunda, la adaptación de la narrativa a los condicionamientos expresivos del medio informático, que tiene consecuencias tanto en la representación como en la interpretación del discurso (Herrera, 2009: 66).

En la investigación actual, la búsqueda de las **Filiaciones Narrativas** da prioridad a las Filiaciones Literarias y Audiovisuales respecto a otro tipo de filiaciones posibles, por ejemplo las pictóricas en el ámbito de los lenguajes artísticos, o las radiofónicas en el ámbito de los medios de comunicación de masas surgidos en el siglo xx. Se han priorizado las Filiaciones Literarias y Audiovisuales porque han sido los lenguajes literarios y audiovisuales los que mayoritariamente han encauzado y subsumido los desarrollos narrativos. Dicho en otras palabras, la creación narrativa predomina en la literatura, el cine y el vídeo.

En primer lugar, el Capítulo 2 de esta tesis denominado **Filiaciones Narrativas** plantea una introducción a la historia de la Narrativa y de la teoría narrativa (narratología) en sus **Consideraciones en torno a la Narrativa**. Este repaso va desde los fundamentos de la estructuración del relato establecidos por Platón y Aristóteles, pasando por su estudio estructuralista y narratológico, hasta las concepciones modificadas de los términos *storytelling* y *narrative* en el ámbito anglosajón.

⁶ En respuesta al doble Marco Teórico propuesto de la Comunicación y el Arte, la tesis actual amplía las Filiaciones Narrativas a las que son “convencionales”. Se considera que tanto las manifestaciones “convencionales” como las “no convencionales” pueden arrojar luz genealógica sobre las Obras Narrativas Digitales. Véase no obstante la definición de “narrativa no convencional” en Herrera, 2009: 66.

En segundo lugar, el Capítulo 2 rastrea las principales **Filiaciones Narrativas** surgidas desde que empezaron a proliferar los medios de comunicación de masas en la Sociedad Industrial (s. xx) hasta el desarrollo de la comunicación digital en la Sociedad Red (finales s. xx, principios del s. xxi).

Las **Filiaciones Narrativas** aparecen desplegadas en las siguientes vertientes:

1. Las **Filiaciones Literarias**, que aúnan las alteraciones en la expresión escrita (a nivel genérico, argumental, sintáctico, semántico e incluso silábico), y tienen asimismo en cuenta la tensión histórica entre representación textual e imagen.
2. Las **Filiaciones Cinematográficas**, que comprenden los cambios formales y discursivos del cine tanto a través de su historia “canónica” como de sus expresiones experimentales.
3. Las **Filiaciones Videográficas**, que actúan en muchos aspectos como espejo y redundancia de las cinematográficas, pero donde también conviene destacar el videoarte, la televisión, la proliferación de videojuegos y otras especificidades.
4. Y las **Filiaciones Postmediáticas**, que se comprenden como la consolidación de discursos y obras digitales.

En las **Filiaciones Literarias, Cinematográficas y Videográficas** del Capítulo 2 se describirán los epígonos digitales teóricos (investigadores y sus obras e ideas) y artísticos (artistas y sus obras e ideas) correspondientes a literatura, cine y vídeo, respectivamente. De modo particular, las **Filiaciones Postmediáticas** servirán para reforzar el envoltorio de Sociedad Red donde estos epígonos se sitúan.



Figura 8. Resumen de las cuatro vertientes de las Filiaciones Narrativas: Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas, en el 1º objetivos de investigación.

IC7

El primer objetivo de investigación o **Identificar las Filiaciones Narrativas** se basa en un triple enfoque artístico, comunicativo y genealógico, del que se derivan Filiaciones en cuatro vertientes: **Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas**.

1.4.2. En relación al segundo objetivo de investigación

En respuesta al segundo objetivo de investigación o **Diseñar un Sistema de Análisis genealógico de Obras Narrativas Digitales**, que se desarrolla en el Capítulo 3 de esta tesis, se selecciona un Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales. De este Corpus se extraen tres Casos de Estudio, para los que se elabora un esquema de análisis.

En relación a este segundo objetivo, esta investigación no enfatiza la noción de “objetos comunicativos” del ámbito de la Comunicación, sino que trata sus Casos de Estudio como “obras artísticas”.

Cualquier obra artística puede considerarse objeto comunicativo, pero, según la perspectiva del **Mundo del Arte** que adopta esta tesis, no todos los objetos comunicativos pueden considerarse obras artísticas. Al preguntarse sobre por qué

obras de arte moderno y contemporáneo como los readymades de Marcel Duchamp y las cajas de detergente Brillo de Andy Warhol son “arte”, el historiador y filósofo Arthur Danto afirmó:

Ver algo como arte exige algo que el ojo no puede divisar: una atmósfera de teoría artística, un conocimiento de la historia del arte, un mundo del arte (*an artworld*) (Danto, 1964: 580).

Asimismo, menos de una década más tarde el también filósofo del arte George Dickie [(1971) 1997] empezó a desarrollar la Teoría Institucional del Arte, según la cual:

Una obra de arte es un tipo de artefacto creado para presentarse al público del mundo del arte.

Un artista es una persona que participa de manera consciente en la creación de una obra de arte.

El público es un conjunto de personas cuyos miembros están en mayor o menor medida preparados para entender el objeto que se les presenta.

El mundo del arte es la totalidad de sistemas de mundo del arte.

Un sistema de mundo del arte es el marco en el que un artista presenta una obra de arte a un público del mundo del arte. [Dickie (1971) 1997: 92].

Como “objetos comunicativos” tienden a considerarse los productos derivados de las “industrias culturales” [Hesmondhalgh, (2002) 2013] o “industrias creativas”⁷, que contemplan la creación en contextos socioeconómicos más amplios que los propios del entorno institucional del arte, como los medios de comunicación, la publicidad, la moda o la gastronomía.

Considerando asimismo el ámbito teórico de la Comunicación, los estudios de la recepción se centran en los usuarios como “prosumidores”⁸ o creadores de

⁷ Véase por ejemplo el evento auspiciado por el Ministerio de Educación, Cultural y Deporte <http://www.zincshower.com/>

⁸ El término “prosumidor” (*prosumer*) incluso ha derivado en un grupo de investigación en la Universidad de Maryland. Véase <http://www.bsos.umd.edu/socy/prosumer/index.html>

contenidos, y los estudios de contenido hacen hincapié en la “narrativa transmediática” que explota los universos narrativos de precuelas, secuelas y franquicias diversas⁹.

Los enfoques de las industrias culturales o creativas y los prosumidores otorgan un valor democratizador a los procesos de creación y difusión artística para quienes crean y manipulan “símbolos”, pero diluyen intencionalidades artísticas específicas, el papel de las creaciones profesionales respecto a las que son amateur, así como la posibilidad de apelar a públicos minoritarios y/o especializados sin recurrir al fenómeno fan¹⁰ o a la concepción de “nichos de mercado” propios de tales industrias.

Así, al utilizar el término “obra artística” antes que “objeto comunicativo”, se pretende acercar las Obras Narrativas Digitales al Mundo del Arte en el cual pretenden inscribirse.

Pero esta investigación también tiene en cuenta que los planteamientos del Mundo del Arte en particular y la Teoría Institucional del Arte Contemporáneo en general parecen tener dificultades para asimilar las manifestaciones del Arte Digital.

No solo porque los autores principales de la Teoría Institucional del Arte Contemporáneo [Dickie; Becker, [(1982) 2008; Davies, 1991] la desarrollaron antes del apogeo del Arte Digital en la década de 1990. Veamos otros motivos de peso:

1. Económicos. El Arte Digital surgió a comienzos de 1990 proponiendo un sistema del arte alternativo donde la Red (y no el museo de Arte Contemporáneo) pudiera ser el espacio expositivo y las obras artísticas no fueran vendibles como obras únicas, sino reproducibles mediante la ejecución de su código (Shanken, 2012).

⁹ No obstante, se describirá la noción de “narrativa transmediática” como tendencia dominante en la generación de narrativas y su posible aplicación en el Mundo del Arte en las **Filiaciones Postmediáticas**: 127-129 (Capítulo 2).

¹⁰ Estudiado especialmente por Henry Jenkins, también en relación con la narrativa transmediática. Véase de nuevo las **Filiaciones Postmediáticas** (Capítulo 2).

2. Tecnológicos. Según sus críticos (o detractores), el Arte Digital ha puesto el énfasis en el uso de determinadas herramientas antes que en los contenidos expresados (Bishop, 2012).
3. Semánticos. El Mundo del Arte contemporáneo se ha resistido a asimilar nuevas etiquetas como “arte digital”, “media art” o “new media art” como formas de arte emergente, independientemente de que usen tecnologías digitales (Quaranta, 2010).

No obstante, como veremos en las **Filiaciones Postmediáticas** del Capítulo 2, y de manera extensiva en la descripción del **Sistema de Análisis** (Capítulo 3), el Arte Digital ha dado continuidad al Mundo del Arte generando sus propios artistas, comisarios, publicaciones e instituciones, al tiempo que tendía lazos o puentes con las estructuras del Mundo del Arte consolidado.

Si retomamos la definición que del Mundo del Arte hizo George Dickie:

Definiciones de Mundo del Arte	Ejemplos de Arte Digital
Una obra de arte es un tipo de artefacto creado para presentarse al público del mundo del arte.	Rhizome Artbase, bases de datos de Obras Digitales de la organización sin ánimo de lucro Rhizome (Nueva York, EEUU, desde 1999)
Un artista es una persona que participa de manera consciente en la creación de una obra de arte	Shu Lea Cheang, presente en Rhizome Artbase
El público es un conjunto de personas cuyos miembros están en mayor o menor medida preparados para entender el objeto que se les presenta.	Los miembros de Rhizome Artbase
El mundo del arte es la totalidad de sistemas de mundo del arte.	Hay exposiciones en línea basadas en Rhizome Artbase, al tiempo que hay obras en línea presentadas físicamente en el festival Ars Electronica (Linz, Austria, desde 1979). ¹¹

Tabla 1. El Mundo del Arte adaptado al Arte Digital, elaboración propia a partir de Dickie, (1971) 1997.

¹¹ Véase más información sobre *Rhizome Artbase* y otros proyectos de Arte Digital en el **Sistema de Análisis** (Capítulo 3.2.) y la **Bibliografía** (Capítulo 5).

Por estas razones, se considera oportuno mantener el marco artístico de **Mundo del Arte Digital** para dar cabida a la selección y análisis de Obras Narrativas Digitales de esta investigación.



Figura 9. Marco Teórico de Arte Digital (Mundo del Arte Digital). Elaboración propia a partir de Arte Contemporáneo (Mundo del Arte), en el 2º objetivo de investigación.

Así, para la selección de un Corpus de Obras Narrativas Digitales, el **Sistema de Análisis** del Capítulo 3 se ha basado en una investigación exhaustiva fundamentada en tres tipos de Recursos del Mundo del Arte Digital:

1. Muestras, es decir galerías y exposiciones virtuales.
2. Repositorios, es decir, archivos y bases de datos con obras digitales.
3. Publicaciones, es decir, revistas y libros dedicados al Arte Digital (tanto manuales como ensayos).

La triangulación de estos tres tipos de Recursos se ha apoyado en los fundamentos de Arquitectura de la Información relativos a esquemas y estructuras de organización, sistemas de etiquetado y lenguajes documentales.

Esta investigación exhaustiva se ha concretado en la elaboración de un Corpus de 100 Obras clave de Narrativa Digital, desde los inicios del Arte Digital (1994) hasta el momento de redactar esta investigación (2011).

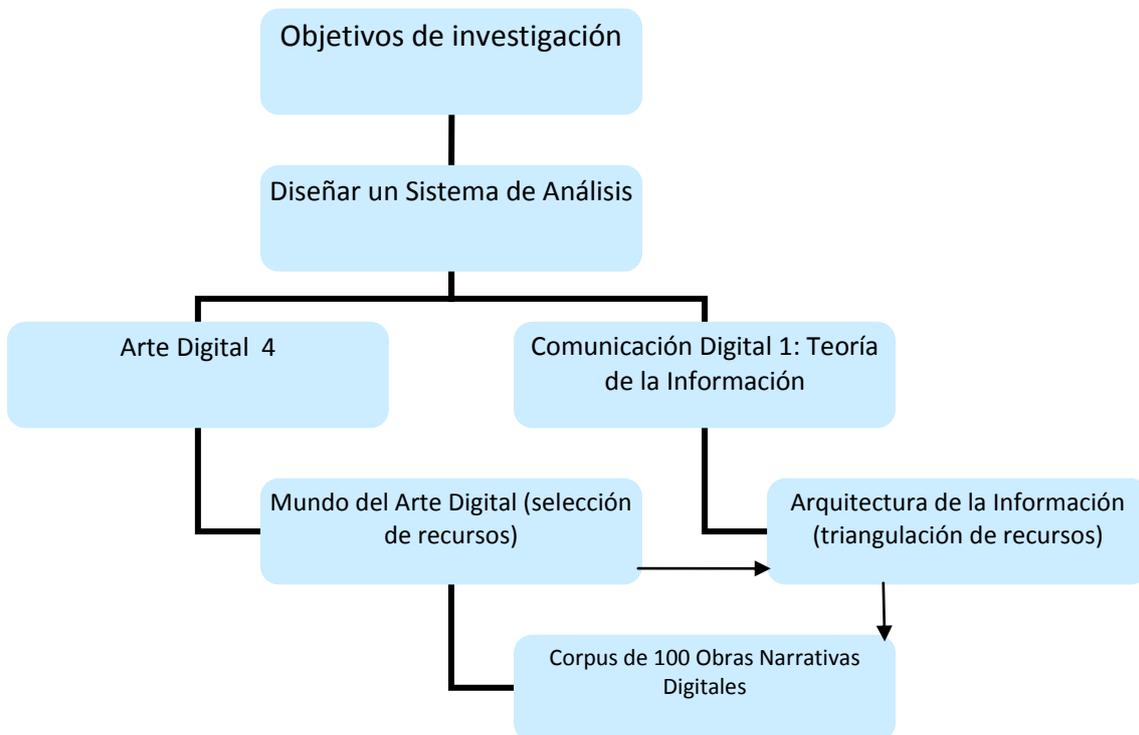


Figura 10. Resumen del Marco Metodológico de Mundo del Arte Digital y la Arquitectura de la Información en el 2º objetivo de investigación.

Asimismo, los tres Casos de Estudio se someten individualmente a un mecanismo doble de legitimación:

1. Legitimación interna: identificación de los distintos lenguajes artísticos o **Filiaciones Narrativas**.
2. Legitimación externa: vinculación con el Mundo del Arte Digital.

A partir de los tres Casos de Estudio (CE) seleccionados, se ha planteado un modelo analítico de Estudios de Caso (EC) en dos partes. La primera parte contendrá una ficha técnica con la información básica de la obra escogida (título, autor, nacionalidad,

fecha, tecnologías y URL de acceso). La segunda parte constará de cinco apartados de análisis que se resumen en los aspectos que se indican a continuación:

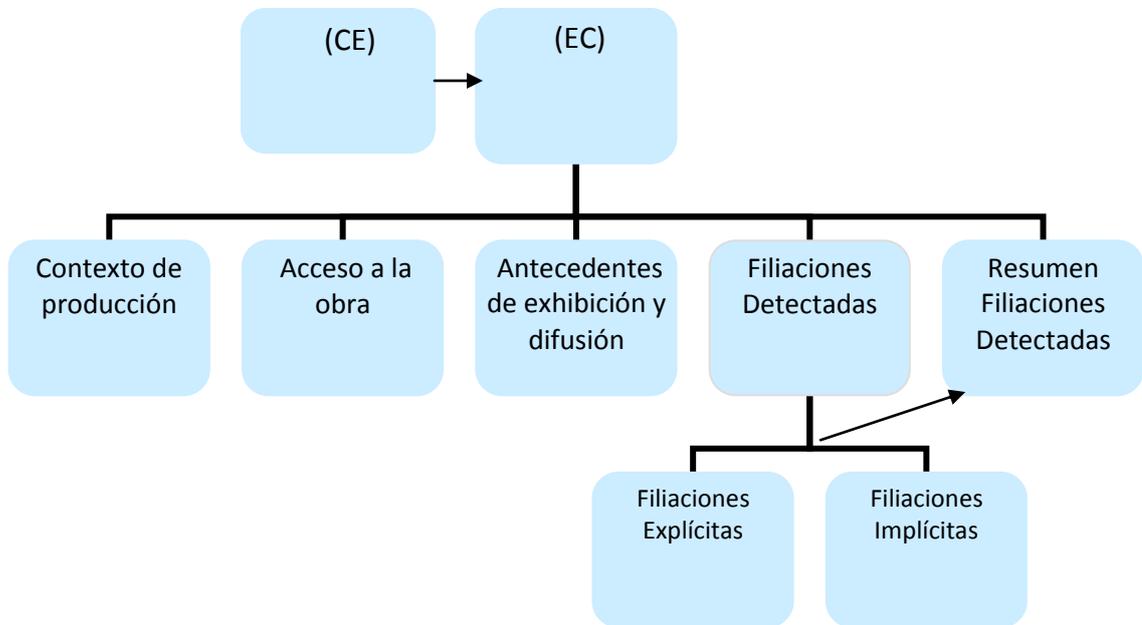


Figura 11. Esquema analítico de los Estudios de Caso para el 3º objetivo de investigación.

IC8

El segundo objetivo de investigación o **Diseñar un Sistema de Análisis** filtra tres Casos de estudio de entre un Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales procedentes del Mundo del Arte Digital, y estructura el análisis de sus **Filiaciones Narrativas, Explícitas e Implícitas**.

1.4.3. En relación al tercer objetivo de investigación

Para responder al tercer objetivo de investigación o **Aplicar a Estudios de Caso**, que se desarrolla tras el Diseño del Sistema de Análisis en el Capítulo 3 de esta tesis, se realizan los Estudios de Caso partiendo de los marcos teóricos previos:

1. De las **Filiaciones Narrativas** (primer objetivo de investigación), esto es, Arte Contemporáneo y Digital, Comunicación de Masas y Digital, Genealogía.

2. Y del Diseño del **Sistema de Análisis** (segundo objetivo de investigación), esto es, Arte Digital, teniendo especialmente en cuenta la noción de Mundo del Arte Digital que se basa en la noción de Mundo del Arte perteneciente a la Teoría Institucional del Arte Contemporáneo.

Igualmente, este objetivo de investigación se desarrollará atendiendo a las características específicas de los Casos de Estudio escogidos, es decir, a los rasgos que hacen “única” cada obra escogida, tanto en estructura como en contenidos. Para abordar esta especificidad se ha recurrido a una exploración bibliográfica heurística, vinculada a los principales marcos teóricos previamente descritos (Arte Contemporáneo y Digital, Comunicación de Masas y Digital).

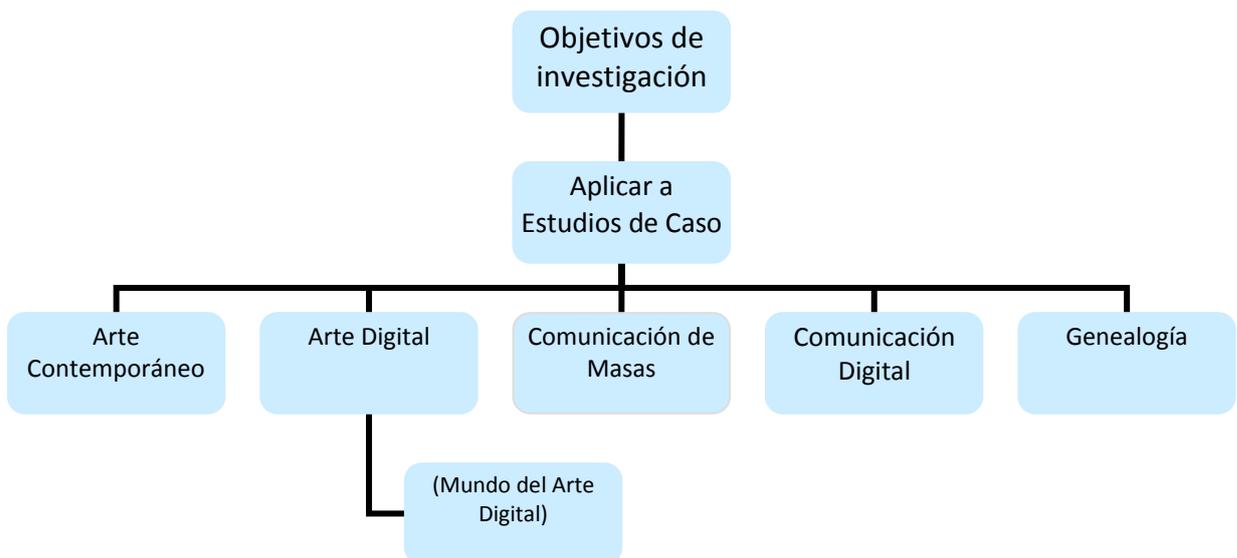


Figura 12. Marco Teórico de Arte (Contemporáneo, Digital), Comunicación (de Masas, Digital) y Genealogía (Nietzsche, Foucault) en el 3º objetivo de investigación.

Desde el punto de vista metodológico, se han revisado diversas técnicas de investigación: trabajo de campo, encuestas, experimentos de laboratorio, historias de vida, análisis de contenido, análisis discursivo, grupos de discusión y Método Delphi (Rodrigo; 2001: 160). Las técnicas de análisis de contenido y del discurso se han considerado las más adecuadas para elaborar la ficha técnica y desglosar los cinco apartados de análisis en cada Estudio de Caso.

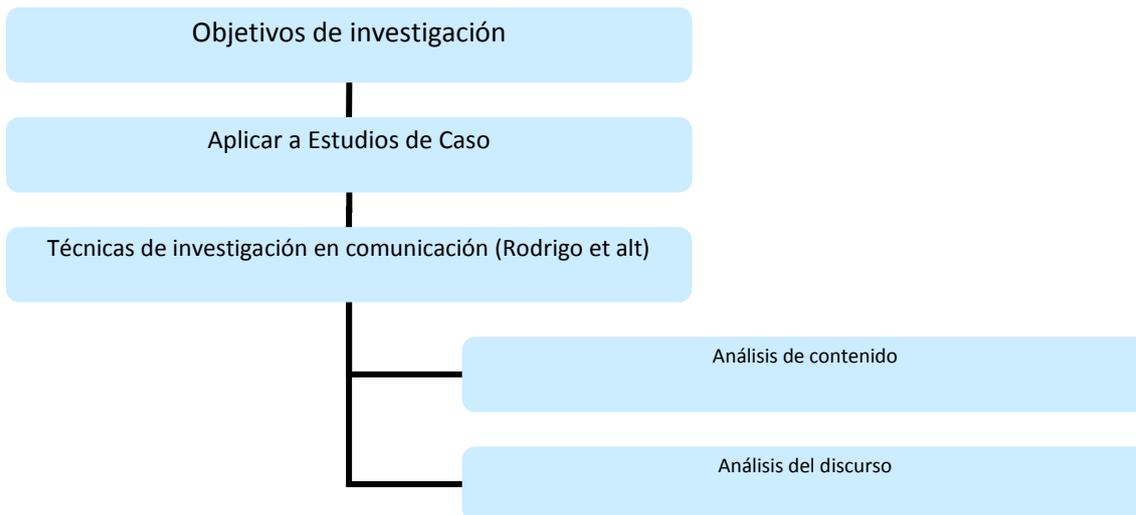


Figura 13. Resumen del Marco Metodológico respecto a las técnicas empleadas en el 3º objetivo de investigación.

En las **Filiaciones Detectadas** o cuarto apartado de análisis de cada Estudio de Caso se mencionan las **Filiaciones Explícitas e Implícitas**; las **Explícitas** se desarrollan junto con capturas de pantalla procedentes de los Casos de Estudio, y asimismo se comparan los siguientes elementos en la vertiente específica de las **Filiaciones Postmediáticas**:

1. El Corpus de 100 Obras Narrativas del que se han extraído los Casos de Estudio, y que aparece íntegro como **Anexo** en el Capítulo 6.
2. Las palabras clave de Electronic Literature Collection (ELC; volúmenes 1 y 2). Véase más información en las **Filiaciones Postmediáticas** (Capítulo 2) y la **Selección de Obras Narrativas Digitales** (Capítulo 3).

Por último, el Resumen de las Filiaciones Detectadas servirá para sintetizar el conjunto de las Filiaciones Explícitas y las Filiaciones Implícitas en cada vertiente (literaria, cinematográfica, videográfica y postmediática) estudiada.

IC9

El tercer objetivo de investigación o **Aplicar el Sistema de Análisis** consiste en elaborar Estudios de Caso de tres Obras Narrativas Digitales, detectando sus **Filiaciones Narrativas (Explícitas e Implícitas) Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas**.

2. FILIACIONES NARRATIVAS

Tras presentar en la **Introducción** a esta tesis el Objeto de estudio, los Objetivos y Preguntas de investigación, el Marco Teórico y la Metodología, el presente capítulo se centra en el primer objetivo de investigación o **Identificación y descripción de las Filiaciones de las Obras Narrativas Digitales**, y se plantea a través de dos apartados:

2.1. Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa, como campo y objeto de estudio.

2.2. Tipología y Descripción de las Filiaciones Narrativas, divididas en Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas.

2.1. Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa

“Érase una vez” es la fórmula convencional utilizada para contar un cuento.

“Érase una vez” nos sitúa en un tiempo pasado donde se plantea una situación o estado inicial que se va desarrollando o modificando hasta su resolución y/o conclusión. Esta es, al menos, la fórmula que cubren los géneros literarios predominantes, y que se ha extendido a la novela y el audiovisual contemporáneos.

Cuando describimos unos hechos acontecidos, reales o ficticios, narramos. Narrar procede del verbo latino *narrare*, que significa relatar, relacionado a su vez con el adjetivo *gnarus*, que significa “sabedor”. *Gnarus* proviene de la raíz protoindoeuropea *gnō*; en nuestro idioma, de la raíz *gnō* derivan los términos del ámbito de lo “cognoscible”. Así, la etimología establece que narrar y conocer van de la mano. O dicho en otras palabras: que narrar nos sirve para construir y estructurar las visiones del mundo que aspiramos a conocer.

El estudio de la estructuración de los relatos se remonta al libro III de la *República* de Platón [(c. 380 a. de C.) 2012], donde el filósofo aplica los términos “diégesis” y “mímesis” a los géneros lírico y dramático. En Platón, “diégesis” remite a narrar, y “mímesis” a mostrar, imitando la naturaleza; de ahí el término actual “mimetismo”.

En la *Poética*, Aristóteles distingue entre la totalidad de sucesos que tienen lugar en un mundo representado y lo que en realidad es la trama narrada o *mythos*, y propone que “las fábulas bien construidas no comiencen por cualquier punto ni terminen en otro cualquiera, sino que se atengan a las normas dichas” [Aristóteles, (c. 335 a. de C.) 1974: 153], es decir, que satisfagan requisitos de lógica y estética narrativa.

Históricamente se considera que la literatura es un arte diegético porque cuenta lo que sucede, mientras que el teatro es un arte mimético porque lo muestra. No obstante, la literatura distingue entre diálogos y descripciones, y el teatro puede acompañarse también de voz en over u otros elementos de carácter descriptivo.

Pero la tendencia es a ubicar la narración que se sitúa entre lo mimético y lo diegético dentro del campo audiovisual, ya que aúna efecto diegético (por el emplazamiento de la cámara y el montaje consiguiente, que dirigen la mirada del espectador y actúan como marcas descriptivas) y efecto mimético (por la actuación actoral, que imita la realidad).

En cualquier caso, la *Poética* aristotélica ya definió la estructuración de los hechos en la fábula o relato propio del género trágico [Aristóteles, (c. 335 a. de C.) 1974: 152-153]:

Hemos quedado que la tragedia es imitación de una acción completa y entera, de cierta magnitud, pues una cosa puede ser entera y no tener magnitud. Es entero lo que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que no sigue necesariamente a otra cosa, sino que otra cosa le sigue por naturaleza en el ser o en el devenir. Fin, por el contrario, es lo que por naturaleza sigue a otra cosa, o necesariamente o las más de las veces, y no es seguido por ninguna otra. Medio, lo que no sólo sigue a una cosa, sino que es seguido por otra.

Este fragmento aporta algunos de los elementos clave de lo que será el pensamiento narrativo:

1. Que hay una acción completa y entera, de cierta magnitud (una trama coherente).
2. Y que es entero lo que tiene principio, medio y fin (lo que posee planteamiento, nudo y desenlace para lograr tal coherencia).

Aristóteles prosigue con otros elementos que se han integrado y adaptado en gran medida a la literatura y el audiovisual tal y como los entendemos hoy en día: la peripecia o giro, la agnición o revelación, el lance patético o antesala de la catarsis, así como la coherencia en la caracterización de personajes y los efectos que producen reacción, placer y emotividad en los lectores o espectadores. Todos estos elementos se atribuyen necesariamente a narraciones de estructura tripartita, esto es, con planteamiento, nudo y desenlace.

Sin embargo, ante una obra teatral en la que se espera a Godot, pero él nunca llega; ante una novela cuyo protagonista, Tristram Shandy, ya lleva explicadas parte de sus correrías cuando nace en el tercer capítulo; o ante un filme con personajes súbitamente conscientes de que lo son como *El año pasado en Marienbad* (1961) de Alain Resnais, no se puede hablar de un modelo de narración clásica aristotélica.

En oposición a la convención aristotélica, en las historias de la literatura y la creación audiovisual (cine y vídeo) se detectan múltiples ejemplos que cuestionan y desmienten “la acción completa y entera” y “lo que tiene principio, medio y fin”. ¿Se puede seguir hablando de Narrativa en tales casos? El debate sobre Narrativa que contextualiza esta investigación se encuentra polarizado históricamente.

Por un parte, se sitúa la teoría que a lo largo del siglo xx se ha vinculado con el giro o preeminencia narrativa en las humanidades. Esta teoría considera que la estructura narrativa constituye el paradigma de conocimiento humano.

El giro narrativo tiene en cuenta el conjunto de las manifestaciones humanísticas en clave narrativa, tanto si esta clave es evidente como si debe intuirse o deducirse de elementos mínimamente aportados, como una trama apenas esbozada, unos personajes poco caracterizados o un final que no aporta resolución.

El giro narrativo se basa en el desarrollo del giro lingüístico dentro de la filosofía del lenguaje, que ahonda en el mundo como representación en oposición al mundo como vivencia. El giro lingüístico filosófico puede vincularse a figuras como Bertrand Russell y Ludwig Wittgenstein, y su derivación filológica puede conectarse con fundadores de

la lingüística contemporánea como Ferdinand de Saussure (Francia) y Charles Peirce (EE UU).

En su *Curso de lingüística general* (1916), Ferdinand de Saussure afirma que la Lingüística es la “ciencia piloto para estudiar toda clase de fenómenos culturales”. En esta obra, Saussure establece la distinción entre “significante” y “significado”. Esta distinción prefigura los sucesivos binomios entre historia (o relato) y discurso (o manera de contarlos) que se irán desarrollando a lo largo del siglo xx.

Asimismo, la lingüística contemporánea ha recibido contribuciones significativas de Charles Peirce, quien concibió la concepción tripartita del signo dividiéndolo en índice, icono y símbolo.

Las perspectivas de Saussure y Peirce derivaron en la semiología (francesa) y la semiótica (para el resto de países), aunque actualmente los dos términos suelen considerarse sinónimos. Ambas estudian los signos partiendo de una caracterización amplia de su naturaleza (pueden ser verbales, visuales o incluso sonoros) y de la descomposición de sus unidades básicas; es decir, se basan en un estudio estructuralista del lenguaje.

El estructuralismo como corriente filosófica de raíz sausseriana se encarga de analizar los distintos campos de las ciencias humanas como sistemas complejos cuyas partes se relacionan entre sí. De este modo, el estructuralismo se opone a la consolidada idea platónica que otorgaba centralidad a un concepto determinado dentro de un sistema. La Narrativa forma parte de las “ciencias humanas” a través de la literatura, por lo que también se ha sometido al análisis estructuralista.

Pero mientras se desarrollaban la Lingüística de base francesa y la de base americana, y adelantándose asimismo a la denominación “estructuralista”, el formalismo ruso también fundamentó el estudio contemporáneo de la estructuración general del relato a través de sus elementos clave:

1. El par *fabula* y *szujhet* examinado por Víktor Shklovski, Boris Tomasevski o Vladimir Propp (y replicado por su contemporáneo inglés E. R. Forster en la distinción entre relato o *story* y trama o *plot*).

2. Los temas obligados y necesarios en el caso de Tomashevski.
3. Y la trama como instrumento estructural también para Shklovski, y más significativamente en la *Morfología del cuento* [(1928) 2009] de Propp, donde se analizan estructuralmente los 31 mitemas de los cuentos populares rusos. Claude Lévi-Strauss retomará este último modelo de análisis para la antropología moderna.

Por su parte, el análisis estructuralista narrativo se concretó en *Gramática del Decamerón* [(1969) 1973], donde el lingüista, filósofo e historiador búlgaro Tzvetan Todorov acuñó el término “narratología”. La narratología desplaza el foco de investigación de la narrativa textual a una teoría (o incluso, para Todorov, una ciencia) que pudiera aplicarse a todos los campos de la Narrativa.

La narratología estructuralista se bifurcará en dos tipos de análisis ya esbozados en el número 8 de la revista francesa *Communications* (1966) por autores como Roland Barthes, Algirdas Greimas, Gérard Genette o el propio Todorov:

1. La narratología temática, referente a los contenidos.
2. Y la narratología modal, que se centra en la expresión de tales contenidos.

Describiremos el desarrollo de la narratología modal, pues este tipo de narratología contribuye a fijar los elementos básicos que articulan aquello que denominamos “narrativa”, independientemente de los temas que trate.

Como se ha mencionado al presentar a Saussure, su lingüística distinguía entre significante (aquello que designa algo) y significado (lo designado). Posteriormente, el también lingüista Émile Benveniste tradujo este par al ámbito del relato mediante el binomio *histoire* y *discours*. Tzvetan Todorov reelaboró el par *histoire* y *discours* para designar formas de narración donde hay (o no) una entidad hablante¹²:

¹² Podemos observar conexiones entre los estudios iniciales del formalismo ruso y los dos tipos de narratología estructuralista. Por ejemplo Todorov tendrá en cuenta el binomio *fabula* y *szujhet*, pero dado el carácter sintético de estas **Consideraciones preliminares sobre la narrativa** para introducir las **Filiaciones Narrativas**, se explica exclusivamente la versión francesa de tal par.

A nivel más general, la obra literaria posee dos aspectos: es al mismo tiempo un relato (*histoire*) y un discurso (*discours*). Es relato en el sentido de que evoca cierta realidad, sucesos que han pasado, personajes que, desde ese punto de vista, se confunden con los de la vida real. Esa misma historia podría habernos llegado a través de otros medios: mediante una película, por ejemplo; sería posible enterarse a través del relato oral de un testimonio sin que se encarne en un libro. Pero al mismo tiempo la obra es discurso: existe un narrador que relata la historia, y tiene delante a un lector que la percibe. A ese nivel, no son los sucesos explicados los que cuentan sino la manera en que el narrador nos los da a conocer (Todorov, 1966: 126).

Gerárd Genette asumió el par “relato” y “discurso” en sus primeros estudios [1966, (1966) 1970, 1969]. Este par se ha mantenido y adaptado en autores posteriores como Seymour Chatman, Gerald Prince o Matías Martínez y Michael Scheffel (siendo estos dos últimos quienes lo simplifican en *was* -qué- y *wie*, - cómo-).

No obstante, a partir de 1970 [(1972) 1989, (1983) 1998, 1999, 2002], Genette empezó a distinguir entre historia (*histoire*) como contenido narrativo, relato (*récit*) como discurso y narración (*narration*) como acción narrativa y por tanto también como situación en que esa acción se desarrolla. Otros autores como Shlmoith Rimmon-Kenan, H. Porter Abbott, Mieke Bal o José Ángel García Landa han retomado y adaptado la tríada “historia, discurso y narración” que incluye tanto la enunciación del relato como su resultado.

Mientras los estudios estructuralistas literarios daban sus primeros pasos, en el artículo de 1951 “La structure de l’univers filmique et le vocabulaire de la filmologie” el filósofo francés Étienne Souriau se había desmarcado de la oposición clásica entre diégesis y mimesis, proponiendo la diégesis como “universo interno de una obra para el ámbito cinematográfico”. Souriau describe la diégesis como “todo lo que se supone que va a pasar, según la ficción que presenta el film; todo lo que implicaría esa ficción si se la supusiera verdadera” [Souriau, (1951) 1990: 240].

Gérard Genette recupera el término diégesis para el ámbito de la narratología literaria modal como “universo espacio-temporal designado por el relato” [Genette, (1972) 1989: 334]. Dentro de la diégesis, Genette distingue entre la relación externa (heterodiegética) o interna (homodiegética) entre narrador o persona narrativa e

historia, y entre diversos niveles narrativos: (intra)diegético, extradiegético e hipodiegético o metadiegético (de un relato dentro de otro).

Genette complementa el estudio del narrador con el estudio del punto de vista, distinguiendo entre focalización interna, externa y omnisciente. La investigadora holandesa Mieke Bal retomará el estudio de la focalización [(1980) 2009] apostando por el término “perspectiva” para incluir tanto a quien mira como a quien habla, y ahondará en la aplicación de este análisis a las artes visuales.

La narratología modal de Genette se concentra asimismo en la dimensión temporal. Basándose en las categorías de *erzählzeit* (tiempo del narrar o de narración) y *erzählte Zeit* (tiempo narrado) desarrolladas por Günther Müller (1948), el enfoque narratológico de Genette obvia la dimensión del tiempo de la(s) vivencia(s) (*Zeiterlebnis*) y se concentra en torno al del texto¹³.

Por su parte, Seymour Chatman [(1978) 1990] hablará de tiempo y espacio del relato (*story time, story space*), y tiempo y espacio del discurso (*discourse time, discourse space*) trasladándolos al ámbito del cine.

Asimismo, la narratología fílmica de André Gaudreault y François Jost en *El relato cinematográfico* [(1990) 1995] se encarga de adaptar los estudios de Gérard Genette. Estos autores parten de la idea de que la narrativa es una secuencia doblemente temporal, estudian la focalización en relación a la cámara cinematográfica y el punto de vista de los personajes (ocularización) y los elementos sonoros como música y diálogos (auricularización).

Resumiendo las ideas previas, la convención o estructuración aristotélica supone un impulso histórico narrativo tan importante como la descomposición o desmenuzamiento lingüístico de signos, sintagmas y discursos, sobre todo desde el desarrollo del estructuralismo no sólo literario sino también audiovisual.

En los últimos años, el giro narrativo ha podido identificarse de manera extensa en tres vertientes esenciales:

¹³ Véase la comparativa al respecto en Ricoeur, (1984) 1998: 494-495 y 501-504.

1. En la pervivencia del estructuralismo narratológico en sus formas postreras (Jacques Derrida, Roland Barthes, Michel Foucault, Julia Kristeva, Gilles Deleuze, Felix Guattari).
2. En el surgimiento de formas de narratología no estructuralista o postclásica (feminista, cognitivista, postmoderna, etc.) a través de autores como Gerald Prince, Seymour Chatman, Franz Karl Stanzel, Dorrit Cohn o Mieke Bal.
3. Y muy especialmente en el traslado del modelo narratológico a campos de no ficción como las noticias o la historia, sobre todo a partir de figuras como la del historiador estadounidense Hayden White.

Así, la preeminencia del giro narrativo supone una apuesta por la universalidad y transversalidad de las formas narrativas: si hablamos de un *homo sapiens*, tenemos que hablar necesariamente de un *homo narrans*. La comprensión del mundo en términos narrativos o paradigma narrativo, tal y como lo ha denominado el profesor de retórica estadounidense Walter Fisher (1987), deviene preponderante:

- a. En la generación de discursos.
- b. En la transposición de los relatos orales al ámbito escrito (esto es, a la literatura y la historia).
- c. Y en la caracterización de múltiples formatos comunicativos (además de la novela o el cine, también las noticias, los informes, etc.).

Pero la universalidad del paradigma narrativo también ha comportado críticas entre aquellos autores que consideran que perpetúa discursos cuestionables. Veremos estas críticas resumidas en tres reservas específicas, descritas por el investigador experto en historia y arqueología de los medios (*media archaeology*) Sean Cubitt (2002: 3-13).

1. La primera reserva remite a las limitaciones de la narrativa para entender ciertas formas de transmisión del conocimiento:

(...) [L]a afirmación que subyace en este discurso es que toda actividad humana se estructura fundamentalmente como relato. Pero algunos análisis narratológicos clave demuestran que incluso formas aparentemente narrativas (entre las que se incluyen el mito y el western, véase sobre todo Lévi-Strauss y Wright) se entienden mejor como estructuras, como formaciones espaciales más que temporales (Cubitt, 2002: 4).

2. La segunda reserva remite a las limitaciones de la narrativa para aprehender las experiencias -cronotópicas o espaciotemporales- en toda su complejidad:

Esta concepción de lo predestinado construye la narrativa como línea de tiempo, como organización espacial, y a sus protagonistas como variantes que se desplazan con movimientos marcados por reglas, como en un juego de ajedrez. Que esta sea de por sí una expresión específica e histórica de la cultura occidental es tan solo un aspecto de su gesto imperialista. Existe otro y es que se niega la pluralidad de modos de conciencia y formaciones discursivas a través de las cuales experimentamos el presente. (Cubitt, 2002: 3-4).

Cubitt continúa analizando el discurso sobre lo narrativo en la Teoría Crítica centrada en cuestionar las llamadas “metanarrativas” o *grands récits* (grandes relatos). Sobre todo en la descripción de *La condición postmoderna* [(1979) 1989], el filósofo francés Jean-François Lyotard anuncia el ocaso de las “metanarrativas” o grandes relatos occidentales, entre los que se incluyen las nociones de “ciencia” y “progreso”. En principio, este ocaso podría suponer la reivindicación de los “microrelatos” o historias personales que estos grandes relatos han tendido a ocultar: por fin se imponen las microhistorias a la Historia única y a sus discursos hegemónicos.

No obstante, Cubitt considera que Lyotard y sus seguidores postmodernos se equivocan al obviar la potencia de los grandes discursos totalizadores surgidos a finales del siglo xx, como pueden ser el postcolonialismo, el feminismo, el ecologismo y la tecnofilia. El autor considera que, tras Mayo del 68, el Partido Comunista no supo aglutinar y apropiarse de tales discursos en su proyecto de

emancipación moderna. Asimismo, Cubitt cree que Lyotard y sus seguidores se vieron atrapados en un proceso de circularidad argumental, incurriendo precisamente en lo que criticaban:

La crítica del *grand récit* malinterpreta la política progresista como narrativas aristotélicas con un principio, un desarrollo y un fin. (...) El discurso del Fin es característico de la propia postmodernidad, y de autores postmodernos como Barthes, Baudrillard y Lyotard; la única diferencia estriba en que cada uno de ellos se otorga el privilegio hegeliano de interpretar la historia desde la posición estratégica de su conclusión (exitosa o no). Al desplegar una estrategia narrativa que enfatiza los temas relacionados de la centralidad de la narrativa y su conclusión, la crítica del *grand récit* entró en una lógica circular que no logra presentarse como descripción filosófica del mundo social (Cubitt, 2002: 5).

3. Y como tercera reserva, Cubitt cuestiona el binomio de términos opuestos “narrativa” y “antinarrativa”, cultivado por las vanguardias históricas y alimentado por creadores posteriores:

La producción, prácticas, textos y estrategias de interpretación se alaban por oponerse, resistirse y subvertir. Pero todos estos términos no solo asumen la dominación, sino que también se definen exclusivamente en relación a ella. Así, las prácticas de oposición se vuelven dependientes respecto a lo dominante a lo que se oponen. En el contexto inmediato, la antinarrativa se define a través de su dependencia de la narrativa. Esto comporta dos consecuencias. En primer lugar, la narrativa vuelve a ser universal al asimilar todas las aberraciones respecto a ella, considerándolas como meras oposiciones. En segundo lugar, se elide la posibilidad de formas alternativas, en vez de formas que se limiten a oponerse a ella. Planteada en términos más formales, [la combinación] narrativa/antinarrativa constituye una oposición binaria incapaz de producir un término nuevo más allá de su polaridad (Cubitt, 2002: 5).

El enfoque antinarrativo que critica Cubitt puede ejemplificarse en los escritos del cineasta experimental Malcolm Le Grice (2001), quien cree que cuestionar la forma y fondo narrativos supone una actitud afín al progresismo marxista: la narrativa sería una hegemonía (autoritarismo) que hay que quebrar. Es decir que, siempre según Le Grice, si forma y/o fondo se adhieren a patrones más aristotélicos, pecan de “convencionales”.

IC10

En primer lugar hemos visto ejemplos de teoría literaria, desde la Grecia clásica hasta la narratología estructuralista y postestructuralista, en los que se estudia la estructuración del relato. Históricamente, la extensión de un posible paradigma narrativo a todos los campos del conocimiento recibe el nombre de “giro narrativo”.

IC11

En segundo lugar hemos visto tres reservas clave al giro narrativo según Sean Cubitt: las limitaciones de la universalidad narrativa; la incompreensión de las diversas estructuras espaciotemporales tanto como de los relatos totalizadores, y el maniqueísmo del binomio “narrativa” y “antinarrativa”.

Para concluir esta exploración de consideraciones esenciales en torno a la narrativa, hay que señalar las modificaciones semánticas a las que se han visto sometidos dos términos clave del campo narrativo: *narrative* y *storytelling*. Se arguye que estas modificaciones suponen una deformación del “giro narrativo”, y que no se alinean con la definición del objeto de estudio de esta investigación, esto es, con la Obra Narrativa Digital basada en los marcos teóricos de Arte y Comunicación Digital.

En el ámbito anglosajón, el término *narrative* se atribuye en los últimos años:

- a. Al estudio psicológico del individuo (por ejemplo a través de la Terapia Narrativa psicoterapéutica)
- b. Al género de creación documental (como Microsoft Digital Narratives).

- c. Y a las posibilidades de autorepresentación de colectivos más o menos marginados, basada en los estudios de las subculturas [Dick Hebdige, (1979) 2004] y de la capacidad discursiva y de emancipación de los sujetos subalternos [Gayatri Spivak, (1988) 2009]. Un ejemplo académico local podría ser el proyecto “EduLab: Creando Historias digitales” coordinado por el grupo de investigación *Ensenyament i aprenentatge virtual* de la Universidad de Barcelona y Citalab Cornellà¹⁴, donde se generan relatos personales gracias al dominio de herramientas digitales; es decir, la autorrepresentación se determina respecto a la alfabetización digital.

Todas esas “narrativas” dentro de *narrative* se entienden como formas de micro o intrahistoria, como las describía Miguel de Unamuno en oposición a una Historia general:

- a. Las narrativas devienen personales y tienden a distanciarse de la creación de ficciones.
- b. La generación de narrativas se entiende como la generación de relatos que definen y construyen la identidad personal y colectiva en términos documentales.
- c. En otras palabras: según el enfoque anglosajón, cada persona genera su propia “narrativa” vital.

Asimismo, el ámbito anglosajón también ha desviado el sentido de *storytelling* (literalmente, contar historias) para utilizarlo en la comunicación corporativa de aquellos discursos que, al adquirir forma de relato, buscan convencer o persuadir a un conjunto de personas de acciones o situaciones que no son necesariamente beneficiosas para ellos¹⁵.

¹⁴ Véase la web del proyecto en <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/>

¹⁵ Así aparece en las intervenciones que prepara el personaje de George Clooney ante los empleados a los que tiene que despedir en el filme *Up in the air* (2009) de Jason Reitman.

Esta perspectiva conecta con la universalidad (y omnipresencia) de la narrativa como forma predominante de comunicación humana, al tiempo que sugiere una perversión o instrumentalización de sus cualidades retóricas. Christian Salmon recoge y amplía estas investigaciones en los ámbitos empresarial, político y cultural en *Storytelling: la máquina de fabricar historias y formatear las mentes* [(2007) 2010] y *La estrategia de Sherezade: apostillas a Storytelling* [(2009) 2011].

IC12

Las modificaciones introducidas en el término *narrative*, adaptándolo a la psicoterapia y a la autorepresentación documental, no se adscriben a los marcos teóricos propuestos de Arte y Comunicación Digital y a la definición del objeto de estudio que es la Obra Narrativa Digital.

IC13

De igual forma, las modificaciones introducidas en el término *storytelling*, adaptándolo a las estrategias de persuasión empresarial, publicitaria y política, tampoco se adscriben a los marcos teóricos propuestos de Arte y Comunicación Digital y a la definición del objeto de estudio que es la Obra Narrativa Digital.

2.2. Tipología y Descripción de las Filiaciones Narrativas

En el apartado anterior se han comentado una serie de **Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa**, tanto en lo que se refiere a la estructuración del relato y a la extensión del giro narrativo como a las críticas que pueden plantearse a defensores y detractores de la narrativa como paradigma de conocimiento.

Considerando asimismo las observaciones realizadas en la **Introducción** respecto a los distintos lenguajes artísticos que poseen elementos predominantemente narrativos (literatura, cine, vídeo y su confluencia postmediática), así como los marcos teóricos del Arte (Contemporáneo, Digital), la Comunicación (de Masas, Digital) y la Genealogía (nietszcheana, foucaltiana) que permiten situar la herencia o Filiaciones de las Obras Narrativas Digitales, se procede a situarlas en relación a las siguientes vertientes:

2.2.1. Filiaciones Literarias

La estructura de la historia de la literatura viene marcada en gran medida por las investigaciones pioneras de Aristóteles en lo referente tanto a las adscripciones genéricas del relato (Aristóteles distingue entre épica, lírica y drama) como a sus rasgos esenciales: existencia de una trama unitaria y personajes desarrollados; planteamiento, nudo y desenlace salpicados de puntos de giro, y voluntad mimética.

En términos de género, épica, lírica y drama tienden a mezclarse en los siglos XVII y XVIII. No sólo por el desarrollo de la novela como amalgama de los diversos géneros, sino también por el desarrollo de la industria y el comercio editorial derivados de la invención de la imprenta. Las leyes de la oferta y la demanda se suman a las preocupaciones estéticas y al incremento de la notoriedad autoral porque surge un grupo selecto y reducido de lectores que irá en aumento; las exitosas novelas por entregas de autores como Charles Dickens ejemplifican este último fenómeno.

Llegado el siglo XX, los enfoques formalistas de análisis genérico que habían predominado en épocas previas empezaron a combinarse con perspectivas más funcionalistas. Más formalista sería el enfoque de la "ley del género" enunciada por el filósofo Jacques Derrida en *La carte postale. De Socrate à Freud et au-delà* (1980). Según esta "ley", cada texto participa de varios géneros al mismo tiempo, no hay textos con géneros puros, pero tampoco textos sin género. Reflexiones similares han abundado en el ámbito cinematográfico de la mano de autores como Rick Altman [(1999) 2000].

Más funcionalista puede en cambio entenderse el "giro hermenéutico" basado en filósofos alemanes como Hans-Georg Gadamer. Según esta noción, no se puede entender las partes de una obra literaria sin el todo, y viceversa. En la teoría de los géneros, el círculo hermenéutico abarca diversas tipologías genéricas y los ejemplos que ilustran y conforman tales tipologías.

Igualmente, el enfoque funcionalista privilegia el reconocimiento de que tanto ficción como no ficción son capaces, estructuralmente, de producir efectos similares, con independencia de cuál sea su relación con la realidad y la verdad.

Teniendo en cuenta tanto las matizaciones genéricas formalistas como las funcionalistas, para empezar a plantear las **Filiaciones Literarias** de las Obras Narrativas Digitales cabe precisar las principales mutaciones o experimentaciones sufridas por la novela y la poesía del siglo xx, entendidas como representantes contemporáneas de la prosa y la lírica históricas.

En lo que a la novela respecta, los principales ejemplos históricos de transgresión aristotélica se vinculan mayoritariamente a rupturas estructurales como las páginas en blanco y los saltos temporales de *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy* de Lawrence Sterne, [(1767) 1976], o los experimentos lúdico-matemáticos de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* de Lewis Carroll [(1871) 2006].

El modelo novelesco decimonónico procuró asentar la narrativa de trama y personajes bien definidos, pero al comenzar el siglo xx la experimentación vanguardista resquebraja la narrativa a tres niveles que pueden darse o no a la vez:

1. Resquebraja la linealidad y unidad narrativa (tiempo y espacio).

Hay dos formas predominantes de romper con la linealidad: la multilinealidad y la no linealidad. La multilinealidad¹⁶ consiste en ofertar múltiples caminos narrativos, y queda idealmente representada en el relato “El jardín de los senderos que se bifurcan” (1941) de Jorge Luis Borges:

En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas opta por una y elimina las otras; en la de T’sui Pen opta, simultáneamente, por todas. Crea así diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo. Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos pueden morir, etc. En la obra de T’sui Pen todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de vista de otras bifurcaciones [Borges, (1941) 1986: 111-112].

¹⁶ Esta investigación abarca un número de referentes teóricos (investigadores y sus obras e ideas) y artísticos (artistas y sus obras e ideas) limitado para describir diversas vertientes de Filiaciones, a menudo con uno o dos representantes de cada elemento, lo cual siempre significa que puede haber otros representantes equivalentes de la misma faceta, por ejemplo la novela *Diccionario jázaro* de Milorad Pavic para representar la multilinealidad narrativa [(1984) 1989]. La selección del “representante” se hace en cada caso en términos de notoriedad o relevancia.

La no linealidad consiste en romper con la narrativa lineal o vectorial. Esta ruptura puede afectar tanto a la cronología (los saltos temporales, las repeticiones, las elipsis o digresiones) como a la propia presentación de los textos editados. Multinealidad y no linealidad pueden darse o no simultáneamente.

2. Resquebraja la caracterización de personajes, que no tiene que ser redonda y sí puede ser esbozada o incluso contradictoria.
3. Y resquebraja, en definitiva, la cohesión y la trama narrativa, en pos de una literatura que entiende el mundo como (conjunto de) lenguaje(s) y no (solo) como representación.

En el denominado “modernismo anglosajón” destacan obras como *Ulises* de James Joyce [(1922) 2010], pero también narraciones posteriores que, como en Joyce, trabajan el flujo de la conciencia y la polifonía narrativa, de manera notable las de Virginia Woolf. Un antecedente de ambos es no obstante francés, el Marcel Proust autor de *En busca del tiempo perdido* (escrita entre 1908 y 1922 y publicada a partir de 1913). Así, estos tres autores se consideran figuras clave de la novela modernista.

En el contexto francés neovanguardista, o segunda oleada de vanguardia posterior a la Segunda Guerra Mundial, destacan creaciones no lineales del Nouveau (Nouveau) Roman como *Composition n° 1* de Marc Saporta (1961), *Rayuela* [(1963) 2010] de Julio Cortázar dentro del Surrealismo argentino, y la escritura de collage y cut-up del autor beat estadounidense William Burroughs, por ejemplo en *Nova Express* [(1963) 1992].

En lo que respecta a la poesía, el impulso de las vanguardias incrementa la presencia de elementos visuales y la alteración de la linealidad de la palabra, tanto en el interior de la propia palabra como a nivel sintagmático. Joaquim Molas y Enric Bou (2003) sugieren que la poesía visual vanguardista se aglutina en torno a tres tradiciones estéticas nacionales (futurismo en Italia, cubismo y surrealismo en Francia, expresionismo-dadaísmo en Alemania), que se someten a las alteraciones que a continuación se indican:

Alteración en la poesía visual	Ejemplos
liberación de la palabra	palabras en libertad futuristas, caligramas del Cubismo literario
refuerzo de la palabra	collage dadaísta, fotomontaje
descomposición de la palabra	poesía fonética y optofonética, falsos acrósticos
destrucción de vínculos tradicionales	monólogo interior, imágenes hipnagógicas, escritura onírica, escritura automática, antipoema
sustitución de la palabra	objetos encontrados, "objetos surrealistas"

Tabla 2. Alteraciones visuales a las que se somete la poesía vanguardista y sus ejemplos correspondientes, elaboración propia a partir de Molas y Bou, 2003: 57-58, y Bou, 2010.

Aunando los ejemplos novelescos y poéticos previamente citados, la investigadora y artista Belén Gache afirma en la introducción a su *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto* (2004):

Es Mallarmé con su *Coup de dés* quien da lugar al nacimiento de una tradición antirrepresentacional en la que el signo pierde la supuesta neutralidad y transparencia que le arrogaba la edad moderna y, como consecuencia de la cual, las palabras recuperan su cualidad de formas, los blancos se vuelven activos, etcétera. Así es como la reivindicación de la materialidad del signo por parte de las vanguardias y las neovanguardias, junto con la influencia de filósofos del lenguaje como Ludwig Wittgenstein pero también como Michel Foucault o Jacques Derrida, lleva aparejada, en cambio, una revisión de la concepción metafísica de la manera en que la lengua se relaciona con el mundo, del modo en que las palabras se vinculan con las cosas. La concepción misma del mundo varía sensiblemente según se emplee, por ejemplo, una escritura ideogramática o una escritura fónica (Gache, 2004: 12-13).

Según recoge la propia autora en la contraportada de la obra, las *Escrituras nómades* de Belén Gache tratan de cómo se han desarrollado las “literaturas no lineales en la historia de la literatura” mediante el recurso a dos instancias “la deconstrucción de la unidad mínima, llamada convencionalmente signo, y el replanteo a nivel de unidades macroscópicas como los modelos narrativos”.

Parte de <i>Escrituras Nómades</i>	Subapartados
1. Conjuros	El libro perdido, Reescrituras, Iluminados y autómatas, Lenguajes y creación de mundos, Jeroglíficos, Nonsense, Silencio, El lenguaje y los límites del mundo
2. Espacialidades	Nomadismos, Mapas. Viajes, Enciclopedia, Collages, Ventanas, Espejos, Laberintos
3. Signos	Partituras, Esto no es una pipa, Ekphrasis
4. Juegos	Barajas, Tableros, Puzzles, Juegos de palabras, Polifonías
5. Mecanismos	Combinatorias y azar, Máquinas, Instrucciones
6. Temporalidades	Tiempo real, Tiempo serial, Diarios personales, Epistolarios, Memorias póstumas, epitafios y testamentos

Tabla 3. Índice resumido (capítulos y subapartados) de los contenidos presentes en *Escrituras Nómades*.
Elaboración propia a partir de Gache, 2004: 264-271.

En el ensayo de Gache, cada parte cuenta con diversos subapartados donde se presentan una serie de ejemplos paradigmáticos acompañados de una breve introducción teórica, llegando incluso hasta ejemplos digitales recientes.

Es decir, que las *escrituras nómades* rastrean específicamente las **Filiaciones Narrativas** hasta llegar a obras creadas digitalmente. Veamos un ejemplo de este rastreo en el apartado de Signos, donde se distingue entre los subapartados “Partituras”, “Esto no es una pipa” y “Ekphrasis” (ékfrasis) (Gache, 2004: 123-144).

En Signos, el primer subapartado (“Partituras”) remite a la experimentación literaria vinculada a la notación musical, desde los experimentos con pentagramas textuales de Alfons Allais, Francisco Cangiullo o Adolf Wolfi hasta epígonos de George Brecht como la partitura *Pequeña música incidental para ser escuchada en el subterráneo* (1998) del artista y músico argentino Jorge Macchi.

En Signos, el segundo subapartado (“Esto no es una pipa”) identifica la tensión entre el logocentrismo occidental y los intentos de recuperación de los ideogramas, que no sólo se circunscriben a Oriente sino que han ido apareciendo y desapareciendo a lo largo de la historia occidental, como las palabras visuales o technopaegnia en la Antigua Grecia, los Carmina Figurata medievales, los manuscritos miniados de William Blake, los libros regalo o las novelas ilustradas, hasta la explosión vanguardista que Gache ejemplifica con los caligramas.

A continuación, la autora comenta algunos ejemplos posteriores (Ezra Pound, Paul Claudel, Haroldo de Campos) hasta enlazar los caligramas escritos a máquina y los teletipos con las obras de arte en ASCII, ejemplificadas por el net.art¹⁷ de Vuk Cosic.

Y por último, en Signos, el tercer subapartado (“Ekphrasis”) desgrana ejemplos de la figura que en poesía o prosa describe un objeto artístico en principio ausente. La ékfrasis conecta con la no linealidad no porque altere y manipule la escritura silábica en relación a los pentagramas (como sí ocurre en “Partituras”), ni porque revele la superposición entre imagen y texto (como sí sucede en “Esto no es una pipa”), sino porque “de la misma forma que la mirada realiza una deriva sobre la imagen de un cuadro y no se encuentra restringida por el recorrido que propone la linealidad propia del dispositivo libro impreso, en el texto de la ékfrasis reconocemos las diferentes entradas discontinuas, fragmentarias, que responden al deseo o al interés del autor en tanto espectador y no a una lógica narrativa condicionada por el par causa-efecto” (Gache, 2004: 137).

¹⁷ Del net. art se hablará concretamente en las **Filiaciones Postmediáticas** de este capítulo, y en el **Sistema de Análisis** del Capítulo 3.

La autora recorre algunos ejemplos de ékfrasis desde el periodo clásico (el escudo de Aquiles), pasando por el Romanticismo (John Keats, W. H. Auden) hasta ejemplos del siglo xx como el cuadro descrito por Bergotte en *En busca del tiempo perdido* de Proust, los poemas de Marianne Moore, John Ashbery o la nouvelle *Un cabinet d'amateur* de Georges Perec.

Gache prosigue describiendo imágenes (fijas) que sugieren narrativa, desde diversas series de frescos y tapices medievales (Giotto, Ucello), pasando por el motivo azul de Delft, hasta las obras contemporáneas *Le collier et l'arène de Lucca* (1997), de Michèle Waquant y *Pocketlog* (2004) de Gustavo Romano, donde el artista fotografiaba a diario lo que llevaba en los bolsillos de los pantalones, subía las fotos a un blog y les añadía pies de foto relacionados. En definitiva, Gache contrapone con sus ejemplos la visión convencional del libro a las formas de escritura digital:

La concepción del libro tal como lo conocemos hoy, con sus convenciones de formato y paratexto, corresponde a la modernidad. Este libro es portable, mercantilizable y coleccionable. Sus tapas lo cierran al mundo, lo separan como entidad aislada. En los textos digitales, por el contrario, es imposible hablar de una estricta separación entre los mismos. La capacidad de crear hipervínculos hace pensar incluso en la posibilidad de una biblioteca universal cuyos fragmentos estuvieran todos interconectados. El orden de los textos, por otra parte, estará determinado en cada caso por una particular lectura.

Los renglones impresos en las páginas de los libros semejan las rejas de una prisión que mantiene prisionero al texto. En la escritura digital, en cambio, las páginas se alternan y se horadarán, se expanden hacia otros textos y hacia otras dimensiones semánticas (Gache, 2004: 151).

Jorge Luis prefiguró la “la biblioteca universal cuyos fragmentos estuvieran todos conectados” en su cuento “La biblioteca de Babel”:

(...) De esas premisas incontrovertibles dedujo que la Biblioteca es total y que sus anaqueles registran todas las posibles combinaciones de los veintitantos símbolos ortográficos (número, aunque vastísimo, no infinito) o sea todo lo que es dable expresar: en todos los idiomas. Todo: la historia minuciosa del porvenir, las autobiografías de los arcángeles, el catálogo fiel de la Biblioteca, miles y miles de catálogos falsos, la demostración de la falacia de esos catálogos, la demostración de la falacia del catálogo verdadero, el evangelio gnóstico de Basíledes, el comentario de ese evangelio, el comentario del comentario de ese evangelio, la relación verídica de tu muerte, la versión de cada libro a todas las lenguas, las interpolaciones de cada libro en todos los libros [Borges, (1941) 1986: 94].

En la escritura digital, las unidades textuales o lexias [como las denominó el crítico literario y filósofo francés Roland Barthes en su análisis del cuento “Sarrasine” de Honoré de Balzac; Barthes, (1970) 1989] actúan como naipes que no se adhieren a un orden fijo sino que se adaptan a los intereses y necesidades de creadores y lectores, por lo que ofrecen múltiples caminos de lectura e interpretaciones.

En 1965, Theodore Nelson había ofrecido una definición pionera de este tipo de estructura variable aplicada al ámbito informático:

Déjenme que introduzca el término hipertexto para designar un material escrito o pictórico interconectado de un modo tan complejo que no podría presentarse o representarse en papel. Puede que contenga resúmenes, o mapas de sus contenidos e interrelaciones; puede que contenga anotaciones, añadidos y notas al pie de investigadores que lo hayan examinado. Déjenme sugerir que un objeto y un sistema tales, bien diseñados y administrados, podrían tener un potencial enorme para la educación, aumentar las opciones del estudiante, su sensación de libertad, su motivación y comprensión intelectual. Un sistema semejante podría crecer indefinidamente, e ir incluyendo cada vez más conocimiento escrito del mundo. Sin embargo, la estructura interna de sus archivos tendría que elaborarse para aceptar el crecimiento, el cambio y las disposiciones complejas de información. El ELF [Evolutionary List File] constituye una estructura de archivos semejante [Nelson, (1965) 2003: 144].

Nelson desarrolló sus primeras investigaciones en un contexto de exploración de las posibilidades informáticas todavía a nivel industrial, donde cualquier ordenador seguía ocupando una sala entera y la informática no había penetrado ni en los hogares ni en las oficinas. No obstante, en la década de 1960 empezaron a desarrollarse algunos de los dispositivos clave para la informática masiva, como el ratón (Douglas Engelbart y Bill English) o el programa de dibujo Sketchpad (Ivan Sutherland), y a nivel artístico las neovanguardias explotaron los fundamentos matemáticos de la informática en proyectos creativos como los del grupo OULIPO:

Si se diseccionan las tendencias de Oulipo con un bisturí lo bastante afilado, resultan evidentes tres. (...).“La búsqueda de estructuras nuevas, que los escritores pueden utilizar como crean conveniente”, lo que significa que queremos sustituir limitaciones tradicionales como el “soneto” por otras limitaciones lingüísticas: alfabéticas (los poemas de George Perec sin la e); fonéticas (las rimas heterosexuales de Noël Arnaud); sintácticas (las novelas isosintácticas de J. Queval); numéricas (los sonetos irracionales de J. Bens), semánticas incluso.

La segunda vocación de Oulipo, en principio desvinculada de la primera, es la investigación de métodos de transformación automática de textos: por ejemplo, el método de S + 7 de J. Lescure.

Por último, la tercera vocación, que puede que nos interese más, es la transposición de conceptos existentes en distintas ramas de las matemáticas al terreno de las palabras: la geometría (los poemas de Le Lionnais que son tangenciales entre ellos); el álgebra booleana (la intersección de dos novelas de J. Duchateau) o el álgebra métrica (la multiplicación y los textos de R. Queneau), etc...” [Berge, (1973) 2003: 178-179]

Asimismo, a partir de la década de 1960, la especulación teórica [como el Memex o archivo asociativo imaginado por Vannevar Bush; véase Bush, (1945) 2003: 35-47] y las aplicaciones militares (sobre todo para codificar y decodificar información en base a las investigaciones de Alan Turing) ya no definen exclusivamente la informática: comunidades académicas como la UCLA en EEUU comienzan a investigar el intercambio de mensajes entre ordenadores (lo que será Internet) y el desarrollo de sistemas operativos y ordenadores personales.

Se ha mencionado la importancia de Jorge Luis Borges para entender la multilinealidad literaria y la biblioteca universal (Internet). Asimismo, se le considera un autor pionero en imaginar Internet como una gran biblioteca interminable en el cuento "El Aleph":

El diámetro del Aleph sería de dos o tres centímetros, pero el espacio cósmico estaba ahí, sin disminución de tamaño. Cada cosa (la luna del espejo, digamos) era infinitas cosas, porque yo claramente la veía desde todos los puntos del universo. Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde, vi las muchedumbres de América, vi una plateada telaraña en el centro de una negra pirámide, vi un laberinto roto (era Londres), vi interminables ojos inmediatos escrutándose en mí como en un espejo, vi todos los espejos del planeta y ninguno me reflejó, vi en un transpatio de la calle Soler las mismas baldosas que hace treinta años vi en la zaguán de una casa en Frey Bentos, vi racimos, nieve, tabaco, vetas de metal, vapor de agua, vi convexos desiertos ecuatoriales y cada uno de sus granos de arena, vi en Inverness a una mujer que no olvidaré, vi la violenta cabellera, el altivo cuerpo, vi un cáncer en el pecho, vi un círculo de tierra seca en una vereda, donde antes hubo un árbol, vi una quinta de Adrogué, un ejemplar de la primera versión inglesa de Plinio, la de Philemon Holland, vi a un tiempo cada letra de cada página (de chico, yo solía maravillarme de que las letras de un volumen cerrado no se mezclaran y perdieran en el decurso de la noche), vi la noche y el día contemporáneo, vi un poniente en Querétaro que parecía reflejar el color de una rosa en Bengala, vi mi dormitorio sin nadie, vi en un gabinete de Alkamaar un globo terráqueo entre dos espejos que lo multiplican sin fin, vi caballos de crin arremolinada, en una playa del Mar Caspio en el alba, vi la delicada osatura de una mano, vi a los sobrevivientes de una batalla, enviando tarjetas postales, vi en un escaparate de Mirzapur una baraja española, vi las sombras oblicuas de unos helechos en el suelo de un invernáculo, vi tigres, émbolos, bisontes, marejadas y ejércitos, vi todas las hormigas que hay en la tierra, vi un astrolabio persa, vi en un cajón del escritorio (y la letra me hizo temblar) cartas obscenas, increíbles, precisas, que Beatriz había dirigido a Carlos Argentino, vi un adorado monumento en la Chacarita, vi la reliquia atroz de lo que deliciosamente había sido Beatriz Viterbo, vi la circulación de mi oscura sangre, vi el engranaje del amor y la modificación de la muerte, vi el Aleph, desde todos los puntos, vi en el Aleph la tierra, y en la tierra otra vez el Aleph y en el Aleph la tierra, vi mi cara y mis vísceras, vi tu cara, y sentí vértigo y lloré, porque mis ojos habían visto ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha mirado: el inconcebible universo [Borges, (1945) 1986: 169-171].

Gracias al desarrollo tecnológico informático espoleado en las décadas de 1960 y 1970, en menos de una generación el espectro de usuarios de los ordenadores y sus aplicaciones se amplió a la ofimática y el entretenimiento, y algunas de las propuestas teóricas previas de la ingeniería (Bush), las matemáticas (Turing) o la literatura experimental (Borges) se hicieron (al menos en parte) realidad.

Aunque en esas mismas décadas escaseaban los juegos por ordenador (pese a destacar *Spacewar*, 1962 y *Pong*, 1975), entre otros motivos por la dificultad de generar gráficos de calidad, el desarrollo de las salas recreativas o arcade y de las primeras consolas personales sobre todo a partir de 1980 permitió explotar las limitaciones visuales en las denominadas aventuras conversacionales o ficción interactiva (*interactive fiction*). Este tipo de juegos se basaban en órdenes textuales en pantalla, por lo que conectaban con el ámbito de la experimentación literaria basada en instrucciones. Veremos más información sobre estos y otros (video)juegos en las **Filiaciones Videográficas**.

A inicios de la década de 1990 se inicia un proceso de digitalización masiva de los medios de comunicación. Muchos hogares cuentan con tantos ordenadores personales como televisores, además de acceso a Internet de banda ancha. Sin embargo, Theodore Nelson se muestra crítico con las derivaciones conceptuales de su terminología pionera:

La palabra “hipertexto” ha pasado a aceptarse como texto que se bifurca y responde, pero la palabra relacionada “hipermedia”, que implica series de gráficos, películas y sonidos – así como textos- que se bifurcan y responden se usa mucho menos. En su lugar utilizan el extraño término “multimedia interactivo”, que tiene cuatro sílabas más, y no expresa la idea de hipertexto extendido (Nelson, 1992: *Erratum*).

Los aportes pioneros de Nelson en 1965 se ven subsumidos a los requisitos y restricciones comerciales de las industrias de hardware y software, representadas por conglomerados de empresas como Microsoft (Windows), Apple (OS) o Adobe (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, Flash, etc).

No obstante, también en las décadas de 1980 y 1990 comienza a cobrar forma la “hiperficción”, “hiperliteratura” o “literatura hipertextual” mediante obras como *Afternoon a story* (1987) de Michael Joyce o *Victory Garden* (1992) de Stuart Moulthrop. Se trata de obras digitales creadas fuera de línea mediante softwares como Storyspace o Director, precursoras de las que pocos años después podrán navegarse en línea, y que en esta tesis se subsumen a la etiqueta “literatura digital”.

Es también a comienzos de la década de 1990, y en el contexto de integración incipiente del ordenador en la vida cotidiana, cuando Brenda Laurel publica su obra *Computers as theatre* (1993). Laurel compara seis elementos cualitativos presentes en las obras dramáticas de base aristotélica con los que se detectan en la interacción persona-ordenador (IPO):

Elemento cualitativo del ordenador	Características
acción	del ordenador y el usuario
carácter	predisposiciones y rasgos, incluidos agentes de origen humano e informático
pensamiento	procesos internos inferidos que llevan a elegir, de origen humano e informático
lenguaje	selección y distribución de signos, incluidos visuales, verbales, sonoros
melodía (o patrón)	percepción placentera de un patrón en los fenómenos sonoros
espectáculo (representación)	dimensiones sensoriales de la acción representada: visuales, auditivas, cinestésicas, táctiles y puede que otras

Tabla 4. Seis elementos cualitativos del ordenador que poseen base aristotélica, elaboración propia a partir de Laurel, 1993: 49-65.

La autora halla paralelismos entre las obras de teatro y el ordenador respecto a cada uno de estos seis elementos, con la salvedad de que los ordenadores funcionan mediante la combinación de acciones del ordenador y acciones del usuario en la ejecución de los códigos de los programas. En definitiva, Laurel considera que el ordenador ofrece “representación (mímesis) de acciones con agentes de origen tanto humano como informático” (Laurel, 1993: 47).

Según Laurel, la capacidad mimética de los ordenadores entronca con el teatro experimental participativo que cobró fuerza en la década de 1960, con los experimentos pioneros en cine (Magic Lantern, 1967) y con la televisión interactiva (sistema QUBE, 1977), por lo que plantea que no se circunscriban a aplicaciones rutinarias pensadas para automatizar procesos de trabajo como son la generación y procesamiento de documentos.

Laurel considera que el ordenador puede acabar ampliando elementos dramáticos clave como la trama o la cohesión causal, por lo que exige un diseño informático más concienzudo que no acabe generando obras sin sentido. En otras palabras, la autora parece indicar que el ordenador ha de fomentar la experimentación a partir de las fórmulas aristotélicas.

Mientras Brenda Laurel concentra su reflexión en la comparativa entre ordenador y dramaturgia aristotélica, George Landow compara específicamente el hipertexto con la propuesta aristotélica. Mientras Laurel conecta el teatro con el diseño de interacción, Landow adopta un enfoque más teórico que conecta el hipertexto con la Teoría Crítica planteada por autores postestructuralistas como Barthes (respecto a la noción de “texto escribible” en oposición a “texto legible”, y a la de “muerte del autor”) o Derrida (respecto a la idea del “decentrado” del texto).

Sin aparentemente contagiarse del pesimismo de Theodor Nelson, en *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* [(1992) 1995] Landow describe diversas formas de reconfiguración ejercida por el hipertexto:

Tipo de reconfiguración hipertextual	Características
del texto	del texto al hipertexto: texto abierto
del autor	menos control, colaboración
de la narrativa	cuestionamiento aristotélico a través del hipertexto y sus antecedentes analógicos
de la educación literaria	del enseñante, estudiante, la evaluación y el estudio en base a las reconfiguraciones previas

Tabla 5. La reconfiguración hipertextual, elaboración propia a partir de Landow, [(1992] 1995): 51-201.

Hipertexto se ha revisado y ampliado en dos ediciones: *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary critical theory and technology* (1997) e *Hipertexto 3.0: la teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización* [(2006), 2009]. Estas revisiones conservan los vínculos con la Teoría Crítica y los tres tipos de reconfiguración del hipertexto, pero tienden a incorporar análisis sociopolíticos donde entran en juego los usos sociales de Internet y las posibilidades de alfabetización digital mediante estructuras hipertextuales.

En su ensayo *Digital art* (2003), la comisaria Christiane Paul corrobora las capacidades asociativas y de diálogo entre lectores y autores que Landow atribuye al hipertexto, aunque advierte:

La hiperficción tiende a ocultar las relaciones de causa y efecto y exige estructuras que funcionen como herramientas de orientación para el lector, como metáforas subyacentes: la ausencia de un final físico, de una última página, constituye un desafío único del (...) hipertexto. Puede que los lectores abandonen el texto si no logran darle clausura por sí solos (Paul, 2003: 194).

Pero para cuando Paul expresa sus críticas, las ideas hipertextuales de Landow se han visto confirmadas por otros autores. Ya en la compilación *Teoría del hipertexto* [(1994] 1997] figuran contribuciones de teóricos como Espen Aarseth (quien se convirtió en uno de los fundadores de la tendencia ludológica en el estudio de los juegos); Gregory

Ulmer (pionero en los estudios de alfabetización digital o *electracy*) o de investigadores que basculan entre la teoría y la práctica artística hipertextual, como J. J. Yellowlees Douglas o el ya citado Stuart Moulthrop.

El capítulo elaborado por Aarseth en *Teoría del hipertexto* (“No linealidad y teoría literaria”) supone un adelanto de su obra *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997). En *Teoría del hipertexto*, Aarseth propone la noción de “cibertexto” (del griego *kybernetes*, timonel¹⁸) y no de “hipertexto” para dar cabida al conjunto de manifestaciones literarias, tanto analógicas como digitales, de carácter rupturista.

Algunos ejemplos (en parte ya citados en este subapartado) son los *Caligramas* de Apollinaire; *Composition nº 1* de Marc Saporta, los “mil millones de poemas de Raymond Queneau” (integrante de OULIPO)¹⁹ o *Afternoon: a story* de Michael Joyce ya en el ámbito de la literatura digital.

En *Cybertext*, Aarseth define el cibertexto como una forma de literatura ergódica (del griego *ergon*, trabajo, y *hodos*, camino):

En literatura ergódica, se exige un esfuerzo no trivial para que el lector atraviese el texto. Si la literatura ergódica tiene que entender un concepto, también tiene que haber literatura no ergódica, donde el esfuerzo de atravesar el texto es trivial (Aarseth, 1997: 1).

En la literatura no ergódica, el esfuerzo es el del movimiento ocular y el pasar las páginas. En la literatura ergódica, la máxima expresión es la interactividad.

Junto con Susana Pajares-Tosca, Aarseth constituirá a principios del 2000 una de las figuras visibles del Center for Computer Games Research danés donde estudiaron algunos de los principales ludólogos de la década pasada: Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Miguel Sicart, etc.

¹⁸ El término “cibernética” fue acuñado por Norbert Weiner en *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine* (1948). La denominación “ciberespacio” predominó en la década de 1990, así como otras metáforas náuticas como la de la “navegación”, que se sigue empleando actualmente.

¹⁹ Véase Queneau (1961) 2003: 149-169.

La noción de cibertexto que esboza Espen Aarseth ya tiene en cuenta ciertas formas de ficción interactiva y rasgos lúdicos. El lector de cibertexto tiende a considerarse como jugador, y el cibertexto en términos de “mundo de juego” (*gameworld*), por lo que el cibertexto se desplaza desde el espectro literario al estudio específico de los (video)juegos, considerados los cibertextos interactivos por excelencia.

Como veremos en las **Filiaciones Videográficas**, los (video)juegos se desmarcan de los (ciber)textos (más) literarios porque el elemento común a todos los juegos (digitales o analógicos) es la existencia de reglas y no necesariamente de elementos que permitan hablar de ellos como narraciones.

Teniendo en cuenta el análisis dramático de Brenda Laurel y el desarrollo del hipertexto y el cibertexto a manos de George Landow y Espen Aarseth, respectivamente, Janet H. Murray plantea en *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* [(1997) 1999] cuáles son los rasgos principales de los entornos digitales.

Tomando como punto de partida la idea de la “holocubierta” o entorno de simulación dramática que aparece en la serie televisiva *Star Trek*, Murray [(1997) 1999: 93-101] identifica cuatro propiedades de los entornos digitales divididas en dos pares:

1. Su carácter sucesivo (*procedural*) y participativo hace que los entornos sean interactivos.
2. Su carácter espacial y enciclopédico hace que los entornos sean inmersivos.

Aunque la noción de “inmersión” entendida como “estar absorbido por algún interés o situación” se remonta en inglés a la década de 1640, a menudo ha quedado oscurecida por la noción de “suspensión de incredulidad” acuñada por el poeta Samuel T. Coleridge en 1817, y aplicada tanto a literatura como a medios audiovisuales.

Históricamente, la inmersión parece reservarse para retablos en pintura, o panoramas en las formas protocinematográficas, hasta el desarrollo del “cine expandido” que veremos en las **Filiaciones Cinematográficas**. Pero, como ya ha planteado Brenda Laurel, todo ordenador suscita una interacción directa con el usuario que permite reivindicar la noción de inmersión.

Asimismo, Murray sustituye el término “cibertexto” de Aarseth por el de “ciberdrama”. El término “ciberdrama” abarca tanto la posibilidad de crear teatro interactivo como de explorar obras en solitario como los videojuegos. La autora establece tres rasgos estéticos clave para los ciberdramas:

Rasgo estético del ciberdrama	Características
inmersión	transportación en la narrativa, más intensa que suspensión de la incredulidad
(capacidad de) actuación (<i>agency</i>)	acción (del usuario) que tienen consecuencias en la narrativa
transformación	creación y modificación de contenido narrativo (del ordenador)

Tabla 6. Rasgos estéticos de los ciberdramas, elaboración propia a partir de Murray, 109-193.

La autora cree que estos rasgos ya se encuentran en sus antecedentes literarios y audiovisuales “multilineales o multiformes” donde se presenta “una única situación o argumento en múltiples versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia corriente”[Murray (1997), 1999: 41-42].

Para Murray, el máximo exponente literario “multilineal o multiforme” es “El jardín de los senderos que se bifurcan” de Borges, que hemos citado al comienzo de este subapartado. Asimismo, en cine la autora destaca como filmes multilineales *Qué bello es vivir* (1946) de Frank Capra, *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa o *Atrapado en el tiempo* (1993) de Harold Ramis.

Murray no distingue entre linealidades múltiples y la no linealidad de un solo camino narrativo, pero afirma que los rasgos estéticos presentes en los ciberdramas y sus antecedentes se renovarán al combinarse.

Partiendo de los ejes conceptuales de inmersión e interactividad que ya había trabajado Janet Murray, así como de las consideraciones en torno a la literatura ergódica que hemos visto en Espen Aarseth, Marie-Laure Ryan describe *La narración como realidad virtual* [(2001) 2004]. En esta investigación, la autora extrapola la experimentación literaria al ordenador.

Ryan basa el eje inmersivo en el análisis narratológico cognitivista (filosófico y psicológico²⁰), y lo resume en tres aspectos: espacial o [de] respuesta al decorado, temporal o [de] respuesta al argumento, y emocional o [de] respuesta al personaje [Ryan, (2001) 2004: 52]]

Asimismo, la autora basa el eje interactivo en la noción de “texto ergódico” que, a partir de Aarseth, vincula cibertexto y esfuerzo. La autora identifica dos tipos de interactividad: la selectiva o basada en opciones preestablecidas, y la productiva o generadora de modificaciones. Las distintas formas y niveles de interactividad que detecta Ryan en un análisis de textos digitales suscitan una clasificación de textos entre ergódicos y no ergódicos, interactivos o no.

Tipo de texto	Ejemplo
texto ergódico interactivo no electrónico ²¹	textos literarios impresos no lineales o multilineales, como <i>Rayuela</i>
texto no ergódico interactivo no electrónico	interactividad selectiva como el padre y el niño cuando el primero cuenta un cuento, o en una conversación

²⁰ Véase el comentario de la autora de esta investigación sobre esta obra de Ryan en Herrera, 2009: 50-56.

²¹ Para Ryan, “electrónico” significa lo que en esta investigación se denomina “digital”. Véanse asimismo las notas 1 y 39.

texto ergódico interactivo y electrónico	interactividad selectiva del hipertexto literario, en formas de poesía electrónica o en la navegación en red; interactividad productiva del drama (teatro) interactivo, de los proyectos colaborativos en línea y de los juegos MUDs (<i>multi-user dungeons</i>) y MOOs (<i>MUDs, object-oriented</i>)
texto no ergódico interactivo y electrónico	interactividad selectiva de datos textuales como los catálogos bibliotecarios; interactividad productiva de las conversaciones electrónicas como los chats
texto ergódico no interactivo pero electrónico	poesía electrónica reactiva, que solo se activa cuando interviene el usuario o interactor
texto no ergódico y no interactivo, pero electrónico	texto emitido por televisión, versiones digitales de textos impresos
texto ergódico ni interactivo ni electrónico	textos e instalaciones que siempre producen resultados nuevos al reaccionar ante el entorno (“generativos”).
texto ni ergódico ni interactivo ni electrónico	textos literarios clásicos

Tabla 7. Tipos de textos ergódicos y no ergódicos, y ejemplos correspondientes, elaboración propia a partir de Ryan, (2001) 2004: 251-254.

La clasificación previamente resumida contempla rasgos interactivos en textos no ergódicos y no electrónicos, así como rasgos no interactivos en textos ergódicos y electrónicos. En otras palabras, ni la interactividad nace exclusivamente al interactuar con el ordenador, ni está presente en todas las interacciones con él (interacción es participación, pero interactividad implica algún tipo de cambio²²).

²² Esta investigación utiliza el adjetivo “reactivo” para referirse a aquellas interacciones con el ordenador que requieren de la participación del usuario para suscitar algún tipo de respuesta por parte de la máquina, pero no permiten modificaciones al usuario. La interactividad se reserva para interacciones que permiten al usuario introducir manipulaciones y cambios en una determinada interfaz, pese a que los límites entre “reactivo” e “interactivo”, considerando que toda obra informática está necesariamente “programada”, son difusos. Véase asimismo la nota 37.

Considerando las tipologías anteriores, Ryan cree que la virtualidad del ordenador puede servir para explotar creativamente rasgos ya presentes en la llamada “literatura experimental”:

Rasgos prominentes de la literatura experimental trasladados al ordenador

El texto como antiobjeto, o la obra que no puede ser releída.

Aportas al texto tanto como obtienes de él.

Lectura como proceso incompleto y selección al azar.

El texto como palimpsesto.

Literalizar la noción del espacio textual.

La inestabilidad del significado (un proyecto virtual).

Tabla 8. Rasgos de literatura experimental analógico explotables en el ordenador, elaboración propia a partir de Ryan, (2001) 2004: 322-323.

A modo de ejemplo, la autora cita como ejemplo de “espacio textual” reciente el proyecto artístico *Legible city* de Jeffrey Shaw (1989-1991), donde se recorría una ciudad textual a lomos de una bicicleta estática.

La proliferación de la informática en la cultura, el trabajo y el entretenimiento a finales del siglo xx abre las puertas a que las creaciones hipertextuales, cibertextuales, ciberdramáticas o ergódicas puedan difundirse entre las nuevas generaciones ilustradas, cuya alfabetización no pasa solamente por la lecto-escritura analógica sino también por la capacitación digital, esto es, por el acceso, uso y dominio de las herramientas y tecnologías digitales vigentes para generar y compartir contenidos.

Como resume Florian Cramer en *Words made flesh: code, culture, imagination* (2005), y siguiendo una temática conectada a las *Escrituras nómades* de Belén Gache, pero que profundiza más en la textualidad (literal y literaria) del código informático:

La historia cultural de la informática muestra que es tan rica y contradictoria como cualquier otra forma simbólica. Abarca opuestos. Los algoritmos como herramientas en oposición a los algoritmos como material de juego y especulación estética; la informática como funcionamiento interno de la naturaleza (como en el pensamiento pitagórico) o de Dios (como en la cábala y la magia) en oposición a la informática como cultura y medio de reflexión cultural (a partir de OULIPO y las culturas hacker de la década de 1960); la informática como medio de abolir la semántica ([Max] Bense) en oposición a un medio de estructurar y generar semántica (como en el lulismo y la inteligencia artificial); la informática como medio de generar totalidad (Quirinus Kuhlmann) en oposición a una manera de deshacer las cosas ([Tristan] Tzara, cut-ups); el software como libertad ontológica (GNU) en oposición al software como esclavización ontológica (Netochka Nezvanova); la informática extática (Kuhlmann, Kabbala, Burroughs) en oposición a la racionalista (de Leibniz a Turing) en oposición a la patafísica como parodia de la informática tanto racionalista como irracionalista (OULIPO y la psicogeografía); el algoritmo como expansión (lulismo, arte generativo) en oposición al algoritmo como limitación (OULIPO, net.art); el código como imaginación caótica (JODI, trabajo del código) en oposición al código como descripción estructurada del caos (Tzara, John Cage)". (Cramer, 2005: 126).

Filtrada por la omnipresencia de los ordenadores (conectados en línea), la consolidación de diversas formas de literatura digital a finales del siglo xx y principios del XXI se lleva a cabo no solo a través de la práctica artística, sino también de iniciativas académicas como el *Laboratoire Paragraphe* de la Université de Paris VIII o el grupo *Hermeneia. Estudis literaris i tecnologies digitals* de la Universidad Barcelona, que acoge una antología de obras literarias digitales.

De entre todas las iniciativas destacamos la fundación en 1999 de la Electronic Literature Organization, que reúne a un comité internacional de profesores y artistas centrados en lo que denominan "literatura electrónica" (*electronic literature* o *e-lit*)²³.

²³ Véanse las notas 1, 21 y 39 respecto a la denominación "digital".

Según la descripción que ofrecen en su web, se trata de “obras con aspectos literarios destacados que aprovechan las capacidades y contextos proporcionados por un ordenador solo o un conjunto de ordenadores en red” (Electronic Literature Organization: About).

Formas principales de literatura electrónica (*electronic literature*)

La ficción y poesía hipertextual, dentro y fuera de la web.

La poesía cinética presentada en Flash y que también utiliza otras plataformas.

Las instalaciones de arte informático que piden a los espectadores que lean, o que poseen aspectos literarios.

Los personajes que conversan (*chatterbots*).

La ficción interactiva [que hemos visto en este mismo subapartado al mencionar los inicios de los juegos digitales textuales].

Las novelas que adoptan la forma de correos electrónicos, mensajes SMS o blogs.

Los poemas e historias generados por ordenador, interactivos o basados en parámetros iniciales

Los proyectos de escritura colaborativa que permiten a los lectores participar en el texto de una obra.

Las performances literarias en línea que desarrollan nuevas formas de escritura

Tabla 9. Formas de “literatura electrónica” (e-lit) o digital según la Electronic Literature Organization: About, 1999-2013.

A partir de los tipos de “literatura electrónica” que contempla, The Electronic Literature Organization ha publicado dos volúmenes de su Electronic Literature Collection (ELC). Teniendo en cuenta que estos volúmenes reúnen epígonos digitales literarios que se solapan con el contexto postmediático (donde confluyen varios lenguajes en línea, y la referencia literaria es más contextual que exclusiva), la descripción de ELC se tendrá en cuenta en las **Filiaciones Postmediáticas** de este capítulo, y se aplicará a esta misma vertiente en los **Estudios de Caso** (Capítulo 3).

IC 14

Este subapartado de **Filiaciones Literarias** ha trazado un recorrido desde la inestabilidad e hibridación de los géneros literarios, destacando los cambios operados en la novela (Modernismo anglosajón, Nouveau Roman, collage y cut-up) y la poesía (visual, estudiada por Molas y Bou) vinculados a las vanguardias y neovanguardias históricas.

IC 15

A continuación se han pormenorizado los aspectos del ensayo *Escrituras nómades* de Belén Gache, que recorre las “literaturas no lineales en la historia de la literatura” hasta sus equivalentes digitales, enlazando así con la noción de hipertexto literaria (Jorge Luis Borges, OULIPO) y técnica (Theodore Nelson), así como de Internet (de nuevo Borges), pasando por el desarrollo de los primeros (video)juegos textuales (ficción interactiva) hasta las Teorías Críticas hipertextuales (George Landow, Christiane Paul).

IC 16

Landow atribuye cualidades transgresoras al hipertexto en términos de obra, autoría y lector, mientras Brenda Laurel habla de cualidades dramáticas del ordenador. A estos autores se suman los estudios del cibertexto (Espen Aarseth), el ciberdrama (Janet Murray) o el texto ergódico (Marie-Laure Ryan), todos ellos centrados en clasificar la literatura digital como objeto de creación y estudio, que ya no es solamente textual pero sigue siendo literatura.

IC 17

Los antecedentes de digitalización masiva de la literatura ya descritos en Gache se han redondeado con las aportaciones pasadas y presentes sobre el código creativo desgranadas por Florian Cramer en *Words made flesh* y la presentación de los proyectos vigentes de la Electronic Literature Organization que se desarrollarán en las **Filiaciones Postmediáticas**.

2.2.2. Filiaciones Cinematográficas

Dos de los primeros filmes proyectados en la historia del cine, la *Salida de la fábrica Lumière* y la *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat* (1895), se encuentran marcados por el tono, la estética y la voluntad documental, es decir, de aprehensión y representación de la realidad circundante. A esta tendencia documental se puede oponer un cine espectacular que encarnan los filmes pioneros de George Méliès (registrados entre 1896 y 1913), más teatrales (representables como ficciones) y teatralizados (efectistas).

La oposición entre la tendencia documental y la espectacular que acompaña al primer cine francés puede extrapolarse a la dicotomía entre la sobriedad de los naturalismos, realismos y neorrealismos europeos posteriores y la inclinación popular y lúdica de la cinematografía estadounidense, que se inicia con los nickleodeons o primeras salas de proyección populares y que se ha desarrollado mayoritariamente a través de la industria de Hollywood.

Tanto en el contexto europeo como en el americano, la tradición literaria aristotélica ha marcado una orientación narrativa persistente en el cine, espoleada según resume Jacques Aumont por cuestiones de orden fenomenológico e ideológico:

(...) el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de ese objeto (...). Toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por su ostentación (...). Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado (...). [T]oda historia, toda ficción, puede reducirse a un camino de un estado inicial a un estado terminal... [Aumont, (1983) 1985: 90-91].

(...) Salir de este relativo gueto [de la atracción de feria] exigía que el cine se colocara bajo los auspicios de las "artes nobles" que eran, en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela, y tenía que demostrar de alguna manera que también podía contar historias "dignas de interés". (...) Por tanto, para poder ser reconocido como un arte, el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas [Aumont, (1983) 1985: 91].

Así, Aumont señala que toda representación audiovisual tiende a entenderse como narración, y que la sofisticación y culturización cinematográfica se basó en imitar los lenguajes artísticos de carácter más narrativo. Pero es necesario establecer dos importantes salvedades para comprender por qué resulta simplista entender el cine como un conjunto de narrativas unitarias, cohesionadas y lineales:

1. La proyección cinematográfica se basa en una sucesión de fotogramas, unidades separables, combinables y desmontables que se aproximan a la realidad pero que la construyen y reconstruyen mediante procesos manuales (en los inicios del celuloide) o digitales (en las mesas de edición visual actuales basadas en "líneas de tiempo").

La percepción de continuidad y movimiento donde en realidad no la hay es posible gracias a la combinación de los fenómenos de persistencia de la visión y movimiento beta, y de la grabación y proyección de imágenes a velocidades que generan tal percepción. Tal y como propone Sean Cubitt en *The cinema effect*, donde "deconstruye" tanto el dispositivo cinematográfico como la teoría narrativa cinematográfica que elaboró Christian Metz:

La narrativa (...) no es una cualidad esencial del film, sino tan solo una cualidad potencial y secundaria que surge de la producción del tiempo en la diferenciación dentro y entre fotogramas. Este malentendido lleva a un error más grave, que consiste en dotar a la maquinaria cinematográfica discreta de los atributos ilusorios del flujo continuo. Pero es precisamente la falta de continuidad, la fragmentación del flujo en paquetes diferenciados y administrables, lo que no solamente permite al cine circular y que se perciba que circula, sino también, como inestabilidad interna, lo que produce la posibilidad de la narrativa como modo discursivo, una de entre las muchas relaciones que produce el cine (...) (Cubitt, 2005: 38).

2. Y así, que la construcción de narrativas supone una de múltiples opciones de registro de la realidad en movimiento, si bien en muchos casos preponderante. Como reitera Mary Ann Doane en *The emergence of cinematic time*:

El problema que el cine tiene que abordar a principios de siglo es precisamente su capacidad de registrar la singularidad. El cine tiene que enfrentarse a la difícil tarea de

dotar a lo singular de significado, de generar un evento en un medio diseñado para registrar, sin predilecciones, todos los momentos. No resulta sorprendente, según este punto de vista, que el cine adopte la narrativa como modo principal de hacer legible el tiempo. Pese al predominio de la realidad en la primera década del cine, pese a la fascinación excesiva por la relación de la cámara con el “tiempo real” y el movimiento, la narrativa no tarda en convertirse en el método dominante de estructurar el tiempo. Nacido de la aspiración de representar o almacenar tiempo, el cine tiene que conformarse con producir el tiempo como efecto (Doane, 2002: 67).

Por lo tanto, ni tiene que existir una concepción hegemónica y exclusiva del cine como articulador de discursos narrativos, ni es necesario que el cine se decante en el debate histórico entre “los que creen en la realidad” [Bazin, (1958-1963) 2012] “y los que creen en la imagen” [Eisenstein, (1942) 1997; (1949) 1998]. El registro de la realidad como espacio sobrio, único, vigilante se combina desde los inicios del cine con la investigación sobre la fantasía, la ensoñación, los estados alterados de conciencia. Como afirmó el cineasta experimental neoyorquino Amos Vogel en *Subversive art*:

La subversión en el cine empieza cuando el cine se oscurece y la pantalla se ilumina. Pues el cine es un lugar de magia donde los factores psicológicos y ambientales se combinan para crear una apertura al asombro y la sugestión, y una liberación del inconsciente. Es un altar donde los rituales modernos basados en recuerdos atávicos y deseos subconscientes se representan en la oscuridad y aislamiento del mundo exterior [Vogel, (1974) 2005: 9].

Del “significante imaginario” de Christian Metz [(1974) 2001] a las exposiciones *El efecto del cine. Ilusión, realidad e imagen en movimiento* (Caixaforum Madrid y Barcelona, 2011) e *Insomnia* (Fundación Tàpies, Barcelona, 2013), el cine ha contemplado todo aquello que no tiene cabida dentro de la noción de racionalidad moderna y que no obstante pertenece a la experiencia humana y por ende a la representación de la realidad. Como defiende Tomás Facundo en *Escrito, pintado: dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo*:

Méliès se ocupó de de la elaboración de la superficie de la pantalla, de la decoración y los trucos visuales capaces de atraer la fascinación de las miradas; la historia que contaba desempeñaba un papel secundario en relación con esos núcleos centrales.

Pero ¿acaso la elaboración de la visión no es una estructura significativa? Y la yuxtaposición ¿no es un sistema de montaje? Sólo desde el desconocimiento de ese polo complementario del relato fílmico, desde una miope valoración exclusiva de las articulaciones narrativas, pueden entenderse ciertas corrientes de la actual crítica cinematográfica que tienden a denigrar la construcción superficial de la pantalla, tachando el desarrollo de los efectos especiales de “trucos de feria”, como si con ello rebajaran su importancia, olvidando que el surgimiento del cine es un truco de feria y que su capacidad ilusionista está en la base de cualquier relato (...) (Facundo, 2005: 369).

Así pues, como se ha explicado en la tercera de las críticas de Sean Cubitt en las **Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa** de este capítulo, no es necesario identificar una antinarrativa absoluta a la que oponer la narrativa aristotélica.

Al modelo narrativo que explica una historia en imágenes con planteamiento, nudo y desenlace puede oponerse un análisis ponderado de los diversos niveles narrativos o modos de representación como los desarrollados por Noël Burch: recordemos que la concepción de la narrativa como convención opresora atribuida a cineastas y teóricos experimentales como Malcolm Le Grice puede constituir otra convención de la cual también hay que protegerse.

El estudio de los modos de representación cinematográficos desarrollado por Noël Burch en *Praxis del cine* [(1968) 1985] y *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico* [(1991) 2008] supone atribuir determinados rasgos estéticos y discursivos a conjuntos de películas, en general pertenecientes a un mismo periodo temporal.

Modo de representación	Cronología	Características
primitivo (MRP)	nacimiento del cine-1912	encuadre fijo, ausencia de continuidad en el montaje, falta de clausura del relato y de la persona clásica
institucional (MRI)	1912-1960	encuadre móvil, combinación de montajes (predomina el continuo), estructural causal lineal transparente, clausura narrativa
moderno (MRM)	1960-mediados de 1970	ruptura con modos anteriores, saltos de eje, ruptura de la cuarta pared, ausencia de estructura aristotélica tripartita

Tabla 10. Los modos de representación cinematográfica, elaboración propia basada en Burch, [(1968) 1985] y Sánchez Noriega (2002).

No obstante, los modos de representación se solapan, y en ocasiones destacan películas que rompen con la tendencia dominante y son capaces, tomando prestado el vocabulario narratológico de Burch, de superar “umbrales diegéticos”²⁴ considerando como tales algunos más evidentes como la incorporación del sonido y el color, aunque otros pueden ser más sutiles.

Estas concepciones elaboradas por Burch y continuadas y desarrolladas por sus seguidores como José Luis Sánchez Noriega contemplan una progresión cinematográfica en la que distintos modos de representación se oponen a la narrativa clásica representada por el modo de representación institucional, que supone la máxima expresión aristotélica. Esta visión interpreta en positivo que el encabalgamiento de los diversos modos de representación implique la superación de las “limitaciones” de cada uno de ellos.

²⁴ Véase Burch, (1991) 2008: 243-268.

Sin embargo, la clasificación diferenciada entre modos de representación primitivo, institucional y moderno también puede examinarse para enriquecer la comprensión de la historia cinematográfica.

José Enrique Monterde matiza la sistematización de los tres modos de representación basándose en la premisa de Youssef Ishaghpour de que “el cine comienza como arte primitivo y moderno a la vez, antes de alcanzar una forma clásica” (Monterde, 1996: 38), y articula su argumentación como sigue:

El cine es moderno desde sus propios orígenes, en la medida en que sin duda se convierte en uno de los paradigmas de la modernidad, no sólo artística sino también social e ideológica; pero simultáneamente fue primitivo, dado que tuvo que articular con notable rapidez su propia narratividad o su “escritura” audiovisual, no desde la nada sino desde ese “denso capital estético” del que habla [Román] Gubern (...): esto es, tomando prestados múltiples elementos de las formas narrativas, plásticas y espectaculares vigentes en el siglo xx, aunque muchas veces remontables a épicas anteriores (y que podrían ir desde la preceptiva dramática de raíz aristotélica hasta la novela naturalista, pasando por el sistema de representación perspectivo del humanismo renacentista o las mezcladas tradiciones de las diversas formas espectaculares nacidas a lo largo del siglo xviii). Del resultado de esa articulación del dispositivo cinematográfico, en la senda de la narratividad y la representación, surgirá lo que buenamente consideramos el cine clásico (Monterde, 1996: 19-20).

Asimismo, Monterde insiste en la necesidad de abordar el análisis de la modernidad cinematográfica de forma sincrónica y vinculada al modo de representación Institucional, lo cual también pide para un modo de representación alternativo (MRA) donde encajen las vanguardias históricas, estéticas e ideológicas.

No obstante, hay que destacar que el autor se resiste a asimilar vanguardia y modernidad. Monterde detecta “extremismo formal y conceptual” en las vanguardias, llegando a hablar incluso de “aiconidad” y “anarratividad”, por lo que cree que el MRA ha derivado “en el campo del vídeo-arte y en las tendencias minimalistas o conceptualistas” (Monterde, 1996: 22-23), mientras que la modernidad ha seguido su curso en un proceso recurrente de ruptura con la hegemonía clásica, consolidación del discurso moderno y asimilación al clasicismo.

Peter Wollen ya había abonado la visión “rupturista” de la modernidad cinematográfica que presenta Monterde. En su artículo “Godard and Counter-Cinema: Vent d’Est” (1972), Wollen atribuye siete pecados capitales al cine “dominante” de Hollywood que se ven contrarrestados por las siete virtudes del “contracine” encarnado por los filmes de Jean-Luc Godard:

“Contracine” de Jean-Luc Godard	Cine “dominante” de Hollywood
intransitividad narrativa	transitividad narrativa
distanciamiento	identificación
primer plano	transparencia
múltiples diégesis	diégesis única
apertura	cierre
asencia de placer	placer
realidad	ficción

Tabla 11. Los siete pecados del cine de Hollywood contrapuestos al contracine de Godard según Wollen, 1972.

Esta visión maniquea de Wollen respecto a los modos de representación presupone que toda ficción es un acto de falsedad que impone la ideología (burguesa). Pero el choque entre las perspectivas de cine y contracine sugiere el ciclo de modernidad cinematográfica recurrente propuesto por Monterde, donde cine moderno y cine clásico se necesitan mutuamente para existir.

Otros autores han mostrado una visión multiforme de la modernidad cinematográfica que sugiere matices en la concepción de estructuras y discursos narrativos. En su *Narración en el cine de ficción* [(1985) 1996], David Bordwell identifica dos tipos de estructuras de experimentación narrativa dentro de lo que denomina “cine de arte y ensayo”:

1. La narración histórico-materialista, que ejemplifica la filmografía de Sergei Eisenstein.
2. Y la denominada “narración paramétrica”, basada en el estructuralismo y el serialismo musical.

En la *Narración en el cine de ficción*, Bordwell se concentra en explicar e identificar las “estructuras paramétricas” en filmes modernos como *Godard Vivre sa vie* (1962) de Jean-Luc Godard) o *Pickpocket* (1959) de Robert Bresson. Bordwell cita al compositor Pierre Boulez cuando comenta que, en el serialismo (y por extensión, en la narración paramétrica), la pieza es sólo “un tipo de fragmento posible, extraído de cientos de posibles variantes de los parámetros escogidos” [Bordwell, (1985) 1996: 227]. Esta faceta también se ejemplifica con la *Composition nº 1* de Marc Saporta que se ha mencionado en las **Filiaciones Literarias**. No obstante, según Bordwell el cine paramétrico florece en la modernidad pero no se circunscribe a ella:

Es significativo que a los representantes más celebrados de la estrategia paramétrica “concisa” –Dreyer, Ozu, Mizoguchi y Bresson- se les considere, a veces, como creadores de películas misteriosas y místicas. Es como si un estilo autoabastecedor evocase, en sus extremos, fantasmas esquivos de connotación, mientras el espectador intenta comprobar un significado tras otro en la imperturbable estructura. El reconocimiento del orden provoca la búsqueda del significado. Los esquemas no cinematográficos, frecuentemente religiosos, pueden, pues, utilizarse como motivación del funcionamiento estilístico. Es posible recuperar estas películas en términos de arte y ensayo, evocando la subjetividad o el comentario autoral para explicar hechos estilísticos aislados. Pero una razón para sostener la posibilidad de la narración paramétrica es que señala hacia los límites de las normas extrínsecas del filme de arte y ensayo –límites, ya hemos visto, de insipidez y banalidad- y nos permite conocer la riqueza de la textura que opone resistencia a la interpretación [Bordwell, (1985)1996: 290].

Tanto en los planteamientos del contracine de Peter Wollen como en la narración paramétrica propuesta por David Bordwell hay dos preguntas implícitas:

1. ¿Qué papel tiene la intertextualidad en el cine que, según Wollen, ha “pecado”? Es decir, ¿hasta qué punto el cine hegemónico o institucional no dialoga, homenaja, recuerda, cuestiona u obvia sus antecedentes, aunque no sea de manera expresa?
2. ¿Cuál es la estructura subyacente tras el cine paramétrico detectado por Bordwell? Considerando que la selección paramétrica oculta “una serie de planos que, como las series de música, sólo puede inferirse” [Bordwell, (1985) 1996: 299].

Estas características de intertextualidad y estructura subyacente prefiguran lo que Noël Carroll denominará un “cine de alusión” (1982), un cine mediante el cual se alude a estructuras y arquetipos dominantes recurriendo a imágenes irónicas, nostálgicas, estéticas, o revulsivas incluso.

La alusión cinematográfica constituye uno de los rasgos de lo que pasará a denominarse cine postmoderno, y que suele situarse cronológicamente a partir de las décadas de 1970 y 1980. Noël Burch no desarrolla este posible modo de representación, que resulta problemático y escurridizo en la medida en que se define respecto a un modo de representación previo, en este caso el moderno.

Si autores como José Enrique Monterde reconocen la necesidad de establecer un estudio sincrónico de los modos de representación para contemplar su coexistencia y posibles combinaciones hasta el periodo moderno, la representación postmoderna parece reflejar el paroxismo de tal fenómeno.

José Luis Sánchez Noriega ofrece una visión convulsa del modo de representación posmoderno, propia de un contexto de nihilismo y descreimiento ideológico, del fin de la Historia y de estetización por encima de valores éticos, que genera múltiples formas narrativas:

(...) [Vicente] Molina Foix señala tres rasgos identificativos (la desaparición de un cine referencial, la fragmentación del cuerpo de la narración y la relativización de patrones ideológicos o morales) y considera que hay un cine posmoderno europeo más cultista y ritual, representado por Peter Greenaway, Leos Carax, Aki Kaurismaki o Joao Botelho,

y otro de tipo kitsch post-modern norteamericano-canadiense, donde se ubicarían Alan Rudolph, Hal Hartley, Atom Egoyan o Quentin Tarantino. No resulta fácil encontrar elementos comunes a cineastas tan diversos (...), pero parece evidente un mismo espíritu desmitificador de todo discurso y hasta de todo relato, lo que frecuentemente se plasma en tratamientos humorísticos y paródicos, que tiene como consecuencia narraciones desvertebradas por exceso o por defecto, sujetas a interpretaciones opuestas y hasta a la suspensión sobre cualquier interpretación. (...) Otros autores, como Steve Connor, amplían la preocupación postmoderna a obras que cultivan la nostalgia hacia filmes del pasado, como las de George Lucas *American graffiti* (1973) y *La guerra de las galaxias* (1976), y a relatos que se caracterizan por la discontinuidad temporal, la heterogeneidad genérica, la hibridación de estilos, la polifonía de voces o la mezcla de elementos cotidianos con otros grotescos o inquietantes como, entre otras, *Blade runner* (Ridley Scott, 1982), *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) y *Terciopelo azul* (David Lynch, 1986). Por su parte, Patricia Mellencamp indica a propósito de *The man who envied women* (Yvonne Rainer, 1985) que rechaza las dicotomías, incluida la división de sexos, y desafía “las premisas definitivas de la cultura moderna: la centralidad del autor/genio masculino común, la homogeneidad del preciado objeto de Arte y la distinción sagrada, atrincherada entre éste y la cultura de masas o popular (Sánchez Noriega, 2002: 271).

En este sentido, un film que tiende a catalogarse como postmoderno es *Blade runner* (1982) de Ridley Scott, que traslada las convenciones del género negro detectivesco a un sombrío escenario de ciencia-ficción y fábula metafísica y no ofrece (por lo menos en la versión del director) un final feliz.

Pero la estructura tripartita que mantiene este film, extraída directamente del cine clásico, nos recuerda que toda forma de cuestionamiento del paradigma tiende a contener parte del paradigma, que no existen modos de representación puros y que el clasicismo entendido como modelo continuista aristotélico funciona como eje recurrente al que se plantean múltiples variaciones.

Asimismo, la breve disección de los modos de representación estudiados por Burch y autores posteriores nos sirve para situar las alternativas contemporáneas al cine comercial dentro y fuera de las salas de exhibición.

Dentro de las salas de exhibición se hallan filmografías como la de Alain Resnais, que sí ha tenido recorrido en las salas de cine europeas sin llegar a circunscribirse al Mundo del Arte de galerías y museos.

Históricamente, este tipo de cine (moderno, postmoderno) se denominó de “arte y ensayo”²⁵, y la etiqueta actual más frecuente es la de “cine de autor” o incluso “cine independiente”. El desarrollo de un circuito de festivales²⁶ para este tipo de cine, en paralelo al de las salas de exhibición mayoritarias, ha contribuido a dar salida a producciones cinematográficas que tampoco se subsumen al ámbito artístico.

Fuera de las salas de exhibición, y dentro de las galerías y museos del Mundo del Arte, se encontrarían los proyectos que Monterde ha considerado dentro de un modo de representación alternativo²⁷, cuyos orígenes sitúa en las vanguardias históricas y que se han desarrollado a lo largo del siglo xx bajo la etiqueta “cine experimental”.

Uno de los textos emblemáticos para comprender qué se entiende por “cine experimental” es *Expanded cinema* de Gene Youngblood (1970), donde propuso un modelo de “cine sinestésico” abstracto que quebrara el modelo narrativo clásico añadiéndole efectos especiales, arte por ordenador, videoarte y otros inventos informáticos como la holografía.

²⁵ Siguiendo a Bordwell, la experimentación en el cine moderno “de arte y ensayo” sería materialista-histórica o paramétrica, esto es, se basa en la experimentación formal pero dentro del circuito de salas de exhibición.

No obstante, filmes posteriores se han seguido llamando de “arte y ensayo” sin apelar tanto a la experimentación estructural como a la discursiva (tiempos muertos, personajes poco caracterizados, tramas débiles). Para Bordwell, son cineastas paramétricos Dreyer, Ozu, Mizoguchi o Bresson, pero siguen siendo “de arte y ensayo”, sin plantearse paramétricos, otros cineastas modernos como Alain Resnais o Michelangelo Antonioni.

²⁶ Como por ejemplo *L' Alternativa. Festival de cinema independent de Barcelona*. Véase <http://alternativa.cccb.org/2011/ct/>

²⁷ Es posible que algunos filmes vanguardistas se mostraran brevemente en las salas de exhibición cinematográficas, pero mayoritariamente han tendido a exhibirse en espacios considerados “de arte contemporáneo”.

Los siete apartados de *Expanded cinema* definen un modelo de red comunicativa (*intermedia*) donde pese a las convenciones de la industria del entretenimiento la televisión ocupa un papel central. Youngblood creía que en la explotación de las posibilidades expresivas de los medios de comunicación a través de estructuras experimentales incipientes²⁸:

Forma de cine expandido	Características	Cineastas principales
sincretismo sinestésico	presentación simultánea de opuestos	Stan Brakhage, <i>Wavelength</i> de Michael Snow ²⁹ (basados en experimentos materialista-históricos con el montaje de Pudovkin o Eisenstein)
cine cibernético	Se produce en la tecnoesfera o espacio de interacción persona-ordenador; se basa en los primeros experimentos de arte por ordenador (<i>computer art</i>) vinculados al conceptualismo artístico.	John y James Whitney, Stan VanDerBeek
videoesfera	entendida como extensión del sistema nervioso central	obra neuroestética de Loren Sears, experimentos curatoriales de James Newman (KQED-TV), Nam June Paik, Les Levine
proyecciones a gran escala	de tamaño y dimensiones variadas	Roman Kroitor (Expo 67, Expo 0), Cerebrum (escenario nocturno), la combinación de proyecciones de cine o vídeo más actuaciones en directo de Carolee Scheemann, Robert Whitman o Wolf Vostel, así como las instalaciones con holografía

Tabla 12. Formas de cine expandido, elaboración propia a partir de Youngblood, 1970: 75-134, 179-256, 260-44, 341-414.

²⁸ Se citan aquellas formas de cine experimental definidas y ejemplificadas en mayor medida en la obra de Youngblood.

²⁹ Noël Burch también estudió la superación de “umbrales diegéticos” de Snow en *Wavelength*. Véase Burch, (1991) 2008: 257-262, sobre todo 258-261. Burch consideró que: “La obra de Snow, como vemos, pone de manifiesto ciertos límites de la diégesis y de la narratividad, resueltamente fuera de la institución” [Burch, (1991) 2008: 262].

Los proyectos descritos por Youngblood rompen no sólo con las convenciones narrativas, sino con las de exhibición y presentación. Ambicionan salirse del marco, interconectarse entre ellas y con los espectadores, en conexión con las teorías de Marshall McLuhan en *Comprender los medios de comunicación* [(1964) 1996].

McLuhan consideraba los medios como extensiones de las personas y pensaba que el contexto de la comunicación electrónica (“la aldea global”) resultaba idóneo para explotar las capacidades comunicativas y expresivas de la sociedad en conjunto.

Pero, ¿qué ha ocurrido históricamente con el cine experimental exhibido de forma más convencional, pero cuyas narrativas no eran necesariamente aristotélicas? Antes de la experimentación que recoge Youngblood en la década de 1960, los filmes pioneros del cine experimental, de un modo de representación alternativo, ya habían encarado la narrativa. Lo veremos en las investigaciones del comisario y artista Eugeni Bonet.

Autor de compilaciones de referencia como *En torno al vídeo* (original de 1980, reeditado en 2010) y *Próximamente en esta pantalla: el cine letrista, entre la discrepancia y la sublevación* (2005), y artista pionero en Super 8 en la década de 1970, Bonet elabora para el Instituto Universitario del Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra (1994) una web didáctica sobre cine experimental:

Capítulos sobre cine experimental	Movimientos, tendencias o aspectos
Vanguardia histórica	futurismo, expresionismo, impresionismo, cubismo, constructivismo, vanguardias rusas/soviéticas, cine absoluto, cine puro o integral, sinfonías urbanas, dadá y surrealismo, Fischinger y Lye
El cine experimental desde los años 1940	post-surrealismo, cine personal, baudelairianos, psicodélicos y satíricos, film-diario, cine abstracto y animación experimental (EE UU), McLaren y el National Film Board of Canada, animación experimental europea, cine formal vienés, letrismo, situacionismo y cut-ups, minimalismo/fluxus, un nuevo cine formal: el film estructural y después, cine matérico, metacine: primitivismo y vanguardia, collage y desmontaje, nuevas narrativas, cine punk, new wave y no wave, de transgresión
El cine experimental en España	Val del Omar, cine independiente, minimalismo o anticine, cine y pintura, cine y música, cine de artistas, Zulueta, del Super 8 al vídeo

Tabla 13. Resumen del índice de contenidos de la web *Cinema experimental*, elaboración propia a partir de Bonet, 1994.

El primer capítulo sobre formas de cine experimental que desgrana Bonet, el de “vanguardia histórica”, sitúa los orígenes del cine como arte en los primeros experimentos de *film d’art* francés o en la noción de “séptimo arte” acuñada por Ricciotto Canudo [(1911) 1989], para posteriormente distinguir entre dos formas de vanguardia:

1. El “cine de las vanguardias”, donde destacan los movimientos futurista, cubista, constructivista, el cine absoluto, el cine puro o integral, el dadá, el surrealismo y pioneros de la animación como Oskar Fischinger y Len Lye.
2. Y el “cine de vanguardia”, centrado en el expresionismo alemán, el impresionismo francés y las vanguardias rusas y soviéticas.

Bonet caracteriza brevemente cada movimiento y señala sus principales obras y referencias bibliográficas para ampliar información. Como ya sucedía con las Vanguardias literarias desglosadas por Eric Bou en las **Filiaciones Literarias**, la traducción estética y formal de los postulados vanguardistas al cine transgrede la narración clásica aristotélica tanto como la enriquece.

Bonet considera que el cine “de las vanguardias” es experimental en la medida en que trastoca la estética y las premisas narrativas del comercial. No obstante, el autor habla de innovación y no de experimentalidad en el caso del “cine de vanguardia”, puesto que el expresionismo, el impresionismo y las vanguardias soviéticas tienen apego a la tradición narrativo-dramática.

Así, Bonet señala como innovaciones y no como cuestionamientos narrativos integrales:

- a. El caligarismo desarrollado en la vertiente expresionista (angulaciones de cámara, fotografía muy contrastada o arquitecturas desorbitadas) y ejemplificado en *El gabinete del doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene.
- b. La pantalla partida y la tríada de color en el *Napoleón* de Abel Gance (1927).
- c. O el recurso al “film de montaje” (basado en el montaje de imágenes ajenas) en el caso soviético de Esther Shub.

Respecto a lo que Bonet sí considera experimentalidad cinematográfica, se puede destacar:

- a. El *Manifiesto futurista* (1916) de Filippo Tommaso Marinetti, que daba cabida a 14 formas distintas de plantear un cine subversivo. Estas formas pasaban por el registro de diversos conceptos y prácticas “cinematografiadas”, y se concretan en la fórmula “pintura + escultura + dinamismo plástico + palabras en libertad + entonarruidos + arquitectura + teatro sintético” [Marinetti, (1916) 1989: 24].

- b.** El cubismo teórico, que influyó en la filmografía de Abel Gance (*La roue*, 1923), Marcel L'Herbier (*L'inhumaine*, 1924) o en el denominado "cine absoluto". Asimismo, se señala como filme paradigmático del cubismo *Le ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger.
- c.** El constructivismo, que supuso una intensa influencia formal para las vanguardias soviéticas y también para el cine absoluto. Tanto el cubismo como el constructivismo indican un papel cambiante del espacio en la imagen en movimiento: el espacio no solo se entiende como conjunto de coordenadas cartesianas, sino también de variables alteradas por la aceleración de la vida moderna.
- d.** Tanto el cine absoluto o no objetivo, encabezado por Ruttman, Richter o Laszlo Moholy-Nagy, como su contrapartida más objetiva, el cine puro o integral que representan Henri Chomette o Germaine Dulac.
- e.** Las "sinfonías urbanas" o cantos a la urbanización moderna que reciben su nombre del filme *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (Ruttman, 1927), y pueden adscribirse a varios de los géneros previamente descritos. En el filme de Ruttman también está presente el espíritu de narración documental visual que popularizó el ruso Dziga Vertov mediante sus noticiarios *kino-pravda* (cine-verdad), y muy especialmente a través de *El hombre de la cámara* (1929).
- f.** La teoría del *Kinoki* (cine-ojo) de Vertov, donde se rechazaban elementos del cine convencional como el uso del guión, de actores profesionales, decorados o iluminación, en pos de captar la verdad cinematográfica que el ojo no podía percibir a simple vista.
- g.** El dadaísmo, donde se renuncia a la trama pero no a las imágenes representativas que sirvan para desarrollar automatismos y trastocar los valores burgueses, como ocurre en *Entr'acte* de René Clair (1924), donde destacan los saltos temporales adelante y atrás.

- h.** El surrealismo, cuyos elementos más oníricos acabará instrumentalizando el cine de ficción, por ejemplo en la conocida secuencia de *Recuerda* (Alfred Hitchcock, 1945) diseñada por Salvador Dalí. El filme paradigmático del surrealismo es *Un perro andaluz* (1927, Luis Buñuel), que no sigue una trama lineal y ofrece imágenes del inconsciente.
- i.** Mención aparte merecen para Eugeni Bonet los cineastas Oskar Fischinger y Len Lye, que hicieron confluír la animación experimental y la música visual. Estos autores trabajaron para la industria de Hollywood y dedicaron sus últimos años a las formas de arte óptico y cinético.

Tras esta primera clasificación que distingue cine de vanguardia y cine de las vanguardias, Eugeni Bonet continúa desarrollando la historia del cine experimental en la postguerra y años posteriores en el caso de EEUU, enfatizando tres vertientes:

- 1.** Las formas de surrealismo y postsurrealismo.
- 2.** El desarrollo de la abstracción y animación experimental gracias a las primeras tecnologías digitales sin menoscabar la continuidad de las técnicas manuales.
- 3.** Y los vínculos con nuevas corrientes estéticas como ya se ha anticipado en la investigación pionera de Gene Youngblood, o en los denominados “cine gráfico” y “cine abstracto”.

Bonet cita a P. Adams Sitney en *Visionary film* (1979) cuando afirma que el cine vanguardista estadounidense desarrollado en los años 1940 y 1950 se basa en tres fases o conceptos influidos primordialmente por el surrealismo:

- 1.** El film de trance, más onírico.
- 2.** El film mitopoético, donde el rito sustituye al sueño y reúne narrativa y poesía.
- 3.** Y el film más lírico, donde el “arte de la visión” (en palabras del cineasta Stan Brakhage) desplaza a los mecanismos dramáticos.

Los filmes de Maya Deren encarnan muy especialmente la primera y la segunda tendencia postsurrealista. Sus mecanismos repetitivos hasta la hipnosis y el estudio de la circularidad que plantea por ejemplo *Meshes of the afternoon* (1943) siguen detectándose en ciertos ejemplos de cine postmoderno, videoclips e incluso en las narraciones digitales que también recurren a repeticiones y bucles.

Sitney habla también de “cine gráfico” para aglutinar las creaciones de cine abstracto heredadas del espíritu de Fischinger o Lye, donde coexisten desde las técnicas más tradicionales hasta los desarrollos protoinformáticos de los hermanos John y James Whitney, Jordan Belson o Harry Smith. En el apartado canadiense, el escocés Norman McLaren funda el National Film Board, que reflejará diversos tipos de experimentación animada y ha formado a varias generaciones de artistas.

Pasando a Europa, Bonet detecta en las primeras décadas de la postguerra ejemplos de animación más figurativos y narrativos, aunque se mantiene la influencia surrealista y la proliferación de estilos, por ejemplo en las primeras experiencias informáticas de la mano de Peter Foldes o en el cine abstracto de Pierre Rovère. Concretamente, Francia acoge dos movimientos de raíz literaria que convulsionan el modelo cinematográfico clásico:

1. El letrismo, que se traduce en discrepancias entre sonido e imagen, “desmontaje”, manipulación de metraje encontrado y/o descartes de laboratorio, “sincinema” o proyección performática que aglutina varios medios, cine imaginario (que sustrae elementos básicos para la creación y exhibición de cine) o inclusión del azar.
2. Y el situacionismo, conocido sobre todo por el manifiesto vinculado de Guy Debord, que también juega con la apropiación de materiales. En el contexto del Arte Digital, el espíritu situacionista queda recogido en la profusión de psicogeografías y otras manifestaciones de “arte locativo” donde no se presenta una sino varias narrativas documentales, captadas con sistemas de geolocalización que permiten la *dérive* debordiana por las ciudades contemporáneas.

Asimismo, Eugeni Bonet incluye en el apartado europeo el desarrollo de la técnica literaria de cut-up o reorganización arbitraria de textos que inventó Brion Gysin y adoptó Burroughs cuando coincidieron en París, tanto en la vertiente literaria (tal y como se ha mencionado en las **Filiaciones Literarias**) como en filmes experimentales en colaboración con Ian Somerville, Anthony Balch y el propio Gysin.

En la actualidad, todas estas operaciones de recorte manual se han extendido a los sistemas de edición por línea temporal que predominan en el montaje profesional, pero también a las aplicaciones intuitivas y que no requieren conocimientos previos de programación en la llamada “web 2.0.” (sobre la que veremos más información en las **Filiaciones Postmediáticas**).

Respecto a los últimos desarrollos del cine abstracto, Bonet destaca en Europa el cine formal vienés empapado de la arquitectura funcionalista de Adolf Loos, la filosofía del Círculo de Viena o la poesía del grupo homónimo. Este cine, los autores principales del cual son Peter Kubelka, Kurt Kren o Marc Adrian, organiza los fotogramas según métricas establecidas, utiliza partituras y trabaja la relación entre el ritmo y la combinación entre imágenes y sonidos. En otras palabras, podría considerarse un híbrido abstracto entre los presupuestos histórico-materialistas de Eisenstein y la narración paramétrica identificada por David Bordwell.

Llevando la experimentación al extremo, las creaciones cinematográficas del también austríaco colectivo Fluxus generan un cine minimalista, un anticine incluso, que tiende a evitar las formas de espectáculo, movimiento o acción. La recopilación *Fluxus Anthology* (1962-1970) editada por London Coop recoge la principal producción en este sentido, aunque Eugeni Bonet también atribuye rasgos similares a los primeros pasos de Nam June Paik, así como a creaciones de Andy Warhol y Yoko Ono.

Además de establecer los fundamentos del postsurrealismo americano y de plantear cómo aglutinar una serie de creaciones abstractas bajo la categoría de “cine gráfico”, P. Adams Sitney propone en 1969 una primera identificación del “cine estructural” referido a autores entonces emergentes como Michael Snow, Hollis Frampton o Tony Conrad, entre cuyos rasgos destacan:

- a. Que la cámara permanece a menudo fija.
- b. Que se detecta el parpadeo de la imagen por la rápida sucesión de fotogramas, no necesariamente legibles.
- c. Que se producen repeticiones de tomas con ligeras variaciones.
- d. Y en definitiva, que se produce la manipulación reiterada de material fílmico para introducir ciertos efectos y transformaciones formales. La versión europea de este cine, muy politizada y arraigada en Gran Bretaña y Alemania, se denomina materialista-estructural y la canalizan cineastas como Peter Gidal.

Llegadas las décadas de 1960 y 1970, la historia del cine es lo bastante extensa como para que se articulen operaciones sistemáticas de alusión, intertextualidad o intermedialidad en el ámbito del cine experimental. Dos tendencias destacan:

1. Homenajes, parodias y repeticiones basadas en clásicos del modo de representación primitivo (como *After Lumière: L'arroseur arrosé* de Malcolm Le Grice, 1974, homenaje a *El regador regado*, 1895, de los Hermanos Lumière).
2. Formas de "metacine" basadas en el uso intensivo del collage o desmontaje en el cine de metraje encontrado (*found footage*), históricamente desarrollado por Esther Shub, el letrismo o el situacionismo.

Teniendo en cuenta la variedad de fuentes visuales existentes en la actualidad y la facilidad para manipularlas, el pastiche indicado por las formas previamente descritas ha dejado de ser una categoría aparte. La naturaleza maleable es consustancial al conjunto de imágenes con las que trabajan hoy en día los creadores, tanto si tienen intención de permitir inferencias narrativas en los materiales que combinan como si no. Nociones como mash-up o remezcla (*remix*) dan cuenta de estas posibilidades, y se verán en las **Filiaciones Postmediáticas**.

Eugeni Bonet clausura el repaso de la historia del cine experimental con el periodo que abarca desde la postguerra hasta los inicios de la postmodernidad y destaca las "nuevas narrativas" que identifican impulso narrativo con impulso del habla, llegándose a hablar incluso de *new talkies*. Es decir, los *new talkies* son filmes que

recuperan la narrativa porque quieren centrarse en torno a discursos hablados de autorrepresentación, sobre todo en narrativas feministas como las de Valie Export o en el filme de Peter Wollen y Laura Mulvey *Riddle of the sphinx* (1977). Se puede decir que los *new talkies* participan de la tendencia que, tal y como se ha señalado en las **Consideraciones preliminares sobre la Narrativa**, asimila narrativa (*narrative*) con discurso sobre uno mismo.

En oposición también al formalismo propuesto por los cines abstracto y estructural, surge hacia la década de 1980 el denominado “cine punk”, luego llamado *new wave* e incluso *no wave*, donde se sitúa un grupo heterogéneo de directores con estrechos vínculos musicales que en ocasiones se iniciaron trabajando en Super 8. Jim Jarmusch en EEUU o el inglés Derek Jarman se contemplan dentro de esta amalgama.

Como se ha adelantado cuando se describían las características de los modos de representación moderno y postmoderno, Bonet concluye su recorrido por el cine experimental comentando la necesidad de reconocer a los directores de cine “de arte y ensayo”, que sin pertenecer al circuito artístico tampoco se han sentido cómodos dentro del statu quo del cine comercial.

Bonet destaca a directores-autores que no nacieron “comerciales”, como John Cassavettes, David Lynch, Raúl Ruiz, Alexander Kluge o Chris Marker. Hay que resaltar a este último, cuyo fotorrelato *La jetée* (1962) establece diversos vínculos con narrativas que plantean transgresiones aristotélicas:

1. Con el cine de ciencia-ficción experimental (*Paris qui dort* de René Clair, 1925; *12 monos*, Terry Gilliam, 1993).
2. Con la narración fragmentada y la circularidad imposible del relato (de nuevo *12 monos* y en cierta medida, *Memento* de Christopher Nolan, 2000).
3. Y con el homenaje digital *The jetty* (Hidekazu Minami, 2004).

El filme de Marker plantea un relato psicológico que, como hemos visto en el desarrollo de los rasgos del cine moderno y posmoderno, se volverá habitual en la manera de contar historias de las últimas décadas: a retazos, trastocado y sin saber muy bien

dónde empiezan y donde acaban los diversos caminos narrativos. Se profundizará en esta caracterización en estas mismas Filiaciones, cuando se comenten las investigaciones sobre cine contemporáneo (digital) de Sean Cubitt y Allan Cameron.

Asimismo, Bonet concluye planteando la necesidad de destacar el “cine de artistas”, expresión equívoca porque empieza a utilizarse en la década de 1960 y debería abarcar desde el cine de las vanguardias, antes incluso de que se proyectara en galerías o museos de arte. Este tipo de clasificación se amplía en autores posteriores como Paul Young (*Cine artístico*, 2009). Young reproduce las clasificaciones genéricas descritas por Bonet, pero difumina los límites entre cine de las vanguardias y cine de vanguardia.

Posteriormente, en su aportación a *New screen media: cinema/art/narrative*, el cineasta experimental y teórico Peter Weibel distingue entre diversas formas de narrativa audiovisual experimental, cinematográfica y/o videográfica:

Formato técnico de narrativa audiovisual experimental	Formas creativas
analógicas	experimentos materiales; experimentos de pantalla múltiple; experimentos de narrativa múltiple; experimentos de tiempo y espacio; experimentos sonoros; “cine expandido” y nuevo vídeo; monitores múltiples, proyecciones múltiples y narración de perspectiva múltiple; imágenes y sonidos encontrados y experimentos de metraje encontrado
digitales	narración rizomática reversible (basada en Bill Seaman ³⁰ , que explota las posibilidades combinatorias de la imagen) y “de/construcciones” de la imagen futura

Tabla 14. Formas de narrativa audiovisual experimental, elaboración propia a partir de Weibel, 2002: 42-53.

³⁰ Véase <http://billseaman.com/>

Las categorías establecidas por Weibel permiten especular sobre las actualizaciones contemporáneas de los experimentos cinematográficos que se hicieron con la materialidad del celuloide, el montaje, el registro o proyección de obras o varios de estos factores combinados. Weibel sitúa el punto de inflexión en el videoarte de la década de 1990, cuyo epítome acabará siendo la “imagen digital”:

(...) En vez de narración lineal, múltiples usuarios crearán múltiples narraciones instantáneas. Las interacciones del observador entre sí mismo y el mundo de la imagen se volverán bidireccionales. (...) El observador será el narrador en las instalaciones de múltiples medios del futuro. Esto podría darse localmente o controlarse remotamente a través de la red. Los observadores crean, a través de su navegación, nuevas formas de narración en red o instalaciones basadas en ordenadores (Weibel, 2002: 53).

La clasificación de Weibel se corresponde parcialmente con la que cinco años más tarde desarrollará el artista Doug Aitken en su libro de entrevistas a artistas *Broken image: expanding the image breaking the narrative*. En la clasificación de Aitken se establecen las siguientes categorías a través de un “diagrama de cine no lineal”:

Categorías del “diagrama de cine no lineal”	Características (cómo se ejerce)
manipulación estructural	subvirtiendo tramas lineales mediante la experimentación técnica
manipulación de la trama	mezclando tramas y líneas temporales
manipulación de la estructura y la trama	mezclando tramas y líneas temporales; subvirtiendo tramas lineales mediante la experimentación técnica
imagen quebrada (<i>broken imagen</i>)	cuestionando el contenido a través de la fragmentación de la imagen
inmersión	ocupando el espacio con imágenes y sonidos

Tabla 15. Categorías del “diagrama de cine no lineal”, elaboración propia a partir de Aitken, 2006: 292-295.

La clasificación de Aitken no distingue entre experimentos analógicos y digitales, por lo que a diferencia de Weibel no separa las obras en función de su periodo histórico o influencias existentes entre ellas; estas relaciones potenciales quedan implícitas en la circunstancia de que las obras se listan cronológicamente, desde *Le retour à la raison* de Man Ray (1923) hasta *2046* de Wong Kar-wai (2004). Aitken tampoco alude a la inmaterialidad de las obras hechas con imágenes digitales.

Pero tanto en el caso de Peter Weibel como en el de Doug Aitken se destacan los siguientes aspectos:

- a. La importancia del cine de vanguardia y de las vanguardias, así como de “arte y ensayo”, moderno y postmoderno en general, para el desarrollo de la imagen digital.
- b. La tendencia a dejar de distinguir entre formato cinematográfico y videográfico en la experimentación.
- c. La tendencia a reconocer la importancia tanto de la manipulación multipantalla como en una sola pantalla.
- d. Y a hacerlo tanto dentro como fuera de línea con la incorporación de la creación pensada y almacenada en Internet.

Mientras Peter Weibel escribía sus primeras impresiones sobre la imagen digital, Lev Manovich elaboró su primera teoría sobre *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* [(2001) 2005]. Basándose en lo que el autor denomina “materialismo digital” (y en un bagaje profesional que combina la práctica artística, el diseño interactivo y la docencia universitaria), Manovich rastrea los paralelismos entre el nacimiento del cine y el del ordenador como herramientas creativas, sobre todo en comparación con el filme fundacional para el lenguaje cinematográfico *El hombre con la cámara* de Dziga Vertov, ya mencionado como ejemplo de vanguardia (rusa).

Como también se ha descrito anteriormente en la investigación de Mary Ann Doane, la manipulación de fotogramas de celuloide ya plantea la condición no lineal del medio cinematográfico. Igual que sucede con el formato libresco en oposición al pergamino

como instrumento de lectura, el cine genera material sucesivo o continuo, pero manipulable temporal y espacialmente.

En términos similares lo anticipó Theodore Nelson cuando elaboró sus primeras ideas sobre el hipertexto:

Las películas, las grabaciones de sonido y vídeo también forman cadenas lineales, básicamente por motivos mecánicos. Pero también pueden disponerse como sistemas no lineales –por ejemplo, reticulares- para editarlos, o para mostrarlos con un énfasis distinto. (Lo cual naturalmente exigiría control informático, utilizando el ELF [Evolutionary List File] o un sistema relacionado, y varios dispositivos con cartuchos o grabables). El hiperfilm –una película navegable o multiseccional- solo es uno de los hipermedia posibles que reclaman nuestra atención [Nelson, (1965) 2003: 144].

De manera específica, Manovich identifica cinco principios de los objetos (elementos) de los (nuevos) medios digitales [(2001) 2005: 63-109]:

1. Representación numérica: los objetos existen como código digital.
2. Modularidad: los objetos existen de manera independiente.
3. Automatización: los objetos pueden crearse y modificarse y se puede acceder a ellos automáticamente.
4. Variabilidad: los objetos existen en múltiples versiones.
5. Y transcodificación: la lógica informática se traslada a nuestra comprensión y representación del mundo.

Según estos principios, el ordenador incrementa y amplía de manera virtualizada operaciones que ya se podían realizar con la película cinematográfica: ya no se trata de “cortar y pegar” literalmente, sino de manipular materiales mediante algoritmos o series de instrucciones informáticas.

Asimismo, Manovich retoma las nociones de inmersión y enciclopedismo que Janet Murray atribuía a los entornos digitales (y que conectaba con aspectos inmersivos) para relacionarlas con dos formas predominantes en los nuevos medios:

Forma de los (nuevos) medios digitales	Comparativa con autores anteriores
espacio navegable	asimilable a la “dramaturgia informática” (Brenda Laurel), a la “simulación” (Murray), o a diversas formas de “textos ergódicos electrónicos y no electrónicos” (Ryan)
base de datos	asimilable al concepto idéntico propuesto por Aarseth, denominado “hipertexto o literatura hipertextual” (Murray), y recogido como “texto no ergódico pero interactivo y electrónico” (Ryan)

Tabla 16. Formas de los (nuevos) medios digitales, elaboración propia a partir de Manovich, [(2001) 2005: 277-357], Laurel, 1993, 47; Aarseth, 1997, 1; Murray, [(1997) 1999], 81, 93-101, 120-123, 191; Ryan, [(2001) 2004], 251-254.

Manovich vincula estas dos estructuras a los pares históricos “narración contra descripción”, “acción contra representación” o “inmersión contra información”. En el ámbito digital, ya no se trata tanto de buscar experiencias narrativas convencionales de “suspensión de la incredulidad” como de “descubrir y comprender” el algoritmo u orden que hay detrás de ellas.

El autor complementa las conexiones entre los orígenes del cine y del ordenador hablando de cine digital. Según Manovich, en el cine analógico predomina un modelo de narración clásica, transparente, protagonizada por actores y con intención realista. Pero cuando empezó a desarrollarse el cine digital en la década de 1990, proliferaron las formas de animación, el trabajo pictórico de la imagen mediante los programas de edición 3D, y en definitiva una nueva dimensión del “efecto cinematográfico” de Christian Metz, donde la “impresión de la realidad” se acompañaba de una marcada disposición arquitectónica [(2001) 2005: 359-411].

Como ya había descrito Manovich en su contribución a *New screen media: cinema/art/narrative*:

(...) [El cine] sustituyó todos los modos de narración por una secuencia narrativa, una cadena de montaje de planos que aparecen uno tras otro en la pantalla. La secuencia narrativa resultó particularmente incompatible con la narrativa espacial, que tuvo un papel importante en la cultura visual europea durante siglos. Desde el ciclo de frescos de Giotto en la Capilla de los Scrovegni de Padua hasta el *Entierro en Ornans* de Courbet, los artistas presentaban una multitud de sucesos separados dentro de un solo espacio (...). A diferencia de la secuencia narrativa del cine, en la narrativa espacial todos los “planos” eran accesibles para el espectador al mismo tiempo. Como la animación del siglo XIX, la narrativa espacial no desapareció completamente en el siglo XX, sino que (...) quedó relegada a un formato menor de la cultura occidental: los cómics (Manovich, 2002: 69).

Tal y como se ha planteado al comienzo de este subapartado, y siguiendo los planteamientos previos de Manovich, en *The cinema effect* (2005) Sean Cubitt descompone el análisis del “efecto cinematográfico” en tres aspectos:

1. Los orígenes del cine respecto a las unidades mínimas de píxel, corte y vector.
2. El cine normativo atendiendo a las facetas de filme total, realista y clásico.
3. Y el postcine encarnado por las categorías de filme neoclásico, neobarroco, tecnológico, onírico, revisionista o cosmopolita.

Este último postcine puede asimilarse en gran medida a las formas de cine postmoderno previamente descritas, considerando que Cubitt detecta en el filme neobarroco³¹ estructuras de base de datos y espacios navegables como las que planteó Manovich. Esas estructuras alteran la secuencialidad temporal y la unidad espacial, generando así discursos alternativos al cine clásico. Cubitt explica:

³¹ Y considerando, asimismo, que ya en la década de 1980 Omar Calabrese estudió la postmodernidad en su obra *La era neobarroca*.

Como la cuerda de tender del montaje de afectos, la construcción de la narrativa de base de datos es modular, ya que incita a jugar con el *flash-back* (*Memento*), el viaje en el tiempo (*Doce monos*) y la dislocación temporal (*Pulp Fiction*) para demostrar de manera aún más brillante el dominio de los acontecimientos que se disfruta gracias al impulso de creación de patrones.

El efecto consiste en hacer que la narrativa, como la diégesis, sea espacial. Privados de cadenas causales que vayan más allá de la pura suerte, buena o mala, y como el público, los protagonistas tienen que entender su posición en la red de acontecimientos para lograr su objetivo. No obstante ese objetivo ya existe: es la resolución del enigma del mundo en el que viven. El destino personal coincide con el destino de un mundo hegeliano, cuya tarea es entenderse a sí mismo (Cubitt, 2005: 238-239).

En la última década, los teóricos del cine se han dedicado especialmente a estudiar la combinación de espacio navegable y base de datos en lo que tiende a denominarse “narrativas de la complejidad”, tanto en cine como en televisión³².

En *Modular narratives in contemporary cinema* (2008), Allan Cameron vincula la experimentación literaria del siglo xx examinada en las **Filiaciones Literarias** con sus derivaciones en cine, sobre todo respecto a estructuras narrativas experimentales y complejas y a nociones temporales alternativas, y establece así tres fases: subjetiva, cismática y contemporánea (dividida en anacrónica, de senderos bifurcados, episódica y de pantalla partida).

Las ideas de Cameron, así como la propuesta de Thomas Elsaesser de un “filme de juego mental” (*mind game film*) ejemplificado por *Memento*, aparecen asimismo resumidas en *Puzzle films, complex storytelling in contemporary cinema*, editado por Warren Buckland (2009).

³² Véase por ejemplo Mittell, J. *Complex TV. The poetics of contemporary television storytelling*, en <http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/complextelevision/>

Fases de experimentación cinematográfica	Origen literario	Ejemplos en cine
subjetiva	reconocimiento del tiempo subjetivo y la ruptura de la linealidad (Proust, Joyce y Woolf)	<i>El gabinete del doctor Caligari</i> (Robert Wiene, 1920) o incluso <i>Ciudadano Kane</i> (Orson Welles, 1941)
cismática	escritores neovanguardistas que se deshacen de la dimensión del relato tradicional (Samuel Beckett, Robbe-Grillet y Burroughs)	<i>El año pasado en Marienbad</i> (Alain Resnais, 1961)
contemporánea (“narrativas modulares”)	buscan analizar y no derrocar la temporalidad	<i>Olvídate de mí</i> (Michel Gondry, 2004), <i>21 gramos</i> (Alejandro González Iñárritu, 2003), <i>Memento</i> , <i>Irreversible</i> (Gaspar Noé, 2002) o <i>Pulp fiction</i> (Quentin Tarantino, 1993)
anacrónica	flashbacks y flashforwards integrados	
de senderos bifurcados	múltiples futuros ³³	<i>Atrapado en el tiempo</i> (Harold Ramis, 1993) o <i>Corre Lola corre</i> (Tom Tykwer, 1998)
episódica	series abstractas (no narrativas) o antologías narrativas (varios hilos entrelazados)	<i>A zed and two noughts</i> (1986), <i>Conspiración de mujeres</i> (1988, Peter Greenaway) o <i>Decálogo</i> (1989-1990) y la trilogía <i>Tres colores</i> (Krzysztof Kieslowski 1993-1994)
de pantalla partida	yuxtaposición de sucesos en pantalla fragmentada	<i>Timecode</i> (Mike Figgis, 2000)

Tabla 17. Narrativas modulares: orígenes literarios, desarrollo cinematográfico y ejemplos. Elaboración propia a partir de Cameron, [(2001) 2005]: 20-47.

³³ Historias “multineales” o “multiformes” según Janet Murray, Véase **Filiaciones Literarias**: 60.

Los ejemplos previamente descritos apuntan hacia la convergencia creciente entre relatos cinematográficos y construcciones no lineales más próximas a la lógica informática, si bien los filmes analizados siguen centrados en el ámbito del cine comercial derivado hacia el “cine de autor”, sin llegar al contexto del Mundo del Arte.

Así, el cine de la complejidad, postmoderno, neobarroco y digital, coexiste con formas artísticas de narrativa, en instalaciones si se trata del entorno museístico consolidado, y en formato web si se trata del entorno más novedoso del Arte Digital.

La exposición Future Cinema, comisariada entre 2002 y 2003 por Peter Weibel y Jeffrey Shaw para el ZKM de Karlsruhe (Alemania), ya dio cuenta de esta amalgama de propuestas. Presentó una programación de cine en línea y fuera de ella, instalaciones, obras en DVD, CD-ROM y web e incluso de esculturas que remitían al medio cinematográfico, a caballo entre lo analógico y lo digital. Pero como comentaron los comisarios en el texto de presentación de la exposición:

El mayor desafío para el cine digitalmente extendido es la concepción y diseño de nuevas técnicas narrativas que permitan la incorporación total de rasgos interactivos y emergentes. Más allá de lo trillado de las opciones de ramificación de la trama y los laberintos de los videojuegos, uno de los enfoques consiste en desarrollar estructuras modulares de contenido narrativo que permitan un número indeterminado pero significativo de permutaciones. Otro enfoque implica el diseño algorítmico de caracterizaciones de contenido que permitirían la generación automática de secuencias narrativas modulables por el usuario. Y quizás la máxima expresión sea la noción de cine digitalmente extendido allá donde viva su público, de manera que devenga agente y protagonista de su desarrollo narrativo (Weibel et al: 2003).

IC18

En este subapartado de **Filiaciones Cinematográficas** se ha revisado el planteamiento del lenguaje cinematográfico como eminentemente narrativo (Jacques Aumont, Sean Cubitt, Mary Ann Doane), combinando la intención realista (Lumière) con la generación de ficción y fantasía (Méliès).

IC19

Luego se han repasado las convenciones de los modos de representación cinematográfica primitivo, institucional y moderno enunciados por Noël Burch en relación a la causalidad del relato, las unidades de tiempo y espacio, la cohesión de trama y la caracterización de personajes.

Se parte de Burch para revisar críticamente la modernidad cinematográfica (José Enrique Monterde) y las nociones de “contracine” (Peter Wollen) y “cine paramétrico” (David Bordwell), y se plantean las características del cine postmoderno (Sánchez Noriega) que conecta con la cinematografía actual.

IC 20

Asimismo, el reconocimiento de un modo de representación alternativo ha permitido trazar un recorrido por el cine experimental de la mano de Eugeni Bonet, donde se han considerado tanto el cine de vanguardia como el de las vanguardias, los desarrollos europeo y americano hasta la década de 1980, y los elementos narrativos presentes en todos ellos pese a la inclinación habitual hacia lo abstracto de este tipo de cine.

IC 21

La perspectiva previa se ha complementado con las taxonomías de experimentación audiovisual de Peter Weibel y Doug Aitken, desde el celuloide hasta la imagen digital, sumándoles la distinción entre espacio navegable y base de datos en las narrativas por ordenador (Lev Manovich, Sean Cubitt), y la categorización de narrativas cinematográficas complejas (subjetivas, cismáticas y modulares) por parte de Allan Cameron.

IC 22

Según apunta Sánchez Noriega, el cine contemporáneo se traslada “del fotograma al infograma” (Sánchez Noriega, 2002: 284-285), y las narrativas cinematográficas tienen cabida cada vez en más exposiciones como Future Cinema, comisariada por Peter Weibel y Jeffrey Shaw.

2.2.3. Filiaciones Videográficas

Aunque esta investigación considera que, debido a la digitalización y el uso masivo de ordenadores para crear, editar y distribuir imágenes las filiaciones del cine y el vídeo han acabado confluyendo, para rastrear las correspondientes a la Narrativa Digital se hace necesario recordar algunas diferencias tradicionales entre ambos lenguajes.

Tras varios experimentos con los sistemas de registro y proyección, el cine se da a conocer en 1895. La tecnología de vídeo se desarrolló para la televisión, con la que se empezó a experimentar en la década de 1920, pero no se consolidó hasta treinta años más tarde debido a la Segunda Guerra Mundial.

Hablar de vídeo implica hablar tanto del sistema de grabación de imágenes y sonido en cinta magnética (analógica) o disco óptico (digital) como de la señal que se genera para transmitirse por el televisor. Como comentaba el artista Hollis Frampton al comparar cine y vídeo:

(...) el cine se construye a partir de un corte limpio y de la colisión directa de imágenes o “tomas”, extendiendo un dominio perceptivo cuyo rasgo más visible podemos calificar de *sucesividad*. (En este sentido, el cine se parece a la historia). Al vídeo, en cambio, no parece que le haga mucha gracia pasar por las tijeras. Más bien, esas inconclusiones del videoarte durante las cuales he alcanzado casi momentos de descubrimiento real y *peripeteia* parecen a menudo mostrar un tropismo hacia una especie (o muchas especies) de simultaneidad metafórica. (En este sentido, el vídeo se parece al mito de Ovidio.) [Frampton, (1974) 2007: 113-114].

Los sistemas de codificación y transmisión de la señal televisiva analógica PAL y SECAM cargan 25 imágenes por segundo y el sistema NTSC carga 30 imágenes, mientras que el cine transcurre a 24 imágenes por segundo. Sobre este particular, Frampton añade:

Si bien el movimiento que atribuimos a la imagen cinematográfica es una ilusión, los fotogramas en serie del cine son entidades que se pueden aprehender por separado y que podemos tomar en nuestras manos para analizarlos cuando nos plazca. Al ser proyectados, estos fotogramas se suceden de modo uniforme, con intervalos iguales de total oscuridad, lo cual nos ofrece momentos intermitentes para pensar sobre lo que acabamos de ver.

Contrariamente, el campo del vídeo es continuo, crece y decae sin cesar ante nuestros ojos. En rigor, no hay ni un solo instante durante el que podamos decir que la imagen del vídeo “existe” en realidad. Más bien, un poco a la manera del árbol imaginario de Berkeley –cayendo para siempre en un bosque real-, cada fotograma de vídeo representa un breve resumen en el ojo del observador [Frampton, (1974) 2007: 116].

La relación de aspecto o proporción entre el ancho y la altura de la imagen televisiva ha sido tradicionalmente de 4/3, mientras que en cine han sido frecuentes las relaciones de 1,85: 1 y 2,39: 1. El tamaño y la relación de aspecto en la pantalla televisiva fomentaban el uso de los planos cortos y no de los largos, con el que el rostro y no los paisajes o escenarios era lo que destacaba.

No obstante, las estructuras narrativas de cine y vídeo se han asemejado en diversos sentidos:

- a.** En ambas se podía experimentar con el quiebre de la linealidad (si bien el coste sensiblemente inferior de la edición de vídeo unos años después de su aparición lo hacía mucho más manipulable).
- b.** Y poderse sí que se podía recurrir a tipologías de planos y movimientos de cámara parecidos, siempre que se tuvieran en cuenta las limitaciones de tamaño y relación de aspecto de cada pantalla.

Asimismo, los desarrollos técnicos han tendido a hacer converger cine y vídeo:

- a.** Se abandona el celuloide tradicional a favor del cine digital, que en muchas ocasiones es en realidad vídeo de alta definición.
- b.** Aumenta el tamaño de las pantallas y proliferan las panorámicas (16:9, 1,78:1) y los formatos de alta resolución, tanto en los hogares como en los espacios expositivos.

Así, las bases del lenguaje cinematográfico se han extendido al vídeo, que se ha difundido masivamente a través de la televisión, y tanto masiva como artísticamente a través de las cada vez más baratas cámaras de vídeo, en un proceso de democratización comparable con el de la cámara fotográfica.

Concretamente en el plano artístico, Portapak fue el primer sistema de grabación portátil presentado por Sony en 1967 (Freed, 1976). A través del Portapak, creadores como Nam June Paik empezaron a aprovechar las posibilidades expresivas del vídeo como oposición a la televisión narrativa comercial y convencional:

El Portapak pareció inventarse específicamente para que lo utilizaran artistas. Justo cuando el formalismo puro había terminado su recorrido; justo cuando empezaba a resultar políticamente vergonzoso hacer objetos, pero ridículo no hacer nada; justo cuando muchos artistas preparaban performances y no tenían donde hacerlas, o sentían la necesidad de registrarlas; justo cuando empezó a parecer estúpido hacer la misma pregunta berkeliana de siempre: "Si construyes una escultura en el desierto pero nadie la ve, ¿existe?"; justo cuando quedó claro que la televisión comunica más información a más personas de lo que lo hacen unas paredes grandes; justo cuando entendimos que para definir el espacio es necesario abarcar el tiempo; justo cuando muchas ideas establecidas se estaban cuestionando y se estaban proponiendo nuevos modelos... entonces el Portapak se puso a su disposición (Freed, 1976: 210).

Diversos autores se han dedicado a plantear una historia del vídeo que sirva para categorizar, como se ha visto en las prácticas cinematográficas, el ámbito experimental. La clasificación es un poco distinta del caso cinematográfico: en el cine se hablaba de una historia del cine dominante (Burch) a la que se oponía una historia de los modos de representación alternativos (Bonet), dentro y fuera de la sala de exhibición. Sin embargo, el vídeo se ha desarrollado desde sus orígenes como medio de comunicación artístico.

Aunque hay algunas excepciones de exhibición videográfica en salas comerciales, en general el vídeo se ha reservado para los espacios artísticos y por ello a menudo ha recibido el nombre de "videoarte" o "videocreación".

Por lo tanto, se tratará aparte la filiación videográfica de la televisión, vinculada sobre todo al cine postmoderno, así como la derivación videográfica de los (video)juegos por una parte y las prácticas musicales y escénicas de los (video)jockeys por otra.

Así, Michael Rush inicia su compilación *Video art* diciendo:

Los videoartistas han inventado maneras nuevas de contar una historia desde el comienzo. En cada giro de la historia del vídeo, los artistas se han interesado por el “tiempo” como medio del vídeo. En los comienzos, era el “tiempo real” lo que interesaba a los artistas: sin procesar ni editar, el vídeo podía captar el tiempo mientras se experimentaba, aquí y ahora, dentro o fuera. Los artistas actuales están interesados en manipular el tiempo, en romper las barreras entre pasado, presente y futuro. Las instalaciones a gran escala pueden albergar múltiples capas de tiempo, el tiempo como realmente es se experimenta en nuestros estados de vigilia y sueño (Rush, 2007: 10).

Rush recorre de manera diacrónica ejemplos que van desde el registro de la performance artística hasta otras técnicas de manipulación audiovisual y emulación de medios precedentes, entre el documental y la creación de ficciones.

Capítulos de <i>Video art</i>	Contenido de los capítulos
Capítulo 1 Shaping a History	fundamentos históricos: relación crítica con la televisión, sistemas de vigilancia y participación, videoarte en Europa y Norteamérica, relación con el arte contemporáneo
Capítulo 2 Video and the Conceptual Body	uso del cuerpo y performance (sobre todo accionismo vienés)
Capítulo 3 Video and the New Narrative	contar “historias” a través del videoarte (ajenas y propias, de mujeres, etc)
Capítulo 4 Extensions	videoarte y nuevas tecnologías: instalación, arte fílmico (<i>filmic art</i>), cuestiones digitales
Capítulo 5 Global Groove to Fully Global	globalización del medio: aspectos cinematográficos, exhibicionismo digital, virtualidad, del hiperrealismo al nuevo realismo, vídeo en India y China

Tabla 18. Índice de capítulos de *Video art*, elaboración propia a partir de Rush, 2007.

Antes de profundizar en el capítulo 3 que Rush dedica específicamente a narrativas, hay que insistir en un punto ya comentado al principio de este subapartado: según el autor, y siguiendo los postulados experimentales ya ofrecidos por Gene Youngblood en las **Filiaciones Cinematográficas**, muchos artistas han frecuentado los soportes cinematográfico y videográfico por igual, por ejemplo Andy Warhol.

Muchos cineastas han sido también “videastas”, la apropiación de imágenes cinematográficas es una práctica habitual en el campo del vídeo, y algunos directores de cine, como cita Rush en el caso de Jean-Luc Godard, han supuesto influencias clave en la creación videográfica. De hecho, el propio director suizo ha elegido en diversas ocasiones el formato videográfico para documentar procesos metalingüísticos que dan parte de la contaminación entre cine y vídeo, así como del pastiche de referentes audiovisuales a los que se enfrentaba un creador a finales del siglo xx; consideramos especialmente como ejemplo sus “Histoire(s) du cinéma” (1988-1998).

Sin embargo, en el tercer capítulo de *Video art* “Video and the new narrative”, que remite al hecho de “contar historias” ligado sobre todo a la apropiación intimista o narcisista del vídeo, Rush señala la escisión que se produce entre el público criado con las narrativas de Hollywood y el llamado “público del arte” formado en la abstracción y otras tendencias similares:

Así que, cuando a estos espectadores del arte se les ofreció videoarte, no esperaban necesariamente el mismo tipo de narrativa que se encontraba en las películas, aunque al principio les costara permitir a la imagen en movimiento la misma clase de paleta fluida que a la imagen estática del lienzo (Rush, 2007: 125).

En “Video and the new narrative”, Rush distingue entre las salas de “arte y ensayo” (*art film houses*), que considera proyectarían diversas formas de cine experimental (narrativo/moderno o no) y las galerías que han proliferado con múltiples formas de videoarte, y que a su entender más se han extendido.

Respecto a los artistas “de galería” que trabajan aspectos narrativos, en *Video art* se describen especialmente:

- a. Autores de exploración autobiográfica como Gary Hill, Bill Viola, Marcel Odenbach o Woody y Steina Vasulka.
- b. Algunos artistas apropiacionistas o que se han basado en metraje encontrado (verdadero o falso) como Willie Doherty, Petér Forgács, Stephanie Smith, Edward Stewart, Stan Brakhage y Michal Rovner. Concretamente en relación al trabajo de estos dos últimos, Rush matiza:

Tanto para Brakhage como para Rovner, la “persona” del filme es un arquetipo y por lo tanto tiene que ser anónima. Las personas o figuras existen como en un recuerdo o un sueño, en un estado de suspensión, que oscila entre la realidad de la lucha en la que se encuentran y la imposibilidad de salir de la lucha. Están perdidas en una repetición inacabable, que sugiere la cámara lenta o una duplicación de la imagen o del gesto. Una de las técnicas características de Brakhage consiste en superponer imágenes varias veces. La abstracción resultante hace que la imagen original sea prácticamente imperceptible, de modo que solo el espectador más atento hallará rastros de una imagen enterrada debajo. (...) Al adoptar una abstracción tan intensa, tanto Brakhage como Rovner exigen a los espectadores que renuncien a su habitual búsqueda de significado en el filme y permitan, en cambio, que la percepción alterada del espacio y el tiempo atribuya una nueva relación a lo que están viendo. Lo que ofrecen es una experiencia del momento actual formada por color, gestos, sonidos (o, en el caso de Brakhage), silencio y misterio (Rush, 2007: 163).

El cuarto capítulo de *Video art* (“Extensions”) se centra en las derivaciones del lenguaje videográfico. Al final del tercer capítulo sobre narrativas, Rush ya ha anunciado:

El vídeo, junto con la música y la comunicación básica (el teléfono, el ordenador) se ha vuelto digital. Las imágenes, tanto en movimiento como fijas, pueden captarse con una cámara llevada en la muñeca y manipularse sin cesar en el ordenador de sobremesa y el portátil. El videoarte, como parte de la historia (aunque sea reciente) del arte, se está alejando de la historia del arte conocida. No desaparecerá de las galerías y exposiciones internacionales en un futuro cercano, pero no tardará en hallarse más allá de lo que pueden entender los lenguajes actuales basados en la historia del arte. El videoarte ya se ha convertido en una subsección del arte fílmico (*filmic art*), un término que se ajusta mejor a la práctica actual de la mayoría de artistas de los medios (*media artists*) actuales (Rush, 2007: 165).

La introducción de la primera cámara enteramente digital, la Sony DHR-100 aparecida en 1997, corrobora la tendencia de cine y vídeo a confluir en un único medio (Rush, 2007: 167). Se trata de una nueva revolución (digital) como lo fue el Portapak en su momento: los creadores de vídeo pueden trabajar con imágenes cuya calidad cada vez se distingue menos de la cinematográfica.

En el cuarto capítulo de *Video art*, Rush desglosa el listado de artistas que trabajan las derivaciones del vídeo artístico en los siguientes aspectos, siendo los dos primeros los que generan obras más narrativas:

- a. Que mezclan sin complejos cine y vídeo.
- b. Que convierten las grabaciones de un medio en otro.
- c. Que añaden animaciones.
- d. O experimentan con la realidad virtual.

Douglas Gordon o Les Leveque son reconocidos por apropiarse de fragmentos de la historia del cine. En cambio, otros videoartistas como Pierre Huyghe son conocidos por recrearlos, con otros actores y escenarios que revelan las dificultades para seguir un guión y construir la suspensión de la incredulidad; *La ventana indiscreta* (1953) en *Remake* (1994-1995) o *Tarde de perros* (1975) en *The third memory* (1999) han sido objeto de sus homenajes.

Por su parte, Johan Grimonprez ha recreado la figura de Hitchcock a modo de collage en el (falso) documental *Double take* (2009). De hecho, una investigación aparte podría centrarse en desgranar por qué tantos artistas contemporáneos han descompuesto a Hitchcock, “el mago del (cine de) suspense”, en vídeo. Rea Tajiri cuenta incluso con una trilogía sobre el director inglés, realizada en 1987 y basada en *Vértigo* (1958), *Psicosis* (1960) y *Cortina rasgada* (1966).

Las apropiaciones no solo descomponen temporalmente los vídeos, sino que a menudo los dividen en múltiples pantallas. Resulta interesante destacar que en el caso de Douglas Gordon hay diversas obras que se proyectan por las dos caras de la pantalla: el mismo filme en momentos distintos en el caso de *24 hour Psycho* (1993), y dos filmes distintos y opuestos (*La canción de Bernadette* de Henry King, 1943 y *El exorcista* de William Friedkin, 1973) en *Between darkness and light (After William Blake)*, de 1997.

En términos similares, pero más sintéticos, se articula la instalación de Gordon *Through a looking glass* (1999). El homenaje al absurdo de la Alicia de Lewis Carroll se

lleva a cabo presentando en dos pantallas que se miran la famosa escena del monólogo “Are you talking to me?” procedente de *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976).

A diferencia de filmes sobre la locura como *El estrangulador de Boston* (Richard Fleischer, 1968), donde la pantalla se escinde para mostrar el quiebre personal, o *Carretera perdida* (David Lynch, 1997), donde una identidad da paso secuencialmente a otra, las videoninstalaciones multipantalla popularizan la presentación simultánea del yo y su doble, o de su alteridad en el caso de los hombres y mujeres “enfrentados” en *Rapture* (1999) de Shirin Neshat.

Eija-Liisa Ahtila es otra artista que se caracteriza por exhibir sus vídeos en múltiples pantallas. Ahtila se distingue por ofrecer planos de reacción (*reaction shots*) que no quedan recogidos en la narrativa fílmica institucional, explorando así estados de ánimo que se salen de la normalidad y abordan lo patológico.

En cualquiera de los casos donde se multiplica la pantalla, la información complementaria que se sustraería de una proyección convencional contribuye a involucrar emocionalmente al espectador. Para ello se suele recurrir a hibridar cine y vídeo y a mostrar los mecanismos metalingüísticos, de creación de ficciones, en términos formales y de contenido. Otros artistas que bordean estas mismas líneas pueden ser Pipilotti Rist, Sam Taylor-Wood o Stan Douglas.

Peter Weibel redondea las perspectivas ofrecidas por el capítulo 4 de *Video art* en relación al periodo temporal comprendido entre 1990 y la actualidad. Weibel comenta que en la década de 1980 se vivió un retroceso del vídeo a favor de la pintura figurativa alimentado por la fuerza del mercado, mientras que en la década siguiente se recuperaron algunas perspectivas audiovisuales propias del “cine expandido”:

(...) los videoartistas de la década de 1990 buscan la deconstrucción del código cinematográfico de un modo mucho más controlado y mucho menos subjetivo, aplicando estrategias que también son mucho más metódicas y están mucho más orientadas hacia temas sociales que las de la década de 1960. En el videoarte de la década de 1990, los experimentos con proyecciones múltiples se ponen sobre todo al servicio de un nuevo enfoque de la narración (Weibel, 2002: 47).

Weibel menciona especialmente el trabajo videográfico de Doug Aitken, de quien ya se describió su “diagrama del film no lineal” en las **Filiaciones Cinematográficas**:

En las instalaciones de Doug Aitken con múltiples pantallas, el universo narrativo se divide en fotogramas individuales, autónomos, y efectos familiares para los espectadores acostumbrados a las técnicas del videoclip: de planos detallados; movimiento borroso; modificaciones técnicas logradas con la cámara; procesamiento de la imagen digital; atajos y dilaciones temporales. La narración no solo se fragmenta espacialmente a través de la proyección en múltiples pantallas, sino también en términos temporales (Weibel, 2002: 49).

Y Weibel concluye su explicación añadiendo:

A diferencia de la laboriosidad técnica del arte fílmico (*film art*), la tecnología de vídeo actual permite un control más completo de los recursos cinematográficos y promueve así un desarrollo más estable del código cinematográfico (...). Lo que antes era prácticamente imposible y podía dar problemas ahora es mucho más fácil de llevar a cabo y totalmente fiable (Weibel, 2002: 50-51).

Michael Rush finaliza su periplo por *Video art* repasando la internacionalización y omnipresencia del videoarte como manera de mostrar imágenes en movimiento, tanto si se trata de instalaciones en centros de arte, de fachadas urbanas (*mediascapes*) o de páginas de contenidos amateur o profesionales como Youtube o Vimeo.

Internet genera un archivo fílmico y videográfico exhaustivo con los materiales de la historia del cine y vídeo, al tiempo que va generando su propia historia con creaciones artísticas o de aficionados, también llamadas “contenido generado por el usuario” o CGU (*user generated content* o UGC en inglés).

En términos narrativos, esta abundancia de imágenes combinadas puede ejemplificarse en el artista Marco Brambilla, cuya obra *Synch* (2005) también aparece comentada en *Video Art*. Brambilla crea vídeos como *Synch* donde se acumulan imágenes aceleradas, o motivos fílmicos que van deslizándose lentamente por la pantalla en una amalgama digitalizada de referentes del cine clásico y reciente en *Civilization* (2008) y *Evolution* (2010).

A la sofisticación visual de las obras de Brambilla se suma la de sus diversos modos de presentación o exposición:

- a. *Synch* se presentó originariamente en una instalación a triple pantalla.
- b. *Civilization* y *Evolution* se ofrecen en festivales de videoarte y galerías acompañadas de unas gafas polarizadas, pues las imágenes son tridimensionales.
- c. Al mismo tiempo, versiones íntegras o fragmentos de estas obras se ofrecen en la página web del artista y en otras páginas, oficiales (el canal de YouTube de la galería que lo representa³⁴) o no³⁵.

Desde el punto de vista del contenido, el videoarte de Brambilla ofrece un pastiche o encarnación postmoderna de la imagen videográfica: no se trata tanto de contar historias sino de acumularlas. “Esta obra trata sobre la relación agónica, prácticamente epiléptica, que se establece entre la imagen en movimiento actual y la representación vinculada de sexo y violencia”, podría explicar de manera concentrada el “argumento” de *Synch*, mucho más concentrada que el argumento de cada uno de los referentes cinematográficos que muestra. Como comenta Sánchez-Noriega en relación al nuevo barroquismo del cine postmoderno:

Esta retórica está presente en relatos donde predomina la acción espectacular y la violencia, frecuentemente pertenecientes al género fantástico y al de acción, pero que se han extendido a otros, como el thriller y la comedia de acción disparatada. Al igual que los spots y videoclips, se trata de producir en el espectador un efecto hipnótico, de forma que la atención arrobada y la fascinación de la imagen (...) se constituyan en el último motivo del acto espectadorial, al margen del interés del relato en sí mismo (Sánchez Noriega, 2002: 279).

La reflexión inversa puede hacerse en torno a las presentaciones en instalación y en línea de *Civilization* y *Evolution*, que a diferencia de *Synch* recurren a ralentizar el flujo

³⁴ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=4PBUZcmgzUY>

³⁵ Véase los resultados de búsqueda de las palabras “marco bramilla civilization” en <http://bit.ly/UGTTM8>

de imágenes presentadas; la interpretación del contenido no es tan relevante como el reconocimiento de los referentes cinematográficos que explotan.

Hay que resaltar, además, que ninguna de las tres obras previamente descritas es de carácter interactivo, pese a haberse producido en un contexto digital y difundirse en plataformas digitales como Youtube. Es necesario enfatizar esta ausencia de interactividad, pues en el Capítulo 3 (**Sistema de Análisis**) ayudará a comprender un buen número de Obras Narrativas Digitales, creadas por ordenador y mostradas en festivales y/o galerías en línea, pero que no son interactivas.

En otras palabras, del mismo modo que en las **Filiaciones Cinematográficas** se planteaba que el “efecto cinematográfico” propuesto por Christian Metz y descompuesto por Sean Cubitt no tiene que ser único (secuencial, vectorial, transparente), existen formas tanto pasivas como interactivas de abordar una relación narrativa con los relatos digitales, formas que ya se detectan en la creación digital tanto fílmica como videográfica.

Más allá de la narrativa videográfica de autorepresentación, de la apropiación y combinación con otros medios (sobre todo con el cine), y de las formas de digitalización y expansión dentro y fuera de la pantalla de proyección o del ordenador, hay que contemplar otros cuatro aspectos relevantes del lenguaje videográfico en términos narrativos:

1. La televisión (y en ella los videoclips).
2. Los (video)juegos.
3. Los videockeys (VJs).
4. Y el denominado live cinema (que en realidad se ejecuta en vídeo).

Desde sus orígenes, el televisor ha funcionado como aglutinador de medios contemporáneos (como “radio con imagen”; para reemitir filmes que así se podían grabar; para difundir publicidad audiovisual) al tiempo que creaba géneros propios basados en los modelos de servicio público (predominante en Europa hasta la década

de 1990) y de entretenimiento (predominante en EEUU): telenoticiarios, documentales, concursos, talk-shows, series de ficción y videoclips.

La relación que ha tenido la televisión con el arte y más específicamente con los aspectos narrativos que presenta puede resumirse en que el carácter aglutinador de la televisión la ha aproximado al modelo cinematográfico postmoderno basado en la apropiación de imágenes, géneros y discursos. No solo en relación a productos o programas específicos, sino al conjunto del flujo televisivo que, a diferencia de las proyecciones de cine, se emite 24 horas al día.

Como ya comentaba Raymond Bellour en 1983 a propósito de los “bordes de la ficción” de las “entre-imágenes” en cine y televisión:

El cine experimental o de vanguardia (...) y el videoarte (...) tienen en común una voluntad de escapar por todos los medios posibles a tres cosas: la omnipotencia de la analogía fotográfica; el realismo de la representación; el régimen de creencia del relato (...). Esto gracias a un conjunto de procedimientos, de figuras, de modelos expresivos que, de manera esquemática, podemos resumir en dos palabras: adición y sustracción (...). Pero hay que precisar que esta operación de resistencia y de distanciamiento que permite concebir un tiempo y un espacio de otra naturaleza, y construir un arte (...) específico, es en realidad muy diferente en el cine experimental y en el videoarte (...). Ella obedece al hecho de que el cine experimental y el videoarte hayan tenido que definirse, uno con respecto al cine, el otro, (...) con respecto a la televisión. (...) ¿Qué es la televisión, sino ese lugar por donde hoy transitan todas las imágenes, incluidas las imágenes de cine (los filmes) que constituyen una buena parte de los programas? (...). [Bellour, (1983) 2009: 156-157].

Otra relación específica entre narrativa y vídeo más allá de los tipos descritos por Rush es la que se ha ido labrando con los (video)juegos³⁶. Con el apogeo de los (video)juegos como forma de entretenimiento a finales del siglo xx, empiezan a aparecer teóricos

³⁶ En los **Estudios de Caso** del Capítulo 3.2. se distinguirá entre juegos de salón recreativo (arcade) y (video)juegos de ordenador doméstico, pero en las **Filiaciones Videográficas** se utiliza la categoría histórica de “videojuego” para ofrecer un aproximación al conjunto de juegos informáticos, sin obviar sus antecedentes literarios y cinematográficos. El término (video)juego ha calado entre industria y usuarios haciendo hincapié en las características técnicas de la señal audiovisual que envía y recibe, a pesar de que sus rasgos esenciales (estructura secuenciada, reglas, participantes, presencia de elementos de acción, oposición y negociación) puedan retrotraerse al papel impreso o al celuloide.

que se distancian de los enfoques filológicos (o análisis del juego como texto), y los que desean trascender el análisis semiótico visual basado en narrativas con actores de carne y hueso, como atestiguan las investigaciones recientes investigaciones del entorno iberoamericano como *Homo videodeludens* (2008) y *Homo videoludens: de Pacman a la gamificación* (2013).

En este contexto proliferan las definiciones de juego basadas tanto en la tradición antropológica de John Huizinga [(1938) 2000] y Roger Caillois [(1957) 1986] como en las últimas aportaciones en diseño de interacción por parte de autores como Katie Salen y Eric Zimmerman (2003). Estos enfoques de estudio de juegos (*game studies*) comprenden los juegos como actividades recreativas libres pero marcadas por reglas y objetivos, por lo que tienden a orientarse hacia el nuevo campo de la ludología o estudio de los juegos como sistemas de reglas.

La ludología se distancia de la narratología en la medida en que considera todos aquellos juegos y aspectos compositivos de los juegos que no tienen absolutamente nada que ver con la narrativa. Según la ludología, en muchos casos los juegos no desean contar historias, sino alcanzar objetivos más cercanos a la práctica deportiva o a la adquisición y perfeccionamiento de habilidades intelectuales.

Pero los juegos no pueden considerarse al margen de la tradición creativa de los lenguajes artísticos preexistentes:

- a. La literatura, como ejemplifica la experimentación de las vanguardias históricas.
- b. Las artes performáticas, trasladando los juegos infantiles al ámbito de la performance adulta)
- c. Y por supuesto el registro de imágenes proto y cinematográficas: del folioscopio y el fenaquitoscopio a las formas de animación cinematográfica que han estudiado autores tratados en las **Filiaciones Cinematográficas** como Bonet (1994) y Manovich (2005), y sin las cuales los videojuegos tal y como se han popularizado no habrían adoptado sus estéticas y géneros reconocidos.

De hecho, como ha mostrado la compilación y clasificación de experimentación literaria propuesta por Belén Gache, el comentario del término “ficción interactiva” y el resumen sobre literatura y código de Florian Cramer en las **Filiaciones Literarias**, y considerando asimismo el “filme de juego mental” que ejemplifica un tipo de narrativa compleja en las **Filiaciones Cinematográficas**, los juegos son transversales a múltiples lenguajes artísticos, y devienen género o enfoque significativo en algunos de ellos.

Pero como los juegos no son (necesariamente) historias, la distinción de la narratividad en juegos (digitales) y otras expresiones artísticas narrativas a menudo deviene una cuestión de grado:

- a. Si en teatro, cine o literatura se habla de “suspensión de la incredulidad”, en juegos, y por extensión en las expresiones de carácter interactivo³⁷, se remite a la “inmersión” ya citada por Janet Murray y Marie Laure Ryan en las **Filiaciones Literarias**.
- b. Si en teatro, y posteriormente en los géneros audiovisuales, se hablaba de representación entendida como “mímesis” o imitación de la realidad, como también adelantó Murray en juegos se habla de “simulación”³⁸.

Pero plantear la inmersión y la simulación lúdica como términos opuestos a “suspensión de la incredulidad” y “mímesis” no sólo contribuye a reivindicar la importancia del diseño del juego en detrimento de la narrativa, sino también a negar posibilidades de cambio y participación a quien accede a obras no interactivas, o dicho en otras palabras, a minusvalorar las posibilidades interpretativas que suscita la “obra abierta” tal y como la propuso Umberto Eco ([1962] 1990, [1994] 1997, [1979] 1999).

³⁷ No todos los juegos son necesariamente interactivos, pero, a diferencia de lo que se ha comentado respecto a las Obras Narrativas Digitales, muchos de ellos lo son. Es decir, que jugar implica necesariamente participar en (y en muchos casos modificar) el juego. Véase asimismo la nota 22.

³⁸ Para una contraposición más “radical”, al menos en apariencia, entre “representación mimética” y “simulación”, véase el análisis del ludólogo y diseñador de juegos Gonzalo Frasca. Esto es, Frasca, 2003.

Para alcanzar una propuesta intermedia que aborde la cuestión narrativa en videojuegos, *Half real. Videogames between real rules and fiction worlds* (2005) de Jesper Juul les atribuye una estructura híbrida que los define entre reglas reales (*real rules*) y mundos de ficción (*fictional worlds*).

Juul destaca algunos elementos narrativos en los juegos como el trasfondo o *backstory*, que se presenta a través de las secuencias cinemáticas (*cutscenes*) distribuidas a lo largo del juego. Asimismo, en la estructura general del juego distingue entre tiempo del juego (*play time*) y tiempo de la ficción (*fiction o event time*).

Juul se basa en la Teoría filosófica de los Mundos Posibles que en literatura han desarrollado autores como Thomas Pavel, según la cual una ficción (*fiction*) es cualquier clase de mundo imaginado. La existencia de ficción no implica que exista relato (*story*), pese a que muchas ficciones son relatos y muchos relatos son de ficción.

Que el jugador se imagine una ficción (o contexto ficcional) no implica que se imagine una historia completa, no lo necesita. Juul acepta que se hable de narrativa en juegos siempre y cuando se considere una definición amplia de narrativa, que se aplique a aquellos juegos que sí pretenden recrear o sugerir escenarios de ficción. Jesper Juul considera que, cuando surge en contextos lúdicos, esta narrativa puede calificarse como “emergente”.

Los juegos que más imitan las tramas propias de la literatura y el audiovisual que los preceden, especialmente a través de fórmulas genéricas (por ejemplo, la detectivesca), y que ofrecen mayor desarrollo de personajes y coherencia cronológica, son los más proclives a la narratividad. Puede haberlos más miméticos, como las simulaciones, o más diegéticos, como las ficciones interactivas o los juegos de rol.

Los juegos de acción pueden o no presentar secuencias que permitan inferir una narrativa: el avance de niveles puede implicar el desarrollo tácito de una historia o sencillamente un cambio de pantallas que no induce a pensar más que en la abstracción de elementos presentados. La mayor presencia de trasfondo y secuencias cinemáticas contribuye al desarrollo narrativo.

La cualidad emergente no es exclusiva ni de los juegos ni de aquellos juegos a los que se atribuye rasgos narrativos. En Filosofía y Teoría de Sistemas, se entiende por emergencia el conjunto de propiedades o procesos de un sistema que no se circunscriben a sus partes constituyentes. En el caso de los juegos, la emergencia se puede entender como la capacidad de generar o hacer brotar rasgos, escenarios y situaciones que no se limitan a los elementos predefinidos del sistema o reglas básicas del juego.

La explotación de los rasgos emergentes para generar narrativas en juegos se ha explotado técnicamente a través de los denominados “agentes autónomos”, por ejemplo en las investigaciones de Michael Mateas, autor junto a Andrew Stern del “drama interactivo” *Façade* (2005).

Aunque el diseño de juegos no obliga a circunscribirlos a aspectos narrativos, no solo la teoría, sino también varias de las creaciones artísticas basadas en juegos (*game art*) y presentadas en exposiciones como *Gameworld*, *Playware* y *Homo ludens ludens* (Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007-2008) confirman la vigencia de elementos narrativos en ellas. La “envidia cinematográfica” como la denomina Eric Zimmerman (y la narratividad que esta envidia implica) se entiende como un complejo pendiente de superar.

Así, en *First Person, new media as story, performance and game* (2004), Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan reunieron las voces de los principales teóricos y diseñadores de experiencias interactivas para plantear la relación entre relatos y juegos, atendiendo a los principales debates sobre ciberdrama, ludología o simulación.

En *Second person, role-playing and story in games and playable media* (2007), Wardrip-Fruin y Harrigan ampliaron el espectro lúdico a creaciones fuera de línea y aspectos teatrales.

Y en *Third person. Authoring and exploring vast narratives* (2009), abrieron definitivamente el campo de investigación incluyendo televisión, literatura, cómics y Arte Digital, para analizar la construcción de ficciones digitales, lúdicas o no, a comienzos del siglo XXI.

Pero los (video)juegos no han sido las únicas creaciones videográficas que, a través de la interactividad constante o frecuente, se desarrollan en presente.

En el catálogo de la muestra REPEAT PLEASE: CULTURA VJ exhibida en el festival Eutopia 07 (Córdoba), los integrantes del colectivo ZEMOS 98, especialistas en organizar festivales de arte y cultura digital desde 1998, describen:

El término videojockey o vj se aplica a aquellos creadores que generan sesiones visuales mezclando en directo vídeos con música u otro tipo de acción. Por extensión, al acto de mezclar vídeo de esta forma se le llama “veejing”. (...) El origen de su nombre se encuentra en los clubs de baile de la década de 1980, en los que el videojockey mezclaba sus loops de vídeo al ritmo de la música mezclada por el DJ. En sus inicios, la forma de hacerlo era mediante la utilización de reproductores de VHS, mesas de edición broadcast y pesados proyectores de vídeo. Desde la aparición de la informática portátil este movimiento ha protagonizado una gran expansión debido al abaratamiento y reducción de tamaño de los elementos necesarios, sean ordenadores, portátiles, cámaras digitales o proyectores de vídeo.

Actualmente y fuera de su marco nativo, puramente lúdico y underground, el campo de actuación de un vj no se limita a los clubs, extendiéndose a conciertos, publicidad, eventos públicos, presentaciones, televisión, etc. El término también es aplicable para los presentadores de vídeos musicales en cadenas de televisión de este concepto, como por ejemplo MTV (...) (ZEMOS 98, 2007: 65).

El colectivo ZEMOS 98 esboza la historia de la cultura VJ en relación a movimientos ya mencionados a lo largo de las **Filiaciones Cinematográficas**:

- a. El cine letrista.
- b. Las animaciones en stop motion como las de Zbigniew Rybczynski (conocido por el cortometraje *Tango*, 1982, que obtuvo un premio Oscar).
- c. O el cineasta granadino José Val del Omar (objeto de estudio del teórico Eugeni Bonet citado en las **Filiaciones Cinematográficas**, y de una muestra exhaustiva en La Virreina barcelonesa en 2011).

Asimismo, ZEMOS 98 detecta conexiones de los videojockeys con cuatro aspectos del ámbito videográfico:

1. Con las aportaciones pioneras de Nam June Paik o Wolf Vostell.
2. Con la música electrónica y el DJ como maestro de ceremonias de la sala de música o festival musical o multimedia.
3. Con el flujo televisivo que dura 24 horas y ofrece contenidos variopintos.
4. Con la infografía y el diseño gráfico en general, solos o en combinación con los diversos lenguajes artísticos o medios de comunicación.

Todos ellos filtrados por los sistemas de manipulación de imagen y sonido digitales y la difusión a través de Internet. Como insiste el colectivo:

(...) más allá de la copia o el plagio, cualquier acto no tiene, desde hace mucho tiempo, un referente de creación (en el sentido de “crear desde la nada”) sino que de alguna manera todo es recreación, remezcla. Los vjs asumen ese precepto como propio y hay quien lo tiene muy interiorizado. Su copia, su manipulación y su representación de lo real incluyen imágenes del cine, de los DVDs, de los videoclips y de los videojuegos.

DJ Spooky, músico y filósofo, apunta en una entrevista realizada por el colectivo ZEMOS 98 con motivo de su remezcla de *El nacimiento de una nación* de D.W. Griffith que “el perfil del DJ ya está instalado en nuestras mentes, y por eso, el arte del siglo xx se convierte en la inspiración del arte del siglo xxi” (ZEMOS 98, 2007: 66-67).

Pero antes de la difusión en directo de los vjs, los videoclips musicales proliferaban en los canales de televisión, siendo “Bohemian rhapsody” (1975) del grupo de rock británico Queen uno de los primeros que incitó a acompañar el lanzamiento de una canción (o una película) con un clip audiovisual relacionado.

Muchos videoclips han hallado la inspiración en formas de cine experimental y videoarte que trabajaban la abstracción y la psicodelia. Así, las narrativas del videoclip se han desarrollado a menudo troceadas, privilegiando los montajes de base vanguardista, moderna y postmoderna, y han hecho coexistir al menos dos discursos o mundos narrativos: las imágenes del grupo o cantante interpretando la canción,

alternadas con la película en la que se basaban, o el relato audiovisual que habían creado ex profeso para el clip.

La tarea del videojockey representa en este sentido una versión en directo del videoclip, que acude a o “roba” sin complejos de cine, vídeo, televisión, música, y difunde el resultado en tiempo real. No obstante, no todos los creadores que manipulan vídeo en directo lo hacen en base a materiales ajenos. La artista Mia Makela prefiere distinguir la categoría live cinema para sus creaciones videográficas:

Hoy en día se llama live cinema a la creación simultánea de imagen y sonido en tiempo real a cargo de artistas visuales y sonoros que colaboran en términos equitativos y con conceptos elaborados. Los parámetros tradicionales del cine narrativo se expanden gracias a una concepción mucho más amplia del espacio cinematográfico, el foco del cual ya no se encuentra en la construcción fotográfica de la realidad tal y como la ve el ojo de la cámara, ni en las formas lineales de narración. El término “cine” se entiende hoy en día como aglutinador de todas las formas de configurar imágenes en movimiento, comenzando con la animación de imágenes pintadas o sintéticas (Makela, 2006: 1).

Según Makela, el material de live cinema es propio y más “artístico”, está más conectado con la poesía, el cine mudo y el montaje de Eisenstein que con la narrativa aristotélica, combina imágenes compuestas, efectos y psicodelia que conectan con los inicios del videoarte, y lo que es más importante para la construcción del relato: el live cinema se monta en directo.

IC 23

En este subapartado de **Filiaciones Videográficas** se ha partido de las distinciones iniciales entre cine y vídeo en términos de materiales y pantallas de registro y proyección para mostrar su creciente convergencia formal y discursiva.

IC 24

Se ha ahondado en los aspectos creativos del vídeo (videoarte) mediante las aportaciones de Michael Rush (*Video art*) y Peter Weibel (ya citado en las **Filiaciones Cinematográficas**).

En la obra de Rush se han destacado los artistas que han trabajado la narrativa, sobre todo en relación a la autorrepresentación (Hill, Viola, Vasulka, Neshat) y la apropiación de materiales (Brakhage, Rovner, Gordon), a menudo cinematográficos, recalando asimismo la ruptura de la linealidad y la pluralidad de pantallas y puntos de vista en instalaciones. Este recorrido ha finalizado ejemplificando, a través de diversas obras del artista Marco Brambilla, cómo el video digital se difunde dentro y fuera de línea, y explota las posibilidades actuales de apropiación y remezcla de imágenes propias y ajenas al artista.

IC 25

A continuación se han descrito otros elementos del lenguaje videográfico que pueden destacarse parcialmente en el ámbito narrativo, como son el flujo televisivo (en especial a través del género postmoderno del videoclip), los (video)juegos (entre los sistemas de reglas y la capacidad de contar historias), y las formas de interactividad en tiempo real que suponen las prácticas de videojockey (VJs) y live cinema. Estas dos últimas categorías parecen llevar al extremo las manipulaciones videográficas narrativas, asumiendo totalmente la mezcla de referentes audiovisuales que dan paso a la confluencia postmediática donde se sitúan las Obras Narrativas Digitales.

2.2.4. Filiaciones Postmediáticas

Tras la detección de las obras y teorías que emparentan la Narrativa Digital con sus **Filiaciones Literarias, Cinematográficas y Videográficas**, se hace necesario comentar las referencias que sitúan las Obras Narrativas Digitales dentro del alcance temporal de la Sociedad Red y el marco artístico del Mundo del Arte Digital que se han presentado en el primer capítulo.

En 1990, el filósofo Felix Guattari, que colaboró con Gilles Deleuze en obras como *Mil mesetas* o *El Antiedipo* estudiando cómo la subjetividad contemporánea se adscribe a los diversos campos del conocimiento, previo:

Se puede esperar [...], que se produzca una transformación del poder de los medios de masas (*mass-médiatique*) que arrolle la subjetividad contemporánea, y se inicie una era postmediática consistente en una reapropiación-individual colectiva y un uso interactivo de las máquinas de información, comunicación, inteligencia, arte y cultura [Guattari, (1990) 2012].

Aunque se puede matizar y argumentar que modelos de inteligencia colectiva que circulan en Internet como los wikis y las redes sociales no “arrollan” realmente la “subjetividad contemporánea”, sino que la diseminan y en todo caso ensalzan (Lévy, 1997, [1998] 1999; Rheingold, 2004; Benkler, 2006), Guattari sí prefiguró “el fin de los medios masivos” como lo han denominado los investigadores de la comunicación Mario Carlón y Carlos Scolari (2009).

Asimismo, el comisario y crítico de arte José Luis Brea recogió el testigo de Guattari al analizar las cualidades del primer “arte electrónico” o “net art” y el papel cambiante de las instituciones artísticas en contextos de participación masiva en *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas artísticas y dispositivos neomediales* (2002).

Tanto “arte electrónico” como “net art” son etiquetas que en esta investigación asimilamos a “arte digital”³⁹.

Otros términos que han abundado entre la década de 1990 y el momento de redactar esta tesis como sinónimos totales o parciales de “arte digital” son “arte de Internet” (Greene, 2004), “information arts” (Wilson, 2003), “media art” (Grau, 2007), “new media art” (Tribe y Janna, 2006) , “computer art” (sobre todo Lieser, 2010) o “interactive art” (estudiado por todos los anteriores y también por Shanken, 2009)⁴⁰.

No obstante, hay que señalar que Brea examina específicamente el net.art (con punto), o práctica artística creada, pensada y difundida mayoritariamente por Internet correspondiente al periodo inicial de conexiones precarias a Internet y diseño en HTML de la década de 1990.

³⁹ Véase asimismo las notas 1 y 21 sobre el uso predominante del adjetivo “digital” en esta investigación.

⁴⁰ Para saber más respecto al debate sobre esta proliferación y pertinencia terminológica véase de nuevo Quaranta (2010), Baigorri et al (2006), así como el conjunto de referencias utilizadas para la **Selección de Obras Narrativas Digitales como Casos de Estudio** (Capítulo 3), en especial los autores de monografías Christiane Paul (2003), Greene (2004), Mark Tribe y Renna Jana (2006) y Shanken (2009).

Siguiendo los planteamientos históricos de las vanguardias, el net.art aglutinó a una serie de creadores clave (Olia Lialina, Vuk Cosic, Alexei Schulgin, Natalie Bookchin, etc) y presentó un manifiesto contra las instituciones artísticas y los modos de hacer del arte contemporáneo denominado *Introducción al net.art* (Bookchin y Schulgin, 1999).

Como veremos en el próximo capítulo, el net.art, cuyo nacimiento se atribuye a un mensaje prácticamente ilegible⁴¹ que recibió Vuk Cosic por correo electrónico en 1994, sitúa el punto de partida para la **Selección de Obras Narrativas Digitales** que corresponde al segundo objetivo de esta investigación.

Las especificaciones anteriores nos sirven para recalcar que el Mundo del Arte de las Obras Narrativas Digitales ha de situarse entre dos periodos temporales:

- a. El de la década de 1990, donde comienza la masificación de los ordenadores con Internet de banda ancha en hogares, puestos de trabajo e instituciones artísticas. Internet constituye básicamente una herramienta de consulta y se simultanea con el uso de CD-ROMs y medios de comunicación analógicos. Este sería el periodo de la denominada “web 1.0.” (Flew, 2005; O’Reilly [2005], 2006).
- b. El actual, donde, sobre todo desde mediados de la década pasada, se desarrollan aplicaciones y tecnologías de fácil uso, manipulación y carácter participativo, con multitud de herramientas no solo de consulta sino también de creación multimedia para todos los públicos. Este sería el periodo de la denominada “web 2.0.” (O’Reilly [2005], 2006; Pardo y Cobo, 2008).

O, dicho en otras palabras, y como se ha adelantado en el primer capítulo de esta investigación, el Mundo del Arte Digital puede identificarse como tal desde la década de 1990, cuando el modelo de Sociedad Red se consolida en las sociedades que viven, trabajan y crean a través de Internet.

⁴¹ Según Cosic, en el mensaje recibido solo se entendían las palabras “net.art”. La historia del “nacimiento” del net.art, entendida como narrativa de ficción o como casualidad afortunada, se explica en un mensaje a la lista de correo Nettime, gestionada por artistas digitales, en <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

Es en este Mundo del Arte Digital donde tres claves teóricas desarrolladas con anterioridad, tres claves por lo tanto genealógicas, parecen renovarse o reafirmarse:

1. La denominación histórica de “obra de arte total” o *Gesamtkunstwerk*, que culmina con la síntesis artística del siglo xx y la creación en el xxi a través de la “realidad virtual” y la “realidad aumentada”.
2. La estética de la comunicación basada en la obra de Fred Forest y diseminada por diversos autores tratados en esta investigación, que rechazan la separación entre ciencias y artes y apuestan por enfatizar los procesos comunicativos desde un punto de vista artístico.
3. Y las teorías sobre intertextualidad que en versión postmoderna han proliferado como formas de intermedialidad, remediación o transmediáticas.

La primera clave teórica es la “obra de arte total” o *Gesamtkunstwerk*, noción elaborada por el compositor operístico Richard Wagner en el siglo xix para describir cualquier obra artística que integrara música, teatro y artes visuales. Wagner ya atribuía estas cualidades a la tragedia griega.

Cualquier obra audiovisual integra elementos sonoros, textuales y visuales. Cualquier obra digital contempla todas esas capas y en muchas ocasiones interactividad directa o propiedades reactivas, por lo que hablar de un solo lenguaje predominante en una obra digital constituye una visión parcial de la obra que se analice.

La idea de “obra de arte total” se retoma a lo largo del siglo xx en otros términos:

- a. En las **Filiaciones Cinematográficas** se ha citado a Riccioto Canudo, quien en su “Manifiesto de las siete artes” [Canudo, (1911) 1989: 15-18] abogó por considerar el cine como síntesis artística. Considerando los planteamientos hipertextuales que estableció Theodore Nelson⁴², lo que Canudo denomina “cine” puede considerarse actualmente “conjunto de imágenes en movimiento” digitalizadas o en muchos casos directamente digitales.

⁴² Véase especialmente la última cita del autor en relación a formas variadas de hipertexto, como el hiperfilm, en las **Filiaciones Cinematográficas**: 91.

- b. Se ha comentado también en las **Filiaciones Cinematográficas** cómo el modelo de “cine sinestésico” de Gene Youngblood no solo pretendía quebrar la narrativa aristotélica sino también incluir efectos especiales, ordenadores y/o vídeo. Muchas instalaciones desarrolladas a partir de la década de 1960 y hasta la actualidad se configuran en estos mismos términos.
- c. Se ha descrito asimismo en las **Filiaciones Videográficas** la síntesis artística operada por el videojockey, la cual puede complementarse mencionando las técnicas de “realidad virtual” y “realidad aumentada” que se han desarrollado durante los últimos veinte años.

El concepto de “realidad virtual” se remonta a Antonin Artaud (1938)⁴³ y contempla una instalación envolvente con la que la persona interactúa, a menudo provista de casco, guantes y otros dispositivos. En 1997, La Universidad de Brown fue pionera en crear instalaciones interactivas de realidad virtual con elementos textuales literarios en el laboratorio CAVE (Center for Advanced Scientific Computation and Visualization).

Y desde 1990, la “realidad aumentada” define⁴⁴ un tipo de realidad virtual que no implica situarse en un entorno envolvente, sino aprovechar el espacio para añadirle capas de información digital, como por ejemplo información sobre productos que puede consultarse mediante las aplicaciones de un teléfono inteligente.

El artista Jeffrey Shaw (2002) subsume las dos tendencias artísticas previamente descritas distinguiendo entre lo que está dentro y fuera del marco compositivo:

Se puede hablar de dos corrientes subyacentes en el arte de los medios (*media art*). La primera configura la experiencia audiovisual dentro de una frontera que limita, que establece una relación distanciada entre el espectador y la ficción que se construye dentro de ese marco. Una delimitación tal, tanto si se trata del marco de un cuadro, del proscenio de un teatro, de la caja de un televisor o del borde negro de una pantalla

⁴³ Para Artaud, el teatro era la realidad virtual. Véase Artaud, (1938) 1986.

⁴⁴ Según Kangdon Lee el término “realidad aumentada” fue acuñado por un antiguo investigador de Boeing llamado Tom Caudell. Véase Lee, "Augmented Reality in Education and Training". En *Techrends: Linking research & practice to improve learning*. Nº 56, marzo 2012, 2.

de cine, que delinea y separa el espacio de ficción respecto al espacio real, que determina la ventana mágica a través de la cual los espectadores contemplan espacios estéticamente artificiosos. La tendencia opuesta quiere librarse del marco para que no haya ventana mágica, para que el espacio creado se libere como experiencia inmersiva, que de algún modo se inserte en el mundo real (...) (Shaw, 2002: 268-269).

La segunda clave teórica es la propuesta de una estética de la Comunicación, ya anticipada por autores como Marshall McLuhan [(1966)1972] y muy particularmente por los estudios de la estética de la información de Abraham Moles como *Art et ordinateur* (1971) y *Teoría de la información y percepción estética* [(1973) 1976].

Concretamente, el término “estética de la comunicación” fue acuñado por el artista Fred Forest en 1983 mediante un manifiesto homónimo para referirse a la práctica artística basada en la apropiación de los procesos comunicativos y los canales de información (propios o convencionales) desde una perspectiva sociológica sistémica:

Las técnicas eléctricas, electrónicas e informáticas nos introducen en adelante en la sociedad de la comunicación. En la medida en que modifican nuestro entorno físico, pero también nuestras representaciones mentales, estas técnicas se hallan en el epicentro de los cambios acontecidos en la vida social desde hace un siglo. La electricidad, la electrónica y la información proveen hoy en día a los artistas de nuevos instrumentos de creación. (...). Esto exige una actualización constante de nuestras percepciones para aprehender el mundo en el que vivimos. (...). La aparición sucesiva a lo largo de las épocas de técnicas de transformación de los materiales, de técnicas de control de la energía y ahora de técnicas de información ha fomentado en el ser humano la generación de formas de expresión sucesivas y múltiples. La sensibilidad contemporánea se encuentra modelada por múltiples medios a través de múltiples canales. Se cuestiona cierta noción de “arte en sí”, que antes prevalecía. El artista actual, y de manera más precisa el artista de la comunicación, reintroduce en su función antropológica original la estética como sistema de signos, de símbolos y de acciones. Está naciendo una estética nueva: la estética de la comunicación. (...)

El artista de la comunicación ya no se ve obligado a ofrecer una representación visual o concreta con la ayuda de unos materiales cualesquiera de la realidad, porque experimenta una toma de contacto directo con lo real. (...). El entorno informativo que constituye el universo cotidiano del hombre moderno lo sumerge en multitud de signos que lo bombardean para obligarle a seleccionar algunos, a partir de los cuales construir su propia realidad. Es en la esfera de este contexto informativo conocido donde el artista de la comunicación situará los signos que emite para su destinatario. Este último se encarga de localizarlos, identificarlos, relacionarlos mentalmente y acabar reconociéndolos como sistemas con sentido. Hasta que [el destinatario] no haya realizado todas estas operaciones no se le concederá la recompensa última y suprema: ¡el placer estético! [Forest, (1983) 2000].

Aunque no ha dominado en los ámbitos de la Comunicación y el Arte (sino que suele utilizarse solo para referirse a la obra de Fred Forest⁴⁵), la estética de la comunicación se integra en un continuo teórico que nacería con la aparición de los medios de comunicación de masas y se atomizaría gracias a los avances informáticos, reflejados particularmente en las siguientes exposiciones pioneras:

Nombre de la exposición	Comisario/a	Lugar y fecha
Cybernetic serendipity	Jasia Reichardt ⁴⁶	Institute of Contemporary Arts, Londres, 1968
Software	Jack Burnham	Jewish Museum, Nueva York, 1970
Information	Kynaston McShine	MOMA, Nueva York, 1970
Les immateriaux	Jean-François Lyotard	Centro Georges Pompidou, París, 1984

Tabla 19. Exposiciones pioneras en el desarrollo de la estética de la comunicación, elaboración propia.

⁴⁵ Véase VV. AA. Fred Forest. *Un pionnier de l'art video à l'art sur internet. Art sociologique, esthétique de la Communications et art de la commutation*. París: L'Harmattan, 2004.

⁴⁶ En las tablas de esta investigación se citan las instituciones que han dado cabido a la exposición de obras y sus correspondientes comisarios cuando se dispone de ambas informaciones. Cuando no, se cita solamente la institución que encargó y/o mostró la obra.

El planteamiento de la estética de la comunicación se ha visto igualmente asimilado por teóricos que no provienen de los marcos teóricos tradicionales del Arte y la Comunicación como son Brenda Laurel, Espen Aarseth y Janet H. Murray (**Filiaciones Literarias**) o Lev Manovich (**Filiaciones Cinematográficas**). Estos investigadores han combinado su bagaje informático con los enfoques artísticos y de medios de comunicación que teórica y metodológicamente privilegia esta tesis.

La estética de la comunicación no atiende a los lenguajes artísticos en sí, sino a los procesos comunicativos transversales a todos esos lenguajes basándose en la adaptación a las Humanidades de la Teoría Matemática de la Comunicación o Teoría de la Información de Claude Shannon (1948), que identifica un bucle de retroalimentación en toda comunicación sumado a los elementos esenciales de emisor, receptor, canal, código, mensaje y contexto para que se den tales procesos.

Así, la estética de la comunicación no pretende concentrarse en subsumir los principales medios de comunicación bajo uno solo, sino en dar continuidad a la confluencia entre humanidades y ciencias que históricamente caracterizó a figuras polifacéticas como Leonardo Da Vinci, y cuya divergencia denunció el físico, químico y escritor C.P. Snow en el ensayo "The two cultures" [(1959) 1993]. Proyectos como la sociedad y revista revisada *Leonardo* y congresos internacionales como Media Art History dan cuenta actualmente de esta confluencia o convergencia de lenguajes.

La tercera clave teórica que hay que tener en cuenta son las teorías basadas en la intertextualidad postmoderna entendida como "la tendencia a leer signos a través de producciones culturales diversas, incluyendo arquitectura, artes visuales, film y vídeo, y medios de comunicación en general" (adaptado de Navas, 2010).

Eduardo Navas investiga las diversas formas de remezcla en las producciones artísticas digitales (2013). A propósito de algunas obras consideradas de literatura digital (*elit*) como *Distant place* y *Playing Jeff* de Cecelia Chapman y Jeff Couch, y pese a que mayoritariamente albergan imágenes en movimiento, Navas comenta que la premisa intertextual planteada por Frederick Jameson [(1991)2002] ha quedado desfasada:

Estos vídeos, y otros que también se incluyen en el número especial del *Madbunkers Review Mashup*, son literarios porque se produce una apropiación del medio videográfico en los términos definidos por Terry Eagleton, quien explica que una contextualización adecuada dicta cuándo se está tratando con literatura. Si me aboradas en la parada del autobús y murmuras: “Vos novia primorosa de la quietud”, al instante me doy cuenta de que estoy en presencia de lo literario. Sé que es así porque la textura, el ritmo y la resonancia de tus palabras superan su significado abstraible.

Recontextualizando el argumento de Eagleton: entonces el vídeo se convierte en el marco para presentar el mensaje literario. No es más que el recipiente para explorar narrativas tal y como se definen en la literatura, lo cual también es posible porque en la cultura en red (*networked culture*) hemos entrado en otra frase de intertextualidad que ha superado lo que Jameson describió en la década de 1980. Ahora el código digital y el analógico se pueden intercambiar, en gran medida debido a los avances tecnológicos. Y la interacción como en principio se exploró en la literatura hipertextual se asimila como otro elemento convencional de la narrativa en interfaces experimentales indiferentes a los mensajes textuales (con código digital). Esta convención se ha actualizado y se experimenta sobre todo en el rápido crecimiento de la industria del videojuego, que en este momento es mayor que la del cine (...). Vale la pena destacar que el filme fue el anterior heredero del mensaje literario hace tan solo cien años (Navas, 2010).

Según Navas, el paraguas literario no debe interpretarse como una limitación, sino como el reconocimiento de una herencia. Dado que las tecnologías digitales permiten mezclar y remezclar, crear una y otra vez productos híbridos (mash-ups) de manifestaciones culturales, la herencia literaria es evidente, pero no exclusiva ni limitadora. Analizar obras digitales no consiste tanto en señalar la presencia de uno u otro lenguaje, sino del marco de legitimación al cual su creador se adscribe:

Los vídeos también señalan el concepto de reciclaje y el de intertextualidad en sí, y revisan temas relativos a la originalidad: cuando nos percatamos de que son esquemas bien asumidos dentro de los géneros. Por último indican el cruce (*crossover*) entre disciplinas, ya que una de las autoras, Cecelia Chapman, no se denomina escritora sino artista. Estos vídeos podrían presentarse en un contexto de bellas artes y se aceptarían fácilmente. La intertextualidad permite este cruce, ya que los mash-ups literarios que

se acaban de comentar también podrían participar en festivales de videoarte. Esto se debe a que la intertextualidad que se halla en la literatura electrónica (*electronic literature*) también predomina en otras áreas de la cultura. Por tanto, se afirma lo literario mientras lo cuestionan los mismos elementos que también se utilizan en las artes y en la producción comercial (Navas, 2010).

Estas reflexiones sobre el marco de legitimación de uno u otro medio nos permiten describir las obras de la Electronic Literature Collection presentada al final de las **Filiaciones Literarias** de este mismo capítulo.

Hemos mencionado la Electronic Literature Organization y cómo describe diversas formas de “literatura electrónica” (lo que en esta investigación denominamos “literatura digital”). Hemos comentado asimismo que la organización ha publicado dos volúmenes de su Electronic Literature Collection, los cuales pueden navegarse según listados de autores, títulos y palabras clave:

Volumen de ELC	Fecha	Número de obras	Número de autores	Número de palabras clave	Ejemplos de palabras clave
1	octubre 2006	60	73	56	<i>ambient, animation/kinetic, appropriated texts, audio</i>
2	febrero 2011	61	70	41 de 56 + 8	<i>3D, augmented reality, mash-up, video</i>

Tabla 20. Caracterización básica de la Electronic Literature Collection.

Asimismo, la Electronic Literature Organization elabora desde 2009 un Electronic Literature Directory que aglutina en línea obras recientes, antecedentes históricos, artículos y comentarios de las obras, con intención didáctica y una estructura de clasificación basada en los intereses de una comunidad de usuarios o folcsonomía.

Por lo tanto, la Electronic Literature Collection ejemplifica el salto de la concepción “medio a medio” que proporcionaba el contexto analógico para dar cuenta de la

confluencia postmediática en la que la literatura es un referente para obras que combinan imagen, sonido y texto como lo hacen las películas o vídeos, en el formato informático y con conexión desde cualquier ordenador. La intertextualidad se articula en el diálogo constante entre varios medios, dentro de las propias obras.

Otros términos y concepciones han abundado en los últimos años para dar cuenta de actividad intertextual.

En algunos contextos académicos, “intertextualidad” e “intermedialidad” operan como términos sinónimos. Igualmente necesario es tener en cuenta las nociones de “plurimedialidad”, “heteromedialidad”, etc., que contemplan la interrelación entre los medios, sus diálogos y tensiones interpretativas⁴⁷.

Además, al comenzar el siglo XXI, el término “remediación” (*remediation*) de Jay Bolter y David Grusin (2000) sirvió para representar los procesos de intercambio entre nuevos y viejos medios, de sus contaminaciones mutuas. La remediación puede ejemplificarse con la proliferación de ventanas o pantalla partida en ficciones audiovisuales, emulando el navegador y sus pestañas, como en la serie de televisión *24* (2001-2010).

Pero tanto en la vertiente de análisis teórico como en las aplicaciones comerciales, en la primera y segunda década del s. XXI ha cobrado especial fuerza el enfoque transmediático, que puede ejemplificarse a través de dos nociones:

1. Narrativa transmediática (*transmedia storytelling*)⁴⁸ desarrollada por Henry Jenkins [(2006) 2009].
2. Y narratología transmediática (*transmedia narratology*) a cargo de Marie-Laure Ryan (2004).

⁴⁷ Véase, en la *Routledge Encyclopedia of Narrative* (2005): “Intertextuality” (256-261), “Intermediality” (252-255), “Plurimediality” (254-256, 324-325, 326) y “Heteromediality” (dentro de “heteromedial relations”, 252-255.) Las dos últimas sin entrada propia.

⁴⁸ El término fue acuñado por la profesora de la University of Southern California Marsha Kinder en 1991, pero difundido por Jenkins en artículos como “Transmedia storytelling”. Véase <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

O en el blog de Jenkins, véase los resultados de búsqueda de “transmedia storytelling”: <http://henryjenkins.org/?s=transmedia+storytelling>

Jenkins afirma que a finales del s. xx no se ha producido la convergencia esperada de medios y dispositivos, sino que muchos medios, nuevos y viejos, coexisten y devienen vehículos de diferentes contenidos narrativos. También se habla de *crossmedia narrative* (“narrativa a través de los medios”), aunque en ocasiones este último término remite a un mismo producto o relato difundido a través de diversas plataformas comunicativas.

Los estudios transmediáticos sugieren una saga de productos vinculados, con narrativas que pueden seguirse juntas o por separado, y que como tales conforman una familia de significantes interrelacionados. Según la académica y autora pionera en narrativa transmediática Christy Dena, se puede distinguir entre diversas formas de escritura, mientras que Colin B. Harvey, profesor y autor de contenidos transmedia para la serie *Doctor Who* (BBC), resume las categorías en tres formas narrativas:

Christy Dena (2012)	Colin B. Harvey (2011)
recopilación de estudios en un solo medio	directa (para productos originales)
recopilación de medios que cuentan una sola historia	derivada o distanciada (<i>directed/devolved/detached</i> , también para productos originales)
análisis de expansión (transmedia gradual)	emergente (<i>emergent</i>) en el caso de las narrativas creadas por usuarios (<i>user-driven o user-generated</i>)
diseñados para ser transmedia desde el comienzo	

Tabla 21. Comparativa de narrativas transmediáticas, elaboración propia a partir de Dena, 2012 y Harvey, 2011.

Las posibilidades transmediáticas afectan no solo a las bifurcaciones del producto original, sino también a incremento de posibilidades participativas de fans y aficionados que generan sus propias versiones de los relatos originales.

Aunque el término “narrativa transmediática” nace en el contexto comercial o mainstream del cine y la televisión masivos, se puede extrapolar a experimentos

artísticos cuando se distribuyen en diversos formatos y por ello se modifican: no es lo mismo un DVD que una instalación monocal o una instalación multipantalla, ni tampoco suelen ser lo mismo las obras que nacen fuera de línea y se pasan a Internet (o viceversa).

Los cambios que se produzcan en los formatos afectarán a la narrativa o narrativas que en ellos se incluya(n). Por eso, no son ajenos al transmedia proyectos artísticos como *Las maletas de Tulse Luper* (2003-2011) de Peter Greenaway, que incluyó tres películas oficiales, dos libros, un film derivado, una exposición itinerante y variable y la página web que lo relacionaba todo.

En el capítulo final de *Narrative across media* (2004), compilación editada por Marie-Laure Ryan, Liv Hausken aboga por un análisis transmediático matizado de los estudios de los medios de comunicación (*media studies*), en el sentido de abandonar la idea preconcebida de que el modelo de análisis textual ha de someter a los demás:

¿Necesitan los nuevos medios, géneros y formatos nuevas teorías textuales?
¿Tenemos que descartar todo lo que sabemos sobre textos y medios cada vez que se inventa un nuevo medio y volver a empezar desde el principio? Los estudios de los medios (*media studies*) aún constituyen un campo joven de investigación, un campo que lucha contra un legado de teorías que a menudo no se dan cuenta de que son prestadas. Se trata de un campo bastante heterogéneo en términos de sujetos y metodología, y sus objetos de estudio –los diversos medios- cambian constantemente. Esta situación plantea riesgos considerables. Yo sugeriría que lo más importante, llegado este punto, no es mantenerse al día de lo último que ha salido sino mantener el equilibrio y darse tiempo para reflexionar (Hausken, 2004: 391).

Ryan también participa en la compilación con el capítulo “Will new media produce new narratives?”, donde la autora rastrea los medios digitales que resultan especialmente narrativos. Estos van desde los medios digitalizados con tradición narrativa a las diversas “formas de expresión interactiva mediadas por ordenador”. Ryan amplía así su clasificación de textos ergódicos, interactivos y electrónicos (o no) resumida en las

Filiaciones Literarias:

Rasgos de los medios digitales más narrativos

son reactivos e interactivos

poseen múltiples canales sensoriales y semióticos (*multimedia capabilities*)

tienen capacidad de generar redes (*networking capabilities*)

presentan signos volátiles (se “refrescan” y reescriben con facilidad)

y modularidad (múltiples objetos autónomos)

Tabla 22. Características de los medios digitales más narrativos, elaboración propia a partir de Ryan, 2004: 338.

De este modo, la autora subsume los principales conceptos trabajados por Janet Murray y ella misma en las **Filiaciones Literarias** y por Lev Manovich en las **Filiaciones Cinematográficas**, pero sin querer decantar la balanza hacia “lo literario” o “lo audiovisual”: la narratividad, tanto si procede del contexto analógico como si ya se ha desarrollado en el digital, es la clave del planteamiento postmediático de Ryan (2004: 356-357).

IC 26

Este apartado de **Filiaciones Postmediáticas** se ha iniciado con el planteamiento de que, en la Sociedad Red (Castells), vivimos en una “era postmediática” (Guattari, Brea) donde se produce “el fin de los medios masivos” (Carlón, Scolari) y el paso de la “web 1.0.” a la “2.0.” (O’Reilly, Cobo y Pardo).

IC 27

En este contexto se consolida un Mundo del Arte digital dividido en tres claves teóricas históricas que también impactan en las Obras Narrativas Digitales:

La primera es la noción wagneriana de “obra de arte total”, que tiene continuidad tanto en la concepción del cine como síntesis artística (Canudo, Youngblood) como en las formas tecnológicas de “realidad aumentada” y “realidad virtual” o los vjs.

La segunda es la teoría de la estética de la comunicación (Forest), que han adoptado tanto los principales teóricos citados en las Filiaciones previamente descritas como proyectos actuales (*Leonardo*, Media Art History).

La tercera es la noción postmoderna de “intertextualidad” (Jameson, Navas), vinculada a la remediación” (Bolter y Grusin) o “narrativa transmediática” (Dena, Jenkins, Ryan) y representada a través de The Electronic Literature Collection (ELC).

IC 28

Estas **Filiaciones Narrativas** se han iniciado presentando una serie de **Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa**, comenzando por el origen del término “narrativa”, siguiendo con los fundamentos aristotélicos y siguiendo con oposiciones históricas como “mímesis” y “diégesis”, estructura y contenido del relato, enfatizando el estudio narratológico hasta la polarización entre los defensores y detractores de la universalidad del paradigma narrativo.

IC 29

A continuación se han rastreado los marcos teóricos de la Comunicación (de Masas, Digital) y el Arte (Contemporáneo, Digital), así como la Genealogía adaptada de los filósofos Friedrich Nietzsche (siglo XIX) y Michel Foucault (siglo XX) desde un punto de vista teórico y metodológico.

Así, se ha articulado una Tipología y descripción de las **Filiaciones Narrativas** atendiendo a cuatro vertientes específicas: las **Filiaciones Literarias**, las **Filiaciones Cinematográficas**, las **Filiaciones Videográficas** y las **Filiaciones Postmediáticas**.

IC 30

La separación entre los lenguajes artísticos de literatura, cine y vídeo para luego añadir una perspectiva contemporánea postmediática se ha justificado para distinguir ejemplos teóricos y artísticos que parecen haber marcado la genealogía de la Narrativa Digital a lo largo del siglo XX, cuando se expandieron los medios de comunicación de masas a través de lenguajes artísticos distinguibles.

De este modo, las tres primeras Filiaciones han añadido sus epígonos digitales a los lenguajes artísticos de literatura, cine y vídeo, y la cuarta ha aglutinado las perspectivas teóricas y creativas propias de la Sociedad Red y el Mundo del Arte Digital situados entre los siglos XX y XXI.

IC 31

Así, en las **Filiaciones Literarias** se han identificado ejemplos de multilinealidad y no linealidad en el ámbito literario, en sus diversos géneros preponderantes y mediante aquellos estudiosos que muy especialmente vinculan las vanguardias y neovanguardias artísticas a las rupturas formales e ideológicas de la narrativa convencional hasta su colofón hipertextual o de literatura digital.

IC 32

A continuación, en las **Filiaciones Cinematográficas** se han identificado ejemplos de quiebre de la linealidad formal y discursiva resaltando dos vías: la contraposición del cine clásico a las diversas formas de modernidad y representación alternativa, y las aportaciones de las vanguardias, el cine experimental y el expandido, considerando sus implicaciones teóricas en la divulgación de dramaturgias informáticas, estructuras de base de datos y espacio navegable, y en definitiva complejas.

IC 33

Después, en las **Filiaciones Videográficas** se han detectado los ejemplos más narrativos de videoarte en relatos biográficos, apropiación de materiales, hibridación de medios e instalaciones, considerando igualmente los planteamientos teóricos que caracterizan formas videográficas actuales como los videoclips, los (video)juegos, los (video)jockeys o el live cinema.

IC 34

Por último, se ha querido insistir en la necesidad de añadir el enfoque de las **Filiaciones Postmediáticas** propias de la Sociedad Red y el Mundo del Arte Digital, apelando a la noción de obra total y a los postulados teóricos de las estéticas de la información y la comunicación y sus derivaciones y contaminaciones en términos intertextuales, de remediación o transmediáticos.

3. DISEÑO Y APLICACIÓN DEL SISTEMA DE ANÁLISIS GENEALÓGICO DE OBRAS NARRATIVAS DIGITALES

Tras indicar en la **Introducción** a esta investigación que el objeto de estudio es la Narrativa Digital entendida como conjunto de Obras Narrativas Digitales, se han planteado tres objetivos de investigación y una Metodología analítica interpretativo-crítica para abordarlos.

El primer objetivo se ha abordado en el Capítulo 2, y consiste en **Identificar las Filiaciones Narrativas de las Obras Narrativas Digitales** en las vertientes literaria, cinematográfica, videográfica y postmediática.

El segundo objetivo se aborda en la primera parte de este capítulo, y consiste en **Diseñar un Sistema de Análisis de las Obras Narrativas Digitales**.

El tercer objetivo se abordará en la segunda parte de este capítulo, y consistirá en **Aplicar el Sistema de Análisis diseñado**.

3.1. Diseño de un Sistema de Análisis de las Obras Narrativas Digitales

Los pasos que se indican para **Diseñar un Sistema de Análisis de las Obras Narrativas Digitales** son:

- 3.1.1. **Selección de Obras Narrativas Digitales como Casos de Estudio**, extrayendo una muestra desde los orígenes del Arte Digital (1994 o surgimiento del net.art) hasta la fecha en que empezó a redactarse de tesis (2011).
- 3.1.2. **Selección de la Metodología de Análisis para los Estudios de Caso** respecto a las Filiaciones Narrativas, basada en una ficha técnica y cinco apartados.

Veamos a continuación como se desgranar estos pasos.

3.1.1. Selección de Obras Narrativas Digitales como Casos de Estudio

Para localizar 100 ejemplos representativos del objeto de estudio, esto es, de Obras Narrativas Digitales comprendidas dentro del alcance temporal de la Sociedad Red y el Marco Teórico del Mundo del Arte, se han detectado y filtrado algunos de los principales Recursos de Arte Digital.

Para recabar una muestra tan significativa como acotada, se han seleccionado obras situadas entre el nacimiento del net.art (datado en 1994 en base al surgimiento del término net.art y el inicio del manifiesto *Introducción al net.art* de Natalie Bookchin y Alexei Schulgin) y la fecha en que empezó a redactarse esta investigación (2011).

De manera específica, para seleccionar el Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales se han extraído los principales nombres de exposiciones, palabras clave, etiquetas y materias de clasificación que podían remitir directa o indirectamente a la narrativa en los siguientes Recursos del Mundo del Arte Digital divididos en Muestras, Publicaciones y Repositorios:

Muestras, lugar (galerías y exposiciones virtuales)	Comisario, lugar, fecha
Whitney Artport, Whitney Museum of American Art, Nueva York	Christiane Paul, EEUU, 2002-actualmente
Gallery 9, Walker Art Center, Mineápolis	Steve Dietz, EEUU, 1997-2003
Donde y durante, La Noche en Blanco, Madrid	Juan Martín Prada, 2006 ⁴⁹

Tabla 23. Muestras de las que se han extraído Obras Narrativas Digitales.

⁴⁹ Cribada de entre el conjunto de exposiciones ofrecidas por la plataforma de alojamiento web española w3art. Véase el Archivo en <http://w3art.es/06-07/index.php>

Se ha considerado que Donde y durante ofrece un número significativo de Obras Narrativas Digitales dentro del contexto de exposiciones (predominantemente) temporales de Arte Digital que proliferaron en España durante la década pasada. Sobres esta cuestión véase también el monográfico de la revista *Papers d'art* "Art en i per a la xarxa. Creació, producció i distribució de net.art a l'Estat Espanyol, 1994-2006", coordinado por Jordi Alberich y cuya cita íntegra se encuentra en la **Bibliografía**.

Publicaciones (libros y revistas sobre Arte Digital)	Autor, lugar, fecha
<i>Art and electronic media</i>	Edward Shanken, EE UU, 2009
<i>Arte y nuevas tecnologías</i>	Mark Tribe y Reena Jana, EE UU, 2006
<i>Internet art</i>	Rachel Greene, EE UU, 2004
<i>Digital art</i>	Christiane Paul, EE UU, 2003
<i>A Mínima</i>	VV.AA., España, 2003-2008 ⁵⁰

Tabla 24. Publicaciones de las que se han extraído Obras Narrativas Digitales.

Repositorios (archivos y bases de datos con Obras de Arte Digital)	Lugar, fecha
aleph	España, 1997-2002
Turbulence	EEUU, 1996-actualmente
Database of virtual art	Austria, 2007-actualmente
Electronic Literature Collection (ELC; volúmenes 1 y 2)	EE UU, 2006, 2011
Rhizome Artbase	EEUU, 1999-actualmente

Tabla 25. Repositorios de los que se han extraído Obras Narrativas Digitales.

A continuación se ha pasado a cribar estos Recursos en términos de arquitectura de la información en entornos web (esquemas y estructuras de organización, sistemas de etiquetado y lenguajes documentales)⁵¹ basados en autores como Mario Pérez-Montoro (2010), y se han detectado las siguientes características:

⁵⁰ Aunque ya no esté vigente, véase no obstante el proyecto de archivo en línea de la revista <http://aminimamagazine.wordpress.com/>

⁵¹ Otros aspectos clave en el estudio de la arquitectura información, como los sistemas de navegación y

Fundamentos de arquitectura de la información	Observaciones respecto a los Recursos de Arte Digital escogidos
esquemas de organización	Se dan esquemas de organización de los contenidos exactos (alfabéticos, cronológicos, geográficos) y ambiguos (por ejemplo: se usan criterios curatoriales como relevancia, actualidad o popularidad).
estructuras de organización	Se combinan diversas estructuras de organización: jerárquicas, basadas en registros, hipertextuales, y en menor medida secuenciales.
sistemas de etiquetado	<p>Todos los proyectos en línea previos a la web 2.0. no recurren a marcadores sociales o folcsonomías, que sí abundan en proyectos posteriores.</p> <p>Las Muestras previas a la web 2.0. suelen presentar las exposiciones bajo un denominador común que no ahonda necesariamente en aspectos concretos como los narrativos (por ejemplo: los “e-shows” en aleph, o las “gate pages”, “comissions” y “exhibitions” en Whitney Artport).</p> <p>Las Publicaciones en papel siguen la estructura tradicional de libros con capítulos divididos por temas amplios (por ejemplo: tecnologías al margen de motivos o temáticas en <i>Digital art o Internet art</i>; 36 Obras examinadas individualmente en <i>Arte y nuevas tecnologías</i>; 7 apartados temáticos en <i>Art and electronic media</i>).</p> <p>Los Repositorios desarrollados o modernizados sobre todo durante la 2ª mitad de la década de 2000 presentan múltiples etiquetas con esquemas exactos y ambiguos, en listados y en nubes, tendientes hacia un etiquetado ancho.</p>

lenguajes documentales

Los términos de indización establecen relaciones de equivalencia (por ejemplo: sinonimia entre “film” y “cinema” en Rhizome ArtBase), jerarquía (del título respecto al autor de la Obra) y asociativas (por ejemplo: “montage” respecto a “film” en Rhizome ArtBase).

Así, proliferan tanto las etiquetas que remiten a los programas usados para realizar las Obras (por ejemplo: “Flash” o “Shockwave” en Rhizome ArtBase) como a su categorización estético-genérica (“database art” o “interactive art” en Database of virtual art) y a los medios o tecnologías que las Obras rememoran, homenajean y/o copian (ejemplos: “film”, “video”, “text”, “montage” en Rhizome Artbase; “appropriated texts”, “documentary”, “creative non fiction” o “poetry” como palabras clave ilustrativas en la ELC).

La ausencia de etiquetas en los Repositorios Turbulence y aleph, en las galerías virtuales Whitney Artport y Gallery 9 y en la exposición en línea Donde y durante, así como en los libros de Arte Digital (que presentan las divisiones tradicionales por capítulos e índices onomásticos) dificultan la localización de Obras Narrativas Digitales si no es consultando las Obras una por una. La máxima concreción podría establecerse por ejemplo en la clasificación “cinema” dentro de los “themes” (Gallery 9), o en el título unívoco de la exposición New media New narrative (Turbulence).

No obstante, la revista *A Mínima* almacenaba una serie de proyectos clasificados como “narrativa digital” dentro de su extinto archivo digital⁵².

La Database of virtual art parece concentrar las características narrativas en la etiqueta “narrative” (situada dentro de “aesthetics”). Pero hay que considerar también términos que, por su amplitud estético-genérica o por remitir a lenguajes audiovisuales preexistentes, podrían incluir Obras Narrativas, como “genre” (en “database art” o “interactive art”) o el apartado “thematical” (en “information and media” > “cinema”). No se ha podido precisar esta misma posibilidad respecto al apartado “technology”.

⁵² La revista *A Mínima* se presentó en las jornadas NOW del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (noviembre 2006). La autora de esta investigación participó seleccionando proyectos de narrativa digital comentados en la revista. Véase http://www.cccb.org/es/altre_proposta-navegam-21516

En cambio, hay que destacar que todas las palabras clave aparecidas en la Electronic Literature Collection se pueden vincular formal o conceptualmente a Obras Narrativas Digitales. Por lo tanto, la ELC se ha utilizado en la **Aplicación de la Metodología de análisis** para la comparación de **Filiaciones Postmediáticas** con las Obras Narrativas Digitales que son los Casos de Estudio.

Como se ha comentado respecto a los términos de indización, Rhizome Artbase presenta etiquetas diversas. Las relacionadas con los medios y técnicas narrativos (cinematográficos, videográficos), así como con los temas habituales en estos medios (por ejemplo: “memory”) parecen los mejores candidatos a describir Obras Narrativas Digitales.

Tabla 26. Fundamentos de arquitectura de la información (en entornos web) detectados en los Recursos escogidos para seleccionar un Corpus de Obras Narrativas Digitales. Elaboración propia a partir de Pérez-Montoro, 2010: 63-111, 113-174, 285-314.

Así, en base a los aprendizajes adquiridos mediante el análisis de Muestras, Publicaciones y Repositorios del Mundo del Arte Digital, el **Anexo** a esta investigación (Capítulo 6) ofrece un listado cronológico inverso de 100 Obras Narrativas Digitales, que abarca desde los orígenes del Arte Digital (1994) hasta el momento en que empezó a redactarse esta tesis (2011).

Tres obras de entre las 100 se proponen como Casos de Estudio en la medida en que responden a dos mecanismos de legitimación:

1. Legitimación interna: conexión con el primer objetivo de esta tesis, es decir, con la importancia de las **Filiaciones Narrativas** diferenciadas por vertientes para señalar la genealogía de lo que actualmente podemos denominar Narrativa Digital.

El Corpus de 100 obras seleccionadas se adscribe a la definición del objeto de estudio como Narrativa Digital tal y como se describe en la **Introducción** a esta tesis. Pero además, las tres obras seleccionadas como Casos de Estudio sirven particularmente para identificar los distintos lenguajes artísticos que confluyen en las Obras Narrativas

Digitales, y que se corresponden con la distinción de cuatro tipos de **Filiaciones Narrativas: Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas.**

La búsqueda de tres obras que faciliten la detección de lenguajes artísticos diferenciados en relación a Filiaciones diferenciadas puede concretarse en estos tres Casos de Estudio (CE):

Caso de Estudio	Adecuación al criterio de legitimación interna
CE1: <i>The intruder</i> (1999) de Natalie Bookchin	Es un juego y una obra de net.art, al tiempo que es una versión de un relato literario de ficción.
CE2: <i>Lluvia sobre el mar</i> (2002) de Young-Hae Chang Heavy Industries	Es literatura, pero el componente visual y el ritmo musical que se le imponen resultan igualmente relevantes.
CE3: <i>Waiting</i> (2007) de Gregory Chatonsky	Es una obra en vídeo que se combina con flujos de textos y genera nuevas imágenes.

Tabla 27. Adecuación al criterio de legitimación interna de los tres Casos de Estudio escogidos.

2. Legitimación externa: conexión con el Marco Teórico de esta tesis en la vertiente de Mundo del Arte Digital, basado en la Teoría Institucional del Arte.

En la **Introducción** a este trabajo se ha insistido en que adoptar un doble Marco Teórico de Comunicación y Arte implica tratar el objeto de estudio como “obra artística” y valorar cómo las obras analizadas se adscriben al Mundo del Arte en el ámbito digital.

The intruder, *Lluvia sobre el mar* y *Waiting* se adscriben a ese “mundo” si tenemos en cuenta que, junto a los 97 ejemplos restantes, se han extraído de la criba de algunos de los principales Recursos de Arte Digital existentes (Muestras, Publicaciones y Repositorios), donde (las obras y/o sus creadores) figuran de manera destacada en exposiciones y han sido objeto de reseñas y críticas.

Caso de Estudio	Adecuación al criterio de legitimación externa
CE1: <i>The intruder</i> (1999) de Natalie Bookchin	Muestras (Gallery 9), Publicaciones (<i>Art and electronic media</i> , <i>Arte y nuevas tecnologías</i> , <i>Internet art</i> , <i>Digital art</i> , <i>A Mínima</i>), Repositorios (aleph, Rhizome Artbase)
CE2: <i>Lluvia sobre el mar</i> (2002) de Young-Hae Chang Heavy Industries	Publicaciones (<i>Internet Art</i>), Repositorios (Rhizome Artbase)
CE3: <i>Waiting</i> (2007) de Gregory Chatonsky	Repositorios (Turbulence, Rhizome Artbase)

Tabla 28. Adecuación al criterio de legitimación externa de los tres Casos de Estudio escogidos.

Tanto desde el punto de vista de la legitimación interna (conexión con las diversas Filiaciones Narrativas) como de la legitimación externa (conexión con el Mundo del Arte Digital), esta investigación considera que los 100 ejemplos de Obras Narrativas Digitales a modo de Anexo pueden considerarse óptimos para la detección de Filiaciones Narrativas.

No obstante, y extendiendo el criterio de legitimación externa al bagaje profesional en el ámbito del Arte Digital de la autora de esta investigación, son las figuras de Bookchin, Young-Hae Chang Heavy Industries y Chatonsky, y sus respectivas obras, aquellas que se han trabajado, seleccionado y priorizado anteriormente a otros artistas y Obras Narrativas Digitales, en los siguientes contextos del Mundo del Arte Digital:

- a. En la selección de ponentes del V Congreso Arte y Multimedia Metanarratives? (Caixaforum. Barcelona, véase Mercader et al; 2005), realizado en conjunción con el comisario experto en videoarte Antoni Mercader. La propuesta curatorial de este congreso se basó en tres ejes: “En el continuum narrativo” para hablar de historia de la narrativa digital (denominada “metanarrativa” por Mercader); “Destino versus deseo” para hablar de interactividad, y “Las reglas del juego” para hablar de juegos y narrativa. De acuerdo con Antoni Mercader y los responsables de la Mediateca del Caixaforum que organizó el evento, dos de

los ponentes invitados fueron Natalie Bookchin y Gregory Chatonsky para hablar de juegos e interactividad, respectivamente.

- b. En la conferencia *Narrativas 2.0*. (Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires, véase Herrera, 2006b), donde se contextualizó la obra de Gregory Chatonsky respecto al auge de la web 2.0. en su faceta videográfica. Esta conferencia se desarrolló a partir del blog personal *Filiaciones narrativas* (véase Herrera, 2006a), primer germen del capítulo 2 de esta investigación.
- c. Y muy particularmente en los talleres *Las afinidades electivas (o por qué algunas de mis obras favoritas son narrativas)* impartidos durante el festival Kosmópolis Fiesta Internacional de la Literatura (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, véase Herrera, 2008). El taller sugería tres líneas discursivas: “ars ludens”, o faceta lúdica de la narrativa; “imagen-texto” o tensión entre ambas, y “narrativa expectante” en relación a la imagen audiovisual; las tres líneas fueron representadas por *The intruder*, *Lluvia sobre el mar* y *Waiting*, y se dialogó sobre sus características formales y temáticas en tanto que narrativas con los participantes del taller.

3.1.2. Selección de la Metodología de Análisis para los Estudios de Caso

El contraste entre las **Filiaciones Narrativas** y el objeto de estudio de la Narrativa Digital obliga a diseñar un modelo analítico que tenga en cuenta tanto los fundamentos genealógicos que son las Filiaciones como las características que presentan las Obras Narrativas Digitales.

Para ello, se propone concretar los Estudios de Caso de las tres obras escogidas (*The intruder*, *Lluvia sobre el mar*, *Waiting*) realizando tres análisis individuales de tales obras, aunque a medida que se vayan desgranando los análisis se hagan las menciones y comentarios necesarios para señalar similitudes y diferencias entre ellas.

Como se ha adelantado en la **Introducción** a esta investigación, el Estudio de cada Caso se realiza en dos partes:

1. Primera parte. Ficha técnica con el título de la obra, sus autores, su nacionalidad, el año de producción y las tecnologías principales (herramientas) utilizadas para llevar a cabo la obra, así como su URL (o URLs) de acceso.
2. Segunda parte. Análisis de la obra en cinco apartados. El análisis descrito textualmente se apoyará con capturas de pantalla de los Casos de Estudio:

Apartados de análisis del EC	Características				
Contexto de producción de la obra	comentario técnico y elementos clave de identificación de la obra, como el formato de presentación y la duración				
Acceso a la obra	comentario de la página de inicio de la obra que permite acceder a sus contenidos				
Antecedentes de exhibición y difusión	comentario sobre dónde se ha expuesto la obra y/o obras de los artistas: adscripción temático-conceptual y legitimación dentro del Mundo del Arte Digital				
Filiaciones Detectadas	<p>detección de las principales Filiaciones Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas de la obra escogida. Se sitúan a dos niveles:</p> <table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;">Filiaciones Explícitas (FEs):</td> <td style="text-align: center;">Filiaciones Narrativas descritas en el Capítulo 2 se comentan y desarrollan por vertientes.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Filiaciones Implícitas (FIs):</td> <td style="text-align: center;">Filiaciones Narrativas descritas en el Capítulo 2; comentadas por vertientes.</td> </tr> </table>	Filiaciones Explícitas (FEs):	Filiaciones Narrativas descritas en el Capítulo 2 se comentan y desarrollan por vertientes.	Filiaciones Implícitas (FIs):	Filiaciones Narrativas descritas en el Capítulo 2; comentadas por vertientes.
Filiaciones Explícitas (FEs):	Filiaciones Narrativas descritas en el Capítulo 2 se comentan y desarrollan por vertientes.				
Filiaciones Implícitas (FIs):	Filiaciones Narrativas descritas en el Capítulo 2; comentadas por vertientes.				
Resumen de las Filiaciones	síntesis de las principales conexiones genealógicas detectadas en la Obra Narrativa Digital, distinguiendo entre Explícitas e Implícitas y por vertientes.				

Tabla 29. Metodología de análisis de los Estudios de Caso.

A continuación se procede a **Aplicar el Sistema de Análisis diseñado** según el desglose proporcionado en la tabla anterior.

3.2. Aplicación de un Sistema de Análisis de las Obras Narrativas Digitales

3.2.1. Estudio de Caso (EC) nº 1: *The intruder*

Título	<i>The intruder</i>
Autor	Natalie Bookchin
Nacionalidad	EEUU
Fecha	1999
Tecnologías	Macromedia (Adobe) Director, Macromedia (Adobe) Shockwave, PhotoShop, Sound Edit
URL de Acceso	http://bookchin.net/intruder/ (o http://vimeo.com/30022802)

Tabla 30. Ficha técnica de *The intruder*.

EC1) Contexto de producción de la obra

En 1999, Natalie Bookchin (EE UU) programó esta obra con Macromedia (Adobe) Director, cuyas pantallas se ejecutan gracias a Macromedia (ahora Adobe) Shockwave. Las imágenes también están manipuladas con PhotoShop y el sonido con Sound Edit. La versión oficial incluye enlaces a otra versión en francés, al texto íntegro del cuento original, y a la página laboral de la artista en Calarts (California Institute of the Arts).

Pese a la compra de Macromedia por parte de Adobe en la década pasada, el sistema de creación Director se ha abandonado casi totalmente, los plugins de Shockwave para jugar esta obra están quedando obsoletos (solo funcionan en ocasiones), y la artista ha mostrado su voluntad de no actualizarlos o de no modificar las extensiones de la obra⁵³. Asimismo, el navegador Netscape recomendado para navegarla dejó de desarrollarse en 2007.

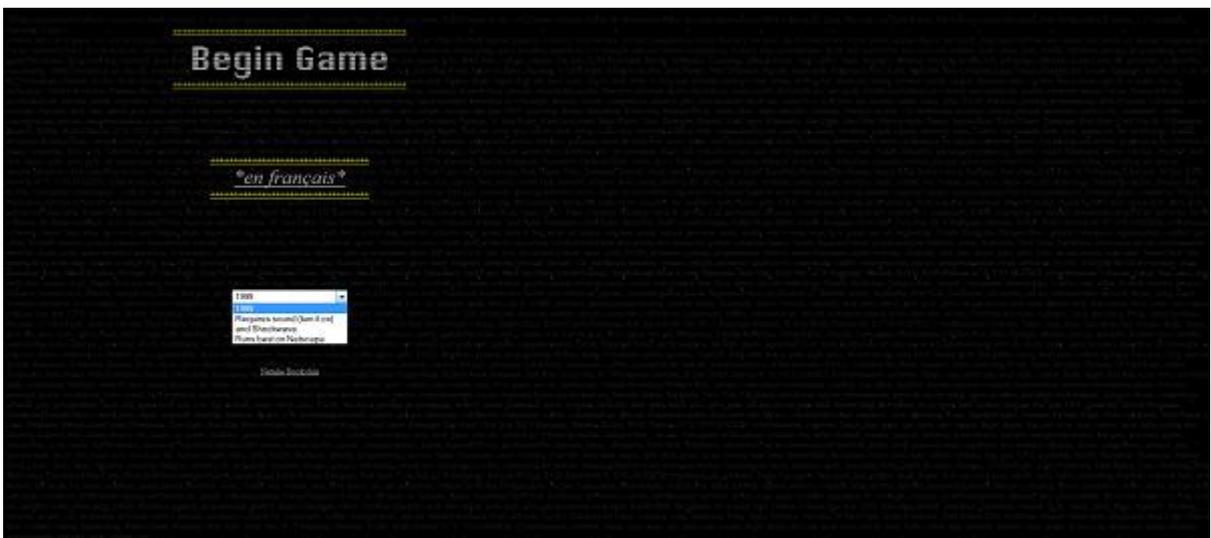
⁵³ Comunicación personal con Natalie Bookchin por correo electrónico, 12/07/2012.

Pero en 2011, el artista Jon Cates⁵⁴ subió una versión en vídeo⁵⁵ de *The intruder* para evitar que el juego se perdiera. Por lo tanto, aunque *The intruder* puede seguir consultándose en línea, la versión grabada sirve de referencia estable de este análisis. La versión de Cates juega todas y cada una de las pantallas durante 11:28 minutos.

EC1) Acceso a la obra



Figura 14. Página de inicio de la versión oficial <http://bookchin.net/intruder/>.



⁵⁴ Artista digital creador y compilador, entre otros elementos, de un archivo de GIFs. Véase su página <http://systemsapproach.net/>

⁵⁵ Véase la referencia en <https://vimeo.com/30022802>



Figura 15. El menú desplegable de la página de inicio.

Figura 16. La página webpoemsthatgo alberga una Versión 1.2. de 1999, prácticamente idéntica a la original inglesa.

La página de inicio de *The intruder* ya revela las posibles Filiaciones de la artista a través de un extenso listado de agradecimientos escritos en bucle (en gris sobre el fondo negro estrellado). Este listado cita amigos, tecnologías, escritores, artistas y otras palabras clave. Se tienen en cuenta todos aquellos agradecimientos que contribuyen a desentrañar los aspectos narrativos del Caso de Estudio, y por ello se estudian en la segunda de las **Filiaciones Literarias Explícitas**.





Figuras 17 y 18. Detalle de los agradecimientos que aparecen en la página de inicio (en letra Times New Roman gris 13,5 puntos sobre fondo negro estrellado) en The intruder.

Los primeros nombres que aparecen en los agradecimientos de la página inicial son los de Alessandra Zeka (voz en over), Mark Allen (apoyo técnico), Josephine Starrs y otros artistas que fueron los primeros en jugar con la obra (y ponerla así a prueba), así como los de las entidades Banff Centre for the Arts (Canadá); Center for Metamedia-Plasy (República Checa); La Compagnie (centro de producción francés) y Creative Capital (fundación que otorga becas artísticas).

EC1) Antecedentes de exhibición y difusión

The intruder ha aparecido comentada anteriormente en exposiciones en línea como:

Nombre de la exposición	Comisario, Lugar/publicación, fecha
Beyond the interface: net art and Art on the Net	Steve Dietz, Walker Art Center, Mineápolis, 1998
Cracking the maze	Anne-Marie Schleiner, <i>Switch New Media Journal</i> , EEUU, 1999
Net condition	Peter Weibel et al, ZKM, Karlsruhe, 1999
Game Show	Mark Tribe y Alex Galloway, MassMoca de North Adams, EEUU, 2001
Violencia sin cuerpos	Remedios Zafra, MNCARS, Madrid, 2005

Tabla 31. Exposiciones destacadas en las que ha aparecido *The intruder*.

The intruder también ha ocupado un lugar destacado en revistas académicas o libros de arte, por ejemplo en *Frontiers: a journal of women's studies* (EEUU, 26, 1, enero 2005), o en *Arte y nuevas tecnologías* (editado por Mark Tribe y Reena Jana para Taschen, 2006).

Tanto en las exposiciones como en los comentarios críticos han predominando las referencias al carácter subversivo de *The intruder* en relación a los (video)juegos históricos y a una hermenéutica basada en planteamientos feministas. Estos aspectos se tendrán en cuenta en la medida en que sirvan para el análisis de los aspectos genealógicos de la obra.

EC1) Filiaciones Detectadas

A continuación se indican las **Filiaciones Detectadas** en *The intruder* respecto a las **Filiaciones Narrativas** descritas en el Capítulo 2 de esta investigación, divididas en las siguientes vertientes: **Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas**.

Como se ha adelantado en los capítulos previos, las conexiones más evidentes se considerarán Filiaciones Explícitas y las menos Filiaciones Implícitas, siempre teniendo en cuenta las limitaciones hermenéuticas que se plantean a la autora de esta investigación respecto a las intenciones y conocimientos del artista o artistas analizados en cada Estudio de Caso.

Tras señalar las principales **Filiaciones Detectadas** en las distintas vertientes narrativas se procederá a desgranar las **Filiaciones Explícitas** en relación a cada juego de los diez de los que consta esta obra.

Filiaciones Literarias Explícitas (FLEs)

FLE1: El relato original de Jorge Luis Borges “La intrusa”.

FLE2: La poesía visual de la literatura de vanguardia tal y como la describen Joaquim Molas y Enric Bou.

Filiaciones Literarias Implícitas (FLIs)

FL1: La producción literaria borgiana, cuya modernidad se ha representado a través de “El jardín de los senderos que se bifurcan” y “El Aleph”.

FL2: Las *Escrituras nómades* de Belén Gache.

FLI3: El estudio de la lexia como unidad significante mínima de la mano de Roland Barthes.

FLI4: Las investigaciones de literatura hipertextual fuera de línea (CD-ROMs y similares)

FLI5: La experimentación literario-matemática del grupo OULIPO.

FLI6: Las definiciones del hipertexto, cibertexto y sus variantes de la mano de Brenda Laurel, George Landow, Janet Murray, Espen Aarseth o Marie-Laure Ryan⁵⁶.

FLI7: Y la conjunción intelectual entre código y literatura desarrollada por Florian Cramer (que, como el trabajo de Gache, funciona como amplio paraguas conceptual de toda obra digital con elementos literarios)⁵⁷.

FLE 1: El relato original de Jorge Luis Borges “La intrusa”.

The intruder es un juego basado en “La intrusa”, el relato de ficción de Jorge Luis Borges publicado originariamente en la compilación *El Aleph* (1966) y reeditado en múltiples ocasiones e idiomas⁵⁸. Como se ha adelantado en la descripción de las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2, a Borges se atribuye la prefiguración de algunos aspectos importantes de Internet, particularmente la multilinealidad en “El jardín de los senderos que se bifurcan”, la infinitud hipertextual en “La biblioteca de Babel” o Internet mismo en “El Aleph”.

En su estudio *Borges 2.0.: from text to virtual worlds* (2007) sobre cómo el escritor argentino previo algunos de los aspectos clave de la sociedad digital, Perla Sassón-Henry aglutina las principales innovaciones de Borges en los siguientes aspectos:

- a. El narrador que se suprime a sí mismo o el juego extremo de heterónimos.
- b. La lectura que está por encima de la escritura (pese a que sea un escritor quien lo afirma y reitera).
- c. El texto como bifurcación y caos (en diversos tipos de laberintos).
- d. Y el texto como infinitud intertextual.

⁵⁶ La investigación de Ryan que se cita en esta tesis es posterior a *The intruder*, pero Marie-Laure Ryan investiga hipertextos y cibertextos desde comienzos de la década de 1990.

⁵⁷ Aunque las obras de Gache y Cramer sean posteriores a *The intruder*, los ejemplos que citan son históricos o contemporáneos a ella.

⁵⁸ En esta investigación se ha contrastado el texto transcrito en castellano por Natalie Bookchin con la edición de “La intrusa” presente en la compilación Borges, J.L. *El Aleph*. Madrid. Alianza/Emecé, 1989, 175-180.

A lo largo de varios capítulos, Sassón-Henry insiste en conectar estos cuatro temas con los relatos de “El jardín de los senderos...” y “La biblioteca de Babel”, vinculándolos particularmente a las estructuras rizomáticas planteadas por los filósofos continentales Gilles Deleuze y Felix Guattari, a la noción de “texto infinito” comentada por Michel Foucault, o a la de “obra abierta” definida por el semiólogo Umberto Eco.

Sin embargo, en el último capítulo de *Borges 2.0*. Sassón-Henry señala cómo Natalie Bookchin ha adaptado a Borges para el contexto digital, y analiza *The intruder*.

Sassón-Henry se percató entonces de que las características de manipulación de la figura autoral y del texto son más prominentes en las otras obras borgianas analizadas en capítulos previos. A fin de cuentas, “La intrusa” posee planteamiento, nudo y desenlace, y aunque se inicia con el comentario de que el cuento fue escuchado en boca de otros, no construye una red de narradores cambiantes o juego de heterónimos.

No obstante, la frialdad con la que se narran los terribles hechos acontecidos (dos hermanos comparten una mujer hasta que, sin poder soportar más los celos, optan por matarla); la ausencia de voz de “La intrusa” en sí; y el tono y ritmo implacables de la narración en su conjunto, que sintetizan tanto las descripciones como los giros dramáticos, sitúan el relato en un espacio de modernidad literaria nutrido de elementos no aristotélicos. La web Poemsthatgo sugiere a propósito de esta Obra Narrativa Digital:

Como la antifábula que escribió Borges, la obra de Bookchin es tan amena como inquietante: Borges puede escribir una antifábula, así que Bookchin puede escribir un antijuego; la antifábula nos hace cuestionar aspectos de nuestra sociedad e incluso la estructura de la fábula en sí... el antijuego hace algo similar. *The intruder* ridiculiza las estructuras estereotípicas del videojuego y al mismo tiempo sugiere que el juego literario puede mejorarse, igual que “La intrusa” revela que la literatura puede ir más allá de la anécdota banal (Poemsthatgo: 2003).

La comparación entre el texto original de “La intrusa” y el que aparece en *The intruder* revela que son muy similares, salvo por la ausencia de tildes de la segunda y alguna frase adaptada o suprimida, que no modifica el sentido del relato; la versión web ocupa tres páginas en un archivo de texto.

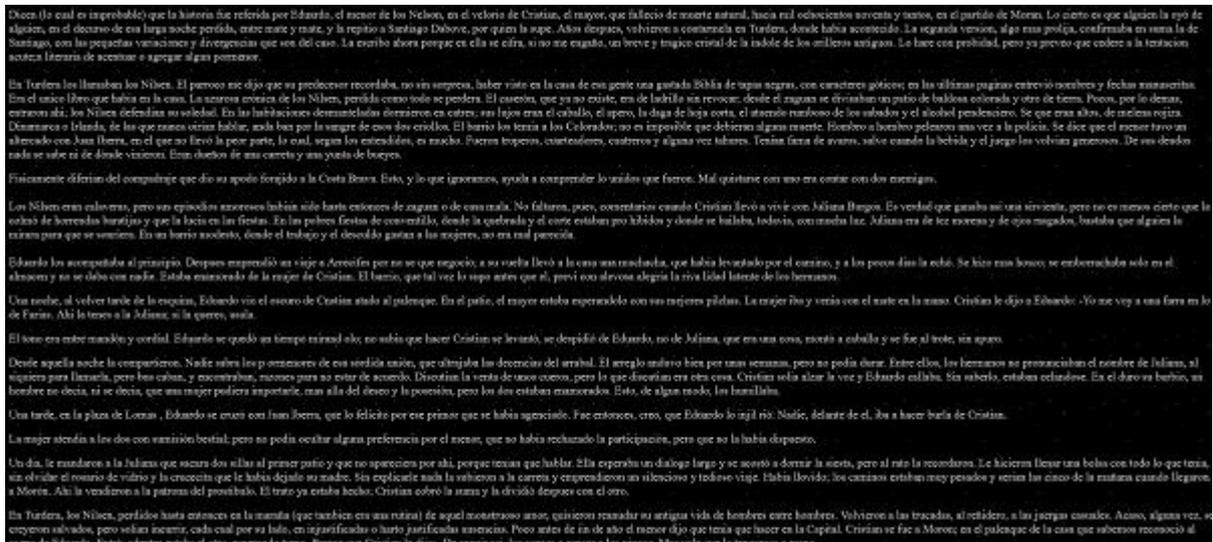


Figura 19. Fragmento del cuento “La intrusa” copiado en la página *The intruder*.

Pero en el desarrollo del juego *The intruder*, Bookchin elabora una adaptación de “La intrusa”. Es decir, no reproduce visual ni oralmente todos y cada uno de los párrafos que describen las acciones de los protagonistas. Bookchin hace una selección tanto de los fragmentos del cuento a presentar como de los modos de representarlos.

En este sentido, no se trata exclusivamente de pensar *The intruder* como la adaptación o filiación literaria directa del cuento “La intrusa”, sino también como una recopilación de referentes de literatura de vanguardia donde el texto deviene poema visual.

FLE 2: La poesía visual de la literatura de las vanguardias tal y como la describen Joaquim Molas y Enric Bou.

Antes de profundizar en la poesía visual tal y como la han planteado Joaquim Molas y Enric Bou en las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2, conviene detenerse en el listado de agradecimientos que aparece en la página de inicio de *The intruder*. Bookchin copia una y otra vez las siguientes palabras:

women, men, love, game, sex, art, technology, Natalie Bookchin, Oedipus Rex, arcade, videogame, relationships, conflict, war, affair, football, murder, passion, romance, homoerotica, intruder, xenophobia, stories, free pics, personal, sports, touchdown, score, credit, skill professor, university, California Institute, new media, new media art, gender, computer games, Lacan, Sigmund Freud, psychoanalysis, Intruder, aliens, Argentina, New York, California, subversion, net.art, entertainment, network, doom, pong, space invaders, marathon, love triangle, jealousy, desire, competition, alliance, play, procrastinate, shoot, kill, make love, win, lose, die, military, math, chess, girls, SAGE, literature, gaming, programming, destroy, maim, Macmaim, adore, worship, objectify, duel, date, dance, girls, girls, girls, cat and mouse, man eater, femme fatal, free games, boys, need, hate, culture, critique, fun, gun, UFO, spaceship, Brecht, Benjamin, Eisenstein, Hannah Hoch, vanity, glory, fame, stupidity, cheating, betrayal, invade, y2k, millenium, museum, curator, pen pal, autonomy, collectivity, community, coffee, conceptual art, anti art, dematerialization of art, networks, boytoy, Cracking the Maze, romance, click, spaceship, Pong, Space Invaders, Pacman, 10 Yard Fight, Alien Syndrome, Dark Planet, Nato, Defender, Rtmark, SimCopter, Eliminator, Gun Fight, Hard Hat, Heavyweight Champ, Jungle King, Killer Comet, Rampage, Red Alert, Cold War, M 79 Rampage, Berzerk, D-Day, BAD, Darwin 4078, VNS MATRIX, cyberfeminism, cybersex, Tango, legs, arms, lips, neck, hair, tongue, thigh, finger, foot, ear, nose, eyes, calves, back, belly, rocket ship, baseball, achieve, beat, cream, destroy, hit, incite, jut, maim, outshine, quash, squash, terrorize, undo, violate, win

es decir,⁵⁹

mujeres, hombres, amor, juego, sexo, arte, tecnología, Natalie Bookchin, Edipo Rey, arcade, videojuego, relaciones, conflicto, guerra, aventura [amorosa], fútbol, asesinato, pasión, romance, homoerótica, intrusa, xenofobia, historias, fotos gratis, personal, deportes, touchdown, puntuación, crédito, profesor de habilidades, universidad, California Institute, nuevos medios, arte de nuevos medios [*new media art*], género, juegos de ordenador, Lacan, Sigmund Freud, psicoanálisis, Intruder⁶⁰, extraños/extranjeros [*aliens*], Argentina, Nueva York, California, subversión, net.art, entretenimiento, red, doom, pong, space invaders, marathon, triángulo amoroso, celos, deseo, competición, alianza, jugar, procrastinar, disparar, matar, hacer el amor, ganar, perder, morir, militar, mates, ajedrez, chicas, SAGE, literatura, jugar [*gaming*], programar, destruir, lisiar, Macmaim⁶¹, adorar, idolatrar, tratar como un objeto, duelo, cita, baile, chicas, chicas, chicas, ratón y gato, devora hombres, femme fatale, juegos gratis, chicos, necesitar, odiar, cultura, crítica, diversión, pistola, OVNI, nave espacial, Brecht, Benjamin, Eisenstein, Hannah Hoch, vanidad, gloria, fama, estupidez, engañar, traición, invadir, efecto 2000, milenio, museo, comisario, amigo por correspondencia, autonomía, colectividad, comunidad, café, arte conceptual, antiarte, desmaterialización del arte, redes, amante joven [*boytoy*], Cracking the Maze, romance, clic, nave espacial, Pong, Space Invaders, Pacman, 10 Yard Fight, Alien Syndrome, Dark Planet, Nato, Defender, Rtmark, SimCopter, Eliminator, Gun Fight, Hard Hat, Heavyweight Champ, Jungle King, Killer Comet, Rampage, Red Alert, Cold War, M 79 Rampage, Berzerk, D-Day, BAD, Darwin 4078, VNS MATRIX, ciberfeminismo, cibersexo, Tango, piernas, brazos, labios, cuello, cabello, lengua, muslo, dedo, pie, oreja, nariz, ojos, pantorrillas, espalda, vientre, cohete, béisbol, lograr, golpear/ganar [*beat*], crema, destruir, golpear/alcanzar [*hit*], incitar,

⁵⁹ Se han traducido todos los términos por orden de aparición para no perder de vista el flujo de pensamiento de la artista. Aunque aparecen en minúscula, “red”, “doom”, “pong”, “space invaders” y “marathon” son nombres de juegos de arcade y por lo tanto no se traducen. Se añade entre corchetes el término original cuando es susceptible de ambigüedad semántica o queda indeterminado al aparecer aún sin contexto.

⁶⁰ Juego de arcade de ciencia-ficción de 1980, no la obra de Bookchin.

⁶¹ Juego de palabras con MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) para Mac.

sobresalir, lisiar, eclipsar, aplastar [quash], aplastar [squash], aterrorizar, deshacer, violar, ganar

Este listado conecta en primer lugar con estrategias vanguardistas de liberación de la palabra, y rompe con la obligatoriedad de construir discursos cuyas frases presenten sujeto y predicado.

No se produce en el listado una alteración gráfica significativa, pues está copiado en gris con la tipografía ofimática por excelencia (Times New Roman), a no ser que se considere que, al aplicarla a un juego, esa tipografía se traslada “del mudo del trabajo” al “mundo del ocio”.

Sí que se produce, no obstante, una apuesta por operaciones lingüísticas de carácter lúdico y poético como palabras repetidas, palabras que riman, y el desarrollo de un flujo de conciencia que permite establecer asociaciones diversas entre términos.

No hay, en esta pantalla de inicio, poemas visuales basados en estrategias de refuerzo, descomposición y sustitución de la palabra como presentan Molas y Bou en las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2. Las palabras pueden ser polisémicas, pero no se dan experimentos de otra clase. En cambio, a lo largo de los diez juegos de los que consta *The intruder*, el texto se somete a otras tantas alteraciones:

1. Las frases se fragmentan en juegos como Pong.
2. Hay poemas visuales derivados del cuerpo femenino, del que literalmente se extraen. En estos poemas aparecen palabras sueltas y por ende “libres”.
3. En diversas ocasiones el texto y la voz solo avanzan si se interactúa con el texto: texto y sonido van ligados para desarrollar la trama.
4. Sin embargo, no se tratan los textos como imágenes. Los textos siempre son textos (legibles como tales). La ruptura aristotélica se articula respecto a la velocidad de aparición y las formas de fragmentación del texto.

Por lo tanto, el estilo narrativo de Borges, más “convencional” en un relato sin alteraciones temporales y discursivas evidentes como es “La intrusa”, se ve despojado

en *The intruder* de la coherencia y sistematización absoluta a través de dos aspectos: la narración oral del cuento y la narración escrita que deviene poema visual.

Estas dos narraciones interactúan constantemente para el desarrollo de la trama. Es decir, la trama no depende exclusivamente del ritmo de lectura o de escucha de quien la navega; no se entiende *The intruder* ni sin los elementos textuales literarios ni son los visuales. Los visuales se abordarán en los siguientes subapartados, concretamente las imágenes basadas mayoritariamente en el género cinematográfico del western y las imágenes basadas en videojuegos de arcade. En ambas se argumenta que se produce un quebrantamiento aristotélico equiparable al que ejercen las operaciones vanguardistas que se acaban de comentar.

Filiaciones Cinematográficas Explícitas (FCEs)

FCE1: El western como género cinematográfico, representante de los diversos modos de representación de acuerdo a la enunciación de Noël Burch.

Filiaciones Cinematográficas Implícitas (FCIs)

FCI1: Los rasgos rupturistas del cine de las vanguardias (que no obstante Bookchin concentra en el aspecto literario) respecto al modelo cinematográfico institucional; los experimentos pioneros en cine experimental informático en EEUU y Europa; el movimiento letrista, las abstracciones del cine formal vienés, el cine estructural americano y el materialista-estructural europeo; el cine de arte y ensayo de Chris Marker y el cine de artistas en general tal y como los estudia Eugeni Bonet.

FCI2: En términos de fragmentación, los experimentos audiovisuales históricos que describe Peter Weibel, y sus epígonos en la exposición Future Cinema.

FCI3: Así como los experimentos anteriores a 1999 citados en el “diagrama de cine no lineal” de Doug Aitken.

FCI4: Y los experimentos anteriores a esa misma fecha citados por Lev Manovich por *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*.

FCE 1: El western como género cinematográfico, representante de los diversos modos de representación de acuerdo a la enunciación de Noël Burch.

En las **Filiaciones cinematográficas** del Capítulo 2 se ha descrito el desarrollo del cine comercial a través de los diversos modos de representación propuestos por Noël Burch (primitivo, institucional y moderno) y los escritos de sus epígonos respecto a los aspectos alterno y postmoderno. Como ocurre con los géneros literarios, los géneros cinematográficos son estructuras que con el tiempo se van perfilando, perfeccionando y contaminando o hibridando; así lo han estudiado autores como Rick Altman (2000).

Uno de los géneros destacados y pioneros de la cinematografía estadounidense es el western. Uno de los primeros filmes comerciales de EEUU, *Asalto y robo al tren* (Edwin S. Porter, 1903) está considerado uno de los primeros *westerns* de la historia del cine (y el primer film donde se registra una mirada a cámara). Pero *entre Asalto y robo al tren* y un western postmoderno reconocido como *Sin perdón* de Clint Eastwood (1992) se han producido múltiples cambios.

No solo porque los filmes se han estandarizado en el desarrollo de una narración con planteamiento, nudo y desenlace que habitualmente supera las dos horas, y no solo porque los personajes se describen a fondo y se alternan decorados y localizaciones exteriores, sino porque, en el film más reciente, la caracterización del relato y los personajes rompe con “tópicos fundacionales” del género como el maniqueísmo entre buenos (blancos) y malos (indios) y otorga cada vez más papel y voz a quienes no suelen tenerla (por ejemplo las mujeres).

The intruder es consciente de la evolución de esta tradición cinematográfica estadounidense que recorre la mitología colonial americana de norte a sur, de los relatos de ocupación y anexión de tierras “vírgenes” y del choque de culturas con sus ocupantes previos.

Teniendo en consideración estos motivos, la narración textual del cuento de Borges se complementa con imágenes panamericanas del gaucho y del vaquero, y se actualiza mediante fotografías contemporáneas de partes del cuerpo femenino, de fútbol americano (estadounidense) o de la imaginería más abstracta de juegos de arcade como Pong o Space Invaders.

Es decir, en *The intruder* se produce una apropiación del género cinematográfico del western para diseminarlo visualmente por una narrativa que combina la textualidad del cuento con imágenes de origen variopinto, incluido el videográfico.

Filiaciones Videográficas Explícitas (FVEs)

FVE1: Los videojuegos clásicos de arcade adaptados al contexto digital contemporáneo.

Filiaciones Videográficas Implícitas (FVIs)

FVIO) No se detectan otras.

FVE 1: Los videojuegos clásicos de arcade adaptados al contexto digital contemporáneo.

El uso de videojuegos de arcade es constante y variado en *The intruder*. Por arcade entendemos los primeros videojuegos de baja resolución a los que jugaban niños y jóvenes estadounidenses en salas recreativas (arcade) en las décadas de 1970 y 1980.

Los 10 juegos de *The intruder* pueden clasificarse en los términos siguientes:

- a. Literalidad respecto al arcade. Aprovechando las imágenes y la mecánica de Pong (primer juego; sexto juego) para revelar cómo los hermanos protagonistas se reparten a la chica, o mostrando su carácter violento en Shoot Aliens (tercer juego), Quick Draw (cuarto juego) o Score Goal (octavo juego). Asimismo, en

Second Trip (el décimo y último juego, que va seguido de un Game Over), se revela la conexión behaviorista con juegos de disparo (*shooters*).

- b. Preeminencia de lo textual. En Catch Dropping Words (segundo juego) y First Road Trip (séptimo juego), *The intruder* se asemeja más a un collage vanguardista interactivo donde hay que introducir las palabras en recipientes.
- c. Ausencia de interactividad y por tanto ausencia de juego. La vulnerabilidad de la chica se hace patente en Run Girl (quinto juego) y Others (noveno juego), que no son interactivos. En ellos, la chica huye y/o cae a un agujero sin poder evitarlo; su silueta de perfil también se basa en los primeros videojuegos.

Mientras las imágenes de los géneros cinematográficos ejercen de “telón de fondo” de la narración oral o escrita de *The intruder*, estas imágenes de arcade son las que determinan las formas de interacción del espectador/jugador con el relato, la mecánica interactiva que hay que desvelar para que el relato avance.

El espectador/jugador debe detectar si le corresponde intervenir para que el relato avance (lo cual es así en la mayoría de los casos), y para hacerlo debe basarse en su experiencia previa con los juegos de arcade o con los videojuegos en general.

La diferencia respecto al arcade es que aquellos juegos no tendían a contar historias. O en todo caso, las acciones eran microrelatos: “hay que hacer X para que ocurra o no ocurra Y”. Esto resulta más evidente en juegos abstractos como Pong. En los juegos de disparo basados en hordas de enemigos (*shoot ‘em up*) siempre se partía de la premisa de que había que atacar y esquivar al enemigo (pero se desconocían totalmente los motivos, o por qué se había asignado al jugador a un bando, y no a otro).

Estos mismos planteamientos lúdicos se mantienen en *The intruder*, pero acompañados por la narrativa constante del relato de Borges: la narrativa tiene lugar gracias al juego, lo cual subvierte el ritmo de la narrativa y el juego y genera un extrañamiento respecto a lo que se está contando, respecto a la inevitabilidad de la tragedia porque solo se puede llegar al desenlace del cuento si se sigue jugando. Así, *The intruder* deviene un juego narrativo o una narración lúdica que consigue contar una historia aprovechando los mecanismos del juego.

Como se ha comentado en las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2, en la década de 1990 autores como Marie-Laure Ryan, Brenda Laurel y Janet Murray afirman las posibilidades expresivas y dramáticas de los ordenadores fundamentadas en claves aristotélicas, pero modificadas por el contexto informático que ofrece estructuras no secuenciales como bases de datos y espacios navegables, y posibilidades interactivas derivadas.

Creada en 1999, *The intruder* subvierte la visión que del juego tiene Espen Aarseth como cibertexto: no hay multilinealidad narrativa y sí hay interactividad, pero el juego de Bookchin obedece a la necesidad narrativa de desembocar en tragedia.

La comparativa de *The intruder* con otras obras de su contexto de creación ofrecerá claves adicionales para entender el papel que ocupa como Narrativa Digital.

Filiaciones Postmediáticas Explícitas (FPEs)

FPE1: Los orígenes del Arte Digital entendido como literatura digital.

FPE2: Los orígenes del Arte Digital entendido como net.art.

Filiaciones Postmediáticas Implícitas (FPIs)

FPI1: El referente teórico de la web 1.0.

FPI2: Las tres claves teóricas de la “obra de arte total” o *Gesamtkunstwerk*, la estética de la comunicación y las teorías sobre intertextualidad.

Cuando Natalie Bookchin crea *The intruder*, la literatura ha empezado a desarrollarse en línea. De hecho, gran parte del análisis de Sassón-Henry respecto a la “digitalización” de Borges pasa por analizar las obras digitales de Stuart Moulthrop que beben explícita o implícitamente del autor argentino.

En la década de 1990, el desarrollo hipertextual en arte y en los ámbitos comercial, profesional y doméstico facilita la aparición de las primeras exposiciones y colecciones sobre Arte Digital.

En las **Filiaciones Postmediáticas** del Capítulo 2 se ha comentado brevemente la Electronic Literature Collection, que data del siglo XXI (el primer volumen es de 2006; el segundo de 2011) pero recoge o emula obras que han podido desarrollarse antes.

Como se ha adelantado también en las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2, diversos grupos y entidades vinculados a círculos académicos literarios han pugnado por el reconocimiento de términos como “hiperficción”, “hiperliteratura”, “literatura hipertextual”, “literatura electrónica” o “literatura digital”⁶² para entender las primeras obras literarias digitales en particular y la creación artística digital en general.

Este recordatorio es importante para entender por qué en los dos volúmenes de The Electronic Literature Collection aparecen términos atribuibles a elementos visuales como “animación” (*animation*), “Flash” o “video”, o transversales como “juegos” (*games*) o “poesía” (*poetry*).

La literatura de esta colección aúna varios medios o lenguajes artísticos: es textual y visual; incluye sonidos, imágenes estáticas y en movimiento y diversas formas de interactividad. Es decir, conecta necesariamente con *The intruder* en la medida en que

⁶² Recuérdese que esta investigación privilegia la denominación “digital” de entre todos los adjetivos existentes para describir el arte, la creación, la narrativa o la literatura de la Sociedad Red. Véase las notas 1, 21 y 39, y los comentarios sobre terminología de las **Filiaciones Postmediáticas**: 117-118 (Capítulo 2).

la obra de Bookchin se basa en el cuento de Borges, pero también aporta otros elementos (imágenes, sonidos) para generar la narrativa.

De entre las 60 obras y 56 palabras clave que presenta el primer volumen de The Electronic Literature Collection, *The intruder* conecta específicamente con las obras incluidas bajo las palabras clave “textos apropiados” (*appropriated texts*), “juegos” (*games*) o incluso “juguetes verbales” (*wordtoys*):

Palabras clave ELC (vol. 1)	Definición de la palabra clave	Conexión con <i>The intruder</i>
textos apropiados	<p>Cuando el texto suministrado para una pieza no lo han compuesto sus autores, sino que se ha recogido o extraído de fuentes en línea o impresas, se presenta una apropiación.</p> <p>El resultado puede ser un mash-up, una página web u otra pieza digital que utilice contenidos de más de una fuente, configurados de una forma nueva.</p> <p>La apropiación se vincula con la transclusión, una manera de incluir otro contenido (pidiendo permiso y previo pago) en el sistema hipertextual Xanadu Project de Ted Nelson.</p>	<p><i>The intruder</i> es una apropiación de “La intrusa” de Borges.</p>

<p>juegos</p>	<p>En el ámbito digital, un juego que se juega en un ordenador multiuso se llama juego de ordenador, mientras que un juego de consola o sala recreativa (<i>arcade machine</i>) es un videojuego.</p> <p>La importancia de la imagen videográfica y el elemento visual de estos juegos se reconoce en el término “videojuego”. El término “juego de ordenador” sirve más para juegos que solo muestran texto o utilizan otros métodos, como el sonido y la vibración, para la interacción primaria.</p> <p>Los videojuegos utilizan alguna clase de dispositivo de entrada, normalmente en forma de botón/joystick (en los juegos de arcade), teclado y ratón/ratón de bola (en juegos de ordenador), controlador (en juegos de consola) o combinaciones de los anteriores.</p> <p>El ordenador impone ciertas maneras de jugar, y ofrece incentivos como la puntuación o la capacidad de derrotar a adversarios. En juegos más abiertos o en actividades lúdicas (véase “juguete verbal”), el jugador posee la libertad de realizar actividades menos dirigidas en un universo virtual.</p>	<p><i>The intruder</i> es un juego de ordenador que se apropia de diversos videojuegos.</p>
<p>juguetes verbales</p>	<p>Un término utilizado para describir obras en las que se invita al usuario a jugar con una interfaz experimental, de tal modo que se generan nuevas creaciones textuales durante la interacción. El término también puede remitir a obras que invitan a la manipulación lúdica más que a la lectura.</p>	<p>La interacción con algunas pantallas de <i>The intruder</i> permite manipular el texto “La intrusa”, pero no supone libertad lúdica: solo hay un camino a seguir, el de la interactividad sucesiva para desarrollar y concluir el relato.</p> <p><i>The intruder</i> señala que la chica, la intrusa del relato, es el “juguete” de los dos hermanos tanto como el espectador/jugador lo es del diseño interactivo creado por Bookchin.</p>

Tabla 32. Palabras clave del volumen 1 de *The ELC* que conectan con *The intruder*, elaboración propia a partir de *The Electronic Literature Collection volumen 1*, 2006.

El segundo volumen de la Electronic Literature Collection presentó 61 obras nuevas y ocho palabras clave sumadas a 41 de las 56 preexistentes. *The intruder* se puede vincular a tres de las ocho palabras clave nuevas:

Palabras clave ELC (vol. 2)	Definición de la palabra clave	Conexión con <i>The intruder</i>
ergódico/interactividad/participación	<p>Aunque podría decirse que se puede aplicar a la mayoría de palabras de esta colección, esta palabra clave se utiliza específicamente para juegos y ficción interactiva (<i>interactive fiction</i>), y para cuando el movimiento del lector sirve como componente estructural del trabajo.</p>	<p><i>The intruder</i> en un texto ergódico interactivo (Aarseth, Ryan), que no obstante no articula una interactividad productiva porque sigue un modelo selectivo, más literario: el juego ha de resolverse en todas sus fases.</p> <p>Si el espectador/jugador optara por saltarse alguno de los juegos (haciendo clic en la flecha blanca situada a la derecha de la pantalla), sencillamente se perdería una parte del relato.</p>
narrativa	<p>La representación de un suceso o sucesos en diversos géneros, incluyendo obras en prosa, imágenes estáticas y en movimiento y gestos.</p> <p>La naturaleza y rasgos definidores de la narrativa están sujetos a debate académico; algunos investigadores indican que la narrativa necesita mostrar causa y efecto.</p> <p>En esta colección, la narrativa no designa necesariamente obras que contengan una secuencia causal; la narrativa se entiende de manera más general como técnica para ordenar el tiempo y el espacio.</p>	<p><i>The intruder</i> se adscribe a la narrativa que muestra causalidad.</p> <p><i>The intruder</i> superpone las reglas reales y los mundos de ficción de los videojuegos (Juul): posee tiempo del juego tanto como tiempo de la ficción (y ninguno de ellos existe sin el otro).</p> <p>A diferencia de lo que sugiere Juul, <i>The intruder</i> no es narrativa emergente porque combina la predeterminación lúdica y literaria, esto es, el sistema de reglas del juego y de la literatura, lo que le permite adquirir una doble estructura de juego y narrativa.</p>

retro	Caracterizado por la recuperación de un estilo de un momento histórico anterior; se usa a menudo para describir arte, diseño, música y moda que evocan el pasado a través de la imitación, las citas o la incorporación [de elementos].	<p><i>The intruder</i> es un trabajo pionero en el Arte Digital respecto a la recuperación de juegos arcade o retrojuegos que sirven para crear juegos artísticos (<i>ars games</i>).</p> <p>El carácter retro de <i>The intruder</i> se hace explícito desde la página de inicio del juego, pues en ella se listan (en tipo de letra gris Times New Roman sobre fondo negro) los juegos de los que se apropiará.</p>
-------	---	---

Tabla 33. Palabras clave del volumen 1 de *The ELC* que conectan con *The intruder*, elaboración propia a partir de *The Electronic Literature Collection volumen 2*, 2011.

FPE 2: Los orígenes del Arte Digital entendido como net.art.

Para cuando Natalie Bookchin crea *The intruder*, la artista también es conocida en el ámbito pujante del net art o net.art (si se considera estrictamente la creación del “periodo heroico” de este tipo de arte)⁶³ por haber escrito junto a Alexei Schulgin el manifiesto *Introducción al net.art (1994-1999)*.

Este manifiesto detalla en cinco puntos desgranados [“Net.art de un vistazo”, “Breve guía del DIY (do it yourself) net.art”, “Lo que deberías saber”, “Consejos y trucos críticos para el net.artista moderno y triunfador” y “Apéndice utópico (after net.art)”] cómo han de ser el net.art y los net.artistas para realizar un arte novedoso, crítico, sarcástico y tecnológico al margen del arte contemporáneo consagrado y sus instituciones.

Además de la aseveración en el apartado inicial de que “los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas”, dentro de la “Breve guía del DIY (do it yourself) net.art” se

⁶³ Véanse de nuevo las notas 17, 39, y las **Filiaciones Postmediáticas**: 117- 118 para recordar las distinciones entre “net art” y “net.art”.

presentan cuatro subapartados: “Preparando tu medio ambiente”, “Elegir modo”, “Elegir género” y “Producción”.

En el subapartado de “Elegir género” se presentan 16 categorías, la novena de las cuales (“Narrador de historias”) no se contradice necesariamente con las restantes:

1. Subversión
2. La Red como objeto
3. Interacción
4. Streaming
5. Travel Log
6. Colaboración telepresencial
7. Buscador en red
8. Sexo
9. Narrador de historias
10. Pranks y construcción de identidades falsas
11. Producción y/o deconstrucción de interfaces
12. ASCII Art
13. Browser Art, On-line Software Art
14. Arte Formal
15. Ambientes interactivos multi-usuario
16. CUSeeMe, IRC, Email, ICQ, Mailing List Art (Bookchin y Shulgin: 1999).

Los pioneros del net.art participaron en muestras internacionales presenciales o virtuales, y como se ha mostrado en el apartado de **Antecedentes de exhibición y difusión**, *The intruder* de Bookchin no es la excepción en muestras donde la conectividad en red era más señalada que la categorización narrativa.

Como se ha insistido en las explicaciones terminológicas de las **Filiaciones Postmediáticas** (Capítulo 2), y en la presentación de los Recursos que han permitido la **Selección de Obras Narrativas Digitales como Casos de Estudio** (Capítulo 3), en estas primeras exposiciones los términos “net art”, “net.art”, “arte de Internet”, “arte digital” e incluso “new media art” tienden a operar como sinónimos, por lo que el Arte Digital de *The intruder* puede considerarse un “net art” o “net.art” narrativo.

Asimismo, la **Selección de Obras Narrativas Digitales** se ha concentrado en extraer 100 ejemplos de Obras Narrativas Digitales que, a modo de **Anexo**, ahora sirven para comparar con los Casos de Estudio.

En lo que respecta a *The intruder* como obra de net.art, conviene contextualizar su producción en 1999 en relación a:

Obra Narrativa Digital	Comparación con <i>The intruder</i>
<i>My boyfriend came back from war</i> (Olia Lialina, 1996)	Todas son obras de net.art.
<i>Grammatron</i> (Mark Amerika, 1997)	No dependen enteramente ni de lo textual ni de lo visual (aunque utilizan ambos lenguajes).
<i>Enigma n</i> (Jim Andrews, 1998)	Se empeñan en contar historias jugando con las expectativas del lector no solo en relación a cómo contarlas, sino a cómo se comportan los distintos medios (fotografía, vídeo, texto y sonido) que en términos de Bolter y Grusin (2000) estas obras remedian o versionan.

Tabla 34. Obras Narrativas digitales del Anexo comparables con *The intruder*.

En obras posteriores, Natalie Bookchin continuará con el enfoque crítico y lúdico (*Metapet*, *AgoraXChange*), pero los referentes de ficción narrativa no resultarán tan explícitos, sino que trabajará diversas formas de documental digital en colaboración con otros (*Long story short*, en desarrollo) y/o de estructura polifónica (*Now he’s out in public and everybody can see*, 2011).

Tras repasar las posibles Filiaciones Narrativas de *The intruder* en relación a “La intrusa” de Borges y la literatura de vanguardia (**Filiaciones Literarias**), el género cinematográfico del western apropiado (**Filiaciones Videográficas**), el videojuego de

arcade (Filiaciones Videográficas) y los itinerarios históricos recientes de la literatura digital y el net.art dentro del Arte Digital (**Filiaciones Postmediáticas**), esta investigación se acompaña de capturas de pantalla significativas para mostrar visualmente lo explicado hasta este punto. Para facilitar el seguimiento del relato, se adjunta asimismo el texto (leído y escrito) de “La intrusa” en castellano.

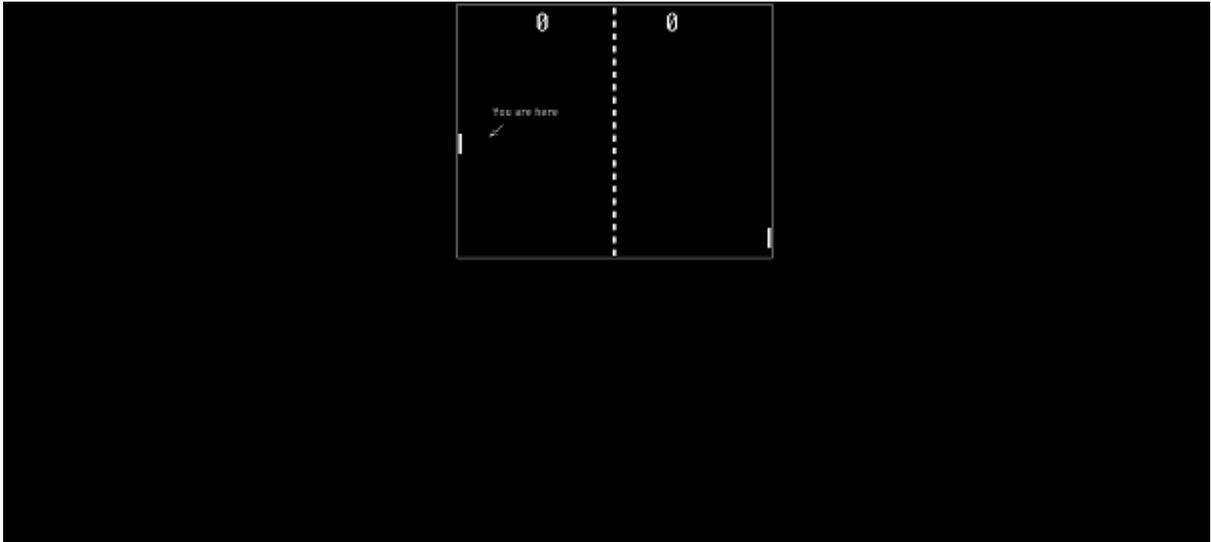


Figura 20. Pong (primer juego) de The intruder.

Según Sassón-Henry:

Pong representa el epígrafe de “La intrusa”, así como la introducción a *The intruder*. Cuando el lector participa en el juego de Pong, el texto se revela de izquierda a derecha y una voz lo lee. El tono de voz monótono de la lectora conecta con el tono desafecto de Borges en su relato (Sassón-Henry, 2007: 107).

Aunque hay que añadir que cuando el jugador “golpea” el texto la pantalla enrojece durante un instante, un impacto visual que no parece enlazar con la idea de “desafección” narrativa (y que como veremos conecta con el uso que del color hacen los autores del segundo Estudio de Caso, Young-Hae Chang Heavy Industries).

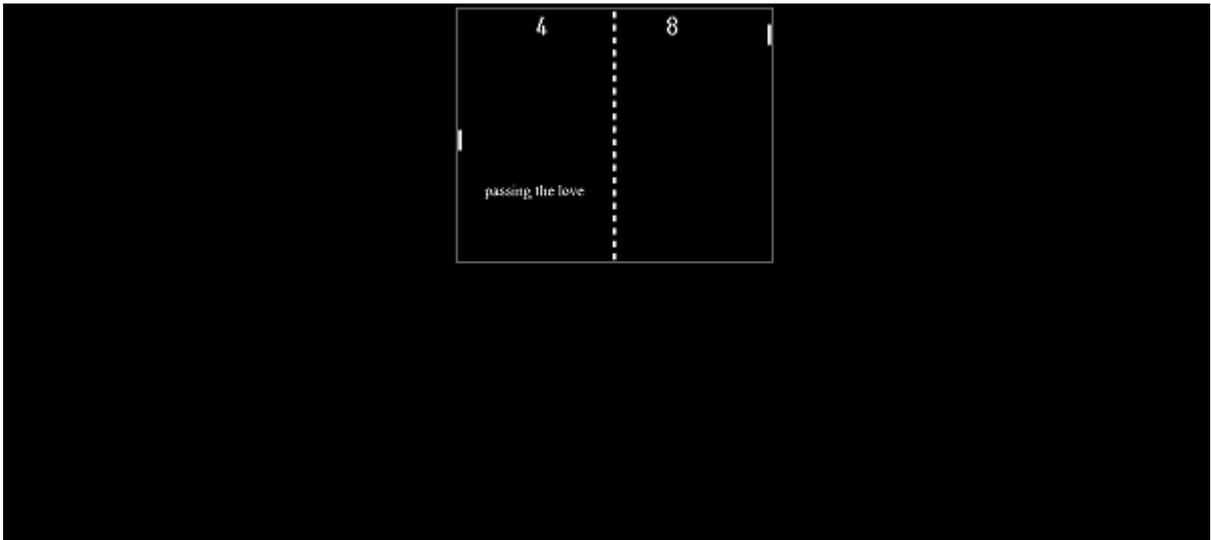


Figura 21. Detalle del texto del primer juego en The intruder.

El primer texto que aparece en el juego (y el cuento original) es la cita “2 Reyes, 1, 26”, como parte de la frase “The intruder, passing the love of a woman, 2 Samuel 1:26 a tale told in ten games based on a story by Jorge Luis Borges”.

La referencia a Samuel es bíblica, concretamente se trata de la cita “¡Cuánto sufro por ti, mi hermano Jonathan: cuánto te he amado! Y mi amor por ti era maravilloso, más que el amor a las mujeres [“passing the love of women” en la versión del rey James]”.

Así, se establece un juego de palabras con “passing”: el pase del juego y el “pasar de” u obviar a las mujeres por amor fraternal.

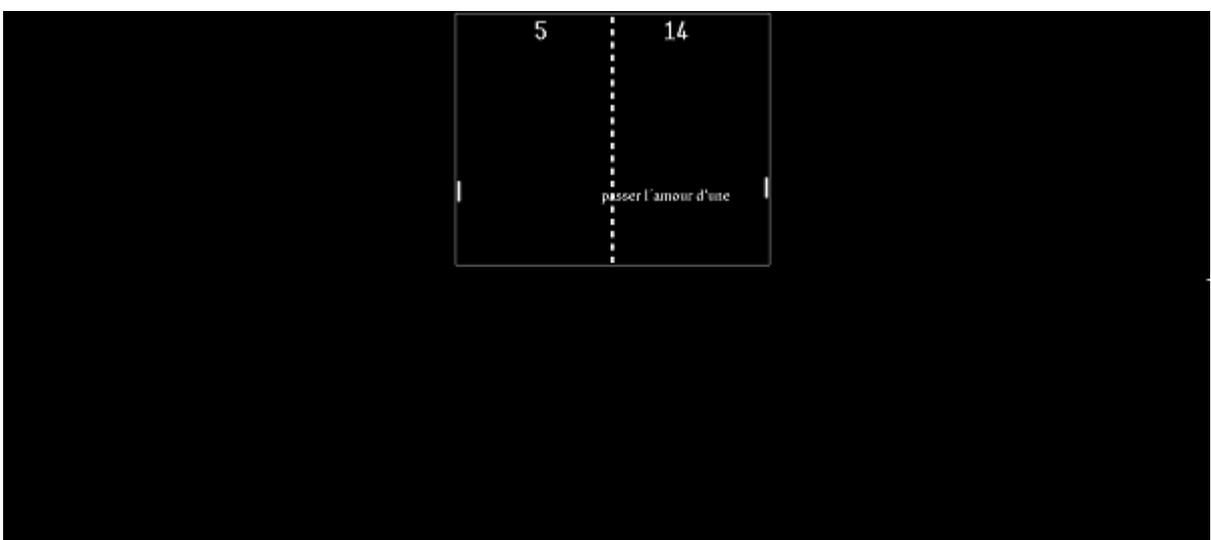


Figura 22. Detalle del texto del primer juego en *The intruder*, en francés.

La versión francesa de *The intruder* (*La intruse*) se asemeja visualmente a la inglesa, pero traduce la voz en over que narra el relato y aquellos textos con los que hay que interactuar [Bookchin, (1999) 2003].



Figura 23. *Catch Dropping Words* (segundo juego de *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

En *Catch Dropping Words*, el lector atrapa palabras con un mate, una calabaza hueca que se usa para beber una infusión típica de Argentina, Paraguay, y Uruguay. El audio se activa cada vez que el lector atrapa un objeto en el mate: si no se atrapa, el lector se queda con el texto escrito (Sassón-Henry, 2007: 109).

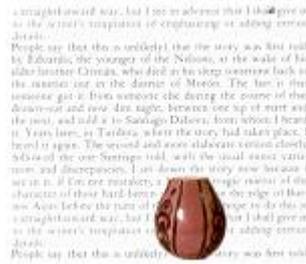


Figura 24. Detalle del texto del segundo juego en The intruder.

El texto del segundo juego aparece íntegro, en inglés, como fondo de pantalla, pero se lee a trompicones en la medida en que el juego consiste en recoger palabras. La voz en over no leerá todo el texto si el lector/jugador no es capaz de recogerlas todas:

Dicen (lo cual es improbable) que la historia fue referida por Eduardo, el menor de los Nelson, en el velorio de Cristián, el mayor, que falleció de muerte natural, hacia mil ochocientos noventa y tantos, en el partido de Morón. Lo cierto es que alguien la oyó de alguien, en el decurso de esa larga noche perdida, entre mate y mate, y la repitió a Santiago Dabove, por quien la supe. Años después, volvieron a contármela en Turdera, donde había acontecido. La segunda versión, algo más prolija, confirmaba en suma la de Santiago, con las pequeñas variaciones y divergencias que son del caso. La escribo ahora porque en ella se cifra, si no me engaño, un breve y trágico cristal de la índole de los orilleros antiguos. Lo haré con probidad, pero ya preveo que cederé a la tentación literaria de acentuar o agregar algún pormenor.

Así, las “palabras en libertad” que resuenan en este segundo juego no poseen un carácter asémico (sin significado), no hay fragmentación o modificación de palabras, sílabas o letras para generar imágenes, pero sí poesía visual con el texto del relato: hay fragmentación del discurso aislando las palabras concretas con las que se juega.



Figura 25. *Shoot Aliens* (tercer juego en *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

Shoot Aliens añade violencia a la escena, porque para continuar el lector debe disparar sin cesar a los ovnis. Este juego prefigura la brutalidad que se desata en las vidas de los Nilsen. También representa a los Nilsen y su casa aislada en la pampa en lo que parece un cielo estrellado interminable. Al representar simultáneamente la violencia y la paz, Bookchin subraya las personalidades de los Nilsen tal y como se describen en “La intrusa”. Por una parte, los Nilsen “defendían su soledad” mientras que por la otra “no es imposible que debieran alguna muerte” (...) (Sassón-Henry, 2007: 109.)

Así, la estética de juegos arcade de disparo (coloquialmente conocidos en nuestro entorno como “marcianitos”) se combina con el homenaje al género cinematográfico western entendido como epígono: los hermanos aislados en la pampa bien podrían también ser vaqueros norteamericanos que viven solos en el desierto.



Figura 26. Detalle de la combinación de texto e imagen en el tercer juego de The intruder.

El texto íntegro de este fragmento reza:

En Turdera los llamaban los Nilsen (...) Pocos (...) entraron ahí; los Nilsen defendían su soledad. En las habitaciones desmanteladas dormían en catres; (...). El barrio los temía, a los Colorados; no es imposible que debieran alguna muerte. (...). Malquistarse con uno era contar con dos enemigos.

Así, como en Catch Dropping Words (segundo juego), en Shoot Aliens texto y voz no funcionan independientemente. Pero en este caso la aparición entrecortada del texto no recuerda a las técnicas de las vanguardias literarias sino al flujo informativo de los teletipos, intertítulos o títulos de crédito.



Figura 27. Quick Draw (cuarto juego de The intruder).

Según Sassón-Henry:

Quick Draw muestra la imagen de un jinete solitario con una mujer en la pampa. El jinete podría muy bien ser Eduardo con una de sus mujeres. Llegado este punto, las escenas de vídeo cuadran con la narración [que solo es audio]. Al avanzar la historia, los dos hombres se enzarzan en lo que parece un duelo mientras la imagen de una mujer ejerce de figura omnipresente en sus vidas. El lector/jugador asume uno de los roles “convirtiendo el juego en [una] realidad que no se abstrae como un juego convencional” (Bookchin citada en Sassón-Henry, 2007: 109).

Así, este cuarto juego plantea dos capas de imagen que constituyen dos juegos y dos niveles narrativos: en primer plano el juego de los vaqueros y la chica, basado en juegos de disparo de arcade; y de fondo van apareciendo escenas como si de un cómic, fotonovela o storyboard cinematográfico se tratase, que resumen la voz en over.

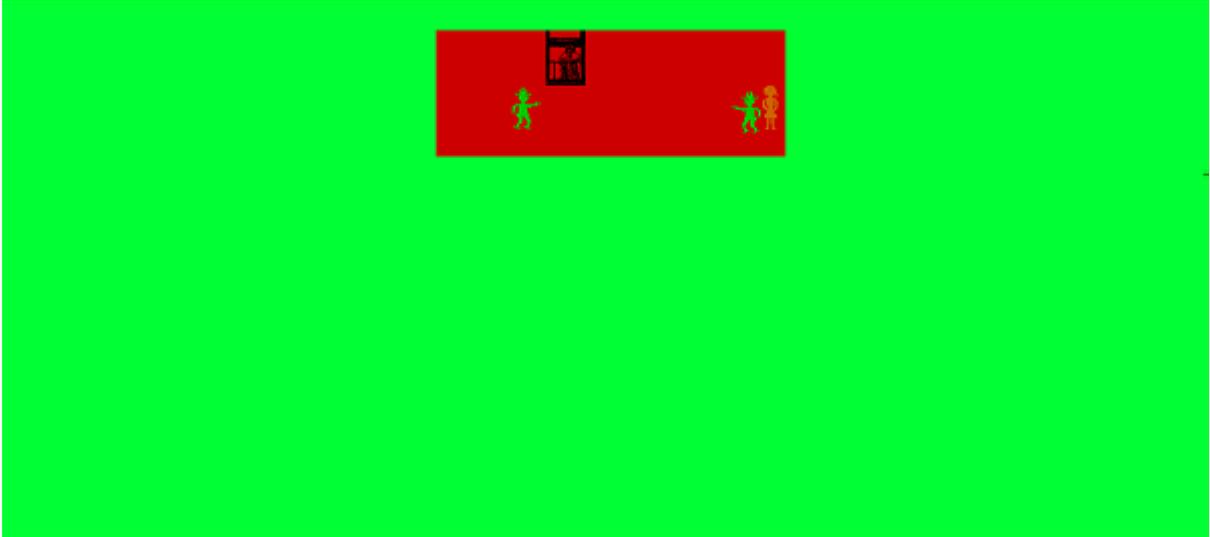


Figura 28. Detalle del duelo entre los hermanos en el cuarto juego de The intruder.

La voz en over describe:

Los Nilsen eran calaveras, pero sus episodios amorosos habían sido hasta entonces de zaguán o de casa mala. No faltaron, pues, comentarios cuando Cristián llevó a vivir con él a Juliana Burgos (...).

Eduardo los acompañaba al principio. Después emprendió un viaje a Arrecifes por no sé qué negocio; a su vuelta llevó a la casa una muchacha, que había levantado por el camino, y a los pocos días la echó. (...). [S]e emborrachaba solo en el almacén y no se daba con nadie. Estaba enamorado de la mujer de Cristián. El barrio, que tal vez lo supo antes que él, previó con alevosa alegría la rivalidad latente de los hermanos.

Las imágenes de fondo acompañan la representación del duelo entre los hermanos en el cuento, que en este cuarto juego solo se explica oralmente. Al hacer clic y por tanto disparar, la voz narra sobre imágenes que precisan los malos hábitos de los hermanos (una puerta negra, la imagen de un bar), el intento de Eduardo de buscarse una alternativa y la reacción de los vecinos (como el fondo rojo de la figura previa, donde una mujer espía).

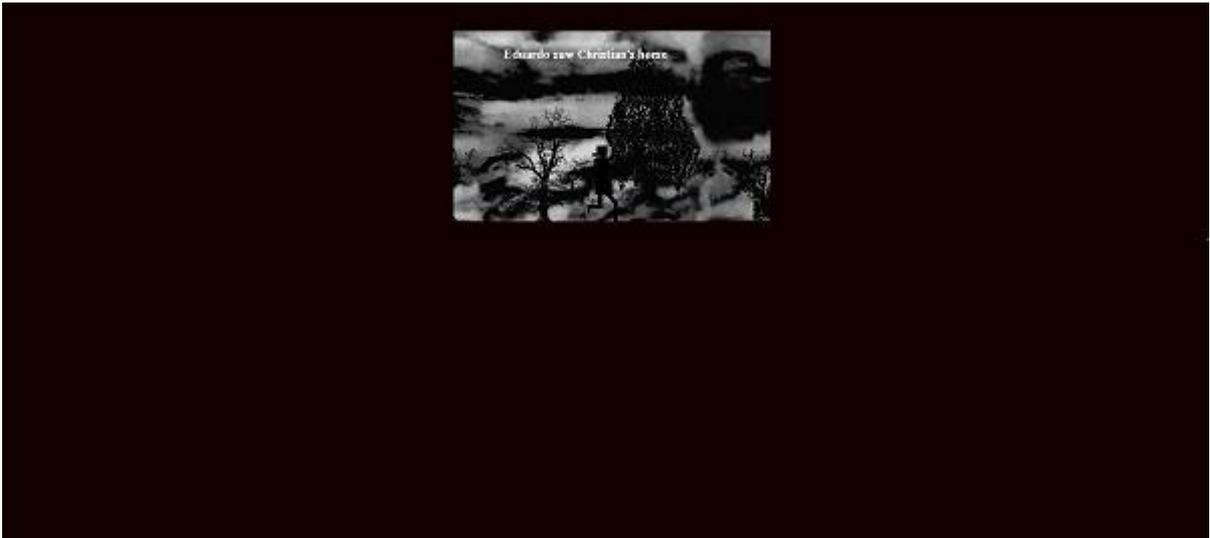


Figura 29. Run Girl (quinto "juego" de The intruder).

Texto y voz describen:

Una noche, al volver tarde de la esquina, Eduardo vio el oscuro de Cristián atado al palenque. En el patio, el mayor estaba esperándolo con sus mejores pilchas. Su hermano mayor lo esperaba. La mujer iba y venía con el mate en la mano. Cristián le dijo a Eduardo:

-Yo me voy a una farra en lo de Farias. Ahí la tenés a la Juliana; si la querés, usala.

En cambio, en Run Girl la imagen no muestra lo narrado. Bookchin añade la frase de cosecha propia "Su hermano mayor lo esperaba", pero lo que se ve en este quinto "juego" es a la chica corriendo mientras voz y texto narran el relato. Se trata pues, de un juego que no es tal, que no exige participar para determinar el destino de la chica.

Este destino está "programado" narrativamente por la escritura de Borges, pero también está "programado" lúdicamente por Bookchin: cuando la figura de la chica se cruza con el texto, la narración avanza, pero no depende de una participación externa. Además, la imagen está en bucle, lo cual refuerza la predeterminación visual.

Asimismo, la imagen de la chica corriendo como avatar de arcade se representa como un negativo del juego. El uso del blanco y negro se aproxima más a la puesta en escena del thriller o el terror cinematográficos o a sus equivalentes en cómic que a los gráficos coloridos de la historia del videojuego.

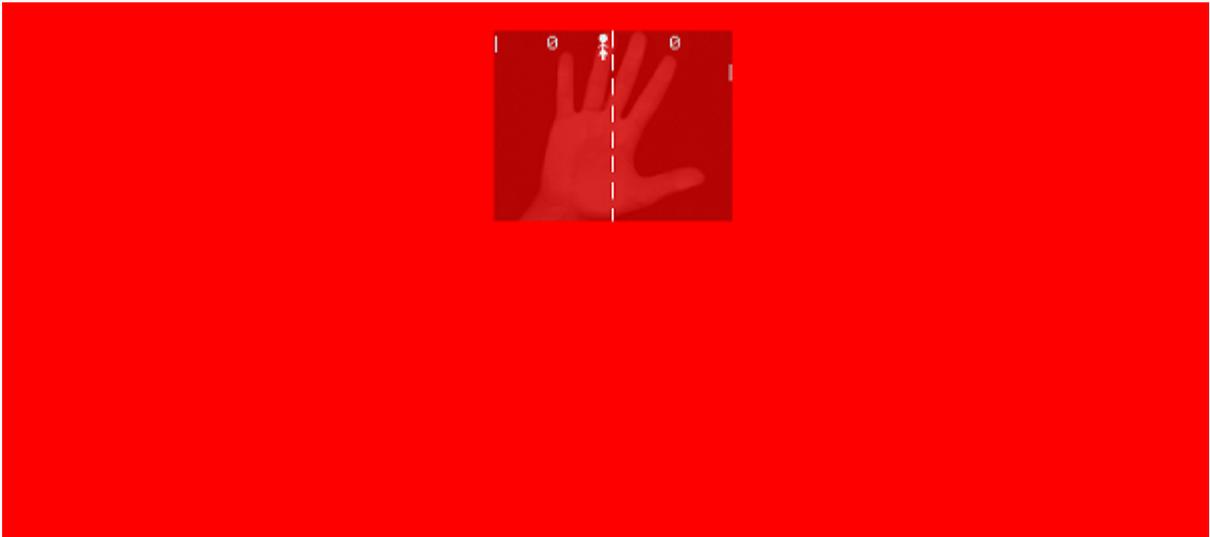


Figura 30. *Hit Girl* (sexto juego de *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

Bookchin delinea literalmente el destino de Juliana a través de un juego tipo Pong llamado *Hit Girl*. La imagen de una chica salta de un lado a otro, simulando cómo los dos hombres comparten a Juliana. Una pantalla roja sirve de fondo para el juego donde aparecen intermitentemente partes del cuerpo femenino (Sassón-Henry, 2007: 109).

Así, este juego vuelve a utilizar el recurso de Pong (primer juego) con el que se inició *The intruder*, sustituyendo la figura geométrica que ejercía de ficha por una figura femenina que sigue siendo abstracta. Y también, como en *Quick Draw* (cuarto juego), *Hit Girl* ofrece dos capas de imagen para acompañar a la narración oral.

En cambio, en esta ocasión la capa del fondo no se basa en gráficos sino en fotografías de un cuerpo femenino fragmentado (en lo que parece un homenaje velado a la escena de la ducha del film *Psicosis*, Alfred Hitchcock, 1960), al que jamás se accede en su totalidad, y que en cualquier caso es objeto de disputa y no sujeto narrativo.

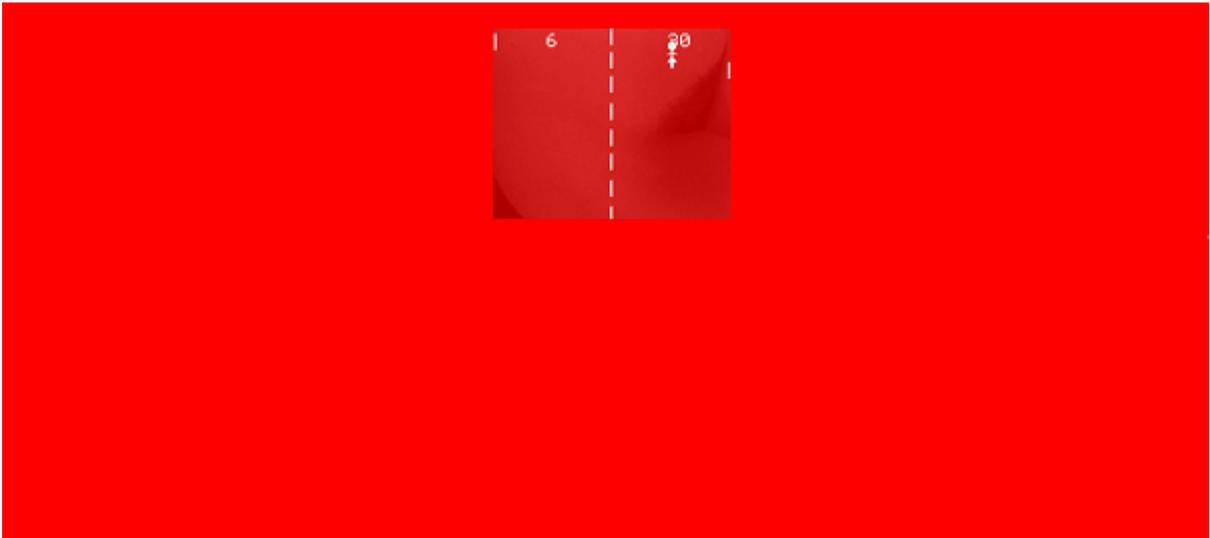


Figura 31. Detalle del cuerpo en el sexto juego de The intruder.

La voz en over prosigue:

Desde aquella noche la compartieron. Nadie sabrá los pormenores de esa sórdida unión (...). El arreglo anduvo bien por unas semanas, pero no podía durar. Entre ellos, los hermanos no pronunciaban el nombre de Juliana, ni siquiera para llamarla, pero buscaban, y encontraban razones para no estar de acuerdo. Discutían la venta de unos cueros, pero lo que discutían era otra cosa. Cristián solía alzar la voz y Eduardo callaba. Sin saberlo, estaban celándose. En el duro suburbio, un hombre no decía, ni se decía, que una mujer pudiera importarle, mas allá del deseo y la posesión, pero los dos estaban enamorados. Esto, de algún modo, los humillaba.

Como en Pong (primer juego), en Hit Girl hay que jugar a Pong para que el relato avance. En aquella ocasión el texto aparecía en pantalla y se leía. Ahora solo se lee (la figura femenina ha sustituido al texto) pero el sistema de puntuación se mantiene, aunque sin dar ventaja a ninguno de los dos hermanos.



Figura 32. *First Road Trip* (séptimo juego de *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

Llegado este punto de la narrativa, los hermanos se han distanciado y han decidido hacer un *First Road Trip* para librarse de la mujer. En referencia a este fragmento, que muestra gráficamente cómo Juliana embala sus posesiones al marcharse de la casa de los Nilsen, [la experta en literatura digital] Katherine Hayles afirma: “[Se trata de [o]tro juego siniestro y divertido que presenta al usuario dos círculos como dos nalgas con un agujero entre ellos, del que caen objetos asociados con la mujer y que el usuario intenta atrapar moviendo un cubo. Entre estos objetos hay una manzana roja, lo que probablemente alude al relato bíblico de Adán y Eva. Se deja al lector inferir que, una vez haya desaparecido la manzana, ya no habrá más problemas entre los hermanos” (Hayles citada en Sassón-Henry, 2007: 109).

Así, este séptimo juego presenta paralelismos con *Catch Dropping Words* (segundo juego) en la medida en que hay un cuerpo estático y un objeto móvil que recoge texto. En el primer caso recogía el relato. En este recoge los objetos de Juliana. Vuelve a presentarse un vínculo con la literatura de vanguardia y no con arcade, de nuevo fragmentando el discurso (pero no las palabras) y apostando por la poesía visual que combina la aparición (inversa) del texto, los objetos de la chica y el cuerpo femenino. Recordemos que el cuerpo femenino ha aparecido fotografiado fragmentariamente en el juego previo *Hit Girl*, y representado como arcade en *Quick Draw* (cuarto juego), *Run Girl* (quinto juego) y también en *Hit Girl*.



Figura 33. Detalle del texto saliendo en el séptimo juego de *The intruder*.

El texto y la voz desgranar:

(...) Un día, le mandaron a la Juliana que sacara dos sillas al primer patio y que no apareciera por ahí, porque tenían que hablar. Ella esperaba un diálogo largo y se acostó a dormir la siesta, pero al rato la recordaron. Le hicieron llenar una bolsa con todo lo que tenían, sin olvidar el rosario de vidrio y la crucecita que le había dejado su madre. Sin explicarle nada la subieron a la carreta y emprendieron un silencioso y tedioso viaje. (...) serían las cinco de la mañana⁶⁴ cuando llegaron a Morón. Ahí la vendieron a la patrona del prostíbulo. (...). Cristián cobró la suma y la dividió después con el otro.

Catch Dropping Worlds (segundo juego) presentaba un mate y un texto de fondo y no mostraba la acción narrada. En *First Road Trip*, el cubo, los objetos que caen y el cuerpo de Juliana ocupan un lugar central y constituyen un poema visual, pero tampoco conforman un relato audiovisual. No obstante, como en *Hit Girl* (sexto juego), en *First Road Trip* se insinúa otro homenaje al cine donde aparecen mujeres como víctimas: el punto de vista de parturienta o prostituta enlaza con las mujeres sádicamente ensartadas por *El estrangulador de Boston* (Richard Fleischer, 1968).

⁶⁴ Las once de la noche en el cuento original.

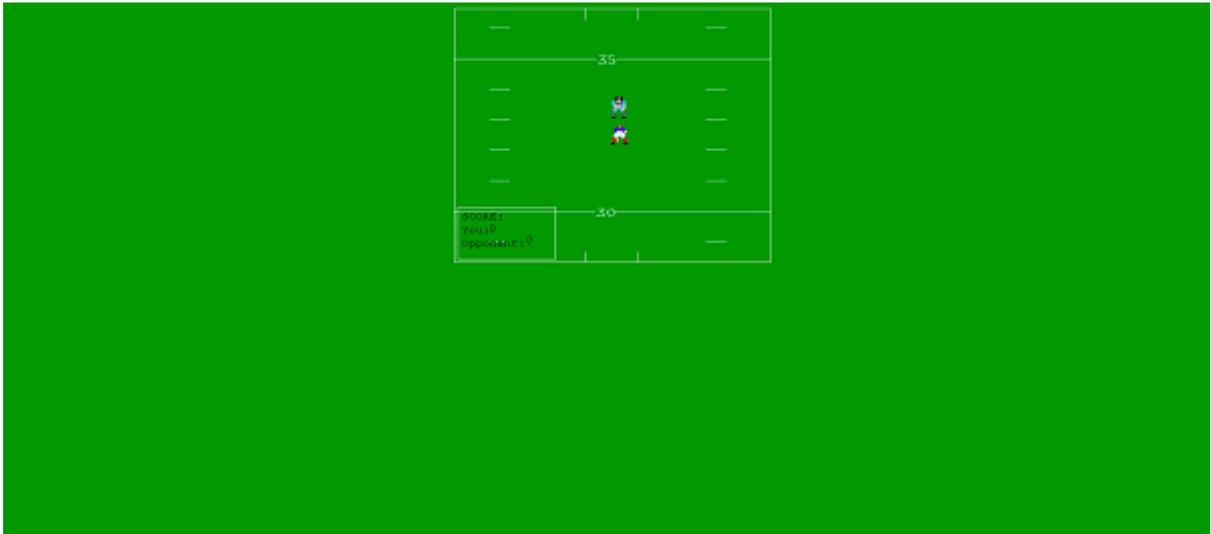


Figura 34. *Score Goal* (octavo juego de *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

Score Goal se inicia con música de tango que contextualiza el retorno de los hermanos a sus rutinas de macho. En el juego de Bookchin, la masculinidad se evoca haciendo participar al lector en un breve partido de fútbol que lo distancia de la referencia a la pampa argentina donde se juega al fútbol [europeo]. La referencia al fútbol americano parece pensada para atraer a un público estadounidense (Sassón-Henry, 2007: 110).

Así, este es el único juego en *The intruder* que incorpora el fragmento de una canción (y no efectos sonoros propios de arcade para enfatizar la interactividad). Esta música extradiegética o externa al mundo narrativo plantea la extraña combinación entre los hermanos argentinos y el juego que es efectivamente estadounidense. Se combina un imaginario transversal y hasta cierto punto intercambiable: si los gauchos argentinos pueden considerarse como vaqueros del Oeste americano, ¿por qué no dirimir sus diferencias en un juego de arcade adaptado del fútbol americano?

El cine deportivo no es un “género” mayoritario en la historia del cine. No obstante, hay muchos juegos y videojuegos centrados en el deporte. Desde el punto de vista lúdico, el funcionamiento de Score Goal se asemeja a juegos anteriores de *The intruder*: hay que interceptar, no objetos, sino al (jugador) adversario para que la pista sonora siga narrando la historia.

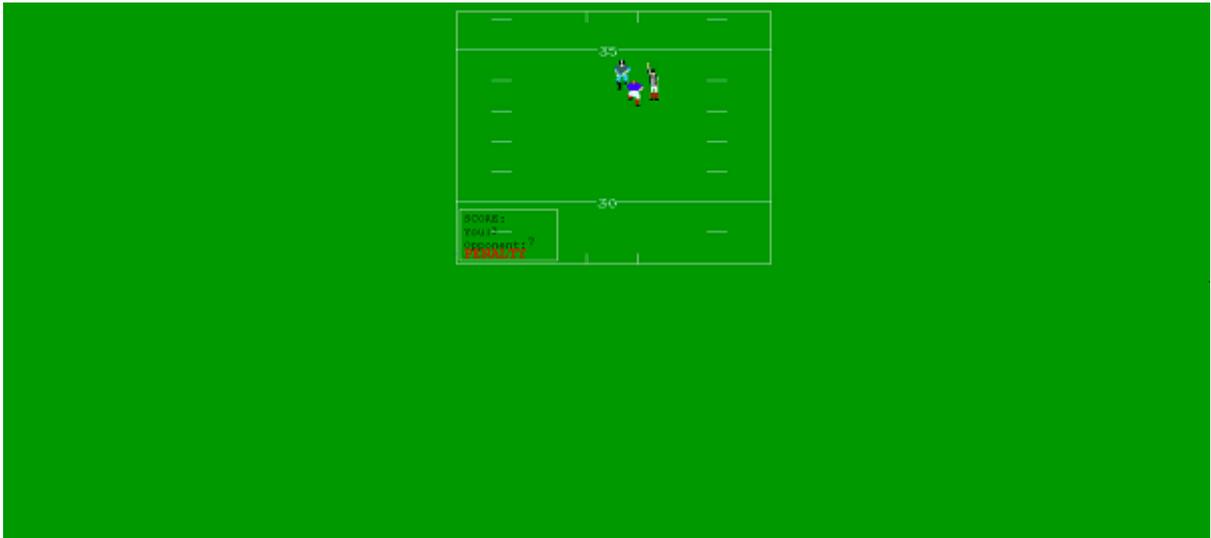


Figura 35. Detalle del enfrentamiento futbolístico en el octavo juego de The intruder.

La voz en over explica:

En Turdera, los Nilsen, perdidos hasta entonces en la maraña (...) de aquel monstruoso amor, quisieron reanudar su antigua vida de hombres entre hombres. Volvieron a las trucadas, al reñidero, a las juergas casuales. Acaso, alguna vez, se creyeron salvados, pero solían incurrir, cada cual por su lado, en injustificadas o harto justificadas ausencias. Poco antes de fin de año el menor dijo que tenía que hacer en la Capital. Cristián se fue a Morón; en el palenque de la casa que sabemos reconoció al overo de Eduardo. Entró; adentro estaba el otro, esperando turno. Parece que Cristián le dijo:

- De seguir así, los vamos a cansar a los pingos. Más vale que la tengamos a mano.

La ausencia de texto en Score Goal centra toda la atención en la voz y en la imagen, esto es, en las idas y venidas de los hermanos y en el duelo que se sintetiza en el penalti futbolístico: las reglas del juego, o reglas del duelo, se repiten una y otra vez en las diversas propuestas de Bookchin, independientemente del estado de la relación entre los hermanos y de la presencia o ausencia de Juliana en cada momento. El destino narrativo está determinado en el cuento ya escrito por Borges y en cómo están diseñados todos los juegos que desgranar el relato.



Figura 36. *Others* (noveno “juego” de *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

Others exige una doble interpretación. Alude a nosotros lectores e intrusos que tenemos en nuestras manos el destino de Juliana. A través de esta sección, el lector intentará salvar a Juliana y evitar que caiga en una alcantarilla. Sin embargo, la narración del texto solo prosigue cuando la mujer cae en el agujero. Llegado este punto, es imposible que el lector intruso rescate a Juliana porque tanto la acción como la inacción conducen a lo mismo. Para que la historia prosiga, la mujer debe fracasar. De manera similar, la idea de los “otros” [others] concuerda con la historia de Borges, en la que los Nilsen la toman con los “otros”. En este caso, queda claro que han decidido vengarse de Juliana por haber mancillado su amor fraternal. (Sassón-Henry, 2007: 110)

Así, *Others* combina dos elementos clave de *Run Girl* (quinto juego): la figura femenina de arcade y la ausencia de interactividad. Como en *Run Girl*, el fondo es siniestro y recuerda a un storyboard de thriller o terror cinematográfico. A diferencia de *Run Girl*, la figura es de color rojo, lo cual indica peligro: para Cristián y Eduardo, el peligro que supone Juliana para su relación fraternal; para el lector/jugador, el peligro (inevitable) de que la maten.



Figura 37. La chica cae en el noveno “juego” de *The intruder*.

La voz lee:

Volvieron a lo que ya se ha dicho. La infame solución había fracasado; los dos habían cedido a la tentación de hacer trampa. Caín andaba por ahí, pero el cariño entre los Nilsen era muy grande (...) y prefirieron desahogar su exasperación con ajenos. Con un desconocido, con los perros, con la Juliana, que había traído la discordia.

Hay una traducción visual cuando la voz en over explica que los hermanos “habían cedido a la tentación de hacer trampa” y Juliana cae en la trampa que le tiende el juego de Bookchin. A diferencia de *Run Girl*, en *Others* no hay apoyo textual. El relato visual constituye una advertencia: Juliana debería huir, pero está atrapada en la relación (la narrativa textual y sonora) con los hermanos. Ahora que es demasiado tarde para la chica, desaparece el relato textual y el determinismo oral y visual coinciden: Juliana debe caer en la trampa para pasar al siguiente juego⁶⁵.

⁶⁵ Bookchin no plantea comparaciones entre este noveno juego y el videojuego de plataforma “Pitfall” (Atari, 1982), basado precisamente en no caer en las fosas (*pits*) que el personaje se encuentra. Véase una partida perfecta de Pitfall, que funciona como el “reverso” de *Others*, en <http://www.youtube.com/watch?v=9Ffc18AKTQQ>

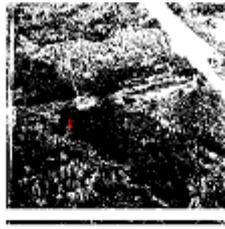


Figura 38. *Second Trip* (décimo juego de *The intruder*).

Según Sassón-Henry:

Finalmente, *Second Trip* —el último juego— presenta la muerte inevitable de Juliana. La secuencia provoca que el lector/jugador participe en una caza humana desde un helicóptero, donde el individuo que se encuentra debajo no tiene ninguna posibilidad de sobrevivir. Para que la narrativa concluya, la intrusa debe morir. Solo entonces hallará el lector clausura para su experiencia y verá la broma inesperada donde se lee “GAME OVER” (Sassón-Henry, 2007: 110).

Así, este último juego vuelve a ofrecer una representación de arcade que además combina texto e imagen. Pero diferencia de *Shoot Aliens* (tercer juego) no hay un plano general de juego de disparo, sino uno cenital que asume el punto de vista de los hermanos, y que conecta con los filmes bélicos de la década 1980 donde guerrilleros humanos (*Rambo*) o antropomorfizados (*Depredador*) ejercen de presas o cazadores.

La figurita femenina representada en miniatura en *Quick Draw* (cuarto juego) y *Hit Girl* (sexto juego), así como en grande en *Others* (noveno juego), aparece de nuevo en rojo en *Second Trip* acompañada de una diana. En esta ocasión, la figura femenina abstracta se superpone a un paisaje dibujado en blanco y negro al estilo de *Quick Draw*, más realista.



Figura 39: Detalle del punto de vista aéreo en el décimo juego de The intruder.

La voz elegida por Bookchin concluye:

(...). Un domingo (...), Eduardo, que volvía del almacén, vio que Cristián uncía los bueyes. Cristián le dijo:

-Vení; tenemos que dejar unos cueros en lo del Pardo.

(...) Orillaron un pajonal; Cristián tiró el cigarro que había encendido y dijo sin apuro:

-(...) Hoy la maté. Que se quede aquí con sus pilchas. Ya no hará más perjuicios.

Se abrazaron, casi llorando. Ahora los ataba otro vínculo: la mujer tristemente sacrificada y la obligación de olvidarla.

Así, la voz y el texto describen en palabras lo que la imagen cenital no especifica. La imagen podría continuar indefinidamente, sobrevolando ya no a Juliana, sino su cadáver, pero hay un final marcado por la narración sonora y textual. Como si el texto fuera un teletipo y la noticia hubiera terminado de darse, la narración finaliza cuando el texto ha desfilado por la pantalla y la reconciliación entre los hermanos se ha expresado en voz alta.



Figura 40. GAME OVER, última pantalla de The intruder.

Tras jugar todos los juegos, aparece esta última pantalla denominada Game Over. Bookchin no ofrece ninguna pantalla alternativa, y transgrede la convención tanto narrativa como lúdica: no hay *the end* literario o cinematográfico sino fin del juego. El fin del juego, que con las palabras Game Over equivale tradicionalmente a no haber logrado superar los desafíos planteados, aquí significa el final del relato y el final del juego, la muerte de la protagonista y el final de la interacción entre *The intruder* y “La intrusa” que lleva dentro.

EC1) Resumen de las Filiaciones de The intruder

IC 35

Tras proporcionar una breve ficha técnica de la obra *The intruder*, realizada en Director y Shockwave por la estadounidense Natalie Bookchin en 1999, se ha procedido a ofrecer un breve **Contexto de producción** de esta adaptación del cuento “La intrusa” de Jorge Luis Borges mediante diez juegos de ordenador, información sobre las condiciones de **Acceso a la obra** a su versión inglesa y sus **Antecedentes de exhibición y difusión** en exposiciones virtuales y publicaciones de referencia.

Tras repasar el conjunto de **Filiaciones Narrativas** del Capítulo 2, se ha concluido que las **Filiaciones Narrativas Explícitas** de *The intruder* son las siguientes:

1. **Filiaciones Literarias:** *The intruder* adapta el cuento “La intrusa” de Jorge Luis Borges, además de recurrir a diversas formas de liberación y destrucción de vínculos racionales de la palabra que corresponden a la poesía visual de vanguardia estudiada por Joaquim Molas y Enric Bou.
2. **Filiaciones Cinematográficas:** *The intruder* se apropia del género western en todos sus modos de representación.
3. **Filiaciones Videográficas:** *The intruder* se basa en la estética, interactividad y jugabilidad de los juegos de arcade.
4. **Filiaciones Postmediáticas:** *The intruder* se sitúa a caballo entre la literatura digital y el net.art. Respecto a la primera, destaca la vinculación con los términos de The Electronic Literature Collection “textos apropiados”, “juegos”, “juguete verbal”, “ergódico/interactividad/participación”, “narrativa” y “retro”.

Respecto al segundo, destaca la relación con el manifiesto *Introducción al net.art* del que es coautora la propia Bookchin, además de con obras listadas en el **Anexo** a esta investigación como *My boyfriend came back from war* (Olia Lialina), *Grammatron* (Mark Amerika) o *Enigma n* (Jim Andrews).

IC 37

Asimismo, se han tenido en cuenta como **Filiaciones Narrativas Implícitas** las siguientes:

1. **Filiaciones Literarias:** la modernidad de Borges, las *Escrituras Nómades* (Gache); el estudio de la lexia (Barthes); las obras y teorías clave de literatura digital fuera de línea; la experimentación literario-matemática del grupo OULIPO; las investigaciones sobre ordenador aristotélico, hipertexto, cibertexto, ciberdrama o texto ergódico de Brenda Laurel, George Landow, Espen Aarseth, Janet Murray o Marie-Laure Ryan, así como de Florian Cramer (*Words made flesh*).
2. **Filiaciones Cinematográficas:** dentro del cine experimental, las vanguardias, el cine experimental informático americano y europeo, el letrismo, el cine formal vienés, el cine estructural americano y europeo y el cine de arte y ensayo y de artistas; los antecedentes del audiovisual digital según Peter Weibel, Doug Aitken y Lev Manovich, y sus epígonos en Future Cinema.
3. **Filiaciones Videográficas:** no se han detectado otras Filiaciones Implícitas.
4. **Filiaciones Postmediáticas:** la web 1.0. y las nociones de “fin de los medios masivos” y “obra de arte total”, así como las teorías de estética de la comunicación e intertextualidad.

IC 38

Tras describir las principales **Filiaciones Narrativas** de *The intruder*, el análisis ha ahondado en cómo se presentan y combinan a través de los diez juegos de los que consta la obra. Además de las referencias teóricas y artísticas procedentes del Capítulo 2, el análisis se ha complementado con los comentarios sobre la obra albergados en la web Poemsthatgo, y especialmente con el ensayo de Perla Sassón-Henry *Borges 2.0: From text to virtual worlds*, donde *The intruder* se analiza.

3.2.2. Estudio de Caso (EC) nº 2: *Lluvia sobre el mar*

Título	<i>Lluvia sobre el mar</i>
Autor	Young-Hae Chang Heavy Industries
Nacionalidad	Corea del Sur/EEUU
Fecha	2002
Tecnologías	Macromedia Flash
URL de Acceso	http://www.yhchang.com/LLUVIA_SOBRE_EL_MAR.html

Tabla 35. Ficha técnica de *Lluvia sobre el mar*.

EC2) Contexto de producción de la obra

En 2002, el dúo de artistas Young-Hae Chang Heavy Industries (Young-Hae Chang, de Corea del Sur, y Marc Voge, de EEUU) programó esta obra en Flash, pero su colaboración artística se remonta a 1999. Young-Hae Chang figura asimismo como doctora en estética por la Université de París I y traductora, y Marc Voge como poeta.

Lluvia sobre el mar dura 06:04 minutos programados para reproducirse en bucle en la web. Esta duración implica que la obra se sincroniza con la canción que ejerce de banda sonora (“Jimmy’s mode” de John Coltrane, 05:58 minutos), marcando las pausas de sonido con pantallas en blanco y dejando una cola de seis segundos también en blanco al final. La narración de carácter textual ocupa 4370 frames, y el ritmo alcanza velocidades de un mínimo de 8 frames por segundo y un máximo de 16, por lo que a menudo cuesta leer cada pantalla que aparece.

EC2) Acceso a la obra

Desde la página principal de Young-Hae Chang Heavy Industries se accede a la totalidad de sus obras, que a menudo se presentan en varias versiones distinguibles por el idioma. En todos los casos, cada obra cuenta con su URL específica.

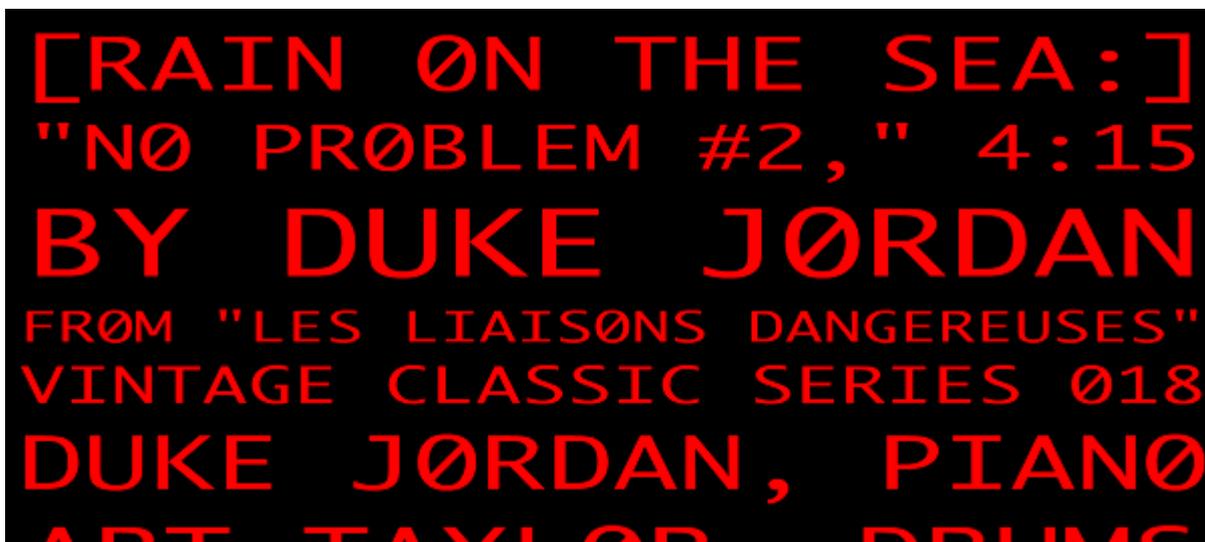


Figura 41. Página principal de Young-Hae Chang Heavy Industries <http://www.yhchang.com/>.

I PARTE

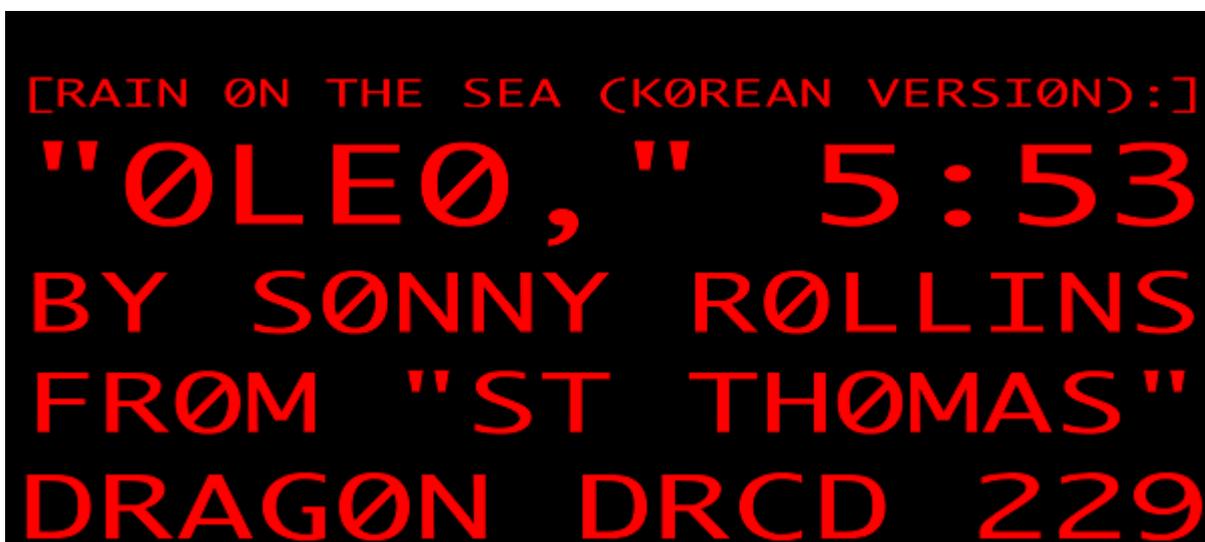
Figura 42. Primera imagen con texto que aparece al hacer clic en [Lluvia sobre el mar](http://www.yhchang.com/LLUVIA_SOBRE_EL_MAR.html) http://www.yhchang.com/LLUVIA_SOBRE_EL_MAR.html. La película de Flash se pone en marcha automáticamente.

Específicamente, la obra *Lluvia sobre el mar* constituye la versión española de *Rain on the sea*, que también tiene versión coreana. En la página Credits que se encuentra al final de la página principal de Young-Hae Chang Heavy Industries se listan los créditos correspondientes a la música de cada una de las versiones de esta obra:



[RAIN ON THE SEA:]
"NO PROBLEM #2," 4:15
BY DUKE JORDAN
FROM "LES LIAISONS DANGEREUSES"
VINTAGE CLASSIC SERIES 018
DUKE JORDAN, PIANO
ART TAYLOR, DRUMS

Figura 43. Créditos musicales de Rain on the sea http://www.yhchang.com/CREDITS_112003.html.



[RAIN ON THE SEA (KOREAN VERSION):]
"OLEO," 5:53
BY SONNY ROLLINS
FROM "ST THOMAS"
DRAGON DRCD 229

Figura 44. Créditos musicales de la versión coreana de Rain on the sea http://www.yhchang.com/CREDITS_112003.html.

[LLUVIA SØBRE EL MAR:]
"JIMMY'S MØDE," 5:58
BY JØHN CØLTRANE
FRØM "JØHN CØLTRANE -- STELLAR REGIØNS"
IMPULSE! IMP 11692

BY JØHN CØLTRANE
FRØM "JØHN CØLTRANE -- STELLAR REGIØNS"
IMPULSE! IMP 11692
JØHN CØLTRANE, TENØR SAX
ALICE CØLTRANE, PIANO
JIMMY GARRISON, BASS
RASHIED ALI, DRUMS

RASHIED ALI, DRUMS
RECORDING ENGINEER: RUDY VAN GELDER
PRØDUCED BY JØHN CØLTRANE AND BØB THIELE
PRØDUCED FØR RELEASE BY MICHAEL CUSCUNA
RECORDED AT THE VAN GELDER STUDIO, ENGLEWØOD CLIFFS, NEW JERSEY, FEBRUARY 15, 1967



Figuras 45 a 47. Créditos musicales íntegros de Lluvia sobre el mar
http://www.yhchang.com/CREDITS_112003.html.

En todas las versiones, los créditos ascienden por la pantalla acompañados por la música rítmica de “Ya Ya”, perteneciente al álbum *Orgy in rhythm vols one & two* (1957) de Art Blakey. Asimismo, esta canción es la banda sonora de la obra *Bust down the doors!* (2000), también de Young-Hae Chang Heavy Industries.

Como se aprecia en las figuras precedentes, *Lluvia sobre el mar* se sincroniza con “Jimmy’s mode” de John Coltrane con el músico de saxo tenor, Alice Coltrane al piano, Jimmy Garrison de bajo y Rashied Ali con los tambores. La canción “Jimmy’s mode” apareció en *Stellar regions* (1995), álbum póstumo de Coltrane.

RAIN ON THE SEA

너
욕실

Figuras 48 y 49. La versión “original” inglesa Rain on the sea, seguida de la versión coreana, en http://www.yhchang.com/RAIN_ON_THE_SEA.html y http://www.yhchang.com/RAIN_KO.html.

En el desarrollo de las **Filiaciones Detectadas** se contemplará la vinculación de *Lluvia sobre el mar* con la poesía visual vanguardista, pero además hay que tener en cuenta que la versión coreana de esta obra resulta “asémica” porque la autora de esta tesis no sabe coreano. *Rain on the sea* en inglés también sería un ejemplo de poesía visual, siempre teniendo en cuenta los límites interpretativos del conocimiento idiomático.

En este sentido, puede resultar útil reproducir parte de la entrevista a Young-Hae Chang Heavy Industries que hizo Thom Swiss para *The Iowa Review* en 2002:

TS: ¿Podéis hablarnos un poco de vuestras influencias históricas?

YHCHI: Bueno, escribimos en tres lenguas distintas: inglés, coreano y francés. (Colaboramos con otros cuando se trata de otros idiomas). Cada una trae consigo su propio bagaje histórico y cultural. El idioma es la esencia de Internet, la auténtica puerta de entrada al uso de la web.

Escribir, leer y chatear en inglés en Internet significa justificar implícitamente una determinada historia. Ciertos gobiernos no prohíben ni queman ya libros, sino que evitan que se acceda a la web, lo que significa que justifican una historia distinta de la que elaboramos usando el inglés. Así que el idioma que escogemos probablemente sea la mayor influencia histórica de nuestro trabajo (Swiss: 2002).

LLUVIA SØBRE EL MAR

Figura 50. La versión española, en http://www.yhchang.com/LLUVIA_SOBRE_EL_MAR.html.

Aparte de la música y el ritmo, el cambio más significativo respecto a la versión inglesa de *Lluvia sobre el mar* es que la inglesa se inicia con una cuenta atrás desde 22 y el mensaje de presentación “Young-Hae Chang Heavy Industries presents”, para a continuación dar paso al título y a la primera parte del relato. La versión española es más melancólica que rítmica y empieza con la primera parte del relato, una cuenta atrás de seis a tres, el mensaje de presentación y el título de la obra.

EC2) Antecedentes de exhibición y difusión

Cuando se están redactando estas líneas, en la página de Young-Hae Chang Heavy Industries hay un listado de 66 obras distintas, la mayoría realizadas originalmente en inglés, y la mayoría de manera independiente (salvo casos como Lacma.org Intros, no consta que sean encargos) o gracias a becas reconocidas (Foundation for contemporary arts grants to artists, Rockefeller Foundation Bellagio creative arts Bellows, etc.).

De estas 66 obras distintas hay además 11 versiones coreanas; siete francesas; seis españolas; cuatro portuguesas; tres alemanas; tres (versiones) originales angloportuguesas; dos japonesas (una de ellas original); dos gallegas; dos turcas (una de ellas original); una china; una mexicana (sic); una versión de tango (sic); una versión sueca; una versión anglo-francesa; una versión franco-inglesa de una original anglo-coreana; una versión angloportuguesa de una original germano inglesa; una versión anglosueca de una original japonesa y una original anglojaponesa.

Lo cual suma un total de 46 creaciones en idiomas distintos del inglés o que no son versiones íntegras en inglés, de las cuales cuatro son las obras originales de las que luego se han hecho versiones en otros idiomas, inglés incluido.

La enumeración previa significa que este extenso listado presenta 66 obras distintas, 62 de las cuales están realizadas originalmente en inglés, más 42 versiones en distintos idiomas de tales obras, lo cual asciende a 104 proyectos diferentes.

A continuación, en la página de inicio de Young-Hae Chang Heavy Industries se indican tres presentaciones realizadas en las universidades de Columbia, Yale y Brown; cinco colaboraciones con Candy Factory; dos colaboraciones con DMZ Bus Tour with Bulgog

Lunch y dos con Tate Online; un proyecto para el Korea Web Art Festival 2001 y un proyecto franco-inglés para el Centro Georges Pompidou.

Incluso la parte informativa acerca de la pareja de artistas aparece en formato lúdico o como si fuera una obra más (Urgent Request, Credits, Resumé I, Contact).

Este último conjunto suma un total de 18 proyectos distintos, sin versiones excepto en el caso del proyecto del Centro Pompidou, que es bilingüe.

Así, en el momento de redactar esta investigación, entre los 104 proyectos diferentes del listado desglosado por idiomas y los 18 que aparecen a continuación, Young-Hae Chang Heavy Industries suma un total de 122 proyectos.

Asimismo, los artistas presentaron una instalación de siete canales, *Black on white, gray ascending*, en la reapertura del New Museum of Contemporary Art de Nueva York (2007), y fueron artistas residentes en Audain Gallery (SFU Woodward's, Simon Fraser University, 2011), donde entre otras piezas mostraron la instalación en vídeo *There are no problems in art*.

Ninguno de los dos proyectos descritos en el párrafo anterior ni el que parece ser su proyecto más reciente, una película en Quicktime y un libro para el University of Michigan Museum of Art (*Teaser*, 2012), aparecen listados en la página de los artistas.

Tampoco se especifican las becas o galardones, como el Webby Award de Arte (2001), o su participación en muestras colectivas como Net.film (comisariada por Bull.Milletic, San Francisco, 2000) o Future Cinema (comisariada por Jeffrey Shaw y Peter Weibel, ZKM Karlsruhe, 2002, y citada en las **Filiaciones Cinematográficas** del Capítulo 2).

Aunque no consten exposiciones físicas o virtuales donde se haya expuesto *Lluvia sobre el mar* en alguna de sus tres versiones, las múltiples exposiciones individuales y/ colectivas en las que ha participado Young-Hae Chang Heavy Industries, así como el carácter hipertextual que parece ofrecer el conjunto de sus obras (y que se argumentará en las Filiaciones que se describen en las próximas páginas) permiten justificar la inclusión de esta obra como segundo Estudio de Caso.

EC2) Filiaciones Detectadas

Así, la motivación para citar el total de proyectos de Young-Hae Chang Heavy Industries se debe a la premisa de que el análisis de *Lluvia sobre el mar* no puede considerarse separadamente, ni respecto a su versión inglesa, ni respecto al conjunto de obras de la pareja de artistas. Esta premisa se fundamenta en las similitudes existentes entre las diversas obras del dúo, en cuyo estilo concurren:

- a. Aspectos formales: cuenta atrás hasta las palabras “Young-Hae Chang Heavy Industries presents”; textos en Flash con tipo de letra Monaco en negro o rojo sobre fondo blanco, rojo y/o negro; música de estándar de jazz estadounidense o brasileño que determina la velocidad y ritmo de aparición del texto; ausencia de interactividad en música e imagen.
- b. Aspectos de contenido: tono humorístico prevalente y uso de personas gramaticales inusuales, como la segunda. Se trata de creaciones originales que a menudo dan lugar a una o dos versiones en varios idiomas, cada una con su estándar musical sincronizado con el texto.

Estas similitudes se tendrán en cuenta a la hora de reseñar las **Filiaciones Postmediáticas** de este segundo Estudio de Caso. Se considera que, aunque cada una de las obras de Young-Hae Chang Heavy Industries es “autónoma” (es decir, que se puede consultar cualquier versión sin haber visto la “obra original” ni ninguna de las otras obras de los artistas), el estilo reiterativo que caracteriza a estos artistas permite considerar el conjunto de obras de Young como un gran hipertexto.

Así, a continuación se indica cómo *Lluvia sobre el mar* parece vincularse con las **Filiaciones Narrativas** del Capítulo 2.

Filiaciones Literarias Explícitas (FLEs)

FLE1: La poesía visual de la literatura de las vanguardias tal y como la describen Joaquim Molas y Enric Bou.

FLE2: El modernismo anglosajón ejemplificado en autores como Woolf y Joyce.

Filiaciones Literarias Implícitas (FLIs)

FLI1: Las formas de Nouveau Roman y la experimentación literario- matemática del grupo OULIPO.

FLI2: La noción de texto ergódico y electrónico, pero no interactivo, según Espen Aarseth y Marie-Laure Ryan⁶⁶.

FLI3: Los referentes teóricos digitales recientes de las *Escrituras nómades* (Belén Gache) y *Word made Flesh* (Florian Cramer).

FLE 1: La poesía visual de la literatura de las vanguardias tal y como la describen Joaquim Molas y Enric Bou.

La transcripción de *Lluvia sobre el mar* permite describir la trama y situar los ritmos y efectos visuales que produce la obra de Young-Hae Chang Heavy Industries:

I PARTE/ CAÍSTE ENFERMO/ MIENTRAS/ TU EX/ ESTABA/ DE VIAJE PROMOCIONANDO/
SU/ VÍDEO DE JAZZEJERCICIO PARA LA/ TERCERA EDAD,/ SUFRISTE/ UN/ ATAQUE/ DE
DIABETES Y/PRESIÓN/ ARTERIAL./ MALCOMIENDO, SIN/ SEGURIDAD/ SOCIAL Y
PASANDO/ DE CUIDARTE, MORIRÍAS SOLO, DEMASIADO JOVEN./ AL/ DARTE/ ESE/
ATAQUE/ QUE/ TE/ DEJABA/ SIN/ SALIDAS,/ TE/PLANTEASTE,/ TIRADO SOBRE/LAS
BALDOSAS DEL CUARTO/ DE BAÑO,/ EMPRENDER LA BÚSQUEDA DE TU ALMA./ 8/
SIETE/ 6/ CINCO/ [PAUSA EN BLANCO]/ 4/ [PAUSA EN BLANCO]/TRES/ [PAUSA EN

⁶⁶ Ergódico no relativo al esfuerzo en la navegación, sino a la veloz lectura que exige. Recuérdese la noción de “ergódico” desarrollada por Espen Aarseth, **Filiaciones Literarias**: 58 (Capítulo 2).

BLANCO]]/ YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES PRESENTA/ LLUVIA SOBRE EL MAR/
PERO/ EL/ VIEJO/ REFLEJO/ DE/QUE/ NO/ VALES/ PARA/ NADA CORTÓ/ DE RAÍZ EL/
PROYECTO. DEMASIADO TARDE PARA ESO,, TE/ DIJISTE:/ TU/ ÚLTIMO/ ERROR./
PORQUE/ RESULTA/ QUE SÍ/ EXISTE/ UN DIOS,, BASTANTE PODEROSO, BASTANTE
SABIO, Y NO/ MUY CONTENTO ÉL/ TE PERDONÓ LA/ ÚLTIMA FASE DE/ TU
ATORMENTADO MATRIMONIO, CONCEDIÉNDOTE QUE ERA/ DIVERTIDO:/ UN/ SIMPLE/
JUEGO/ DE/ NIÑOS/ EN/ TU/ MUNDO/ DE/ ASESINOS./ LA PEGA/ ES QUE/ NO TENÍAS
NADA DE LO QUE ARREPENTIRTE./ ESTABAS LIBRE/ DE PECADO./ DIOS/ PODRÍA/
CONTAR/CON/ LOS DEDOS/ DE UNA MANO LAS/ TENTACIONES/ DE TU/ VIDA –/
TODO/ CORTADO/ DE/ RAÍZ./ TU GRAN/ ERROR NO HABÍA SIDO/ NEGARLE –/ SU
PALABRA, SU MISERICORDIA/ Y/ VIDA/ ETERNA –/ SINO/ NI/ SIQUIERA/ HABER/
PENSADO/ EN/ ELLO/ JAMÁS./ AL TIPO NO/ LE DEDICASTE NI UN MINUTO DE/ TU/
TIEMPO./ Y/ ESO/ ES/ LO QUE/ ACABÓ POR/ QUEMARLE. DIOS ES/ MISERICORDIOSO,/
PERO/ NECESITA/ PERDONAR UN PECADO EN CADA UNO./ LA/ DEL ATEO/ ES/ UNA
VISIÓN PENOSA – ÉL/ SE/ LLEVARÁ/ EL MAYOR/ RAPAPOLVO/ A LA/ PUERTAS DEL
CIELO./ TU/ PECADO,/ EL/ PEOR, EL ÚNICO CONDENATORIO,/ ES QUE TE
COMPORTASTE/ COMO/ UN DIOS./ Y/ HAY/ QUIEN/ DICE QUE LO QUE PASÓ/ ES/ QUE/
ÉL/ TUVO/ MIEDO DE/ QUE/ PUDIERAS/ SER UN DIOS./ II/ PARTE/ VOLVISTE/ A/
NACER/ COMO/ PALO –AH SÍ, LA REENCARNACIÓN –/ DE/ UN/ METRO/ DE LARGO,
TRES CENTÍMETROS/ DE/ ANCHO DE/ MADERA/ NOBLE,, UN/ NUDO/ O/ DOS,/
PERFECTO/ PARA CANTIDAD/ DE USOS/ HUMANOS,, Y POR/ ESO CAÍSTE EN MANOS
DE/ UN/ INTOCABLE TRAS/ LARGARTE DEL/ ÁRBOL MATERNO, PERDER/ TUS BROTES/
DE HOJAS,/ VERTE LANZADO/ A UN ANTIGUO/ Y/ SAGRADO RÍO,/ FLOTAR/ POR/
CIENTOS/ DE KILÓMETROS Y, DURANTE/ UNA LLUVIA/ DE ESAS/ QUE/ HACEN/
ÉPOCA,, ACABAR/ EN/ LOS/ ESCALONES/ DE/ UNA/ CIUDAD,/ GRANDE Y/ POBRE,, Y
TODO/ ESO/ DURANTE UNA/ ETERNIDAD/ QUE LA/ MENTE/ NO PUEDE/ ABARCAR./
ESO ES./ NO/ TENÍAS/ MENTE./ PERO SÍ/ SENTIMIENTOS. SUFRISTE COMO/ UNA/
LEPROSA/ QUE/ VA/ PERDIENDO/ TROZOS/ DE SÍ/ MISMA SÓLO QUE, GRACIAS A/
DIOS,, NO/ SABÍAS/ NI/ CÓMO/ PREOCUPARTE/ POR/ TI/ MISMO./ NO/ SABÍAS/
SIQUIERA/ QUE/ NADA/ SABÍAS./ EL/ QUE/ TE/ ENCONTRÓ/ TE/ USÓ/ COMO/
BASTÓN/ PARA/ HURGAR/ EN/ LA/ BASURA,, COMO/ PORRA/ PARA/ APALEAR/ A LOS
RIVALES DE LA/ BASURA –/ RATAS/ Y MONOS –/ RASCADOR/ DE ESPALDA/ Y/ PALO
PARA/ LA/ MIERDA/ CUANDO/ POR/ LAS/ NOCHES,/ ANTES/ DE/ IR A/ ACOSTARSE,/
APARTABA EL EXCREMENTO DIARIO CAMINO DE/ CASA./ TE/ ABRAZABA/ MIENTRAS/
DORMÍA./ ALGUNOS LE ENVIDIABAN POR LO ÚTIL/ QUE/ ERAS/ Y/ POR/ ESO/ SE/

BURLABAN/ DE/ ÉL/ CUANDO/ SALÍA/ MARCANDO/ EL/ RITMO/ CON/ EL AIRE/ DE/
UN/ INGLÉS DE/ LA CITY/ CON/ SU/ PARAGUAS ENFUNDADO./ DECÍA QUE LE TRAÍAS/
SUERTE,/ QUE/ NO/ TE/ CAMBIARÍA/ POR/ NADA. Y CUANDO TE PONÍA/ PRECIO/ Y/
LOS/ DEMÁS/ REÍAN/ ALGUNOS/ APENAS/ PODÍAN/ DISIMULAR/ SU/ ENVIDIA./ NO/
ES/ POCA COSA/ ENCONTRAR UN PALO BUENO./ TODOS/ LO/ SABÍAN/ YA:/ NO/ SE TE
PODÍA ROBAR A MENOS/ QUE/ DEJARAS/ EL/ BARRIO./ ¿POR/ QUÉ/ NO/ MATAR A/
TU/ DESCUBRIDOR/ CUANDO/ NO/ ESTUVIERA,/ VOLVER/ CONTIGO/ Y/ CONTAR/
CUALQUIER/ HISTORIA? UNO LO/ H(D)IZO⁶⁷/ QUE/ TU/ DESCUBRIDOR HABÍA
RENUNCIADO/ A TODAS/ LAS RIQUEZAS/ TERRENAS/ PARA/ BUSCAR/ LA/ SANTIDAD/
EN EL/ CAMPO./ Y NO/ SE/ EQUIVOCABA./ TÚ/ APENAS/ NOTASTE/ UNA/ FORMA/
DIFERENTE/ DE/ EMPUÑARTE./ NO/ ERAS/ SINO/ UN/ ESCLAVO/ HECHO/ PARA/ LAS/
TAREAS/ MÁS/ INMUNDAS/ EN/ LAS/ ESQUINAS/ Y/ LOS/ AGUJEROS/ MÁS/ SUCIOS/ Y/
ASQUEROSOS,/ DONDE/ HASTA/ LA/MANO/ Y/ EL PIE DE UN INTOCABLE/ REHÚSAN/
METERSE./ TUS DUEÑOS SE DEDICABAN A MATAR A/ OTROS/ ROMPIENDO CRÁNEOS/
Y MACHACANDO/ MIEMBROS./ UNA SIMPLE TUNDA BASTABA/ PARA/ APLASTAR/ A/
UN PERRO O A UN/ GATO, O PARA DESTROZAR/ LA/COLUMNA/ DE UNA/ RATA,
DEJÁNDOTE/ PASMADO./ LA CARNE ANIMAL/O/ HUMANA/ ERA/ LA/ MISMA,/ TU/
SÓLO/ DIFERENCIABAS/ EL/ TIPO/ DE CRUJIDO./ LOS/ CADÁVERES/ Y/ LA/ MIERDA/
SIEMPRE/ ERAN/ MEJORES/ QUE/ LOS/ GOLPES/ FALLIDOS O/ QUE LA ROCA:/ EL
SUELO DURO QUE GOLPEAS Y NUNCA/ CEDE/ Y/ QUE/ VA/ DESTROZANDO,/ POQUITO/
A/ POCO,/ TU/ FIBRA./ UN/ DÍA,/ DESPUÉS/ DE/ UN/ TORPE/ Y/ PODEROSO/ GOLPE/
FALLIDO/ QUE/ TE/ DEJÓ/ ATONTADO/ Y/ CASI/ SUMIDO/ EN/ ESPASMOS,/ SENTISTE/
UN/ “CHASQUIDO”./ RECOBRASTE/ EL/ SENTIDO/ Y/ LA/ VIDA/ SE/ CONVIRTIÓ/ EN/
UN/ DOLOR/ SIN/ FIN./ ESTABAS/ ROTO./ TU/ DUEÑO/ SE/ DIO/ CUENTA/ TAMBIÉN/
DEL/ PROBLEMA./ TE/ HABÍA/ PARTIDO/ POR/ LA/ MITAD/ CONTRA/ UNA/ SEÑAL/
METÁLICA, PERO SÓLO TRAS ASESTAR UN NÚMERO INCREÍBLE/ DE GOLPES
DESTINADOS A/ DEMOSTRAR,/ A/ NADIE/ EN/ CONCRETO,/ LO/ NOBLE/ DE TU
MADERA./ SENTISTE UN DOLOR MORTAL CUANDO LA MITAD DE TI/ RETROCEDIÓ
COMO/ UN/ BOOMERANG/ Y/ REBOTÓ/ EN/ EL/ SUELO,/ QUEDANDO/ COMO/ LA/
MITAD/ DE/ UN GUSANO QUE UN NIÑO HUBIERA CORTADO/ [PAUSA EN BLANCO]/
CON EL BORDE/ DEL PALITO/ DE UN/ POLO,/ MEDIO/ MUERTO,/ MEDIO/ MURIENDO./
¿O/ ES/ QUE VAS/ A IR/ POR/ AHÍ/ COMO UN/ AMPUTADO?/ TU/ PARTE/ MUERTA
VIVE, PERO NO/ SIENTE/ NADA,/ Y/ AHORA/ DIOS/ LA/ HA/ CONVERTIDO/ EN/ UN/
TIPO/ DE/ SER/ TERCARIO/ O/ INCLUSO/ CUATERNARIO/ MIENTRAS/ GESTIONA/

⁶⁷ Juego de palabras entre “hizo” y “dizo” (sería “dijo”) entre 02.25 y 02.26 minutos.

IMPÁVIDO/ EL/ UNIVERSO./ AHORA/ ERES/ UN/ GARROTE,/ MÁS/ CORTO/ QUE/ UNA/
PORRA,/ CON/ UN/ EXTREMO/ AFILADO/ QUE/ TE SIRVE/ A/ LA VEZ DE/ LANZA:/ LO/
MEJOR/ PARA/ PINCHAR RATAS –SIENTES CÓMO/ TU/ EXTREMO/ PENETRA/ EN/ LAS
TRIPAS Y SE DESPUNTA/ CONTRA/ EL/ SUELO. O DOLIENDO/ AL FALLAR/ COMO/
CUANDO/ TE/ DAS/ EN/ EL/ DEDO/ GORDO/ DEL/ PIE/ ¡TANTO/ DAÑO/ DE/ UN/
APÉNDICE/ TAN/ PEQUEÑO!/ TE/ SIGUE/ APLASTANDO –Y/ COMIENZA/ A
ASESINARTE./ POR LAS/ NOCHES/ HABÍA/ MÁS DE/ UNA/ RATA Y,/ BORRACHO DE/
IRA/ Y/ DE/ PUÑALADAS SIN/ RATA,/ TE/ MATABA MÁS/ DE/ DIEZ/ VECES – AUNQUE/
TU/ SOBREVIVÍAS,/ YA QUE/ PARA/ LOS/ DE TU CLASE/ LA/ MERA/ EXISTENCIA/ ES/
VIDA./ TE/ VOLVISTE/ A/ ROMPER,/ PERDISTE/ UN/ PEDAZO/ DE/ VIDA/ Y UN/ USO/
MÁS –/ TODAVÍA/ PODÍAS/ PINCHAR/ A/ UNA/ RATA/ PERO/ LAS/ PRESAS/ MAYORES/
PODÍAN/ MORDER/ LA/ MANO/ QUE/ TE/ ASÍA./ UN/ DÍA,/ UNA/ MANO/ TE/ TALLÓ/
HACIENDO/ DE/ TI/ UNA/ ESTACA/ PARA/ CLAVAR/ Y/ DEJAR/ CLAVADA/ EN/ EL/
ENEMIGO/ DURMIENTE/ QUE,/ TRAS/ DESPERTARSE/ HERIDO,/ TE/ ARRANCÓ/ DE/ SÍ,/
TE/ LANZÓ/ LEJOS/ BRILLANTE/ DE/ SANGRE,/ Y/ MURIÓ./ LA/ BRISA/ DE/ LA/ NOCHE/
TE/ HIZO/ SENTIR/ UNA/ FRESCA/ SENSACIÓN/ MOJADA./ UN/ TENDERO/ TE/
ENCONTRÓ EN/ SU PUERTA,/ Y TE/ USÓ COMO/ CUÑA/ DE LA/ PUERTA/ HASTA QUE,/
TRAS ROMPERTE/ DE/ NUEVO, TE/ TIRÓ/ AL SUMIDERO/ EN DONDE/ TE/ QUEDASTE,/
IGNORADO/ POR TODOS:/ UNA ASTILLA/ DE/ MADERA ESPERANDO/ LAS/ LLUVIAS
QUE/ ARRASTRAN A/ LAS ASTILLAS/ DE/ LA VIDA/ HACIA LOS/ RÍOS SAGRADOS,/ Y/
ESOS RÍOS,/ HACIA/ EL MAR./ CUANDO EL/ TRAPERO TE/ ECHÓ SOBRE/ SU CARRO/ YA
ESTABAS LISTO PARA LA/ FÁBRICA DE PULPA. EN DONDE/ TE MOLIERON, MEZCLARON
CON CELULOSA Y/ APLASTARON/ Y/ DIERON/ FORMA/ DE/ HOJA DE PAPEL QUE/
AMARILLEABA/ YA/ EL/ MISMO DÍA QUE/ APLICARON TINTA/ SOBRE TI Y TE/
CONVIRTIERON EN NOVELUCHA/ DE/ TODO/ A/ CIEN./ Y/ AHÍ/ VIVES/ TODAVÍA,/ TU/
YO/ INTACTO,/ TU/ ACTUAL/ DESTINO/ EN/ LAS/ MANOS/ DE/ UN/ PÚBLICO/
INCONSTANTE./ MÁS/ BARATO/ QUE EL PAPEL HIGIÉNICO,/ CON FUNCIÓN DE/
LECTURA FAVORITA PARA EL VÁTER/ SEGUIDA/ DE/ OTRA/ MÁS/ ÍNTIMA/ SI/ TU/
AUTOR/ ES/ MALO./ PERO SI/ EL LIBRO ES BUENO,/ TU PREOCUPACIÓN
INCONSCIENTE/ SERÁ TU ALTO CONTENIDO ÁCIDO QUE PROVOCARÁ TU/
DESESCAMACIÓN,/ TU/ DESMORONAMIENTO/ EN/ FORMA/ DE BRIZNAS Y MOTAS DE
POLVO QUE SE CUELAN POR OSCURAS/ Y/ SUCIAS/ GRIETAS/ Y/ ESQUINAS AL/ PIE/ DE/
PAREDES, PERFECTAS/ PARA/ CRIAR/ NIDOS DE CUCARACHAS/ Y DEL MÁS SELECTO
LEPISMA./ TU VIDA/ DURARÁ/ PARA/ SIEMPRE,/ PERO/ TRAS/ PASAR/ DEL/ ESTADO/
DE/ ENTRAÑA/ A ENTRAÑA/ DE BICHO, CON PERIODOS INTERMITENTES/ COMO

CAPARAZÓN/ DE/ INSECTO,/ COMIENZAS A GUSTAR/ SÓLO A LOS MICROORGANISMOS,/ LUEGO A LOS ÁTOMOS,/ PARTÍCULAS/ SUBATÓMICAS/ Y,/ FINALMENTE,/ A ESAS ESENCIAS DESCONOCIDAS/ DEL UNIVERSO –/ QUE ESPERAN A QUE LLEGUE SU DÍA/ [ÚLTIMOS SEGUNDOS EN BLANCO].

El símbolo / marca en esta transcripción la aparición de cada nueva pantalla. En múltiples ocasiones aparece una sola palabra que ocupa el centro de la pantalla o la pantalla entera. Cuando hay múltiples palabras se presentan en dos filas, y van apareciendo como podrían hacerlo los elementos de una diapositiva en Power Point.

A juzgar por algunos de los términos que utiliza (“malcomiendo”, “pasando de”, “tirado sobre las baldosas” o “rapapolvo” no son términos o expresiones propias de hablantes latinos), la traducción de *Lluvia sobre el mar* parece realizada del inglés por una persona española. Se detectan algunos errores de puntuación y cierta literalidad, así como cierto abuso de gerundios (que en español deberían traducirse por perífrasis) y preposiciones. Se desconoce quién tradujo esta versión de la obra, pero se puede considerar que ha habido cierta laxitud para privilegiar el uso de preposiciones y otras palabras cortas que cuadren mejor con el ritmo narrativo del jazz.

De nuevo, resulta oportuno destacar un fragmento de la entrevista que Young-Hae Chang Heavy Industries concedió a *The Iowa Review*:

TS: ¿Cuáles son vuestras influencias literarias específicas –de arte y artistas- y cómo aparecen en vuestro trabajo?

YHCHI: Bueno, DAKOTA por ejemplo se basa en una lectura a fondo de los *Cantos I* de Ezra Pound y la primera parte de *II*. Claro que no hace falta saberlo para disfrutar de esta pieza.

Otras influencias culturales en nuestro trabajo son Marcel Duchamp⁶⁸, que llegado un día decidió dejar de pintar, decía que estaba cansado de mancharse la manos; Roy Lichtenstein, que halló un vocabulario artístico simple⁶⁹ y se

⁶⁸ Se han citado sus readymades al describir el Mundo del Arte: 22 (Capítulo 1), y se integraría dentro del cine de las vanguardias según Eugeni Bonet, **Filiaciones Cinematográficas**: 80-83 (Capítulo 2).

⁶⁹ Mediante la apropiación de viñetas de cómic.

mantuvo fiel a él, y Andy Warhol⁷⁰, quien con sus retratos de Mao consiguió otorgar cierto rostro a China más que el propio gobierno chino.

TS: ¿Podéis ayudar a vuestros lectores a “situar” vuestro trabajo en términos de tono? ¿Y la “imagen” de la obra?

YHCHI: Resulta bastante evidente que el “tono” o la “voz” de la literatura en Internet es más distante y difícil de “localizar” que en la escritura tradicional. Ya solo la manera en que está editado el libro indica mucho acerca de la obra y el autor, en cambio este mismo aspecto es genérico en el navegador. Los escritores de Internet pueden considerarlo un problema o agradecerlo, al liberarse de la moda crítica de interpretar elementos biográficos en todos los aspectos de la literatura.

En lo referente a la imagen de nuestro trabajo, hacemos lo que podemos. Nunca nos ha interesado el diseño gráfico (muchos artistas de la web, y escritores incluso, empezaron o trabajan al mismo tiempo como artistas gráficos). Hay centenares de fuentes, millones de colores, y no sabemos qué hacer con ellas.

Así que, en respuesta a tu pregunta, no, no ayudaremos a los lectores a “situarnos”. La distancia, el anonimato y la insignificancia forman parte de la voz literaria de Internet, y los asumimos encantados (Swiss: 2002).

Pese a las reflexiones de la entrevista previa, es posible retrotraerse a las formas elementales de poesía visual vanguardista en los juegos verbales Young-Hae Chang Heavy Industries. No se apuesta por descomponer las palabras, sino por la libertad de movimiento y la fragmentación sintagmática, es decir:

- a. Las palabras del título de la obra van apareciendo aparecen y luego se “alejan” en la pantalla.
- b. Otras palabras “tiemblan” para cuadrar con las pulsaciones rítmicas de los instrumentos.

⁷⁰ Warhol se ha citado en la caracterización del Mundo del Arte: 22 (Capítulo 1), y como ejemplo de narración transgresora en cine y vídeo en las **Filiaciones Cinematográficas**: 85 y en las **Filiaciones Videográficas**: 101 del Capítulo 2.

- c. Las variaciones de tamaño de letras que aparecen y desaparecen, así como la agitación de las palabras, parecen responder a un impulso vanguardista (Mallarmé, Apollinaire) de texto con sentido ligado a la poesía concreta⁷¹.

LLUVIA

LLUVIA
SØBRE
EL MAR

⁷¹ Pese a que el dúo pone pegos a los vínculos tanto con la poesía concreta como con Apollinaire. Véase sus respuestas sobre esta cuestión en el apartado cuatro de una entrevista realizada por Hyun-Joo Yoo para la revista *Dichtung-Digital* (Universidad de Brown), <http://www.dichtung-digital.de/2005/2/Yoo/index-engl.htm>

LLUVIA SØBRE EL MAR

LLUVIA
SØBRE
EL MAR

Figuras 51 a 54. Los títulos de crédito en movimiento de Lluvia sobre el mar ejemplifican la conexión con la poesía visual de las vanguardias históricas.

FLE 2: El modernismo anglosajón, que se ha ejemplificado en autores como James Joyce y Virginia Woolf.

En su investigación “Pacific Rim Digital Modernism: The Electronic Literature of Young-Hae Chang Heavy Industries”, Jessica Pressman afirma:

El modernismo digital es una estrategia que comparten escritores a través de diversos géneros literarios y plataformas de programación, escritores que adoptan el modernismo literario y aluden a él; adaptan técnicas estéticas y obras clave del canon modernista para elaborar críticas inmanentes sobre una cultura contemporánea que privilegia las imágenes, la navegación y la interactividad respecto a la narrativa, la

lectura y la textualidad. El resultado son obras de literatura en web predominantemente textual que resultan estéticamente difíciles, y ambivalentes respecto a su relación con los medios de comunicación de masas y el público lector popular. El modernismo digital no solamente es un ejemplo de pastiche postmoderno o retromezcla, sino que más bien forma parte de un proyecto cultural más amplio que genera literatura seria y promueve las práctica de lectura crítica tanto en línea como en la cultura digital en general” (Pressman; 2009: 316).

Asimismo, *Lluvia sobre el mar* conecta con rasgos modernistas ya desarrollados a comienzos del siglo XX por autores como James Joyce y Virginia Woolf, como el uso del flujo de conciencia impactado por dos operaciones: la fragmentación sintagmática y el uso de la segunda persona.

Respecto a la fragmentación sintagmática, no se descomponen la palabras, pero sí la frases. En algunas pantallas una sola palabra lo ocupa todo. En otras aparecen diversas palabras, y, como ocurre en poesía, no se corresponden necesariamente con sintagmas nominales o verbales íntegros.

VÍDEO DE JAZZERCICIO PARA LA

BASTANTE
PØDERØSØ,
BASTANTE
SABIØ, Y NØ

Figuras 55 y 56. Modernismo anglosajón en Lluvia sobre el mar mediante la fragmentación sintagmática.

Respecto al uso de la segunda persona, se detecta un uso inhabitual, casi metalingüístico: el narrador se dirige a un “tú” que puede tanto ser el personaje protagonista como la persona que lee el relato.

TUS DUEÑØS
SE DEDICABAN
A MATAR A

DE CUIDARTE, MØRIRÍAS SØLØ, DEMASIADØ JØVEN.

Figuras 57 y 58. Modernismo anglosajón en Lluvia sobre el mar mediante el uso de la segunda persona gramatical.

Young-Hae Chang elabora la narración autobiográfica de un hombre divorciado y desesperado que se reencarna en un palo multiusos. El palo se va degradando hasta astillarse, hasta hacerse pulpa de papel para una novelucha barata, y acabar en las entrañas de organismos microscópicos. En clave de “realismo sucio”, *Lluvia sobre el mar* articula una concreción visual creciente comparable a la que presenta el poema *Nocturno*⁴ de Rafael Alberti⁷²:

Toma y toma la llave de Roma,
porque en Roma hay una calle,
en la calle hay una casa,
en la casa hay una alcoba,
en la alcoba hay una cama,
en la cama hay una dama,
una dama enamorada,
que toma la llave,
que deja la cama,
que deja la alcoba,
que deja la casa,
que sale a la calle,
que toma una espada,

⁷² En *Roma, peligro para caminantes*. México: Joaquín Mortiz, 1968. También conecta con su antecedente “La plaza” del cancionero apócrifo de Antonio Machado (1926); ambas retahílas se inspiran en los corros infantiles.

que corre en la noche,
matando al que pasa,
que vuelve a su calle,
que vuelve a su casa,
que sube a su alcoba,
que se entra en su cama,
que esconde la llave,
que esconde la espada,
quedándose Roma
sin gente que pasa,
sin muerte y sin noche,
sin llave y sin dama.

Young-Hae Chang Heavy Industries concluye la entrevista de *Iowa Review* opinando sobre la escritura en línea:

TS: ¿Qué os parece la crítica que ha habido hasta la fecha del arte basado en la web [web-based art] y de la escritura basada en la web [Web-based writing]?

YHCHI: Todavía no hay mucha crítica sobre escritura en la web. Una razón es que un medio joven. Otra es que no se toma muy en serio (es decir, que no mueve dinero). Otra es que es más satisfactorio crear que criticar.

Existe una tendencia a leer rápidamente en Internet. La velocidad lo es todo, y los textos densos, sean creativos o críticos, parecen poner nervioso al lector, quizás por la factura telefónica [de quienes no cuentan con tarifa plana]. Aunque claro, otro motivo para la escasez de crítica en línea es que no hay nada que criticar. Puede que la escritura en la web no sea muy buena (Swiss: 2002).

Lluvia sobre el mar ofrece precisamente un texto móvil que pasa a una velocidad casi inaprensible e ilegible para quien está ante la pantalla del ordenador. Como insiste Jessica Pressman:

Se genera un efecto de ataque visual del texto cuya dificultad se indica mediante la ilegibilidad. Se trata de una elección consciente por parte de los autores (...) Sus montajes textuales acelerados son, en efecto, palimpsestos que fomentan y desestabilizan el proceso de lectura. El lector debe leer a toda velocidad para seguir el

ritmo del texto que aparece y desaparece, pero incluso el lector más diligente y atento no tarda en percatarse de que una sola lectura entera no permitiría entender completamente el contenido. La relectura se convierte así en un aspecto implícito y objetivo de la estética de YHCHI.

(....)

[Según Craig Dworkin⁷³] las obras que aparecen y desaparecen de YCHI “frustran” la ilusión de una pantalla plana “vacía”. Todas las obras digitales son de hecho performances de códigos procesados y ejecutados a diversos niveles de los lenguajes del ordenador, cuyos productos finales aparecen en pantalla (...). La naturaleza oculta del código de programación refleja el hecho de que el lector no está solo al seguir el texto, pues el ordenador también está leyendo (Pressman, 2009: 318, 319).

La programación en Flash de *Lluvia sobre el mar* impide interactuar con el texto. Por lo tanto, las transgresiones literarias de esta obra se concentran en el dinamismo de letras que aparecen y desaparecen, y en el recurso al flujo de conciencia a través de la fragmentación sintagmática y el uso de la segunda persona; estos aspectos conectan con la consulta informática individual, a caballo entre un lector de libros y un espectador de cine.

El análisis de las **Filiaciones Cinematográficas** y las **Filiaciones Videográficas** de este Estudio de Caso ahondará en la movilidad del texto; el de las **Filiaciones Postmediáticas** lo hará respecto a la ausencia de interactividad.

Filiaciones Cinematográficas Explícitas (FCEs)

FCE1: La historia del cine (y sus diversos modos de representación) resumida a través de los títulos de crédito.

FCE2: El cine de las vanguardias que describe Eugeni Bonet, particularmente a través de la animación y los rotorrelieves de Marcel Duchamp.

FCE3: La noción de cine paramétrico y extensión del serialismo musical argüida por David Bordwell.

⁷³ <http://mitpress.mit.edu/authors/craig-dworkin>

Filiaciones Cinematográficas Implícitas (FCIs)

FCI1: Los filmes que componen la historia del cine (y sus diversos modos de representación) a excepción de los títulos de crédito.

FCI2: Las vanguardias fílmicas, los experimentos pioneros en cine experimental informático en EEUU y Europa, el movimiento letrista, el cine formal vienés, el cine estructural americano y el materialista-estructural europeo, así como el cine de artistas tal y como los estudia Eugeni Bonet.

FCI3: Las investigaciones de Mary Ann Doane, Lev Manovich y Allan Cameron en materia de narratividad y modularidad del lenguaje cinematográfico.

FCI4: La muestra comisariada por Peter Weibel Future Cinema, donde Young-Hae Chang Heavy Industries participó con la instalación *17 Internet Projects* (2002).

FCE 1: La historia del cine (y sus diversos modos de representación) resumida a través de los títulos de crédito.

Los movimientos y ritmos del texto de *Lluvia sobre el mar* remiten a diversas etapas de la historia del cine a través de sus títulos de crédito:

- a. El periodo de traspaso del modo de representación primitivo al modo de representación institucional, cuando los filmes aún eran mudos y se usaban intertítulos para describir lo que iba a ocurrir o para reproducir diálogos silentes (las imágenes que acompañarían al texto en *Lluvia sobre el mar* solo están en la mente de quien lo lee).
- b. La transición del modo de representación institucional a los modos de representación moderno y postmoderno, con la consolidación y combinación de diversas formas y estilos de títulos de crédito, al principio y al final del filme, en conexión con el diseño gráfico de vanguardia, el pop art y otros movimientos artísticos centrados en la manipulación de tipografías y colores.

- c. Además, la cuenta atrás simplificada que presenta *Lluvia sobre el mar* (y otras obras de Young-Hae Chang Heavy Industries) se ha usado históricamente para sincronizar la proyección cinematográfica. Esta obra combina lúdicamente letras y números al indicar “8, siete, 6, cinco, 4, 3” y a continuación dar paso al relato.

FCE 2: El cine de las vanguardias que describe Eugeni Bonet, particularmente a través de la animación y los rotorrelieves de Marcel Duchamp.

Lluvia sobre el mar conecta con la historia del cine de animación, considerando que el trabajo de pioneros como Oskar Fischinger o Len Lye se decanta por la abstracción y la manipulación de toda clase de formas y figuras. Este tipo de animación abstracta contribuyó a prefigurar el lenguaje visual de Flash que artistas como Young-Hae Chang utilizan en sus creaciones, y que se analizará en las **Filiaciones Postmediáticas**.

Pero muy especialmente hay que tener en cuenta el trabajo cinematográfico de Marcel Duchamp⁷⁴. En la entrevista de *The Iowa Review* citada con anterioridad, los artistas comentan la influencia de Duchamp en sus obras en la medida en que se apartó del referente pictórico y otorgó valor a elementos insospechados, como el famoso urinario convertido en obra artística.

En el caso de *Lluvia sobre el mar*, se observa un vínculo clave con Duchamp y su *anémic cinéma* (cine anémico). Según concreta Eugeni Bonet en las **Filiaciones Cinematográficas** del Capítulo 2, el cine de Duchamp se situaría dentro del cine de las vanguardias (que no de vanguardia), particularmente dentro del ámbito del dadaísmo o el surrealismo.

Anémic cinéma (1926) presenta unos dibujos animados circulares llamados rotorrelieves que se alternan con textos escritos en francés. Duchamp pintaba los

⁷⁴ En sus *Escrituras nómades*, Belén Gache comenta otros ejemplos de experimentación lingüística de Duchamp en el ámbito literario, como el poema “anémico” THE y el texto escrito sobre las cuatro postales que forman el cut-up *Rendez-vous 1916*. Pero la obra cinematográfica de Duchamp se ha considerado más afín a Young-Hae Chang Heavy Industries. Véase no obstante Gache, 2004: 65-67.

dibujos y grababa el texto sobre círculos de cartón, y luego hacía que dieran vueltas sobre un tocadiscos. Como ocurre con Young-Hae Chang Heavy Industries, el trabajo de Duchamp plantea conexiones con la experimentación literaria vanguardista en el uso de bromas y aliteraciones. El texto rotatorio duchampiano genera juegos de palabras de difícil traducción⁷⁵:

Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué.

L'enfant qui tête est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre-chaude.

Si je te donne un sou, me donneras-tu une paire de ciseaux?

On demande des moustiques domestiques (demi-stock) pour la cure d'azote sur la côte d'azur.

Inceste ou passion de famille, à coups trop tirés.

Esquivons les ecchymoses des Esquimaux aux mots exquis.

Avez-vous déjà mis la moëlle de l'épée dans le poêle de l'aimée?

Parmi nos articles de quincaillerie paresseuse, nous recommandons le robinet qui s'arrête de couler quand on ne l'écoute pas.

L'aspirant habite Javel et moi j'avais l'habite en spirale.

Planteadas como juegos, las palabras de *Anémic cinema* ruedan alternando con los rotorrelieves y “ruedan” al deslizarse la bobina cinematográfica y proyectarse imágenes en la pantalla. Duchamp conecta con el lenguaje cinematográfico en términos físicos: registra la imagen del movimiento de los rotorrelieves, pero el movimiento circular mostrado ya remite al desplazamiento de las bobinas en la mesa de montaje y en el proyector cinematográfico⁷⁶.

⁷⁵ Katrina Martin de la Michigan State University propuso un análisis lingüístico recalando la imposibilidad de traducir el texto giratorio, “Marcel’s Duchamp”. *Studio International* 189, nº 973, enero-febrero 1975: 53-60. No se ha localizado un análisis equivalente en castellano. Véase la referencia en <https://www.msu.edu/course/ha/850/katymartin.pdf>

⁷⁶ La apreciación de este rasgo varía según la copia de *Anémic cinéma* que se consulte. Algunas copias

En cambio, en *Lluvia sobre el mar* las palabras no surgen en un flujo rodante, sino que aparecen y desaparecen mediante el programa de creación y manipulación de gráficos vectoriales Flash. El cine digital ya no se monta cortando fotogramas, sino que se edita manipulando líneas de tiempo.

En ambos ejemplos la narrativa es unilineal, aunque presenta diferencias: en **Lluvia sobre el mar** la unilinealidad se debe a la escritura basada en el flujo de conciencia y la programación que hace rodar el texto animado hasta el final; en *Anémic cinéma* el montaje manual presenta frases sin sentido que se conectan asociativamente y se interrumpen con la abstracción hipnótica de los rotorrelieves. Pero el efecto visual se asemeja en ambos casos: el texto no se aísla como acompañamiento de la imagen, sino que es la imagen.

El ritmo variable de aparición de las palabras que constituyen el relato de *Lluvia sobre el mar* también puede compararse con la alternancia entre dibujos y texto de Duchamp. No obstante, como se ha comentado en la descripción del **Contexto de producción** y el **Acceso a la obra**, las palabras de *Lluvia sobre el mar* vienen marcadas por los ritmos de la canción “Jimmy’s Mode” de John Coltrane. Este elemento varía en Duchamp, pues el primer registro de los rotorrelieves no incluía banda sonora, y las diversas versiones subidas por ejemplo a Youtube presentan músicas variadas.

digitalizadas tienden a mostrar mejor los dibujos y el texto, pero homogeneizan la iluminación de los discos, lo que dificulta percibir la luz con la que trabajó el artista en cada momento y las imperfecciones del celuloide proyectado.

Asimismo, las distintas bandas sonoras contemporáneas que se han aplicado a esta y otras obras vanguardistas y mudas puede modificar la percepción y lectura de las imágenes registradas por Duchamp. Véase los resultados de la búsqueda “Duchamp + anemic +cinema” en Youtube en <http://bit.ly/1dB0LG2>

FCE 3: La noción de cine paramétrico y extensión del serialismo musical argüida por David Bordwell.

Todo filme es, según Michel Chion [(1990) 2007], una combinación de banda sonora y banda de imagen. Sin embargo, el desarrollo visual de *Lluvia sobre el mar* está supeditado a la canción “Jimmy’s Mode” entendida como estándar de jazz.

Esta observación enlaza con el análisis que hizo David Bordwell de la llamada “narración paramétrica” o conjunto de filmes modernos en los que detecta conexiones con el estructuralismo y el serialismo musical. Recordando las **Filiaciones Cinematográficas** del Capítulo 2, en la narración paramétrica la pieza solo es “un tipo de fragmento posible, extraído de cientos de posibles variantes de los parámetros escogidos” [Bordwell, (1985) 1996: 227].

Las similitudes formales en el conjunto de las obras de Young-Hae Chang Heavy Industries plantean este vínculo paramétrico, pero también lo genera el uso habitual de la música de jazz, un estilo musical que entre otras cosas se caracteriza por interpretarse de un modo distinto cada vez, y por recurrir a ritmos sincopados.

Como el jazz, *Lluvia sobre el mar* es una de varias versiones de una misma obra, pero la fijación del registro de audio y la programación en Flash determinan un desarrollo único para la obra en cuestión. Asimismo, en lo que respecta a los ritmos sincopados el ritmo de “montaje” o edición habitual en las obras de Young-Hae Chang establece un estilo visual que podría denominarse “jazzístico”.

Filiaciones Videográficas Explícitas (FVEs)

FVE1: El uso de elementos textuales en el videoclip.

FVE2: El uso de la segunda persona en las instrucciones de la ficción interactiva.

Filiaciones Videográficas Implícitas (FVIs)

FVI1: La televisión en la medida en que reproduce las letras y números de la sincronización cinematográfica.

FVI2: La apropiación de las infografías de sincronización televisiva para los espectáculos de vjs o live cinema.

FVE 1: El uso de elementos textuales en el videoclip.

El uso de técnicas infográficas para crear, manipular y enviar textos en las emisiones televisivas pregrabadas o en directo enlaza el flujo textual de *Lluvia sobre el mar* con el ámbito videográfico como prolongación del cinematográfico.

Como se ha comentado en las **Filiaciones Videográficas** del Capítulo 2, la portabilidad y abaratamiento del vídeo, así como la percepción del medio televisivo como blanco relativamente fácil de crítica y discusión por su carácter masivo, comercial y potencialmente alienante, animaron a cineastas experimentales y artistas que trabajaban en cine a articular procesos creativos parecidos con el vídeo.

Incluso puede destacarse la particularidad de la videopoesía, enclavada, según sitúa Michael Rush en las **Filiaciones Videográficas** del Capítulo 2, dentro de la tendencia o vertiente histórica del videoarte como registro performático. Pero en la videopoesía no tiene por qué darse una presencia textual, sino que tiende a concentrarse en registrar declamaciones donde la imagen del propio artista y su voz ocupan la pantalla.

Repasando por tanto la presencia de elementos textuales en la creación videográfica, la conexión más clara con la naturaleza textual de *Lluvia sobre el mar* se halla en la forma postmoderna del videoclip, donde la narración se combina en amalgamas de imágenes, textos y sonidos, y se reproducen apropiaciones de otros medios y géneros como el cine, el cómic, la prensa, etc.

Uno de los antecedentes más reconocidos en el ámbito del videoclip y que mejor conecta con el discurso de *Lluvia sobre el mar* puede ser el filme musical de Bob Dylan “Subterranean Homesick Blues”⁷⁷, canción de blues rítmico incluida en el álbum *Bringing it all back home* (1965). Este filme musical de 02:18 minutos rodado en blanco y negro se utilizó para presentar el documental *Don’t look back* (D. A. Pennebaker, 1965), que narra la gira de Dylan por Inglaterra.

En “Subterranean Homesick Blues”, Dylan aparece mostrando unos carteles blancos con palabras escritas en negro, a la manera de los letreros apuntadores que se utilizan sobre todo en televisión. Los carteles reproducen en principio las últimas palabras de cada frase de la canción, aunque en ocasión se transmutan con efecto cómico (por ejemplo, dice “suckcess” cuando canta “success”⁷⁸).

Cada cartel se muestra el tiempo suficiente para leerse y a continuación se arroja, de manera que al final del filme Dylan se queda con las manos vacías. La idea fue del propio músico, quien escribió el texto junto con los cantantes Donovan y Bob Neuwirth y el escritor Allen Ginsberg. Estos dos últimos aparecen de fondo en la pantalla.

El filme original se rodó en el callejón trasero del neoyorquino Savoy Hotel. Se rodaron dos versiones alternativas, una en los Embankment Gardens adjuntos y otra en el tejado del propio hotel (ambas aparecen en el documental *No direction home* de Martin Scorsese, 2005). En estas otras versiones la realización y puesta en escena fueron similares.

⁷⁷ Véase el filme en <http://www.youtube.com/watch?v=VY4HtQ-XJQE>

⁷⁸ La letra íntegra original puede consultarse en <http://www.bobdylan.com/us/songs/subterranean-homesick-blues>

La experimentación narrativa de “Subterranean Homesick Blues” conecta con *Lluvia sobre el mar* en la medida en que la segunda parece un plano detalle prolongado del primero. El filme de Dylan empieza abriéndose a un plano americano. A partir de ahí la cámara no se mueve, pero sí el texto porque el músico va arrojando los carteles. En *Lluvia sobre el mar*, la cámara inexistente que “registra” las pantallas programadas en Flash muestra directamente los “carteles” con el texto. El resultado no es muy distinto a Dylan: se enfatizan el texto y el ritmo con el que el texto se va “descartando”.

En el caso de “Subterranean Homesick Blues”, música, letras cantadas y escritas van sincronizadas, pero solo las últimas palabras de cada línea aparecen en pantalla para poder seguir el ritmo de la voz, y en algunos casos lo que aparece en pantalla transgrede (difiere de) lo que se canta.

En el caso de *Lluvia sobre el mar*, se ha optado por una canción, “Jimmy’s mode”, que no tiene letra, pero su ritmo determina cómo va apareciendo el texto del relato. No hay transgresión de la banda sonora, pero sí movimiento textual que conecta con la noción de poema visual. En ambos casos el texto es el centro de la imagen, y por tanto opera como texto e imagen narrativa.

El filme de Dylan ha sido objeto de múltiples homenajes y parodias⁷⁹ en videoclips, series de televisión y películas, pero un ejemplo concreto que sugiere la naturalización del texto como imagen en pantalla, al tiempo que conecta más directamente con *Lluvia sobre el mar*, es el videoclip “I’ve got you under my skin”⁸⁰ de Neneh Cherry.

El videoclip de 03:40 minutos rodado por Jean-Baptiste Mondino (realizador conocido por haber trabajado con Madonna, David Bowie, Björk, etc) sirvió para el lanzamiento del álbum recopilatorio *Red, Hot + Blue* (1990), donde se convocó a una veintena de músicos pop para reinterpretar estándares de jazz del compositor Cole Porter y recaudar así fondos en la lucha contra el SIDA; los videoclips servían para concienciar

⁷⁹ En Wikipedia aparece un extenso listado de parodias y homenajes en el apartado “Similar videos” de la entrada sobre el filme musical, la mayoría de ellas documentadas. Véase http://en.wikipedia.org/wiki/Subterranean_Homesick_Blues

⁸⁰ Véase el videoclip en <https://www.youtube.com/watch?v=29J2B2Flgt0>

sobre los efectos negativos (tanto físicos como sociales) de la propagación de la enfermedad.

“I’ve got you under my skin” fue escrita por Cole Porter en 1936 y reproducida como estándar de jazz por multitud de músicos, entre los que destaca Frank Sinatra. Aunque parcialmente fiel a la letra de Porter, la versión de Cherry combina el piano acelerado con el uso de ritmos sintéticos y platinas propios del hip hop.

La canción de Neneh Cherry desarrolla la herencia textual de “Subterranean Homesick Blues” para la imagen videográfica y enlaza con el estilo que consolida Young-Hae Chang Heavy Industries en dos aspectos: la presentación de la canción, marcada por elementos textuales, y el resto del videoclip, marcado por figuras en movimiento.

“I’ve got you under my skin” presenta entre los segundos 0:03 a 0:40 una entrada a la canción escrita por Cole Porter. Esta entrada incluye un texto/recitación pensado para concienciar al espectador sobre los peligros del SIDA. Cherry aparece en blanco y negro⁸¹, de perfil, rapeando las frases que van apareciendo en pantalla en letras blancas. El ritmo fragmentado del rap permite leer:

SPREADING/ FASTER/ THAN AN/ EYE CAN/ BLINK/ SO I HAD/ TO SIT DOWN/ TO TAKE/
TIME TO/ THINK/ OF HOW/ TO SPREAD/ THE WORD/ TO PEOPLE/ ALL ACROSS THE/
LAND/ TO MAKE/ SURE/ THEY PUTTING OUT/ A HELPING/ HAND/ NENEH CHERRY/
KNOW THE STORY/ SO IT/ MUST BE/ TOLD/ ABOUT/ A GROUP/ OF PEOPLE/ LEFT IN
THE/ COLD/ CAUGHT/ BY A PLAGUE/ SLOWLY/ THEY FADE/ FROM AN/ IMMUNE/
DEFICIENCY/ YOU SEE/ CALLED/ AIDS/ NO KNOWLEDGE/ OF THE FACTS/ KEPT IN THE/
DARK/ SCOLDS MY/ SOUL/ AND IT/ HURTS MY/ HEART/ THE YOUNG/ AND ELDERLY/
JUST/ RUNNING/ BLIND/ HURT/ SO BAD/ THEY DENIED/ THEIR OWN/ KIND/ PAPA
TURNED/ AROUND AND/ SAID/ THAT AINT/ MINE/ IT JUST/ MADE IT/ WORSE/ FOR
LIFE/ ON THE/ LINE/ AND IT’S/ A SHAME/ TO SEE/ A LITTLE/ CHILD/ MATURE/
GROWING UP/ KNOWING THAT/ THERE AINT/ NO CURE

⁸¹ Así es la estética del resto del videoclip, exceptuando algunos planos “virados” a dorado, donde hombres y mujeres reciben en primer plano una lluvia... ¿curativa?, y al final del clip.

A diferencia de *Lluvia sobre el mar*, el texto de presentación de “I’ve got you under my skin” se rapea a un ritmo legible⁸². Pero como en el caso de la obra digital, el tamaño de las palabras varía. En el videoclip tienden a aparecer más grandes los finales de línea (recalcando el énfasis como en “Subterranean Homesick Blues”), pero se encabalgan por fundido encadenado, no desaparecen desplazándose como en la obra de Young-Hae Chang Heavy Industries.

Los movimientos del resto de la canción se circunscriben a aspectos no textuales: la imagen de la cantante, una figura siniestra embutida en un mono negro (ambos alternando planos muy abiertos y muy cerrados), un altavoz vibrátil y un coro multirracial inmóvil de hombres y mujeres en primer plano abierto. Todas estas imágenes vibran al ritmo del rap de la canción, lo que en Young-Hae Chang Heavy Industries se concentrará en la representación visual móvil y dinámica del texto.

El ritmo de rap (que no es como el de jazz) y el tono informativo-didáctico del mensaje inicial del clip (resumido asimismo en la frase final, leída y escrita “SHARE YOUR LOVE DON’T SHARE THE NEEDLE”⁸³) pueden justificar la decisión estética de recurrir al fundido encadenado de las palabras escritas sin otorgarles movimiento y protagonismo durante el resto del videoclip, como sí hace Young-Hae Chang Heavy Industries.

⁸² La traducción en prosa aproximada sería:

Se extiende más rápido que un parpadeo, así que tengo que hacer correr la voz entre la gente, por todas partes, para asegurarme de que echan una mano. Neneh Cherry conoce la historia, así que tiene que explicarse, sobre un grupo de personas abandonadas, atrapadas por una plaga, y que lentamente se desvanecen debido a una inmunodeficiencia llamada SIDA. No se sabía nada porque se ocultó, me duele en el alma y en el corazón. Los jóvenes y viejos que no saben nada, cuánto duele que rechazaran a los suyos. Papá se volvió y dijo: “Ese no es mío”, y no hizo sino empeorar la vida que estaba en peligro. Es una vergüenza ver a un niño madurar, crecer a sabiendas de que no tiene cura.

⁸³ Es decir, “Comparte tu amor, no la aguja”.

FVE 2: El uso de la segunda persona gramatical en las instrucciones de la ficción interactiva.

En las **Filiaciones Literarias** de este apartado se ha comentado que un rasgo significativo desarrollado por el modernismo anglosajón, y reproducido asimismo en el “modernismo digital” propuesto por Jessica Presman respecto a Young-Hae Chang Heavy Industries, es el uso de la segunda persona gramatical del singular, del “tú”. El narrador de *Lluvia sobre el mar* se dirige a un “tú” que es el protagonista del relato de reencarnación, pero también puede ser la persona que lee la obra.

En los primeros juegos de ordenador, las limitaciones gráficas para representar el juego con imágenes en movimiento obligaban a añadir instrucciones textuales en pantalla. Los juegos donde predominaban las instrucciones textuales se denominaban “ficción interactiva” o “aventuras conversacionales”, y han sido investigados por autores y profesores como Nick Monfort⁸⁴.

En la ficción interactiva, las instrucciones eran imprescindibles para hacer avanzar el juego, y se respondían mediante el teclado. Este tipo de interacción constituye una versión informatizada de la literatura de instrucciones que Belén Gache resume en el apartado Mecanismos de su *Escrituras nómades*. A fin de cuentas, un algoritmo es una serie de instrucciones⁸⁵.

Pero mientras el tono imperativo y exhortativo sirve en la ficción interactiva para que el jugador siga tecleando y avanzando en el juego, en *Lluvia sobre el mar* supone una excusa formal para mantener la atención del lector, para seguir leyendo; mientras no se cierre la pestaña del navegador, el relato va a seguir desarrollándose igual.

⁸⁴ Véase <http://nickm.com/if/> y las entradas que arroja la búsqueda “interactive fiction” en el blog académico Grand Text Auto, donde Montfort colabora <http://grandtextauto.org/?s=interactive+fiction&submit=%3F>

⁸⁵ Véase Gache, 2004: 201-208, así como las referencias “Instrucciones de uso para al juego de la vida” (155) y “Receta para componer un poema dadá” (183).

Filiaciones Postmediáticas Explícitas (FPEs)

FPE1: El conjunto de obras de Young-Hae Chang Heavy Industries entendido como hipertexto de Arte Digital.

FPE2: Las formas primeras de cine digital o net.film dentro del Arte Digital.

Filiaciones Postmediáticas Implícitas (FPIs)

FPI1: Las claves teóricas de la “obra de arte total” o *Gesamtkunstwerk*, la estética de la comunicación y las teorías sobre intertextualidad.

FPE 1: El conjunto de obras de Young-Hae Chang Heavy Industries entendido como hipertexto.

Como ocurría con el Estudio de Caso anterior, *The intruder*, se puede clasificar *Lluvia sobre el mar* como una obra de literatura digital y net art al mismo tiempo: se trata de una obra de literatura digital porque es básicamente textual, y de net art entendido como arte creado por y para Internet.

No obstante, para precisar el carácter postmediático de *Lluvia sobre el mar* y sus vínculos en el ámbito del Arte Digital, hay que remitirse a las peculiaridades creativas del conjunto de obras de Young-Hae Chang Heavy Industries.

Entrevistados por Petra Heck en 2008 para el proyecto Visual Foreign Correspondents acerca de su trabajo artístico en Internet,

¿Podéis hablarnos acerca de los antecedentes de vuestro trabajo, de dónde surgen la forma y el contenido en el contexto del arte de Internet [Internet art], o del arte en general, o de cualquier otra cosa con la que deseéis relacionarlo?

Young-Hae Chang replican:

Los que están interesados en nuestro trabajo ya saben que nunca nos ha entusiasmado la interactividad. Otros puede que sepan que nuestro objetivo era hacer arte que pudiera bajarse rápidamente con un módem de 56K y que ocupara el navegador y tuviera una duración determinada, algo que hiciera que la web fuera entretenida, como la televisión y las películas. Nos parece que la llegada a la web y el dominio de YouTube validan este objetivo inicial.

¿Pero por qué mantener estas restricciones estrictas (aún hoy en día)?

Esta pregunta es un poco como preguntar a alguien (¿a un holandés?) que ha aprendido a ir en bicicleta y ahora lo disfruta y lo ha convertido en parte de su estilo de vida que por qué, cuando consiga un trabajo que le permita comprarse un coche, no abandona la bicicleta (Heck: 2008).

En su análisis de otra obra de Young-Hae Chang Heavy Industries, *The art of sleep* (2006), que encargó Tate para el programa en línea Intermedia Art, Jessica Pressman remite al ensayo introductorio que publicó el comisario Mark Tribe al respecto.

En este ensayo, Tribe comenta que las obras de Young-Hae Chang Heavy Industries suspenden el test de [el crítico de arte Clement] Greenberg, según el cual toda obra “moderna” que se precie debe utilizar los procedimientos propios de aquello que critica, lo que en el caso del Arte Digital “debería” traducirse en la introducción de elementos interactivos:

Tribe lleva razón al situar a YHCHI en relación a la tesis definitoria de Greenberg sobre el modernismo visual, pero desdeña demasiado rápido la estética no interactiva de YHCHI al afirmar que “no pasa el test de Greenberg”. Se puede afirmar lo contrario, que YHCHI utiliza y abusa de los “métodos característicos” de su disciplina “para criticar la disciplina en sí”, pero lo hace no empleando conscientemente tales métodos. En el ensayo clave que cita Tribe, “Modernist painting”, Greenberg escribe: “El modernismo critica desde dentro, a través de los procedimientos propios de aquello que está criticando”. YCHI no utiliza los “procedimientos” de hiperenlaces, mouse overs y demás en su obra, pero sí utiliza Flash, el programa que se encuentra por doquier en línea y en la literatura electrónica. Flash invita a y genera amplias oportunidades para la interactividad artística que muchos, si no todos los artistas digitales eligen utilizar. En cambio, la restricción firme de YHCHI a la hora emplear las

posibilidades del programa sirve como forma de crítica inmanente y, así, según la definición de Greenberg, constituye una forma de modernismo.

(...) El efecto visual contribuye tanto a realzar el cuadro rectangular de la pantalla como alude a la sustitución serial del fotograma en el cine analógico. Flash forma parte de una familia de programas de animación o modelado en 3D que recurren a un paradigma cinematográfico de línea de tiempo y escenas (...). Los productos creados con Flash se denominan películas y suelen reconocerse como “animaciones”. (...) YHCHI utiliza Flash para desafiar las expectativas asociadas con la literatura electrónica mayoritaria [*mainstream*], la cultura artística coreana y los productos finales del software específico. En muchos sentidos, sus obras se elabora como un acto crítico (Pressman: 324-325).

En su ensayo *Generation Flash*⁸⁶ (2002), Lev Manovich afirmó a propósito de la obra en Flash/Shockwave de Futurefarmers que “[e]sta es la nueva retórica de la interactividad: no nos convence escuchar u observar un mensaje preparado sino trabajar activamente con los datos: reorganizarlos, descubrir las conexiones, ser conscientes de las correlaciones”.

Esta afirmación no invalida la argumentación de Tribe y Pressman si además se consideran las similitudes y vínculos existentes dentro del conjunto de obras realizadas por Young-Hae Chang Heavy Industries. Se puede argumentar que todo lo que no tiene *Lluvia sobre el mar* de interactivo lo tiene de interconectado, de vinculado al conjunto creativo de estos artistas. Se puede afirmar, incluso, que esas interrelaciones permiten considerar la creación artística de Young-Hae Chang Heavy Industries como un gran hipertexto vinculado a dos niveles:

1. Por un lado, la propia página web de los artistas dentro de Internet, referenciada total y parcialmente en las entrevistas, encargos, referencias y reseñas a o sobre Young-Hae Chang Heavy Industries.
2. Por otro, el conjunto de obras enlazadas dentro de la página web de Young-Hae Chang Heavy Industries, donde se repiten la tipografía, el uso de los colores

⁸⁶ El ensayo se publicó por entregas en la web de la organización de arte digital Rhizome y Manovich lo ha guardado en www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc

blanco, negro y/ rojo, el recurso a bandas sonoras sincronizadas de jazz estadounidense y brasileño, el movimiento textual que conecta simultáneamente con la literatura de vanguardia y la gráfica cinematográfica, las temáticas humorísticas y críticas que conectan con el modernismo literario anglosajón, y por supuesto la ausencia de interactividad.

En los ejemplos del **Anexo** a esta investigación pertenecientes al periodo comprendido entre 1994 (primeras creaciones de net.art) y 2002 (fecha de realización de *Lluvia sobre el mar*) se pueden detectar dos tendencias:

1. El desarrollo de literatura digital hipertextual con mayor o menor presencia de colores e imágenes.
2. El desarrollo del net art, donde las imágenes sintéticas se combinan con fragmentos de código mostrado voluntariamente, y las expectativas de interactividad del espectador se boicotean⁸⁷ en mayor o menor grado.

⁸⁷ Este tipo de boicot se detecta más bien en las obras del primer net art o net.art, sobre todo en las obras no narrativas del colectivo JODI. Véase por ejemplo <http://404.jodi.org/>

¿Qué obras ejemplifican estas tendencias y dialogan así con *Lluvia sobre el mar*?

Obra Narrativa Digital	Comparación con <i>Lluvia sobre el mar</i>
<i>Twelve blue</i> (Michael Joyce, 1996)	Se relacionan con el desarrollo de literatura digital hipertextual acompañada de imágenes.
<i>My boyfriend came back from war</i> (Olia Lialina, 1996)	<i>Lluvia sobre el mar</i> es un “hipertexto” lineal, no interactivo, que pertenece al universo de obras de Young-Hae Chang Heavy Industries.
<i>Lexia to perplexia</i> (Talan Memmott, 2001)	
<i>These waves of girls</i> (Caitlin Fisher, 2001)	
<i>Ghost city</i> (Jody Zellen, 1997)	Se relacionan con el desarrollo del net.art.
<i>Grammatron</i> (Mark Amerika, 1997)	<i>Lluvia sobre el mar</i> manipula texto como imagen/código y boicotea las expectativas de la literatura digital hipertextual.
<i>Whispering windows</i> (Aurea Harvey y Michäel Samyn, 1999) ⁸⁸	

Tabla 36. Obras Narrativas Digitales comparables con *Lluvia sobre el mar*.

Enlazando con la teoría digital comentada en las **Filiaciones Literarias** del Capítulo 2, la creación de Young-Hae Chang Heavy industries presenta las posibilidades de reconfiguración que George Landow atribuyó al hipertexto en la medida que:

- a. Las limitaciones formales que lamentó Theodore Nelson en la década de 1990 se elaboran como crítica en Young-Hae Chang Heavy Industries.
- b. Al ofrecer una narración unidireccional, la pareja de artistas obvia las dificultades de navegación de la hiperficción (Paul).
- c. Y ofrecen así un conjunto de cibertextos (Aarseth) o textos ergódicos no interactivos (Ryan), en los que el esfuerzo se focaliza en la velocidad de procesamiento del texto que aparece y desaparece en pantalla.

⁸⁸ La polarización entre literatura digital y net art va desapareciendo hacia el año 2000, en la medida en que se desarrollan softwares de manipulación de imagen como precisamente Flash y aumentan las conexiones de banda ancha. Obras como *Him* de Dane (2001) se hacen eco de este cambio estético.

Asimismo, existen diversas palabras clave en los dos volúmenes de The Electronic Literature Collection que conectan con los rasgos formales de las obras del dúo:

- a. Se vinculan a ellas “animación/cinético” (*animation/kinetic*), “audio”, “basado en reglas/procedimientos” (*constraint-based/procedural*), “Flash”⁸⁹, “narrativa” (*narrative*), “no interactivo” (*non-interactive*), “poesía” (*poetry*), “poesía o narrativa visual” (*visual poetry or narrative*), “traducción” (*translation*), y, como se ha argumentado, “hipertexto” (*hypertext*).
- b. Se oponen o divergen respecto a ellas “ambiental” (*ambient*), “combinatorio” (*combinatorial*), “ergódico/interactivo/participación” (*ergodic/interactivity/participation*), “generativo” (*generative*), “instrumento textual” (*textual instrument*), “juguete textual” (*wordtoy*), “película textual” (*text movie*) o “texto desplegable” (*stretchtext*).

Hay que enfatizar y describir dos de los términos del primer grupo:

Palabras clave ELC (vols. 1 y 2)	Definición de la palabra clave	Conexión con <i>Lluvia sobre el mar</i>
poesía	<p>Escritura propia del entorno electrónico que está en proceso de elaboración continuo (<i>poiesis</i>) por parte de sus creadores y receptores.</p> <p>Las obras de literatura electrónica son “poiéticas” en este sentido, y suelen elaborarse siguiendo estrategias análogas a las que se detectan en la poesía experimental impresa o en el cine, así como estrategias propias del entorno digital.</p>	<p>Pese a no ser interactiva, <i>Lluvia sobre el mar</i> es una obra poética en el sentido amplio propuesto por ELC.</p>

⁸⁹ Cuya parca definición en The Electronic Literature Collection no alude a la generación de elementos interactivos ni que dejen de serlo: “Un sistema comercial particularmente útil para la animación basada en vectores. Al principio lo desarrolló y distribuyó Macromedia; Adobe compró la compañía, y ahora Adobe vende Flash”.

película textual ⁹⁰	<p>Este término suele emplearse para referirse a un largo flujo de texto que se ejecuta solo, que puede ir “coreografiado” con la música o determinado por algún algoritmo, que evita las imágenes o concentra la animación en el texto en sí.</p> <p>Young-Hae Chang Heavy Industries destacan por hacer películas textuales que mantienen el flujo narrativo, a diferencia de las obras [clasificadas como] <i>ambient</i> (ambientales).</p>	<i>Lluvia sobre el mar</i> es una película textual y no una obra ambiental.
--------------------------------	---	---

Tabla 37. Palabras clave destacadas de los dos volúmenes de *The Electronic Literature Collection* que conectan con *Lluvia sobre el mar*, elaboración propia a partir de *The Electronic Literature Collection* volúmenes 1, 2006 y 2, 2011.

FPE 2: Las formas primeras de net.film o película en red

De entre los neologismos que se acuñaron durante las dos décadas pasadas para especificar tipos de Arte Digital, destaca en relación a Young-Hae Chang Heavy Industries la exposición en línea NET.FILM (2002), que aglutinó creaciones fílmicas en red. La pareja de artistas participó en esta muestra con la obra *The end* (2000).

En la página web de la exhibición, los comisarios Bull.Miletic (Synne Bull y Dragan Miletic) redactaron un “manifiesto” describiendo las particularidades del NET.FILM:

1. El término NET.FILM describe ciertos tipos de página web que recuerdan a la percepción de un filme usando navegadores WWW.
2. El NET.FILM incorpora la naturaleza multimedia de Internet.
3. La plataforma Internet otorga al NET.FILM la capacidad de modificar el contenido y la estructura en cualquier momento.

⁹⁰ En su artículo para la revista *Afterimage* “Text as loop: on visual and kinetic textuality”, Janez Strehove propone un término parecido a *text movie*, *text film*, para describir obras de poesía digital animada, entre las que sitúa las de Young-Hae Chang Heavy Industries. Véase Strehove, 2003: 6-7.

4. El NET.FILM se ensambla para el espectador en el preciso instante en que se active su enlace.
5. Los distintos archivos que conforman la estructura del NET.FILM pueden cambiar en cualquier momento. El filme siempre mantiene sus componentes separados, por lo que el NET.FILM nunca queda fijado. Puede cambiar de un instante a otro.
6. Solo pueden modificar el NET.FILM los autores que tienen acceso a servidores donde residen los componentes. Así, los autores de la película siempre son desconocidos.
7. Los creadores del NET.FILM siempre tienen la posibilidad de modificar o añadir contenidos.
8. El NET.FILM está programado para actualizarse solo y para vincular sus componentes sin que interactúe el espectador.
9. El navegador sirve de “proyector” del NET.FILM.
10. El trabajo en colaboración es esencial para el NET.FILM, y los espectadores lo tendrán presente cuando sepan que el filme observado podría cambiar de aspecto en cualquier momento.
11. El NET.FILM se distingue de otras clases de filme porque sus partes residen en archivos separados en servidores.
12. Como en cualquier otra experiencia fílmica, el espectador del NET.FILM no participa mediante la interacción física sino mental. En vez de presentar una navegación integrada, el NET.FILM reproduce todos sus componentes automáticamente en el modo en que está programado.
13. Una página web que utiliza la cabecera REFRESH [http-equiv="refresh"] o cualquier otro método semejante para conducir al espectador a través de sus contenidos, y la convierte en estructura intencionada, podría considerarse NET.FILM (Bull.Miletic: 2002)⁹¹.

⁹¹ El manifiesto va precedido de la declaración: “El software actual y el ancho de banda que aumenta rápidamente permiten concebir nuevas maneras de experimentar Internet. Una de las maneras de explorarlo se haya en el concepto NET.FILM. El NET.FILM se basa en el lenguaje cinematográfico al mostrar los contenidos en línea”.

La propuesta terminológica de NET.FILM no ha calado como categoría vigente o histórica (es decir, de estudio), aunque es probable que Bull.Metic acuñara el término para captar el *Zeitgeist* de una serie de creaciones digitales narrativas inspiradas en el cine, más que para generar un término duradero.

No obstante, como ocurre con la sugerencia de entender el conjunto de la obra de Young-Hae Chang Heavy Industries como un gran hipertexto donde se incluye *Lluvia sobre el mar*, la noción de NET.FILM reitera una necesidad entendida a dos niveles:

1. Entender que la narración textual en Internet no puede comprenderse solo en términos literarios.
2. Y así, que la narración textual en Internet no puede limitarse a la categoría de “literatura digital” y sus sinónimos “hiperficción”, “hiperliteratura”, “hipertexto” o “literatura electrónica”, debido a la interacción entre imágenes, textos como imágenes e incluso banda sonora.

EC2) Resumen de las Filiaciones de Lluvia sobre el mar

IC 39

Tras presentar una ficha técnica de la obra *Lluvia sobre el mar*, realizada en Flash por Young-Hae Chang Heavy Industries (Young-Hae Chan y Marc Voge) en 2002, se ha procedido a comentar el **Contexto de producción** de su voluminosa creación (más de 100 obras web en una década), las condiciones de **Acceso a la obra**, que es la versión española de *Rain on the sea*, y los **Antecedentes de exhibición y difusión** del conjunto de su producción artística.

Tras repasar las diversas **Filiaciones Narrativas** descritas en el Capítulo 2, esta investigación ha detectado las siguientes **Filiaciones Explícitas**:

1. **Filiaciones Literarias:** *Lluvia sobre el mar* adopta estrategias vanguardistas de liberación y destrucción de los vínculos racionales de la palabra, así como estrategias propias del modernismo anglosajón, esto es, facilitar el flujo de conciencia mediante la fragmentación sintagmática y el recurso a la segunda persona gramatical.
2. **Filiaciones Cinematográficas:** *Lluvia sobre el mar* se vincula con los títulos de crédito que recorren la historia (comercial) del cine, con la animación abstracta y los rotorrelieves creados por el artista Marcel Duchamp, y con la “narración paramétrica” en el cine moderno estudiada por David Bordwell.
3. **Filiaciones Videográficas:** *Lluvia sobre el mar* parece conectar con el videoclip contemporáneo que combina textos, música e imágenes y ejemplifica “I’ve got you under my skin” (Jean-Baptiste Mondino para Neneh Cherry), basado a su vez en el filme musical de Bob Dylan “Subterranean Homesick Blues”. También se vincula el uso modernista de la segunda persona gramatical con su utilización en los (video)juegos de ficción interactiva.
4. **Filiaciones Postmediáticas:** *Lluvia sobre el mar* boicotea la interactividad que se presupone a la herramienta Flash (Lev Manovich) contribuyendo al gran hipertexto que conforman el conjunto de obras de Young-Hae Chang Heavy Industries, y que lo sitúan dentro de un “modernismo digital” (Jessica Pressman). Además conecta con diversas palabras clave de la Electronic Literature Collection, entre las que destacan “poesía” y “película textual”, así como en obras contemporáneas del **Anexo** como *Lluvia sobre el mar* como *Ghost city* (Jody Zellen) o *Whispering windows* (Aurea Harvey y Michäel Samyn). Otro vínculo reseñable se establece con el término “net film” o película en red.

IC 41

Además, en este segundo Estudio de Caso se han detectado las **Filiaciones Implícitas**:

1. **Filiaciones Literarias:** las formas de Nouveau Roman y experimentación literario-matemático de OULIPO; la narratología digital (Laurel, Murray, Aarseth, Ryan) y los estudios sobre literatura, código y tecnología de Belén Gache (*Escrituras nómades*) y Florian Cramer (*Words made flesh*).
2. **Filiaciones Cinematográficas:** los modos de representación de la historia del cine salvo los títulos de crédito (Burch); el cine experimental de las vanguardias, experimental informático pionero, letrista, formal vienés, estructural, materialista y de artistas según Eugeni Bonet; las teorías sobre modularidad cinematográfica de Doane, Manovich o Cameron y la exposición Future Cinema (Shaw y Weibel).
3. **Filiaciones Videográficas:** la sincronización televisiva y su apropiación infográfica por parte de vjs o para live cinema.
4. **Filiaciones Postmediáticas:** las claves teóricas de “obra de arte total”, y las teorías de estética de la comunicación y sobre intertextualidad y términos sinónimos.

IC 42

Además de las referencias bibliográficas descritas en las **Filiaciones Narrativas**, este segundo Estudio de Caso se ha nutrido de entrevistas e investigaciones realizadas durante la última década a y sobre los artistas creadores de *Lluvia sobre el mar*, respecto a obras específicas y/o al conjunto de ellas.

IC 43

A diferencia de *The intruder*, donde se enfatizaba el análisis individual de los juegos ofreciendo un par de capturas de cada juego, y considerando que *Lluvia sobre el mar* presenta un total de 4370 frames, en este segundo Estudio se han escogido unas pocas capturas seleccionadas para mostrar los aspectos más relevantes del **Acceso a la obra** y las **Filiaciones Detectadas**.

3.2.3. Estudio de Caso (EC) nº 3: *Waiting*

Título	<i>Waiting</i>
Autor	Gregory Chatonsky
Nacionalidad	Francia
Fecha	2007
Tecnologías	Flickr, Twitter, Odeo, Macromedia Flash, video digital
URL de Acceso	http://chatonsky.net/project/waiting-/ (o http://vimeo.com/31628289)

Tabla 38. Ficha técnica de *Waiting*.

EC3) Contexto de producción de la obra

El artista francés Gregory Chatonsky, que vive a caballo entre París y Montréal, se ha especializado en la creación digital en y fuera de línea desde 1989. En el momento de redactar esta investigación su website alberga 218 obras clasificadas cronológicamente hasta la actualidad. El artista elabora piezas cortas, realizadas habitualmente en Flash y/o otra tecnología de vídeo digital, la mayor parte de las cuales están pensadas para la web y son interactivas.

Algunas de las obras son series que continúan a lo largo de los años (*Dislocation*, *Readonlymemories*), variaciones sobre temáticas afines (*1+1*, *1=1*, *1-1*, *1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1*) u obras que, aunque presenten más bien poco texto, se encuentran en versión bilingüe inglesa y francesa (por ejemplo *Netsleeping/Le sommeil du reseau*, *Ceux qui nos regardent/Those who look at us*). También hay obras presentadas solo en francés o solo en inglés.

Waiting pertenece a la serie de obras que Chatonsky ha denominado *Flußgeist*, partiendo de la siguiente pregunta:

¿Por qué el concepto filosófico de *Zeitgeist* se ha vuelto común con la web 2.0.?

El propio artista responde con la afirmación de que “el *Zeitgeist* es una manera de decodificar el flujo de la red, de suspenderlo y volver a una representación”. En este sentido, Chatonsky continúa diciendo: “la pregunta que yo quiero plantear con el concepto de *Flußgeist* es la de la codificación del flujo sin representación, es decir, la de un desplazamiento, un devenir transductivo del flujo” (Chatonsky: 11 de mayo de 2007). Si históricamente *Zeitgeist* significa “espíritu de la época”, *Flußgeist* podría entenderse como “flujo(s) de la época”.

Según explica el artista, serían *Flußgeist* las obras *La revolution a eu lieu à New York* (2002), la propia *Waiting*, *Insulaires flussgeist 3*, *Le registre Flussgeist 4 avec Claude le Berre* y *Le peuple manque Flussgeist 5 avec Jean Pierre Balpe* (Chatonsky: 11 de mayo de 2007)⁹².

Desde el 10 de enero de 2001⁹³ hasta el 15 de agosto de 2011, Chatonsky utilizó su blog Fragments para reflexionar sobre su propia práctica artística, incluyendo múltiples entradas respecto a la etiqueta “flux”⁹⁴ o flujo. A partir de esa fecha, el blog de Chatonsky ha pasado a denominarse Flux, lo que indica la relevancia que tiene esta categoría (y aquellas relacionadas, como *Flußgeist*⁹⁵ y *Zeitgeist*) para el conjunto de su práctica artística, así como el interés del artista por ir clasificando sus obras presentes y pasadas en función de las etiquetas que más se adecuan a ellas.

En cualquier caso, el crítico y comisario Pau Waelder describe *Waiting* en los siguientes términos:

⁹² Véase la cuestión de la clasificación *Flußgeist* también tratada en *ibid.* En este caso *Waiting* aparece como *flußgeist 2*.

⁹³ Aunque el artista ha añadido una entrada previa del 17 de diciembre de 1999 y otra del 9 de marzo de 2000.

⁹⁴ Véase <http://chatonsky.net/fragments/tag/flux/>. También se pueden hacer búsquedas con la palabra clave “Flußgeist”, véase <http://chatonsky.net/fragments/?s=flussgeist&x=8&y=9>

⁹⁵ Véase <http://chatonsky.net/flux/tag/flux/> y <http://chatonsky.net/flux/?s=flussgeist&x=5&y=8>

Elaborado como un mash-up, [*Waiting*] recupera contenido de las APIs⁹⁶ de diversos sites populares (fotos de Flickr⁹⁷, actualizaciones de Twitter⁹⁸ y efectos de sonido de Odeo) y los mezcla de manera dinámica con un vídeo previamente registrado de gente en una estación de tren y una banda sonora compuesta por el artista, todo en una pulcra presentación de Flash.

Aparte del vídeo y la banda sonora, que constituyen el cuerpo central del trabajo, el resto de contenidos se incorpora en tiempo real. Esto significa que cada sesión de visionado es única, ya que los contenidos y su combinación no pueden volver a reproducirse. El resultado es bastante dadaísta, ya que la aleatoriedad se confunde con asociaciones inesperadas, a manera de cadáver exquisito (...). (Waelder: 2007).

Chatonsky también ha registrado una versión de *Waiting* y la ha subido a dos espacios: a su propia página web⁹⁹ y a Vimeo¹⁰⁰. Esta versión dura 02:05 minutos¹⁰¹. A diferencia de *The intruder*, *Waiting* no se divide en diez juegos; tampoco revela una narración lineal textual a ritmo de una canción como en *Lluvia sobre el mar*. Las diferentes imágenes de la estación se superponen y encadenan con los flujos de texto e imagen, lo que dificulta distinguir entre unas y otras fuentes.

⁹⁶ Véase las definiciones tanto de “mashup” como de “API” en la descripción de la etiqueta “mashup” de <http://collection.eliterature.org/2/extra/keywords.html>, que se volverá a comentar en el análisis de las Filiaciones Postmediáticas.

⁹⁷ Desde 2004, Flickr es un servicio dedicado a almacenar, etiquetar y compartir fotografías y vídeos. Pertenece al conglomerado de medios Yahoo <https://www.flickr.com/>

⁹⁸ Este servicio de microblogging en 140 caracteres nació en 2006 y también permite adjuntar fotos y vídeos. <http://www.twitter.com>

⁹⁹ Véase <http://chatonsky.net/project/waiting-/>

¹⁰⁰ Véase <http://vimeo.com/31628289>

¹⁰¹ Durante el proceso de revisión final de esta investigación (agosto 2013) se ha detectado que Chatonsky había subido otra versión más de *Waiting* a Youtube. Como la versión registrada de 02:05 minutos sirve para ejemplificar las características de *Waiting*, y para poder dar clausura a este tercer Estudio de Caso, la versión de Youtube de 05:07 minutos no se evalúa en esta tesis. Véase no obstante <http://www.youtube.com/watch?v=cUsKpriUtsc>

El análisis del **Acceso a la obra** ofrece capturas de la versión web de *Waiting* para ejemplificar la variedad de su estructura generativa, pero en las **Filiaciones Detectadas** se recurre a comentar la versión grabada para evitar problemas de desconexión inesperada a los flujos de Twitter y Flickr, como el propio artista ha vivido y comentado (Chatonsky: 8 de marzo de 2009).

EC3) Acceso a la obra

La página de inicio de Gregory Chatonsky se divide en cinco apartados principales: NEWS (noticias), INFOS (informaciones relacionadas con el artista), WORKS (obras), WORDS (palabras clave) y SURFACES (superficies, o medios o formatos en los que se dividen sus obras).

Existen cuatro formas de conectar con *Waiting* desde la página de inicio de Gregory Chatonsky.



Figura 59. Página de inicio de Gregory Chatonsky <http://www.chatonsky.net>, con el desglose informativo de sus exposiciones y textos (INFOS).

La primera se basa en rastrear información sobre *Waiting* a través de los diversos subapartados de INFOS, donde aparecen datos de interés sobre el artista como About (Acerca de); Blog (ahora Flux, antes Fragments); Exhibitions (listado de exposiciones); Writings (textos del artista para diversas charlas y publicaciones); Lectures (conferencias impartidas por el artista); Books (libros del artista); Research (temas de

investigación, perfil en la red Academia, enlace a Writings, lista de becas y ayudas obtenidas); Presse (referencias de prensa) y Contact (Contacto).

Como se ha adelantado en el **Contexto de producción** de esta obra, el blog actualizado frecuentemente por Chatonsky le sirve entre otras cosas para analizar sus propias obras. Cumplen una función parecida los subapartados teóricos Lectures, Books y Research, y el subapartado Exhibitions nutre los **Antecedentes de exhibición y difusión** de este tercer Estudio de Caso.



Figura 60. Página de inicio de Gregory Chatonsky <http://www.chatonsky.net>, con el desglose cronológico de sus obras (WORKS). El acceso a *Waiting* se haría a través de su año de producción (2007).

La segunda forma de entrar en *Waiting* consiste en acceder desde el listado de obras (WORKS) de Gregory Chatonsky, que aparecen por orden cronológico.

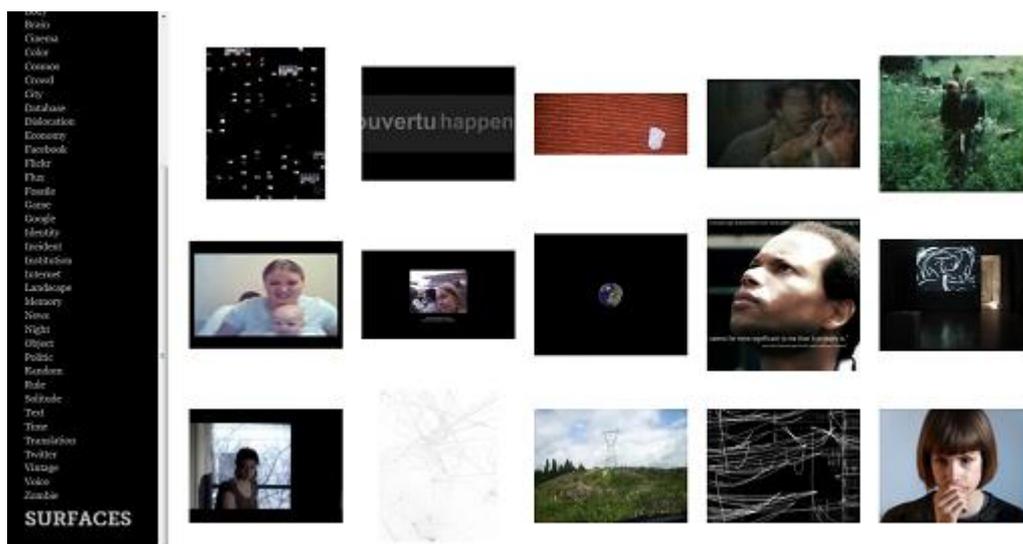


Figura 61. Página de inicio de Gregory Chatonsky <http://www.chatonsky.net>, con el desglose alfabético de palabras clave y capturas de pantalla que remiten a obras (WORKS) del artista. Entre las palabras clave aparece “flux” (flujo).

La tercera opción para acceder a *Waiting* se presenta a través del apartado WORDS, que incluye un listado de palabras clave de interés para el artista. A estas palabras clave se adjuntan diversas capturas de pantalla que remiten a proyectos de Chatonsky.

Tras seleccionar la palabra “flux” (flujo) en WORKS, hay que ir hasta el final de la página para encontrar una captura de *Waiting* (la del hombre negro joven que mira hacia arriba). La mayoría de las demás capturas relacionadas con “flujo” son de otras obras que no pertenecen a la serie *Flußgeist*, lo cual vuelve a indicar que Chatonsky ha hecho extensible la idea de flujo al conjunto de su obra. La captura de pantalla de *Waiting* permite acceder a la página principal de la obra del mismo modo que siguiendo el itinerario WORKS>2007>Waiting.



Figura 62. Página de inicio de Gregory Chatonsky <http://www.chatonsky.net>, con el desglose de medios, formatos o tipos de arte (SURFACES) a los que ha recurrido el artista, esto es, “audio”, “libro”, “dibujo”, “Dvd”, “grabado”, “ficción”, “generativo”, “in situ”, “instalación”, “interactivo”, “netart”, “pintura”, “performance”, “fotografía”, “escultura”, “vídeo”.

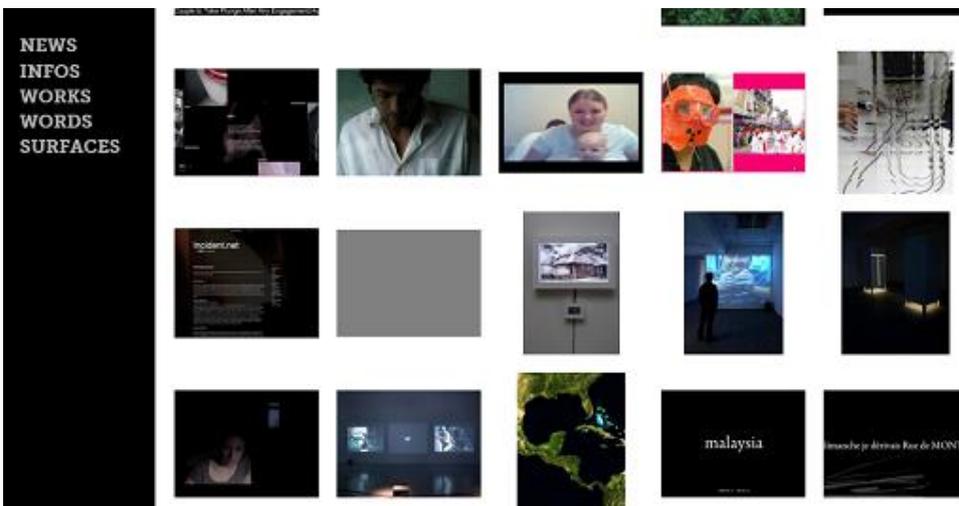


Figura 63. Acceso a *Waiting* a través de SURFACES>GENERATIVE> la imagen de *Waiting*.

En cuarto lugar se puede acceder a *Waiting* buscando en el apartado de SURFACES (Superficies), donde se presentan los medios, formatos o tipos de arte en y con los que ha trabajado Chatonsky.

Al hacer clic en las etiquetas “generative” o “netart”¹⁰² aparece, entre otras, la imagen de un hombre mirando una versión en instalación de *Waiting*. Al hacer clic en esta imagen se accede a la obra.

En cualquier caso, tanto si se ha accedido a *Waiting* a través de INFOS, de WORKS, de WORDS o de SURFACES, al llegar a su página principal se siguen planteando dos opciones de acceso:

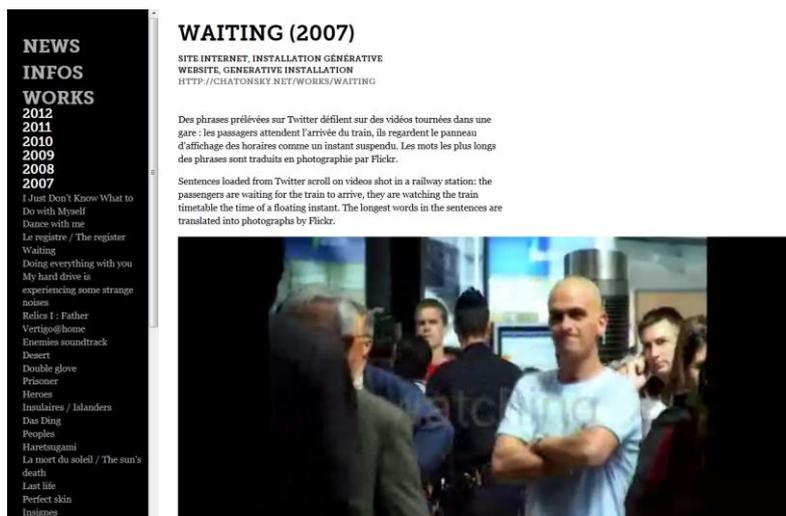
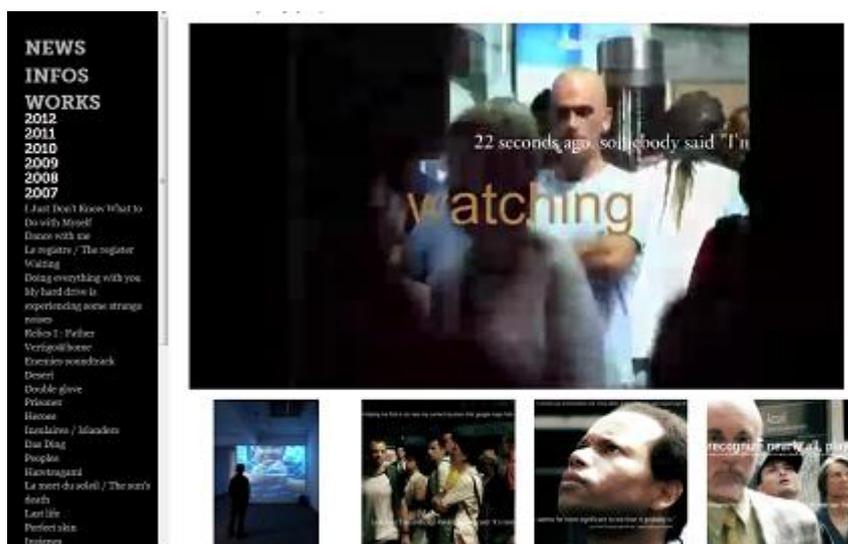


Figura 64. Acceso a *Waiting* desde el vídeo incrustado en *WORKS*.

Opción 1: O bien, tras leer el texto de presentación, hacer clic en el vídeo incrustado (de manera que la versión de *Waiting* que se consulta siempre es la misma).



¹⁰² En el sentido de “arte digital” y no (necesaria y exclusivamente) de “net.art”. Véase los comentarios relacionados con la variedad terminológica en las **Filiaciones Postmediáticas: 117-118 (Capítulo 2)**.

Figura 65. Algunas capturas de pantalla acompañan la versión guardada de Waiting.

Todavía en la opción 1, la versión guardada presenta un texto introductorio en inglés o francés que dice:

Frases cargadas procedentes de Twitter se desplazan sobre vídeos grabados en una estación de tren: los pasajeros esperan que llegue el tren, miran los horarios del tren durante lo que dura un instante flotante. Las palabras más largas en las frases se traducen a fotografías de Flickr.





Figuras 66 a 68. Acceso a *Waiting* (variable) desde la URL <http://chatonsky.net/works/waiting/> (capturas realizadas entre las 16:38 y las 16:42 horas del 26 de noviembre de 2012).

Opción 2: O bien se accede a la obra desde su propia URL, lo cual suscita una conexión con imágenes distintas y/o en un orden distinto cada vez.

En la *Opción 2*, basta con actualizar la página para que se ofrezcan imágenes distintas. Lo que no cambia es el texto de la imagen de inicio. Todo el texto es clicable: el título extendido es *L'attente/Waiting/Flussgeist 1* (pese a que las denominaciones *L'attente* y *Flussgeist 1* parecen haber desaparecido en otras partes de su página web¹⁰³), y desde él se accede a la obra. El nombre del artista enlaza con la página del artista, y también el texto *Read Me* (Léeme).

¹⁰³ En la identificación del **Contexto de producción** y los **Antecedentes de exhibición y difusión** de este tercer Estudio de Caso *Waiting* aparece clasificado como *Flussgeist: Waiting* o como *Waiting: Flussgeist 2*, lo cual sugiere cierto desorden (¿quizás buscado?) en el sistema de clasificación que utiliza Chatonsky con sus obras.

EC3) Antecedentes de exhibición y difusión

Waiting se ha expuesto¹⁰⁴ en los siguientes espacios expositivos físicos, virtuales (o ambos):

Exposición de <i>Waiting</i>	Lugar, fecha
Cologne FF, Cologne Online Film Festival	Museo Nacional de Szczecin, Polonia, 2007
Loyal Rooftops	Galería Loyal de Kassel , Alemania, 2007
Our friends are electric (junto a <i>La revolution a eu lieu à New York</i> o primer <i>Flussgeist</i>)	Federation Square, Melbourne, Australia, 2007
Flow	Centro Cultural Andratx de Mallorca (comisariada por Pau Waelder), 2008
The Passage Film Festival de Kentucky (junto a <i>World State</i>)	Kentucky, EE UU, 2008
CYNETart (junto a <i>World State</i>)	Dresde, Alemania, 2008.

Tabla 39. Exposiciones destacadas en las que ha aparecido *Waiting*.

En Dresde, *Waiting* se presentó como *Flussgeist: Waiting*. El mismo nombre recibió en la muestra de la HP Garcia Gallery (Nueva York) comisariada por Jay Murphy (2008).

En 2009 Chatonsky presentó *Flußgeist: L'ésprit du réseau/The spirit of the network* en la galería Oboro de Montreal, donde combinaba algunas obras que formaron parte del primer conjunto de *Flussgeist* (*La revolution a eu lieu à New York*, *Waiting* y *Le registre*) junto con otras obras web e instalaciones¹⁰⁵.

¹⁰⁴ Aunque en principio la lista completa de exposiciones se halla en <http://chatonsky.net/exhibitions/>, en algunos casos no se indica qué obras concretas se expusieron, por lo que el apartado de **Antecedentes de exhibición y difusión** se ha complementado rastreando las referencias a *Waiting* en los blogs *Fragments* y *Flux* del artista.

¹⁰⁵ Véase <http://chatonsky.net/works/oboro/>

Asimismo *Flussgeist* (a secas) se ha expuesto dos veces, en una exposición colectiva en la galería 00130 de Helsinki, Finlandia (2007) y como parte del Japan Media Arts Festival (The National Art Center, Tokio, Japón, 2007). En los dos casos anteriores no queda constancia de si se trataba del conjunto de obras que a partir de 2007 Gregory Chatonsky pasó a denominar *Flussgeist*, o de *Flussgeist: Waiting*, específicamente.

EC3) Filiaciones Detectadas

Tras repasar el **Contexto de producción** de *Waiting* dentro de la creación artística de Chatonsky, cómo se accede a la obra y dónde y cuándo se ha expuesto, se indican sus posibles **Filiaciones Narrativas, Explícitas e Implícitas**.

Filiaciones Literarias Explícitas (FLEs)

FLE1: La poesía visual de la literatura de las vanguardias tal y como la describen Joaquim Molas y Enric Bou.

FLE2: El modernismo anglosajón, que se ha ejemplificado en autores como Woolf y Joyce.

Filiaciones Literarias Implícitas (FLIs)

FLI1: La multilinealidad y no linealidad narrativas (interrumpidas y mezcladas en el caso de *Waiting*).

FLI2: La experimentación literaria del Nouveau Roman.

FLI3: El cut-up como técnica literaria y audiovisual.

FLI4: La lexia de Roland Barthes, al manipular el texto y fragmentarlo a través de las imágenes.

FLI5: La experimentación literario-matemática del grupo OULIPO y de la primera literatura digital fuera de línea (Joyce, Moulthrop, etc).

FLI6: La teoría del código y la literatura encarnados por los análisis de Belén Gache y Florian Cramer.

FLI7: La interactividad del hipertexto (George Landow), el cibertexto (Espen Aarseth, Marie-Laure Ryan) o el ciberdrama (Brenda Laurel, Janet Murray) (*Waiting* no es interactiva, pero sí lo son sus flujos).

FLE 1: La poesía visual de la literatura de las vanguardias tal y como la describen Joaquim Molas y Enric Bou.

El título *Waiting* recuerda al título *Esperando a Godot* de Samuel Beckett. Esta obra teatral se escribió y representó por primera vez a comienzos de la década de 1950 en París, donde también se encuentra la estación de tren mostrada por Chatonsky.

No obstante, diversas tendencias literarias de las vanguardias históricas se detectan en los tweets que circulan por *Waiting*:

- a. Liberación de la palabra en la medida en que hay palabras que transitan, “liberadas” de los tweets a los que originariamente pertenecieron, por las fotos e imágenes en vídeo.
- b. Liberación de la palabra en la medida en que hay tweets circulando por los diversos fotogramas sin el contexto del resto de Twitter, donde aparecerían tweets de la misma cuenta, retweets y respuestas públicas o privadas – mensajes directos- de otros seguidores.
- c. Refuerzo de la palabra en la medida en que tanto las palabras destacadas como los tweets íntegros se asocian a imágenes, con lo que parece darse una asociación semántica entre las palabras, las fotos y los vídeos.
- d. Y destrucción de los vínculos racionales de la palabra, al aislar palabras de los tweets originales en los que aparecían y “obligar” al espectador a establecer asociaciones entre los elementos textuales y visuales.

El artista ha destacado con frecuencia la caracterización de la obra digital como *readymade* (Chatonsky: 6 de agosto de 2006; 26 de marzo de 2007; 27 de septiembre de 2007; 21 de marzo de 2008). Fue Marcel Duchamp quien generó el término “*readymade*”, que otorga valor a un objeto mundano por voluntad artística; en el Estudio de Caso anterior ya se ha citado el urinario duchampiano como ejemplo.

Probablemente, los tweets escogidos por Chatonsky para *Waiting* se escribieron en primera instancia para compartirse en círculos personales (familia y amigos) o

comerciales (marcas que publicitan productos). Las fotos de Flickr también suelen circunscribirse al ámbito doméstico y de las aficiones. Sin embargo, fotos y tweets devienen readymades al superponerse y/o encadenarse con las imágenes videográficas. O, como ha afirmado el propio Chatonsky:

La lógica estética del flujo supone una continuación y una inversión del readymade, y un naturalismo, por así decirlo: no consiste en desplazar a la fuerza un objeto a un contexto artístico, sino en desplazar un dispositivo artístico a un contexto compuesto (puede haber diversos flujos) que no es artístico (Chatonsky: 21 de marzo de 2008).

Asimismo, se puede considerar que la presencia de imágenes obliga a plantearse la posibilidad de una ékfrasis constante.

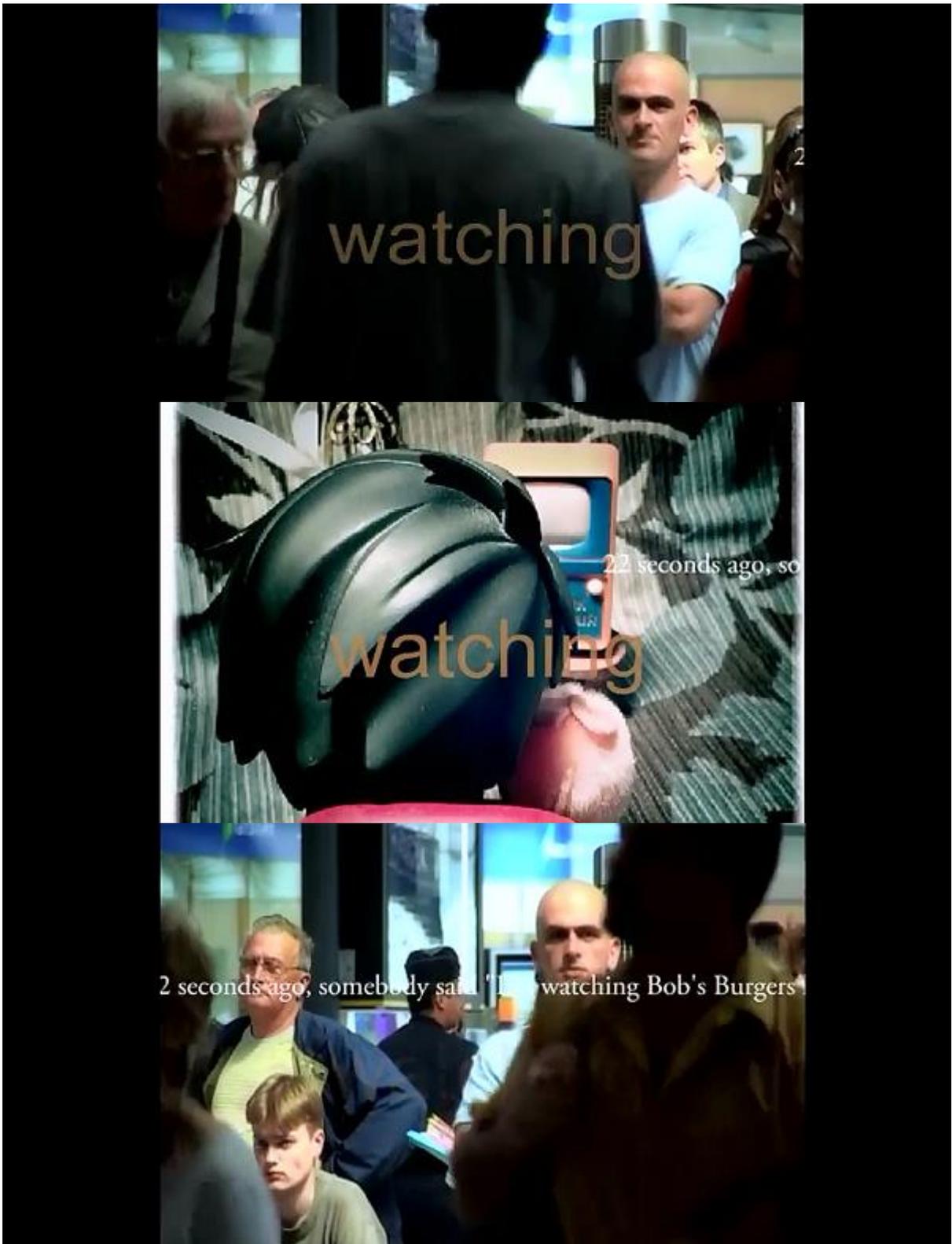
Belén Gache define la ékfrasis como la figura literaria que describe un objeto artístico (Gache, 2004: 137)¹⁰⁶. Considerar las imágenes documentales de la Gare du Nord como “objeto artístico” (en la medida en que las ha registrado un artista con una intención, gusto y perspectiva estética determinadas) implica que los términos asociados a las imágenes definirán ese “dispositivo artístico” que comenta Chatonsky.

Por lo tanto, los tweets y sobre todo las palabras destacadas pueden considerarse como descripciones de las imágenes a dos niveles:

1. El del sinsentido de los tweets como frases de 140 caracteres, que carecen de contexto y se acompañan de abreviaturas que en principio no son literarias.
2. Y el de la capacidad de síntesis de las palabras sueltas, como si fueran metadatos, o datos sobre datos (literarios).

Las imágenes de Flickr no son en principio artísticas porque las han creado usuarios que no poseen necesariamente vinculación, intención, gusto o perspectiva estética como el artista Chatonsky. Pero interactúan con el contexto compuesto de los tweets, y el dispositivo artístico de la Gare du Nord, generándose así una ékfrasis (variable).

¹⁰⁶ Véase también el recorrido histórico que traza Gache sobre la ékfrasis en las **Filiaciones Literarias**: 49-50 (Capítulo 2).



Figuras 69 a 71. Un ejemplo de asociación de ideas generada en la versión registrada de Waiting.

A modo de ejemplo, la asociación de ideas de la “secuencia” *Watching* se articula de la siguiente manera:

- a. Al hombre calvo que está esperando en la estación se superpone la palabra *Watching* (*to watch*; mirar, pero también, vigilar). ¿Está vigilando a alguien? ¿Qué está mirando? Podría estar mirando a la cámara...
- b. La palabra *Watching* conecta con una foto de Flickr. En esta foto se ve lo que parece la cabeza de un muñeco de plástico mirando (*watching*) un televisor de juguete en compañía de una ¿mascota? rosa.
- c. A continuación vuelve a mostrarse el vídeo con la palabra *Watching* y el tweet completo¹⁰⁷:

Hace 22 segundos: alguien ha dicho: “¡Estoy mirando Bob’s Burgers¹⁰⁸!”

- d. El vídeo está “ambientado” en la Gare du Nord (donde las pantallas preponderantes son los monitores con información sobre los trenes, no las televisivas) y un muñeco no puede “mirar” la televisión, pero el tweet traslada las imágenes a un posible escenario estadounidense (el de estar mirando Bob’s Burgers). ¿Lo ha dicho alguien en la estación? ¿Es lo que está haciendo el hijo del hombre calvo? ¿Es lo que le gustaría hacer al muñeco si “existiera”?

¹⁰⁷ En realidad, el tweet íntegro dice:

22 seconds ago, somebody said: I’m watching Bob’s Burgers! <http://t.co/4Bw7NvnS> @GetGlue @BobsBurgersFOX.

La URL abreviada y los nombres de los destinatarios del mensaje ofrecen más información sobre el tema del mensaje (y habría que hacer clic en ellos para comprobarlo), pero no sobre su emisor, lo cual contribuye al sinsentido debido a la ausencia de textos relacionados y a la presencia de imágenes de otras fuentes.

¹⁰⁸ Bob Burger’s es una serie de animación infantil sobre las aventuras del dueño de una hamburguesería y su familia que emite FOX TV desde 2011 <http://www.fox.com/bobsburgers/>

La serie se ha distribuido a diversos países de habla inglesa (con lo que el tweet podría ser de Inglaterra, Irlanda, etc.), pero no a Francia, que es donde se registraron las imágenes de la estación.

FLE 2: El modernismo anglosajón, que se ha ejemplificado en autores como James Joyce y Virginia Woolf.

En el análisis de *Lluvia sobre el mar* se ha argumentado que, partiendo del flujo de conciencia desarrollado en la novela modernista de principios del siglo xx (James Joyce, Virginia Woolf), se generaba una narrativa textual que empleaba la segunda persona gramatical del singular.

En el caso de *Waiting*, la proliferación de flujos de conciencia de los distintos usuarios de Twitter (así como de los diversos usuarios de Flickr con los que se conecta) se comprende como una polifonía narrativa sin la cual no hay relato, la polifonía propia de la web 2.0 basada en la interacción y colaboración entre los usuarios de las diversas redes sociales.

La cámara de Chatonsky es el narrador de las imágenes videográficas, pero los usuarios de Twitter cuentan sus propias historias, y las imágenes en vídeo y foto se vinculan a esas historias como extensión de la conciencia escrita.

A la manera borgiana de “El Aleph”, las posibilidades combinatorias de *Waiting* pueden contener todos los relatos que se van ensamblando una y otra vez, de formas distintas y con elementos distintos: lo que importa no es tanto qué se dice si no en relación a quienes se dice.





Figuras 72 a 74. Esta “secuencia” de la palabra Overdrive (que significa “–a toda- marcha”) da cuenta de la polifonía narrativa mencionada.

Se listan los elementos que crean polifonía en la “secuencia” de la palabra *Overdrive*:

1. El tweet que contiene la palabra *Overdrive*:

LOOK Digitech Bad Monkey Tube Overdrive Pedal. <http://t.co/MG4YgluR>.

2. Las imágenes en vídeo de la estación en diferentes instantes, con el anciano y el chico (antes y después de la fotografía) escudriñando unos horarios, y con la mujer de rojo que se interpone, borrosa.

3. Y la interrupción que supone la foto de los chicos latinos en una discoteca.

La palabra *Overdrive* trasciende el tweet que la contextualiza y se expande por los universos narrativos del anciano, el chico y la mujer de rojo de la estación, así como por el de los chicos latinos en una noche de juerga.

La estructura polifónica de *Waiting* ejemplifica la tendencia modernista a prescindir del narrador convencional que tradicionalmente se presentaba en tercera personal del singular.

A fin de cuentas, siguiendo el *Zeitgeist* (¿o *Flußgeist*?) de los tiempos, en noviembre de 2009 el servicio Twitter pasó de preguntar “¿Qué estás haciendo?” a “¿Qué está pasando?”¹⁰⁹, de recoger los flujos de conciencia de individuos particulares a promover el registro de actividades sociales, hechos notables, noticias varias, etc.

Filiaciones Cinematográficas Explícitas (FCEs)

FCE1: Las sinfonías urbanas cinematográficas según las describe Eugeni Bonet.

FCE 2: Las características del cine moderno (o modo de representación moderno según Noël Burch) y otras formas de contracine (Peter Wollen).

¹⁰⁹ Véase la explicación en el blog oficial de Twitter <http://blog.twitter.com/2009/11/whats-happening.html>

Filiaciones Cinematográficas Implícitas (FCIs)

FCI1: El carácter “arbitrario” del registro cinematográfico que establece Mary Ann Doanne (y que la naturaleza generativa de *Waiting* descompone).

FCI2: El cine expandido planteado por Gene Youngblood (como se planteó en principio para Internet, *Waiting* no es cine expandido, pero sí lo son otras instalaciones parecidas de Chatonsky).

FCI3: El cine de las vanguardias en su vertiente más figurativa, particularmente el dadaísmo, así como su continuación postsurrealista (filme de trance, film mitopoético y film lírico), y las formas de situacionismo y letrismo que conectan con las “sinfonías urbanas” según las describe Eugeni Bonet.

FCI4: La narrativa audiovisual analógica sugerida por Peter Weibel, sobre todo la “narración rizomática reversible” de Bill Seaman (generativa en Chatonsky) y las “de/construcciones de la imagen futura”.

FCI5: El diagrama de film no lineal de Doug Aitken, en las categorías de manipulación de la estructura y la trama e imagen quebrada (la narración de Chatonsky se fragmenta en cuadros y está atravesada por flujos; estos aspectos se elaboran en la detección de las **Filiaciones Postmediáticas**).

FCI6: La polarización entre base de datos y espacio navegable establecida por Lev Manovich (siendo el espacio navegable el punto de partida de *Waiting*).

FCI7: La posible categorización de *Waiting* entre las narrativas cismáticas y las modulares (senderos bifurcados pero en una sola pantalla, pantalla partida por flujos y otras estructuras) de Allan Cameron.

FCI8: Asimismo, la exposición Future Cinema comisariada por Weibel y Jeffrey Shaw unos años antes de la realización de *Waiting* puede haber resultado una influencia contextual para Chatonsky.

FCE 1: Las sinfonías urbanas cinematográficas según las describe Eugeni Bonet.

El investigador Eugeni Bonet describe las “sinfonías urbanas” en su exploración de la historia del cine experimental:

El género de la sinfonía urbana es característico del ideario de las primeras vanguardias (desde el futurismo, con su canto a la velocidad, las máquinas y la modernidad) y se desarrolla ampliamente a lo largo de los años 20 (así como un eco periódico posterior). El nombre genérico otorgado a esta serie de filmes procede del título del filme de Ruttman, *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927), aunque otros

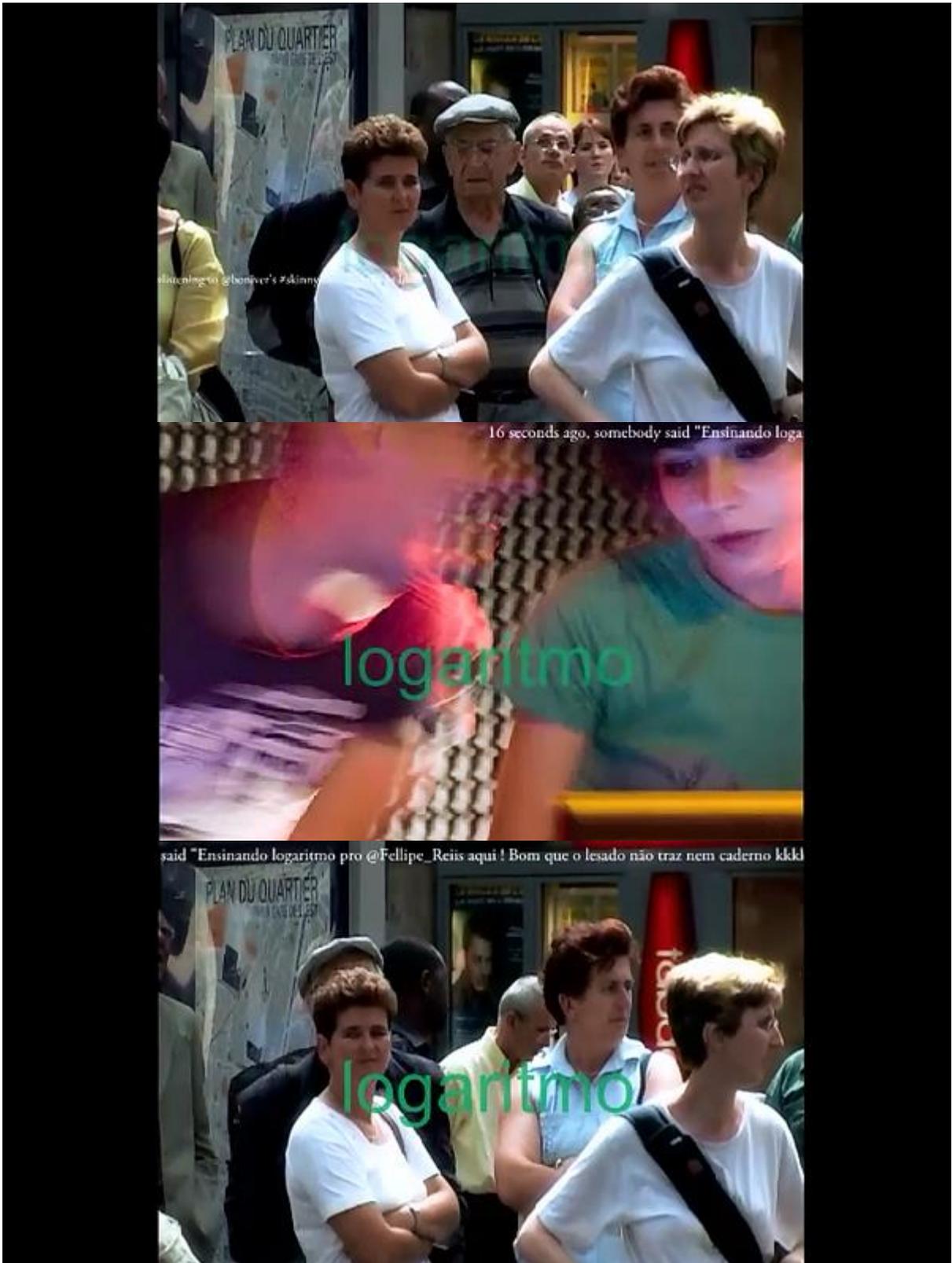
conceptos afines se encuentran en un film un poco posterior de Dziga Vertov, *El hombre de la cámara* (1928-1929) (...), que él denominaba una “sinfonía visual”, o en el proyecto precursor de Laszlo Moholy-Nagy *Dinámica de la gran ciudad* (1921-1922). Por otro lado, el tema de la urbe ya se manifiesta mucho antes, en los registros que oscilan entre el documentalismo lírico-impresionista (Strand/Sheeler, Cavalcanti), el cine social (Moholy-Nagy, Lacombe, Vigo), la ciencia-ficción (Clair, *Metrópolis* de Fritz Lang) y las premisas del cine puro (Bonet: 1994).

Pese a que *Waiting* comparte la voluntad documental de registrar los devenires urbanos contemporáneos (sobre lo cual se explayarán las **Filiaciones Postmediáticas**), existen dos diferencias significativas respecto al antecedente de las sinfonías urbanas: el cambio de ritmo y el registro de la interioridad respecto a la exterioridad urbana.

El cambio de ritmo remite a que, a diferencia de sus contrapartidas de vanguardia, *Waiting* no es una obra frenética. Los flujos textuales se deslizan por la pantalla. Las imágenes de vídeo y fotografía se encadenan. La banda sonora podría calificarse de atmosférica. La inmersión en los flujos de imágenes y textos genera una cadencia lenta, contemplativa, propia de quien debe ser paciente y esperar en una estación de tren, de quien lee un texto en pantalla, de quien revisa un álbum fotográfico.

La relación entre interioridad y exterioridad puede explicarse así: cuando los primeros directores de cine tuvieron acceso a las cámaras buscaban registrar por vez primera el mundo. La industrialización había acelerado los ritmos de funcionamiento de las urbes incipientes, o, dicho en palabras de Manuel Castells, al tiempo biológico se superponía cada vez más un tiempo burocrático acelerado, un tiempo del reloj basado en la producción masiva. La contrapartida espacial era el “espacio de lugares”: todos aquellos lugares que protagonizaban la aceleración industrial y que los cineastas se apresuraron a grabar, registrando un cúmulo de exterioridades.

La experiencia contemporánea de espacio y tiempo todavía es de lugares como la estación de tren y los sitios donde se tomaron las fotografías, pero también es la de los flujos de Twitter y Flickr que circulan por Internet. Castells denomina “espacio de flujos” y “tiempo atemporal” a estas variables de la Sociedad Red actual (Castells, 2009: 62-65), que vinculan la sinfonía urbana de Chatonsky al espacio del ordenador.



Figuras 75 a 77. La “secuencia” de Logaritmo ejemplifica la relación entre exterioridad e interioridad en la sinfonía urbana de Waiting.

Así interactúan los elementos presentes en la “secuencia” de *Logaritmo* en relación a lo exterior y lo interior:

1. La palabra destacada del tweet donde aparece *Logaritmo* conduce a la fotografía de una chica delante de un ordenador. ¿se trata de una *mise en abîme*, teniendo en cuenta que es una foto hecha con y para el ordenador?
2. La imagen de la chica con el ordenador se intercala con las mujeres de la Gare du Nord, que esperan rodeadas de señales urbanas, con el mapa del barrio y los carteles publicitarios en segundo plano, al tiempo que la luz natural se filtra mezclándose con la artificial.
3. Todo ello combinado con la banda sonora lenta e hipnótica que ha escogido el artista para situar estos flujos.

FCE 2: Las características del cine moderno (o modo de representación moderno según Noël Burch) y otras formas de contracine (Peter Wollen).

En la explicación sobre cine moderno de las **Filiaciones Cinematográficas** (Tabla 10) se indica que el modo de representación moderno presenta “ruptura con modos [de representación] anteriores”, “saltos de eje”, “ruptura de la cuarta pared”, y en definitiva “ausencia de estructura aristotélica tripartita”.

Algunos de estos rasgos pueden atribuirse a *Waiting* por cuanto incorpora polifonía narrativa, y, muy especialmente, por cuanto no ofrece relatos satisfactorios en los que el planteamiento y el nudo comporten desenlace. Al basarse en una serie de escenas intercaladas por fotos y tweets que aparecen aleatoriamente, *Waiting* rompe con las tres unidades aristotélicas: todos los “relatos” empiezan *in media res* y no tienen fin. Esta falta de clausura conecta con el *Godot* de Beckett, mencionado al comienzo de las **Filiaciones Literarias** de este Estudio de Caso:

ESTRAGON: ¿Estás seguro de que era esta noche?

VLADIMIR: ¿Qué?

ESTRAGON: Cuando debíamos esperarle.

VLADIMIR. Dijo sábado (*Pausa*). Creo.

ESTRAGON: Después del trabajo.

VLADIMIR: Debí apuntarlo. (*Registra en sus bolsillos, repletos de toda clase de porquerías*).

ESTRAGON: Pero, ¿qué sábado? Además, ¿hoy es sábado? ¿No será domingo? ¿O lunes? ¿O viernes? (...) [Beckett, (1982) 1953: 18-19].

Pero la falta de clausura resulta más evidente desde una perspectiva audiovisual, a través de las imágenes de la estación que pueblan *Waiting*¹¹⁰:



Figura 78. Captura de pantalla que ejemplifica la modernidad cinematográfica en *Waiting* como ausencia de clausura narrativa.

¹¹⁰ Se obvia en este caso que se trate de imágenes grabadas en vídeo. Lo que se destaca es que el origen de esta clase de estructura “sin clausura” es primero literario y luego cinematográfico.

El hecho de que las personas grabadas en vídeo estén esperando trenes y consultando los paneles informativos con horarios fomenta una narrativa expectante. En el cine moderno, se espera no tanto una resolución dramática como alguna forma de revelación (epifanía¹¹¹) más sutil. No obstante, *Waiting* encadena varias expectativas seguidas, cuya resolución definitiva se desconoce.

Pero *Waiting* incorpora igualmente rasgos que pueden atribuirse al cine postmoderno, esto es:

1. La alusión entendida como forma de apropiación (alusión a otras fuentes como las de las redes sociales, que debido a su aleatoriedad pueden generar imágenes variopintas y por tanto polisémicas).
2. La deglución del documental (el registro de la estación del tren se remonta a *La llegada del tren a La Ciotat* de los hermanos Lumière; a la Gare de Nord se superponen varias capas informáticas).
3. Y, en cualquier caso la heterogeneidad referencial y por tanto interpretativa derivada del carácter generativo de *Waiting* (y que en el cine postmoderno José Luis Sánchez-Noriega ha descrito a través de diversos directores con estilos variados y a menudo contradictorios¹¹²).

La multiplicidad visual de *Waiting* parece hacerse eco de las reflexiones de José Enrique Monterde¹¹³ a propósito de la modernidad cinematográfica. Si Monterde ha considerado que el cine es doblemente moderno, es decir, nace como un medio de la modernidad y configura asimismo un modo de representación moderno, ¿se puede decir lo mismo del medio o entorno digital?

¹¹¹ Véase cómo contrasta la construcción narrativa de “epifanía inexistente” con las combinaciones de “aporía” y “epifanía” que Espen Aarseth atribuyó a los cibertextos en Aarseth, 1997: 90-92.

¹¹² Véase la descripción de Sánchez-Noriega en las **Filiaciones Cinematográficas**: 75-76 (Capítulo 2).

¹¹³ Véase la argumentación de Monterde en las **Filiaciones Cinematográficas**: 72 (Capítulo 2).

Se ha observado que *The intruder* ya combina la experimentación textual de las vanguardias con la apropiación de los géneros cinematográficos y la estética y jugabilidad de arcade. Por su parte, *Lluvia sobre el mar* convierte una narración literaria en una estilización de títulos de crédito programada en Flash.

Estas obras son anteriores a *Waiting*, y sin embargo ya presentan la hibridación postmoderna que puede atribuirse a cualquier obra digital. Sin embargo, el modo de representación de por ejemplo *The intruder* (1998) es muy distinto de *Waiting* (2007).

La estética de net.art presente en *The intruder* se basa en la generación de clips cortos e imagen sintética, debido entre otros motivos a las limitaciones del ancho de banda; en cambio, *Waiting* incorpora vídeo digital y se conecta en tiempo real a redes sociales cuyos contenidos generan millones de personas.

La reflexión sobre este tránsito hacia la representación postmoderna se retomará en las **Filiaciones Postmediáticas** de este Estudio de Caso, y en las **Conclusiones** a esta investigación. El análisis de la modernidad cinematográfica de *Waiting* se puede concretar conectándolo con las reflexiones de Peter Wollen sobre el “contracine”¹¹⁴.

Como se ha explicado en las **Filiaciones Cinematográficas** del Capítulo 2, Wollen contrapone los “siete pecados capitales” del cine hollywoodense (transitividad narrativa, identificación, transparencia, diégesis única, cierre, placer y ficción) a las siete virtudes del contracine godardiano¹¹⁵, que también se perciben en *Waiting*:

¹¹⁴ Véase la referencia íntegra a Wollen en las **Filiaciones Cinematográficas**: 72-73 (Capítulo 2).

¹¹⁵ De hecho, y como se comentará en las Filiaciones Videográficas, Chatonsky ya homenajeó directamente a Godard en “1 +1 A tribute to JLG” (2004).

Rasgo del contracine de Godard	Presencia en <i>Waiting</i>
intransitividad narrativa	No hay un objeto narrativo (sino varios).
distanciamiento	El punto de vista de la cámara en la estación y los tweets y fotos privados de su contexto original generan distanciamiento.
primer plano (ausencia de transparencia)	No hay transparencia narrativa porque todas las capas de información son visibles.
múltiples diégesis	Múltiples flujos constituyen múltiples diégesis que confluyen en un solo "relato" unificado por la página de la obra.
apertura	La conexión de la obra con redes sociales implica una apertura narrativa sin fin.

Tabla 40. Comparativa entre el contracine de Godard y *Waiting*, elaboración propia basada en Wollen, 1972, y en la obra de Chatonsky.



Figura 79. La última imagen en la versión grabada de *Waiting* refleja el carácter azaroso, contracinematográfico, del relato generativo que produce.

La figura previa muestra la última imagen de la versión grabada de *Waiting*. Esta imagen de unos niños disfrazados no parecer tener relación con las imágenes anteriores, ni motivo para ser la última imagen grabada. Pero lo mismo ocurriría con la versión web: no hay razón por la que la última imagen sea la última de la secuencia excepto la aleatoriedad de la conexión de flujos.

Pero respecto al “contracine” godardiano, tampoco se puede afirmar que *Waiting* no produce ni placer ni (efecto de) realidad. La cadencia lenta de imágenes y sonidos parece inducir a cierto placer inmersivo¹¹⁶, y aunque filtrada por el ojo de la cámara y la programación enlazada a las redes sociales, la realidad es la de los viajeros de la estación y los internautas que participan en redes sociales, ajenos a *Waiting*.

Aunque tampoco podría afirmarse que *Waiting* apuesta por una ficción sin costuras. En sus reflexiones escritas, Chatonsky recalca que sus trabajos ofrecen una “ficción sin narración” (Chatonsky: 30 de octubre de 2012 y 2 de noviembre de 2012), cuyos relatos están hilvanados (en este caso, por la asociación forzada y forzosa entre textos e imágenes) y las ficciones se suscitan y elaboran en la mente de quien las contempla.

¹¹⁶ O placer de inmersión, tal y como se ha comentado a través de autoras como Janet Murray: 60 o Marie-Laure Ryan: 61 en las **Filiaciones Literarias** (Capítulo 2). El hecho de que *Waiting* sea una obra digital, pero no interactiva, facilita la tendencia al efecto inmersivo.

Filiaciones Videográficas Explícitas (FVEs)

FVE1: El videoarte biográfico tal y como lo describe Michael Rush.

FVE2: La apropiación de otros medios por parte del videoarte, según la describe Michael Rush.

Filiaciones Videográficas Implícitas (FVIs)

FVI1: Los formatos televisivos y particularmente el videoclip (con sus múltiples capas de información).

FVI2: Los videojuegos que poseen narrativas emergentes (aunque en *Waiting* no se “guardan” las distintas “partidas”, ni se puede interactuar con los flujos).

FVI3: La estética de los vjs y el live cinema (considerando que otras obras de Chatonsky, igualmente híbridas y dotadas de varias capas de información, se han pensado para exponerse presencialmente).

FVE 1: El videoarte biográfico tal y como lo describe Michael Rush.

En la clasificación histórica de diversas formas de videoarte propuesta por Michael Rush en las **Filiaciones Videográficas** del Capítulo 2, destacan las conexiones que pueden establecerse con la representación biográfica, en contraposición a expresiones de videoarte más abstracto y por ende menos vinculado a la representación identitaria individual o colectiva. En la obra de Rush, estos aspectos aparecen centrados en lo performático en el Capítulo 2 (“Video and the Conceptual Body”), y en lo narrativo en el Capítulo 3 (“Video and the Narrative”).

Las personas que transitan por la Gare du Nord son representadas a través de Chatonsky, pero quienes twitean y cuelgan fotos en Flickr utilizan las redes sociales para representarse a sí mismas. Si la crítica Rosalind Krauss (1976) popularizó la idea del videoarte como expresión narcisista, las redes sociales la extienden y colectivizan. El flujo videográfico programado en Flash que es *Waiting* se nutre de la personalidad polifónica de las redes sociales. Como explica el propio artista:

[Esta] multiplicación de las inscripciones anónimas en la superficie de la red produce un efecto estético nuevo que yo denomino la pasión de los anónimos. Porque la pérdida de los grandes relatos, la pérdida de una voz institucionalizada e institucionalizadora del narrador, la pérdida de la necesidad sintética de la ficción, no son en absoluto fenómenos negativos. Se puede extraer una emoción particular de esta factualidad extendida, al menos en términos de posibilidad. Cuando perdemos el tiempo en Facebook o Twitter, cuando nos encontramos azarosamente en una búsqueda con ciertas imágenes, con ciertos textos que son las señales de esas vidas que no conocemos, se da una experiencia única de repetición. Todo transcurre como si la conciencia de la singularidad se actualizara con el cliché en el que se atasca el relato de nuestras vidas. Es entonces, ante esa multitud de inscripciones, cuando el internauta se encuentra a solas, sumido en la dulce melancolía de todas esas vidas que no conoceremos. *Waiting* es un ensamblaje de secuencias de vídeo grabadas en la Gare du Nord de París cuando las personas esperan los trenes y miran los horarios. Por encima, se ven en tiempo real los últimos tweets publicados. Se da en los dos casos una espera extraña, pues no ocurre nada. [Se da] [l]a espera del tren y la espera de un suceso que jamás se producirá. El rostro de quienes esperan es como el de los creyentes en una iglesia, la espera [es] de otra cosa que nunca se producirá. *Peoples*, que hice con Jean-Pierre Balpe, es un generador de biografías ficticias que se traduce automáticamente en imágenes procedentes de Flickr. Así, se ilustran existencias ficticias con rastros de existencias reales. Todo transcurre como si una ficción, en este caso una máquina, soñara nuestras vidas, utilizara la materia de nuestras existencias mientras duerme (Chatonsky: 2 de noviembre de 2012).

FVE 2: La apropiación de otros medios por parte del videoarte, según la describe Michael Rush.

Otra tendencia videográfica heredada del medio cinematográfico que resulta clave en *Waiting* es la apropiación de imágenes ajenas. Este aspecto se describe históricamente en los capítulos 1 y 2 de Rush, contemporáneamente en el tercero, y con miras al futuro (imagen digitalizada, combinación de medios y formatos) en los capítulos 3 y 4.

Pero el metraje no es “encontrado” para Chatonsky, sino buscado y usurpado de dos fuentes:

1. El registro de las personas en la estación, creemos que sin que ellas lo sepan, para subirlo a Internet.
2. Y los tweets y fotos ofrecidos públicamente en Twitter y Flickr, pero pensados en el contexto de cada red social particular.

Las apropiaciones de Chatonsky pueden sintetizarse en dos vertientes generales. Por un parte, las imágenes de directores consagrados, como Godard (comentado en el subapartado anterior) y Hitchcock en *1-1* (2004) o *Vertigo@home* (2007). Por otra, las combinaciones de diversas filmaciones, o descomposiciones digitales de filmes modernos y postmodernos. Del primer tipo destacan *Readyonlymemories* (2003), *Readonlymemories II: Uninterrupted memory* (2009) o *Generique II* (2004). Del segundo, *1=1* (2004), *1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1* (2004), *Casablanca@home* (2007) o *Readonlymemories III* (2012).

En *Waiting* no se trata de retroceder para revisar la historia del cine, sino de sincronizar los flujos de comunicación mediante el soporte videográfico digital, de modo que los archivos de la historia del cine y el vídeo con los que trabaja Chatonsky se encajan con los archivos generados en tiempo real por las redes sociales.

Filiaciones Postmediáticas Explícitas (FPEs)

FPE1: La inclusión de la obra dentro del paradigma de la web 2.0.

FPE2: La inclusión de la obra dentro del flujo interconectado de datos, según la estética de la comunicación.

Filiaciones Postmediáticas Implícitas (FPIs)

FPI1: La idea de “obra de arte total”.

FPI2: Las nociones de “realidad virtual” y “realidad aumentada” (por cuanto *Waiting* combina fragmentos de realidad de la calle con la realidad de las redes sociales).

FPI3: La noción de “narrativa transmediática” (por cuanto, aunque no se utilice el término, *Waiting* forma parte de un conjunto de obras relacionadas con un mismo tema).

FPE 1: La inclusión de la obra dentro del paradigma de la web 2.0.

Al analizar *The intruder* se han comentado sus **Filiaciones Postmediáticas** en relación al net.art, así como los vínculos con la literatura digital. Estos mismos vínculos literarios hipertextuales se han detectado en *Lluvia sobre el mar*, si bien de manera particular: no ofreciendo interactividad, y generando un hipertexto respecto al conjunto de obras de Young-Hae Chang Heavy Industries.

Chatonsky bebe del net art en la medida en que ha participado de la historia del net.art (sus creaciones digitales en línea se remontan a 1994), y en que ha utilizado Flash para muchas de sus obras, *Waiting* incluida.

La literatura digital tampoco es ajena a *Waiting* porque contrapone Twitter a las imágenes de vídeo, lo que permite establecer vínculos con palabras clave de The Electronic Literature Collection como “ambiental” (*ambient*), “combinatorio” (*combinatorial*) o “generativo/arte generativo” (*generative/generative art*). La obra de

Chatonsky no enlaza con las categorías del segundo Estudio de Caso “instrumento textual” (*textual instrument*) o “película textual” (*text movie*).

Waiting es “ambiental” para quien la contempla, pero posee una naturaleza “combinatoria” y “generativa”, no es “instrumento textual” porque no se puede jugar (interactuar) con la obra, y no es una “película textual” porque el texto de *Waiting* no va “coreografiado” con música.

Pero lo más significativo de *Waiting* respecto a los análisis precedentes es su naturaleza 2.0.: la obra no existiría sin las aportaciones de múltiples internautas.

Presentado en las **Filiaciones Postmediáticas** del Capítulo 2, el término “web 2.0.” se popularizó en la conferencia homónima organizada por O’Reilly Media en San Francisco (2004) para distinguir una serie de aplicaciones y servicios web intuitivos y fáciles de usar para internautas sin conocimientos de programación.

Así, el término “web 2.0.” abarca un conjunto de productos caracterizados por facilitar la participación masiva del usuario y no restringirla a los productores tradicionales de información (esto es, a las grandes empresas de la comunicación). Las redes sociales, las plataformas de blogging como Blogger y Wordpress y los servicios de almacenamiento como Youtube o Vimeo serían productos de esta web 2.0.

En este sentido, y aunque en *Waiting* también son relevantes palabras clave de la Electronic Literature Collection previas a la web 2.0. como “Flash” o “vídeo”, la noción de “web 2.0.” refuerza el sentido de términos como “textos apropiados” (*appropriated texts*; mash-up; “memoria” (*memoir*) y “lugar” (*place*):

Palabras clave ELC (vols. 1 y 2)	Definición de la palabra clave	Conexión con <i>Waiting</i>
textos apropiados	Véase la Tabla 32	<p>Son textos apropiados los tweets y fotos de Flickr en <i>Waiting</i>, que adoptan nuevos sentidos al combinarse. El vídeo cambia de significado al superponerse a los tweets y fotos.</p> <p>Se entiende por tanto como “textos apropiados” el conjunto de significantes o fuentes que aparecen en <i>Waiting</i>.</p>
mash-up	<p>Obras como las de los artistas sonoros que se apropian de múltiples canciones para crear una canción totalmente nueva, o de artistas visuales que manipulan (<i>detourne</i>) elementos de distintas imágenes para crear una nueva imagen cuyos significados no están previstos en las originales.</p> <p>Los mash-ups de literatura digital suelen implicar el uso de estándares de Internet, como páginas de redes sociales, para crear contenidos propios, o incluso de una API (interfaz de programación de aplicaciones) que permite incluir contenidos de distintos entornos de software.</p>	<p><i>Waiting</i> demuestra que el mash-up no está restringido a las obras literarias digitales.</p> <p>En sus blogs, Chatonsky utiliza explícitamente el término mash-up para explicar sus obras.</p>

memoria	<p>Por analogía con lo impreso, una obra que se basa en y pretende transmitir la experiencia de una persona individual.</p>	<p><i>Waiting</i> juega con el término “memoria” estrechamente vinculado al término “colaboración” (<i>collaboration</i>), esto es: “Una obra creada por más de una persona”.</p> <p>Chatonsky se apodera de las memorias de los que están en la estación, así como de quienes las acumulan y exhiben¹¹⁷ a través de redes sociales como Twitter y Flickr, otorgándoles un sentido colectivo.</p>
lugar	<p>El lugar se replantea de múltiples maneras en las obras digitales.</p> <p>Surgen múltiples cuestiones de desplazamiento, diáspora, ubicación vía satélite, ciberubicación y geolocalización debido a la naturaleza de la experiencia en red y en línea.</p> <p>Algunas de las obras que tratan con la cuestión del lugar remiten al movimiento situacionista del siglo xx.</p>	<p><i>Waiting</i> se sitúa a mitad de camino entre las prácticas analógicas que cuestionan las nociones fijas y establecidas de espacio y el término “locativo” (<i>locative</i>) en ELC, que “remite a obras que utilizan tecnologías locativas, como el GPS, un sistema de navegación vía satélite o los RFIDs identificadores de radiofrecuencia como parte de su proceso”.</p> <p><i>Waiting</i> no controla a los pasajeros de la estación de tren sino a través del registro de la cámara, pero llama la atención sobre el “no lugar” Augé [(1992) 1998]) de la estación de tren para conectarlo con los “no lugares” de las redes sociales.</p> <p>La combinación de fuentes diversas “desubica” la experiencia contemplativa de <i>Waiting</i>: los referentes espaciales se mezclan y sitúan a horcajadas entre el entorno físico y el virtual.</p>

Tabla 41. Palabras clave de los dos volúmenes de *The Electronic Literature Collection* que conectan con *Waiting*, elaboración propia a partir de *The Electronic Literature Collection* volúmenes 1, 2006 y 2, 2011.

¹¹⁷ Recordemos asimismo que además del término literario “memorias”, en francés e inglés *mémoire* o *memory* puede traducirse como “memoria”, pero también como “recuerdo”.

FPE 2: La inclusión de la obra dentro del flujo interconectado de datos, según la estética de la comunicación

En los apartados anteriores de este tercer Estudio de Caso se ha enfatizado la importancia que tiene el término “flujo” en la teoría y la praxis de Gregory Chatonsky. *Flußgeist* son varias de sus obras, incluida *Waiting*. *Flux* es el nombre de su blog actual, y muchas de las entradas que ha escrito, tanto del blog actual como del pasado (*Fragments*), se guardan bajo la etiqueta “flux”.

De manera específica, el artista ha teorizado respecto a cómo interpreta los flujos de información en sus obras, distinguiendo tres vertientes:

Forma de flujo	Características
aflujo	desbordamiento de información propio de los ordenadores conectados, donde sitúa <i>Waiting</i>
reflujo	retorno de información significativa sometida a la contingencia de la digitalización (es decir, al lenguaje de unos y ceros)
influjo	entendido como “ficción sin narración”, donde la dominación temporal del cine deviene espacial

Tabla 42. Tipos de flujo de información según Chatonsky, 2 de noviembre de 2012.

En el periodo pionero del Arte Digital (1994-1999), la tendencia al flujo coexistía con la tendencia a la fragmentación de la imagen. O dicho en palabras de otros autores: los elementos del par “ciberdrama” e “hipertexto” (Janet Murray)¹¹⁸ o el par “espacio navegable” y “base de datos” (Lev Manovich)¹¹⁹ se presentaban en paralelo.

¹¹⁸ Véase las explicaciones relacionadas en las **Filiaciones Literarias**: 60 (Capítulo 2).

¹¹⁹ Véase las explicaciones relacionadas en las **Filiaciones Cinematográficas**: 92 (Capítulo 2).

Respecto a la primera tendencia, u obras más próximas al flujo, del **Anexo** a investigación se pueden resaltar *Vibration* de Vadim Bernard, *Stop Motion Studies* de David Crawford (ambas de 2001) o *Audiences* (Takuji Kogo/A CANDY FACTORY PROJECT, 2003 -2006).

Respecto a la segunda tendencia, u obras más próximas a la fragmentación, se pueden señalar *Nosotras, las putas*, de Ricardo Iglesias (2000), *Time [Re]sequenced, Networked cinema* (Cyril Tsiboulski) (2004) o *The battle of Algiers* (2006).

Pero las tendencias al flujo y la fragmentación han tendido a desdibujarse en la representación narrativa digital. Tres ejemplos se pueden destacar en este sentido:

Obra Narrativa Digital del Anexo	Comparación con <i>Waiting</i>
<i>Filmscape</i> (Nicolas Clauss, 2002)	<i>Filmscape</i> conserva la convención del marco cinematográfico definido, así como de la fotografía sepia, pero permite navegar dentro de las imágenes presentadas.
<i>Template movies</i> (Thompson & Craighead, 2004)	<i>Template movies</i> son filmes de baja resolución realizados con datos apropiados en tiempo real de la w269orld wide web, recurriendo a las omnipresentes cámaras de seguridad que reproducen la estética de fragmentación o base de datos (de imágenes).
<i>Flickeur. Every picture tells a story</i> (Mario Klingemann, 2006)	<i>Flickeur</i> ofrece una secuencia aleatoria de imágenes extraídas de Flickr a modo de flujo de conciencia, pero con fotogramas difuminados y programados para saltar y moverse. <i>Waiting</i> está constituida por una serie de flujos a la vez que, por su herencia cinematográfica y videográfica, mantiene la fragmentación de diversas fuentes. No obstante, es la idea de “flujo” la que la domina formal y discursivamente.

Tabla 43. Obras Narrativas Digitales comparables con *Waiting* en términos de flujo y fragmentación.

Así, *Waiting* conecta con la interpretación estética de la comunicación propuesta por Fred Forest. Como argumentó Forest en su manifiesto:

(...)

[Los artistas deben contribuir] a un arte de la comunicación que irrigue las redes de flujos de datos del imaginario. El artista de la comunicación utiliza el teléfono, el vídeo, el telex, el ordenador, la fotocopidora, la radio, la televisión... No se contenta con utilizar uno solo, por separado: los organiza en sistemas y dispositivos. (...) El [artista] organiza configuraciones dadas, redes más o menos complejas en las que sitúa medios de emisión, medios de recepción multimedia que organiza en sistemas interactivos. El [artista] anima esos sistemas. El artista de la comunicación se convierte en una especie de arquitecto de informaciones (...)

(...)

Lo esencial ahora es estar “ramificado”, o dicho de otro modo “conectado”, “conmutado”. Conmutado a la red para sentirse en comunidad con los demás. Con la estética de la comunicación, entramos de manera irreversible en la era de la modulación, la era de la organización de los intercambios y las redes, la era de la relación, la era de la caricia electromagnética. Toda creación actual fomenta la creatividad al nivel de las estructuras de la comunicación y su formación antes de hacerlo al nivel de sus contenidos intrínsecos.

(...)

Lo que el artista de la comunicación pretende expresar con sus acciones es que estamos situados en el centro de un proceso global de información y que su funcionamiento complejo sitúa al individuo en una posición inédita donde se ve obligado a descubrir e inventar nuevas formas de regulación con su medio. El objetivo de los artistas de la comunicación no es el de producir significaciones a un primer nivel, sino más bien el de hacer que tomemos conciencia de cómo la práctica generalizada de la comunicación acaba interpelando al conjunto de nuestro sistema sensible. Cómo esa evolución sitúa los datos de la “sensibilidad moderna” en el límite de nuestras percepciones y de nuevas “formas de sentir”, abriendo así nuevas vías estéticas [Forest, (1983) 2000].

EC3) Resumen de las Filiaciones de Waiting

IC 44

En el análisis de *Waiting*, creada en 2007 por el francés Gregory Chatonsky combinando redes sociales captadas en tiempo real con imágenes de vídeo en Flash, se han contextualizado las diversas formas de acceso actual a la obra a través de la página del artista o de Vimeo, y se ha especificado donde se ha expuesto la obra (sola o acompañada) en relación a la noción de *Flußgeist*.

IC 45

En *Waiting* se han detectado las siguientes **Filiaciones Explícitas**:

1. **Filiaciones Literarias:** *Waiting* se vincula a la poesía visual vanguardista a través de operaciones como el readymade y figuras como la ékfrasis, y al modernismo anglosajón mediante la polifonía narrativa que articula la combinación de vídeo, tweets, fotos de Flickr y programación en Flash.
2. **Filiaciones Cinematográficas:** *Waiting* se relaciona con el montaje y temática de las “sinfonías urbanas” del cine vanguardista de 1920, así como con la estética moderna tendiente a la postmoderna, aglutinada en torno a las narrativas sin epifanía ni fin, y a su versión alternativa mediante el contracine que Peter Wollen atribuyó al cineasta Jean-Luc Godard.
3. **Filiaciones Videográficas:** *Waiting* conecta con la vertiente biográfica de la narrativa (que proliferó en el primer videoarte), así como con las formas de apropiacionismo mediante el uso y explotación de tweets y fotos ajenos al artista.
4. **Filiaciones Postmediáticas:** *Waiting* concentra los vínculos digitales en la web 2.0, basada en vídeo tanto como en contenidos de redes sociales, y el flujo basado en las teorizaciones del propio Chatonsky y de la estética de la comunicación (Fred Forest). Los términos “textos apropiados”, “mash-up”, “memoria” y “lugar” escogidos de The Electronic Literature Collection, y obras seleccionadas del **Anexo** de investigación como *Stop Motion Studies* (David Crawford) o *Vibration* (Vadim Bernard) dan cuenta de ambas facetas.

IC 46

Asimismo, en *Waiting* se han comentado diversas **Filiaciones Implícitas**:

1. **Filiaciones Literarias:** la multilinealidad y la no linealidad; la experimentación literaria del Nouveau Roman y el cut-up (Burroughs); la lexia (Barthes); la experimentación literario-matemática del grupo OULIPO y la literatura digital pionera; las nociones de hipertexto (Landow), cibertexto (Aarseth, Ryan) o ciberdrama (Laurel, Murray); y los análisis de literatura y código de Belén Gache (*Escrituras nómades*) y Florian Cramer (*Words made flesh*).
2. **Filiaciones Cinematográficas:** la fenomenología y arbitrariedad del cinematógrafo (Doane); el cine expandido (Youngblood); el cine experimental de las vanguardias más figurativo (dadaísmo), el cine americano postsurrealista, el situacionismo y el letrismo según Eugeni Bonet; las formas de narrativa audiovisual experimental rizomática y futura (Weibel, Future Cinema); la manipulación de la estructura y la trama y la imagen quebrada en el film no lineal (Aitken); la teoría de la base de datos y el espacio navegable (Manovich), y las teorías narrativas cismáticas y modulares (Cameron).
3. **Filiaciones Videográficas:** los lenguajes de la televisión y el videoclip; las narrativas emergentes en los videojuegos; los vjs y el live cinema.
4. **Filiaciones Postmediáticas:** las nociones de “obra de arte total”, “realidad virtual”, “realidad aumentada” y “narrativa transmediática”.

IC 47

Aparte de las referencias descritas en el Capítulo 2 de **Filiaciones Narrativas**, este **Estudio de Caso** se ha basado muy especialmente en los desarrollos teóricos en los dos blogs de Gregory Chatonsky, sobre todo respecto a los conceptos de flujo o *Flußgeist* (dividido en aflujo, influjo y reflujo) y a las teorizaciones que remiten directamente a la obra *Waiting* en sí.

IC 48

Mientras que en *The intruder* se han ofrecido capturas de pantalla de cada juego y en *Lluvia sobre el mar* las capturas se han concentrado en pares en el apartado literario, en el presente análisis se han combinado imágenes de variaciones de *Waiting* para explicar el **Acceso a la obra** con “secuencias” significativas de tres pantallas que ejemplificaran los aspectos más relevantes de las **Filiaciones Literarias** y las **Filiaciones Cinematográficas**. Para no caer en imágenes reiterativas, estas capturas se han obviado en las **Filiaciones Videográficas** y las **Filiaciones Postmediáticas**.

4. CONCLUSIONES

Para presentar las conclusiones (C) de esta investigación retomaremos los ejes de análisis y las preguntas de investigación (PIs) presentadas en la **Introducción**. Recordemos también que estas preguntas fueron formuladas por vez primera en una investigación anterior (Herrera, 2009: 58-59), antesala de la actual.

4.1. Eje de las Filiaciones Narrativas

Pregunta: *¿Qué nivel de detalle debe alcanzar una investigación solvente para identificar las principales Filiaciones Literarias y Audiovisuales de las Narrativas Digitales?*

C1: El nivel de detalle en lo que a identificación y descripción de **Filiaciones Narrativas** respecta viene determinado por dos factores:

1. A nivel general, por las limitaciones formales de una tesis doctoral. Se espera que el doctorando realice una investigación original que tenga continuidad tanto con futuras líneas de investigación personales como con proyectos y líneas de investigación de la institución que acoge su tesis, o de otras instituciones relacionadas con sus áreas de interés.

En este sentido, y considerando la originalidad que supone describir los antecedentes de las Obras Narrativas Digitales como Filiaciones en los ámbitos literario, audiovisual y postmediático, se entiende que esta identificación y descripción constituye una primera aproximación a y prospección de un tema de alcance y extensión mucho más amplios en investigaciones futuras.

2. A nivel particular, hay que tener en cuenta que los siguientes aspectos: el doble marco teórico de esta investigación; el enfoque genealógico desde un punto de vista teórico y metodológico, y, en definitiva, los modos en que se han escogido los referentes de Filiaciones Narrativas.

En primer lugar, y tal y como se ha descrito en el apartado correspondiente de la **Introducción** (Capítulo 1), esta investigación ha adoptado un doble Marco Teórico

de Comunicación y Arte concentrado en los aspectos más históricos, estéticos y narrativos de ambas áreas de conocimiento, enfatizadas respectivamente a través de dos conceptos: el de “Sociedad Red” acuñado por Manuel Castells, y la noción “Mundo del Arte Digital” basada en el concepto “Mundo del Arte”, desarrollado por la Teoría Institucional del Arte Contemporáneo.

Asimismo, para entender el nivel de detalle de las **Filiaciones Narrativas**, considérese relevante el haber escogido un enfoque genealógico para situar los principales referentes literarios, audiovisuales (y postmediáticos) de las Obras Narrativas Digitales.

Este enfoque se ha basado en la difusión, en los ámbitos de las ciencias sociales y las humanidades, de dos filósofos pioneros en el estudio genealógico de la cultura (Friedrich Nietzsche y Michel Foucault), lo que ha implicado la descripción de las Filiaciones Narrativas según una doble vía: la de los ascendentes directos y la de los ascendentes indirectos.

Así, la elección de referentes establecida en las **Filiaciones Narrativas** (Capítulo 2) se ha basado en una extensa y profunda revisión bibliográfica donde se ha escogido a los teóricos y creadores más citados y reflexionados, así como sus respectivas obras y teorías. Es decir, se ha adoptado una perspectiva tanto cuantitativa (frecuencia de aparición) como cualitativa (relevancia de las aportaciones) respecto a los referentes a citar.

Pregunta: *¿Qué autores y obras deben considerarse y cuáles resultan menores o redundantes?*

C2: De nuevo para responder a esta pregunta hay que remitirse a las limitaciones espaciales y de alcance de una tesis doctoral que constituye el inicio de una carrera investigadora, sin dejar de señalar que la revisión bibliográfica ha procurado evitar un enfoque exclusivamente cuantitativo y acumulativo por lo que respecta al valor de las fuentes escogidas. Esto es, el doble Marco Teórico de la Comunicación y Arte permite no solo localizar a los teóricos y creadores más citados, sino también a aquellos que

destacan por la originalidad y particularidad de sus contribuciones en relación a las **Filiaciones Narrativas**.

Por ejemplo, en las **Filiaciones Literarias** que se exponen en el Capítulo 2, tan relevante ha resultado poner de manifiesto las investigaciones sobre hipertexto (Theodore Nelson), cibertexto (Espen Aarseth) o ciberdrama (Janet Murray), como destacar las investigaciones sobre literatura digital en términos matemáticos e informáticos que llevó a cabo el investigador alemán Florian Cramer becado por el instituto de arte y diseño Piet Zwart.

Ejemplos de ambas clases (de carácter más académico o más artístico, más institucional o más independiente) se repiten a lo largo de la descripción de las Filiaciones Narrativas, lo que permite recalcar el carácter novedoso del primer objetivo de investigación vinculado a un doble Marco Teórico comunicativo y artístico.

Para validar la relevancia de las diversas Filiaciones en cada Caso de Estudio escogido y responder así al segundo objetivo de investigación, se ha optado por un sistema de valoración que no pretende restar importancia al conjunto de Filiaciones descritas en el Capítulo 2, pero sí calibrarlas respecto a dos niveles: las **Filiaciones Detectadas** en los distintos Casos de Estudio se han considerado **Explícitas** o **Implícitas**.

Pregunta: *¿Cómo se distingue entre Filiaciones Literarias y Audiovisuales considerando el contexto postmediático actual?*

C3: Desde el punto de vista comunicativo hemos pasado de un modelo de Sociedad Industrial (siglo xx) a un modelo de Sociedad Red (siglo xxi). Es en el modelo de Sociedad Industrial donde se ha situado el grueso de las **Filiaciones Narrativas** (Capítulo 2). Es en el modelo de Sociedad Red donde, tras hacer una selección basada en un **Sistema de Análisis genealógico de Obras Narrativas Digitales** (Capítulo 3.1.) se han situado los tres **Estudios de Caso** (Capítulo 3.2.).

Así, el alcance temporal de esta investigación ha permitido seguir distinguiendo entre diversos lenguajes artísticos y por lo tanto entre diversas Filiaciones (Literarias,

Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas). Como estas mismas Filiaciones se han contrastado con las tres Obras Narrativas Digitales escogidas como Casos de Estudio, las distinciones entre Filiaciones Literarias y Audiovisuales (Cinematográficas, Videográficas) se han podido mantener en el Capítulo 3.2. con una perspectiva genealógica, sin necesidad de obviar el contexto postmediático actual.

4.2. Eje del Sistema de análisis

Pregunta: *¿Qué criterios cabe adoptar para la selección de obras digitales?*

C4: Para la selección de Obras Narrativas Digitales era necesario recurrir a repertorios que garantizaran criterios externos a los de la autora de esta investigación. Por lo tanto, ha sido necesario identificar y filtrar los principales Recursos internacionales existentes en materia de Arte Digital, dentro del Mundo del Arte Digital.

Estos Recursos se dividen en tres categorías:

- c. Muestras (galerías y exposiciones virtuales)
- d. Publicaciones (revistas y libros de Arte Digital)
- e. Repositorios (archivos y bases de datos con Obras Digitales)

El vaciado de estos Recursos mediante fundamentos de Arquitecturas de la Información relativos a esquemas y estructuras de organización, sistemas de etiquetado y lenguajes documentales, ha permitido la triangulación necesaria para seleccionar una muestra o Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales del que extraer tres Casos de Estudio legitimados por un doble criterio:

1. Criterio de legitimación externa: identificación de los distintos lenguajes artísticos o Filiaciones Narrativas.
2. Criterio de legitimación interna: vinculación con el Mundo del Arte Digital.

Pregunta: *¿Cómo se articula el análisis para poner de manifiesto posibles vínculos temáticos y estructurales entre las Obras Narrativas Digitales escogidas y las Filiaciones Literarias y Audiovisuales estudiadas?*

C5: A partir de una ficha técnica inicial donde se presenta el título de la obra, sus autores, su nacionalidad, el año de producción, las principales tecnologías o herramientas utilizadas y la URL (o URLs) de acceso hemos propuesto un análisis en cinco partes para revelar los vínculos temáticos y estructurales entre los Casos de Estudio escogidos y sus Filiaciones:

1. Explicación sobre el **Contexto de producción de la obra**.
2. Explicación sobre la forma o formas de **Acceso a la obra**.
3. Explicación sobre los **Antecedentes de exhibición y difusión de la obra**.
4. Explicación sobre las **Filiaciones Detectadas** en la obra, atendiendo a dos niveles, **Filiaciones Explícitas** y **Filiaciones Implícitas**, y a las vertientes descritas en el Capítulo 2: Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas.
5. Resumen de las **Filiaciones Detectadas**.

Pregunta: *¿Qué conclusiones pueden extraerse de la descripción de las principales Filiaciones Narrativas en relación a cuáles son los antecedentes clave de las Obras Narrativas Digitales?*

C6: El doble Marco Teórico comunicativo y artístico de esta investigación, situado entre la Comunicación de Masas y el Arte Contemporáneo (Sociedad Industrial, Mundo del Arte), y la Comunicación Digital y el Arte Digital (Sociedad Red, Mundo del Arte Digital), en combinación con el enfoque genealógico (Nietzsche, Foucault), determina los tipos de **Filiaciones Narrativas** detectadas en las Obras Narrativas Digitales. Por este motivo, algunas de las conclusiones que pueden extraerse son:

1. Desde el punto de vista del contenido, las vanguardias históricas han tenido un peso fundamental como antecedentes de la Narrativa Digital en todos los ámbitos: literario, cinematográfico, y como derivados de ambos, videográfico y postmediático.

Es decir, que para entender la Obra narrativa Digital tal y como esta investigación la define, tanto peso tienen por ejemplo las teorías sobre poesía visual de Joaquim Molas y Enric Bou (**Filiaciones Literarias**) como las de Eugeni Bonet acerca del cine de las vanguardias (**Filiaciones Cinematográficas**).

2. No obstante, el análisis de la narrativa experimental vanguardista se ha complementado necesariamente con el de las estructuras hegemónicas del discurso literario y audiovisual, en las que no se detecta la coherencia (u homogeneidad) estructural y temática absoluta que en un principio podría esperarse y atribuírsele.

El análisis del cine moderno que se ha planteado en las **Filiaciones Cinematográficas** ejemplifica cómo se puede articular un discurso no enteramente aristotélico desde el sistema institucional y comercial del cine. Las formas periféricas de imagen videográfica como el videoclip televisivo o el videojuego retratan esas mismas desviaciones más próximas a la narrativa artística que al mainstream masivo.

3. Los desarrollos teóricos y prácticos pioneros en materia de informática creativa (hipertexto, primeros videojuegos, cine expandido), que se remontan a la década de 1960, permean el resto de Filiaciones hasta la consolidación actual de las **Filiaciones Postmediáticas**.

Aunque la informática casera no penetró hasta la década de 1980, los lenguajes artísticos preexistentes se vieron afectados por los temas y estructuras propios del ordenador, lo cual permite de nuevo establecer vínculos relevantes con la experimentación vanguardista, considerando posibles vínculos entre informática y (neo)vanguardia.

4. En todos los sentidos previos, las Filiaciones de las Obras Narrativas Digitales ni se basan solamente en quebrar la estructura aristotélica ni en hacerlo en relación al contenido. Algunas obras son lineales y sin embargo no convencionales por lo que respecta al punto de vista o a la incorporación de flujos de conciencia. Otras obras no son lineales, pero no presentan diversas tramas ni juegan con la perspectiva de los personajes. No existe una respuesta única, estructural o argumental, para determinar qué es una filiación de una Obra Narrativa Digital.

4.3. Respecto al conjunto de la investigación

Pregunta: *¿Qué conclusiones pueden extraerse del Sistema de Análisis basado en la selección de Obras Narrativas Digitales en contraste con sus posibles Filiaciones Narrativas Literarias y Audiovisuales como modo de conectar el pasado y el presente de la narración no aristotélica?*

C7: El **Sistema de Análisis** (Capítulo 3.1.) diseñado para realizar la selección de Obras Narrativas Digitales revela la dispersión de Recursos históricos del Mundo del Arte Digital en lo que a Arte Digital en general y Narrativa Digital en particular se refiere.

La necesidad de recurrir tanto a Recursos en línea como fuera de línea, así como de adoptar un análisis basado en los fundamentos de Arquitectura de la Información que revela disparidad en los esquemas de organización, las estructuras de organización y los términos de indización de contenidos (es decir, de las obras consultadas), parece indicar que aún no existe una bibliografía consolidada que facilite el trazado de una genealogía del Arte Digital en general y de la Narrativa Digital en particular.

El análisis de la Arquitectura de la Información de estos Recursos se ha puesto al servicio exclusivo de listar un Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales paradigmáticas de entre las que escoger tres Casos de Estudio a los que aplicar un análisis genealógico y convertir así en **Estudios de Caso** (Capítulo 3.2.).

Sin embargo, puede extraerse información no genealógica tanto de los Recursos elegidos para seleccionar las 100 Obras Narrativas Digitales como del Corpus en sí, que apunta hacia otros aspectos significativos, a saber:

- a.** La cantidad y calidad de archivos, bases de datos y galerías virtuales en línea de Arte Digital en general y de Narrativa Digital en particular.
- b.** La cantidad y calidad de publicaciones en papel de Arte Digital en general y de Narrativa Digital en particular.
- c.** El contexto de las Obras Narrativas Digitales en galerías virtuales. ¿Con qué otras obras coexisten o se relacionan en esas galerías o exposiciones en línea?
- d.** La preeminencia de etiquetas relacionadas con lenguajes artísticos preexistentes (“cine”, “vídeo”, etc.) en obras que se han considerado “narrativas digitales”.
- e.** La preeminencia de etiquetas relacionadas con la interactividad en obras que se han considerado “narrativas digitales”.
- f.** La preeminencia de unos u otros programas o tecnologías (por ejemplo “Flash”) en obras que se han considerado “narrativas digitales”.

Los puntos indicados previamente sugieren que los datos aportados por los Recursos analizados y el Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales podrían revelarse valiosos para extraer información cuantitativa y cualitativa sobre el Arte Digital en general y la Narrativa Digital en particular, en el periodo comprendido entre 1994 y 2011.

Estos puntos sugieren asimismo la posibilidad de representar los aprendizajes obtenidos respecto a la calidad y cantidad de los Recursos de Arte Digital y a la existencia o ausencia de determinadas etiquetas en Obras Narrativas Digitales no solo mediante explicaciones textuales (a través de publicaciones científicas), sino también mediante infografías y visualizaciones.

Pregunta: *¿Se pueden extrapolar las Filiaciones Narrativas descritas en esta tesis a objetos comunicativos que, a diferencia de las obras seleccionadas, no sean artísticos?*

C8: Las **Filiaciones Narrativas** han dado cuenta, a través de diversos teóricos y artistas y sus respectivas obras y teorías, de la existencia de producciones comerciales que participan de uno o varios tipos de cuestionamiento aristotélico.

La **Identificación y descripción de Filiaciones Narrativas** para objetos comunicativos y no para obras artísticas como ha desarrollado esta investigación resultaría posible en la medida en que el Marco Teórico comunicativo de esta investigación se alimenta de una triple perspectiva histórica, estética y narrativa, es decir, que puede obviar el carácter artístico del objeto de estudio.

El análisis de objetos comunicativos significaría renunciar al enfoque artístico del Mundo del Arte y concentrarse en la perspectiva de la producción industrial editorial, cinematográfica, videográfica o postmediática de la Comunicación de Masas y la Comunicación Digital.

Esta perspectiva parece ejemplificarse en la mención que de la “narrativa transmediática” se ha hecho en las **Filiaciones Postmediáticas**. El análisis transmediático se concentra actualmente en universos narrativos (semiótica) y en generación de productos derivados (economía cultural, marketing). Un enfoque genealógico permitiría situar estos universos narrativos y estos productos derivados respecto a una serie de obras y teorías específicas.

Dicho en otras palabras, para el estudio y diseño de producciones transmedia, el énfasis en las **Filiaciones Narrativas** contribuiría a generar historia, contexto y nuevas ideas (o ideas renovadas) respecto a tales producciones.

Pregunta: *¿Se puede extrapolar el sistema de análisis de Obras Narrativas Digitales a objetos comunicativos que, a diferencia de las obras seleccionadas, no sean artísticos?*

C9: No parece haber ningún motivo de peso para que el esquema de Ficha técnica más Contexto de producción, Acceso a la obra, Antecedentes de exhibición y difusión, Filiaciones Detectadas y Resumen de las Filiaciones no pudiera adaptarse y aplicarse a objetos comunicativos como los que ejemplifica la producción transmediática.

De hecho, puede considerarse que el análisis de las **Filiaciones Detectadas** no es sino una actualización y concreción del análisis cualitativo, hermenéutico, al que tradicionalmente se someten las producciones literarias, cinematográficas y videográficas.

Particularmente en lo que a las producciones transmediáticas se refiere, y contribuyendo a la tradición de base semiótica, un análisis genealógico debería reforzarse con el desarrollo de las principales nociones narratológicas que se han presentado en las **Consideraciones preliminares en torno a la Narrativa** del Capítulo 2.

Asimismo, la especulación sobre la capacidad de adaptar el sistema de análisis genealógico a los objetos comunicativos no tendría por qué circunscribirse a los productos de ficción o universos narrativos de la narrativa transmediática.

Desde el punto de vista de los cibermedios (Díaz Noci et al; 2003), se podría proponer una investigación histórica que subsumiera el punto de **Antecedentes de exhibición y difusión** a las **Filiaciones Detectadas**, de manera que a los antecedentes teóricos del cibermedio elegido como Caso de Estudio se sumaran otros medios o cibermedios con los que se establecer paralelismos temáticos o formales. Este tipo de análisis podrían reforzarse con las contribuciones de la historiografía periodística, la semiótica visual y la narratología de noticias que pudieran considerarse pertinentes dentro de las Teorías de la Comunicación de Masas y Digital.

Pregunta: *Así, ¿se puede suponer, a partir de las propuestas de extrapolación de las dos últimas preguntas, que la Narrativa Digital constituye una consagración de la Narrativa Literaria y Audiovisual no aristotélica que constituirá la norma y no la excepción en las expresiones narrativas futuras?*

C10: Considerando las muestras proporcionadas por las Filiaciones Literarias, Cinematográficas, Videográficas y Postmediáticas descritas, los Recursos analizados, las 100 Obras Narrativas Digitales propuestas y los tres Casos de Estudio examinados, resulta difícil extrapolar directamente los resultados obtenidos al conjunto de la producción comercial y artística digital actual que presenta elementos narrativos.

No obstante, la variedad y cantidad de antecedentes aportados en las **Filiaciones Narrativas**, los desafíos pendientes que plantean los Recursos del Mundo del Arte Digital y el Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales, los aprendizajes en materia de **Filiaciones Narrativas Explícitas e Implícitas** a partir de los tres **Estudios de Caso** y los planteamientos de extrapolación no artística que acaban de ofrecerse parecen indicar que la Narrativa Literaria y Audiovisual no aristotélica propia de la Sociedad Red y el Mundo del Arte Digital ha dejado de circunscribirse al ámbito minoritario, experimental y no convencional, para pasar a formar parte de las estructuras y discursos que articulan las expresiones narrativas presentes y probablemente las futuras.

En connivencia con campos teórico-prácticos emergentes como las Humanidades Digitales o el Diseño de Interacción, así como con la Comunicación y Documentación Digital (interactiva o no), esta investigación también se plantea como un primer paso para el análisis de las narrativas o conjunto de narraciones contemporáneas desde una perspectiva cultural no solo específica a obras artísticas, que dé cuenta de estos cambios epistemológicos y que logre detectar y proyectar las formas y discursos de las Narrativas Digitales futuras desde una perspectiva de análisis interpretativo-crítica.

5. BIBLIOGRAFÍA/ FUENTES

Para enlazar con el sistema de citación parentético utilizado a lo largo de la investigación, se indican las referencias bibliográficas por orden alfabético, indicando a continuación el tipo de documento consultado.

Las referencias en línea incluyen la última fecha de actualización conocida. Todas las referencias en línea se han revisado por última vez el 10/02/2014.

MONOGRAFÍA (M)

CAPÍTULO DE MONOGRAFÍA (CM)

PUBLICACIÓN PERIÓDICA (PP)

PARTES DE PUBLICACIÓN PERIÓDICA (PPP)

OTRA REFERENCIA EN LÍNEA (OL)

A Mínima. Oviedo/ Barcelona: Espacio Publicaciones + Trascorrales Ediciones de diseño, 2008. (PP)

Aarseth, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. (M)

Alberich, J. *Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética*. Barcelona: UOC, 2007. (M)

Alberich, J. et al. *Comprender los media en la sociedad de la información*. Barcelona: UOC, 2012. (M)

Alcoz, A. *Visionary film. Avant-garde cinema/ experimental film*.

<http://www.visionaryfilm.net/>, 2013. (OL)

--. *Unvisionary clip*. <http://unvisionary-clip.blogspot.com.es/>, 2009. (OL)

Alsina, P. *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: UOC, 2007. (M)

Altman, R. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000. (M)

- Aranda, D; et alt. *Fanáticos: la cultura fan*. Barcelona: UOC, 2013. (M)
- Aranda, D; et alt. *Puntos de vista: una mirada poliédrica a la historia del cine*. Barcelona: UOC, 2009. (M)
- Archée. *Revue d'art en ligne: arts médiatiques et cyberculture*. <http://www.archee.qc.ca/>, mayo 2013. (PP)
- Archivos de la Filmoteca, 71. <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos>, 2013. (PP)
- Argote. J. I. *Net.art. Arte en la red*. <http://encina.pntic.mec.es/~jarv0000/index.htm>, 2008. (OL)
- Aristóteles. *Poética*. Madrid: Gredos, 1974. (M)
- Artaud, A. *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa, 1986. (M)
- Artfutura. *Artfutura*. <http://www.artfutura.org>, 2013. (OL)
- Artnodes. *Journal on art, science and technology*, 12. <http://artnodes.uoc.edu/artnodes/>, 2012. (PP)
- Aston, J; et alt. *I-Docs- interrogating the field of interactive documentary*. <http://i-docs.org/>, 2013. (OL)
- Augé, M. *Los "no lugares" espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1998. (M)
- Aumont, J. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1985. (M)
- Baigorri, L. *Vídeo: primera etapa: el vídeo en el contexto social y artístico de los años 60-70*. Madrid: Brumaria, 2007. (M)
- Baigorri, L; et alt. *Homo Ludens Ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego. Homo Ludens Ludens/ Playware/ Gameworld*. Gijón: Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008. (M)

Baigorri, L; et alt. *Net.at: prácticas estéticas y políticas en la red*. Madrid: Brumaria, 2006. (M)

Bal, M. *Narratology: introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009. (M)

Balló, J; et alt. *La llavor immortal: els arguments universals en el cinema*. Barcelona: Empúries, 1995. (M)

Barthes, R. *Variaciones sobre la escritura*. Barcelona: Paidós, 2002. (M)

--. *S/Z*. México: Siglo XXI, 1989. (M)

--. "Introduction à l'analyse structurale des récits". *Communications*, 8.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/issue/comm_0588-8018_1966_num_8_1, 1966. (PPP)

Baudrillard. J. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1993. (M)

Baudrillard. J; et alt. *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós, 2002. (M)

Bazin, A. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2012. (M)

Becker, H. *Los mundos del Arte: sociología del trabajo artístico*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes, 2008. (M)

Beckett, S. *Esperando a Godot*. Barcelona: Tusquets, 1982. (M)

Bell, D. *El advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social*. Madrid: Alianza, 1976. (M)

Bellour, R. *Entre imágenes: foto, cine, video*. Buenos Aires: Colihue, 2009. (M)

Benkler, Y. *The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom*. New Haven: Yale University Press, 2006. (M)

Berge, C. "For a potential analysis of combinatory literature". En Wardrip et alt. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003, 177-181. (CM)

Berger. J. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 1974. (M)

Bettetini, G. *Tiempo de la expresión cinematográfica: la lógica temporal de los textos audiovisuales*. México: Fondo de Cultura Económica, 1984. (M)

BiD. *Textos universitaris de Biblioteconomia i Documentació*, 29.

<http://www.ub.edu/bid/es/>, diciembre 2012. (PP)

Birnbaum, D. *Chronology*. Nueva York: Lukas & Sternberg, 2005. (M)

Bishop, C. "Digital divide: contemporary art and new media". *Artforum*.

<http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944>, septiembre 2012. (PPP)

Bolter, J; et alt. *Remediation: understanding new media*. Cambridge/Londres: The MIT Press, 2000. (M)

Bonet, E; et al. *En torno al vídeo*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2010. (M)

Bonet, E; et alt. *Próximamente en esta pantalla: el cine letrista, entre la discrepancia y la sublevación*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2005. (M)

Bonet, E. *Cinema experimental*. <http://www.iua.upf.edu/cinexp/cinexp.html>, junio 1994. (OL)

Bookchin, N. *Natalie Bookchin*. <http://bookchin.net/>, 2013. (OL)

--. "The intruder". *Frontiers: a journal of women studies*, 26, 1. Nebraska Press, 2005, 43-47. (PPP)

--. *The intruder*. <http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/intruder/index.html>, 2003. (OL)

Bookchin, N; et alt. *Introducción al net.art* <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>, marzo-abril 1999. (OL)

Bordwell, D. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996. (M)

Bordwell, D; et alt. *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós, 1995. (M)

- Borges, J. L. *El Aleph*. Madrid: Alianza/Emecé, 1989. (M)
- .. *Ficciones*. Madrid: Alianza/Emecé, 1986. (M)
- Bou, E. *De la paraula a la imatge. La poesia visual com a discurs poètic alternatiu*. <http://www.macba.cat/de-la-paraula-a-la-imatge-la-poesia-visual-com-a-discurs-poetic-alternatiu>, septiembre 2010. (OL)
- Bourriaud, N. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2009. (M)
- . *Postproducción, la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009. (M)
- . *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006. (M)
- Bourriaud, N; et al. *Heterocronías: tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: Cendeac, 2008. (M)
- Brambilla, M. *Marco Brambilla*. <http://marcobrambilla.com>, 2013. (OL)
- Brea, J.L. *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal, 2010. (M)
- . *Cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa, 2007. (M)
- . *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002. (M)
- Brea, J. L. et al. *Aleph. Net art + net.critique*. <http://aleph-arts.org/#>, 2002. (OL)
- Buckland, W. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester/Malden: Wiley- Blackwell, 2009. (M)
- Bull.Milletic. *Net. Film*. http://bull.milletic.info/netfilm/netfilm_0_noflash.html, 2000. (OL)
- Burch, N. *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra, 2008. (M)
- . *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1985. (M)
- Burroughs, W. *Nova Express*. Nueva York: Grove Press, 1992. (M)

Bush, V, "As we may think". En Wardrip et alt. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003, 35-47. (CM)

Cahiers de narratologie. Analyse et théorie narratives, 23.

<http://narratologie.revues.org/>, 2012. (PP)

Caillois, R. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986. (M)

Calabrese, O. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1989. (M)

Cameron, A. *Modular narratives in contemporary cinema*. Basingstoke/ Nueva York: Palgrave Macmillan, 2008. (M)

Canudo, R. "Manifiesto de las siete artes". En Romaguera et alt. *Textos y manifiestos de cine*. Madrid: Cátedra, 1989, 15-18. (CM)

Carlón, M; et alt. *El fin de los medios masivos: el comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía, 2009. (M)

Carroll, L. *Alicia a través del espejo*. Barcelona: Juventud, 2006. (M)

Carroll, N. "The future of allusion: Hollywood in the seventies (and beyond)". *October*, 20. The MIT Press, primavera 1982, 51-81. (PPP)

Cassinelli, A. *The Khronos Projector*. <http://www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/>, 30 de enero de 2006. (OL)

Castells, M. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza, 2009. (M)

--. *L'era de la informació: economia, societat i cultura*. Barcelona: Editorial UOC, 2003. (M)

Cates., J. *Jon Cates*. <http://systemsapproach.net/>, 2013. (OL)

--. *The intruder- Natalie Bookchin (1998-1999)*. <https://vimeo.com/30022802>, 2012. (OL)

Center for Computer Games Research. *About the Center for Computer Games Research*.

<http://game.itu.dk/index.php/About>, 28 de junio de 2012. (OL)

Center for Digital Storytelling. *Center for Digital Storytelling*.

<http://www.storycenter.org/>, 2013. (OL)

Centre des recherches sur les arts et le langage. *Narratologie*.

<http://narratologie.ehess.fr/>, 2013. (OL)

Centre Pompidou et alt. *New Media Encyclopedia*. http://www.newmedia-art.org/index_en.htm, 2013. (OL)

Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. *Kosmópolis. La fiesta de la literatura amplificada*. <http://www.cccb.org/kosmopolis/es/>, 2013. (OL)

Chang, Y. et alt. *Young-Hae Chang Heavy Industries*. <http://www.yhchang.com/>, 2013. (OL)

--. *Teaser*. <http://www.umma.umich.edu/view/exhibitions/2012-younghae.php>, 2012. (OL)

--. *There are no problems in art*.

<http://sfuwoodwards.ca/index.php/audain/exhibitions>, 2011. (OL)

Chatman, S. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*.

Madrid: Taurus, 1990. (M)

Chatonsky, G. *Gregory Chatonsky: infos*. <http://www.chatonsky.net/>, 2013. (OL)

--. *Gregory Chatonsky>>Flux*. <http://chatonsky.net/flux/>, 2011-2013. (OL)

--. *2001-2010>>Fragments*. <http://chatonsky.net/fragments/>, 2010. (OL)

Cherry, N. *I've got you under my skin*. <http://www.youtube.com/watch?v=29J2B2Flgt0>, 2009. (OL)

Chion, M. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*.

Barcelona: Paidós, 2007. (M)

Codina, L. *Documentació en els mitjans: materials de suport a l'anàlisi i l'estudi de la disciplina*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2000. (M)

Codina, L; et alt. *Organización y recuperación de la información*: Barcelona: UOC, 2006. (M)

Cobo, C; et alt. *Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fast food*. México: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, 2008. (M)

Comer, S. *Film and video art*. Londres: Tate, 2009. (M)

Computers and the History of Art Group. *CHArt*. <http://www.chart.ac.uk/>, 2013. (OL)

Cornell, L. *Black on white, gray ascending by Young-Hae Chang Heavy Industries*. <https://vimeo.com/717681>, 23 de marzo de 2008. (OL)

Cortázar, J. *Rayuela*. Madrid: Alfaguara, 2010. (M)

Cramer, F. *Words made flesh: code, culture, imagination*. <http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf>, 2005. (M)

CTheory.net. <http://www.ctheory.net/home.aspx>, 25 de junio de 2013. (PP)

Cubitt, S. *The cinema effect*. Massachussets: The MIT Press, 2005. (M)

--. "Spreadsheets, sitemaps and search engines: why narrative is marginal to multimedia and networked communication, and why marginality is more vital than universality". En Druckrey et alt. *New screen media: cinema, art, narrative*. Londres: British Film Institute, 2002, 3-13. (CM)

Currie, M. *Postmodern narrative theory*. Hampshire: Macmillan, 1998. (M)

Daniels, D; et alt. *Medien Kunst Netz. Media Art Net*. <http://www.medienkunstnetz.de/medienkunstnetz/>, 2003. (OL)

Danto, A. "The artworld". *The Journal of Philosophy*, 61, 19. American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting, 15 de octubre de 1964, 571-584. (PPP)

Davies, S. *Definitions of art*. Londres: Cornell University Press, 1991. (M)

Dena, C. "Getting out of my way". *BCN Meeting 2012. International conference on*

social e-xperiences.

http://www.uoc.edu/symposia/BCNmeeting2012/presentacio_es.html , 3-4 de julio de 2012. (OL)

Dena. C; et alt. *Writer Response Theory: a blog podcast dedicated to discussing text arts forms.* <http://writerresponsetheory.org/wordpress/>, 2013. (OL)

Derrida, J. *La carte postale: de Socrate à Freud et au-delà.* París: Flammarion, 1992. (M)

De Vicente, J. L; et alt. *Sónarfiles : 10 años de Sonar : una selección de Arte Digital, Creación Audiovisual y Música Avanzada.* Madrid: Fundación Telefónica, 2004. (M)

Dietz. S. *Beyond.interface: net art and Art on the Net II.*

<http://www.walkerart.org/archive/5/B6739D30749AE5106165.htm?&src1=../D/BD739D0875D453566164.htm&target1=right>, 1998. (OL)

Díaz Noci. J. et alt. *Manual de redacción ciberperiodística.* Barcelona: Ariel, 2003. (M)

Dickie, G. *Introduction to aesthetics: an analytic approach.* Nueva York/Oxford: Oxford University Press, 1997. (M)

Digimag. Digital art, design and culture, 72. <http://www.digicult.it/digimag/>, marzo 2012. (PP)

Dirks, T. *Film History.* <http://www.filmsite.org/filmh.html>, 2013. (OL)

Doane, M. A. *The emergence of cinematic time: modernity, contingency, the archive.* Cambridge: Harvard University Press, 2002. (M)

Dovey, J. "Notes toward a hypertextual theory of narrative". En Druckrey et alt. *New screen media: cinema, art, narrative.* Londres: British Film Institute, 2002, 135-145.

(CM)

Dreher, T. *Conceptual art and software art: notations, algorithms and codes.*

<http://iasl.uni-muenchen.de/links/NAKSe.html>, 2013. (OL)

Druckrey, T; et al. *New screen media: cinema, art, narrative*. Londres: British Film Institute, 2002. (M)

Duchamp. M. *Duchamp + anemic + cinema*

https://www.youtube.com/results?search_query=duchamp+anemic+cinema&aq=duchamp+anemic+cinema&gs_l=youtube.3..0.15445.19444.0.19683.30.12.1.12.12.1.185.12.04.4j8.12.0...0.0...1ac.1.11.youtube.K1NN1pJUuZc, vv. ff. (OL)

Dylan. B. *Subterranean Homesick Blues*. <http://www.youtube.com/watch?v=VY4HtQ-XJQE>, 2009. (OL)

Eastgate Systems. *Eastgate: serious hypertext*. <http://www.eastgate.com/>, 2010. (OL)

Eco, U. *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen, 1999. (M)

---. *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen, 1997. (M)

--. *Obra abierta*. Barcelona: Ariel, 1990. (M)

Eisenstein, S. *La forma del cine*. Madrid.: Siglo XXI, 1998. (M)

---. *El sentido del cine*. Madrid: Siglo XXI, 1997. (M)

El profesional de la información. Revista internacional de información, documentación, biblioteconomía y documentación, 22, 3

<http://www.elprofesionaldeinformacion.com/index.html>, mayo-junio 2013. (PP)

Electronic Literature Directory. *Electronic Literature Directory*.

<http://directory.eliterature.org/>, 2013. (OL)

Electronic Literature Organization. *Electronic Literature Organization*.

<http://eliterature.org/>, 2013. (OL)

--. *Electronic Literature Collection volume two*. <http://collection.eliterature.org/2/>, febrero 2011. (OL)

--. *Electronic Literature Collection volume one*. <http://collection.eliterature.org/1/>, octubre 2006. (OL)

European Narratology Network. *Welcome to the ENN*. <http://www.narratology.net/>,

2013. (OL)

Experimental cinema. *Experimental Cinema. News and resources on experimental films*. <http://www.expcinema.com/site/en>, 2013. (OL)

Fecé, J LL; et alt. *Nuevos cine, nueva crítica: el cine en era de la globalización*. Barcelona: Paidós, 2006. (M)

Film-Philosophy Journal, 16, 1. <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p>, 2012. (PP)

Fisher, W. *Human communication as narration: toward a philosophy of reason, value and action*. Columbia: University of South Carolina Press, 1987. (M)

First Monday. Peer-reviewed journal on the Internet. <http://firstmonday.org/index>, junio 2013. (PP)

Flew, T. *New media: an introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2005. (M)

Fludernik, M. *An introduction to narratology*. Nueva York: Routledge, 2009. (M)

Forest, F. *Manifieste pour une esthétique de la communication*. http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/3manifeste_esth_com_fr.htm, 2000. (OL)

Foster. H. *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal, 2001. (M)

Foster. H; et alt. *Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Akal, 2006. (M)

Foucault, M. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid: Siglo XXI, 2006. (M)

---. *Nietzsche. La genealogía, la historia*. Valencia: Pre-Textos, 1988. (M)

--. *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI, 1979. (M)

Frampton, H. *Especulaciones: escritos sobre cine y fotografía*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2007. (M)

Frasca, G. "Simulation versus narrative. Introduction to ludology". En Wolf et alt. *The video game theory reader*. Nueva York: Routledge, 2003, 221-235. (CM)

Freed, H. "Where do we come from? Where are we? Where are we going?". En Schneider et alt. *Video art: an anthology*. Nueva York/Londres: Harcourt Brace Jovanovich, 1976, 210-213. (CM)

Gache, B. *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*. Buenos Aires: Centro Cultural de España en Buenos Aires/Limbo Ediciones, 2004. (M)

Game Studies. The international journal of computer game research, 12, 2.
<http://gamestudies.org/0701>, diciembre 2012. (PP)

Gaudreault, A; et alt. *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995. (M)

Genette, G. *Figures IV*. París: Seuil, 1999. (M)

--. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998. (M)

--. *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989. (M)

--. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989. (M)

--. *Figuras: retórica y estructuralismo*. Córdoba: Nagelkop, 1970. (M)

--. *Figures II: essais*. París: Éditions du Seuil, 1969. (M)

--. "Frontières du récit". *Communications*, 8.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/issue/comm_0588-8018_1966_num_8_1, 1966. (PPP)

Gere, C. *Digital culture*. Londres: Reaktion Books, 2008. (M)

--. *Art, time, and technology*. Nueva York: Berg, 2006. (M)

Gifreu, A. *metamentalDOC*. <http://metamentaldoc.com/>, 2013. (OL)

Goodman, C; et alt. *Gameworld. Videogames on the edge of art, technology and culture*. Gijón: Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007a. (M)

Goodman, C; et alt. *Gameworld expansion pack: playware el mundo de los videojuegos: pack de expansión*. Gijón: Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007b. (M)

Grau, O. *MediaArtHistories*. Massachussets: The MIT Press, 2007. (M)

Grau, O; et al. *Database of virtual art*. <http://www.virtualart.at/nc/home.html>, 2013. (OL)

Greenaway, P. *The Tulse Luper suitcases*.
<http://www.tulseupernetnetwork.com/basis.html>, 2013. (OL)

Greene, R. *Internet art*. Nueva York: Thames & Hudson, 2004. (M)

Guattari, F. *Towards a postmedia era*.
<http://www.metamute.org/editorial/lab/towards-post-media-era>, 2012. (OL)

Gubern, R. *Historia del cine*. Barcelona: Lumen, 1995. (M)

Gunning, T. *D.W. Griffith and the origins of American narrative film*. Urbana: University of Illinois Press, 1991. (M)

Harper, D. *Online Etymology Dictionary*. <http://www.etymonline.com/>, 2003. (OL)

Harrigan, P; et alt. *Third Person: authoring and exploring vast narratives*. Cambridge: The MIT Press, 2009. (M)

Harvey, C. "A taxonomy of transmedia storytelling". *Storyworlds across media. Mediality Multimodality Transmediality* <http://www.storyworlds.de/programme-thursday-2011-06-30/>, 30 de junio de 2011. (OL)

Hebdige, D. *Subcultura: el significado del estilo*. Barcelona: Paidós, 2004. (M)

Heck, P. *Interview with Young-Hae Chang Heavy Industries*.
<http://turbulence.org/blog/2008/10/23/interview-with-young-hae-chang-heavy-industries/>, 2008. (OL)

Hermeneia. *Grup de recerca d'estudis literaris i tecnologies digitals*.
<http://www.hermeneia.net/>, 2013. (OL)

Herman, D; et alt. *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Londres/ Nueva York: Routledge, 2005. (M)

Herrera. R. *Pantalla partida: una historia de continuidad afectiva*.

http://textosred.blogspot.com.es/2012/07/coordinadores-mariel-manrique-hernan_10.html, 10 de julio de 2012. (OL)

--. *Narrativa multimedia, narrativa intransitiva. Investigación interdisciplinar sobre la narrativa digital como narrativa audiovisual no convencional*

<http://www.slideshare.net/tfugit/tesina-narrativa-multimedia>, septiembre 2009. (M)

--. *Afinidades electivas* <http://www.slideshare.net/tfugit/afinidades-electivas>, 2008.

(OL)

--. *Filiaciones narrativas*. <http://www.filacionesnarrativas.blogspot.com>, 2006a. (OL)

--. *Narrativas 2.0*. <http://www.slideshare.net/tfugit/narrativas-20>, 2006b. (OL)

--. *Tempus fugit. El relat interactiu*. Girona: Fundació Espais d'Art Contemporani, 2004.

(M)

Hesmondhalgh, D. *The cultural industries*. Thousand Oaks: Sage, 2013. (M)

Hofman, V; et alt. *Taxonomedia*. <http://taxonomedia.net/>, 2013. (OL)

Hoptman, L. *Ecstatic alphabets/ Heaps of language*.

http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/ecstaticalphabets/?utm_source=social&utm_medium=facebook&utm_campaign=082112, 2012. (OL)

Huizinga, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2000. (M)

Icono 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 11, 1.

<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14>, 2013. (PP)

Institute for the Future of the Book. *Institute for the Future of the Book*.

<http://www.futureofthebook.org/>, 2013. (OL)

Interdisciplinary Center for Narratology. University of Hamburg. *The living handbook of narratology*. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/>, 30 de abril 2013. (OL)

- International Society for the Study of Narrative. *Narrative wiki*.
http://narrative.georgetown.edu/wiki/index.php/Main_Page, 27 de febrero de 2012.
(OL)
- Internet Archive. *Internet Archive: digital library of free books, movies, music & wayback machine*. <http://archive.org/>, 2013. (OL)
- Internet Movie Database. *IMDb. Movies, TV and Celebrities*. <http://www.imdb.com/>, 2013. (OL)
- JODI. *JODI*. <http://www.iodi.org/>, 2003. (OL)
- Journal of Narrative Theory*. <http://www.emich.edu/english/jnt/>, 2013. (PP)
- Laboratoire Paragraphe. *Laboratoire Paragraphe*. <http://paragraphe.info/>, 2013. (OL)
- Leonardo. *Leonardo On-Line. Art, Science and Technology*. <http://www.leonardo.info/>, 2013. (OL)
- Leonardo et al. *LABS: LEONARDO ABstracts Service*. <http://leonardolabs.pomona.edu/>, 2013. (OL)
- Leonardo et al. *LABS, LEONARDO ABstracts Service*.
<http://www.uoc.edu/app/labs/esp/index.jsp>, 2012. (OL)
- Leonardo et al. *FrancoLABS*. <http://francolabs.univ-paris1.fr/>, 2009. (OL)
- Lovink, G. (ed,); et al. *Video Vortex reader. Responses to Youtube*.
<http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/inc-readers/videovortex/>, 2008. (M)
- Ishaghpour, Y. *Cinéma contemporain de ce côté du miroir*. París: La Difference, 1986.
(M)
- Jameson, F. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo*. Barcelona: Paidós, 2002. (M)

- Jenkins, H. *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós, 2009. (M)
- . *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008. (M)
- Joyce, J. *Ulises*. Barcelona: Lumen, 2010. (M)
- Juul, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005. (M)
- Krauss, R. "Video: The aesthetics of narcissism". *October*, 1. <http://people.ucsc.edu/~ilustzig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf>, primavera 1976, 51-64. (PPP)
- Landow, G. *Hypertext 3.0: Critical Theory and new media in an era of globalization*. Baltimore/Londres: Johns Hopkins University Press, 2006. (M)
- . *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary Critical Theory and technology*. Baltimore/Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997. (M)
- . *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995. (M)
- Landow, G; et alt. *Teoría Del hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1997. (M)
- Laurel, B. *Computers as theatre*. Reading: Addison-Wesley, 1993. (M)
- Le Grice, M. *Experimental cinema in the digital age*. Londres: British Film Institute, 2001. (M)
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós, 1999. (M)
- . *L'Intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace*. París: La Découverte, 1997. (M)
- Lieser, W; et alt. *Arte digital: nuevos caminos en el arte*. Potsdam: H.F. Ullman, 2010. (M)
- Liotard, J-F. *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra, 1989. (M)

- Makela, M. *Live cinema*. <http://www.miamakela.net/LIVECINEMA/Livecinema.html>, 2006. (OL)
- Makela, M; et alt. *Utopía 07: Repeat please: cultura vj*. Sevilla: Instituto Andaluz de la Juventud, 2007. (M)
- Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005. (M)
- . *Generation Flash*. http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc, 2002a. (OL)
- . "Spatial computerisation and film language". En Druckrey et alt. *New screen media: cinema, art, narrative*. Londres: British Film Institute, 2002b, 64-76. (CM)
- Marinetti, F; et alt. "La cinematografía futurista". En Romaguera et alt. *Textos y manifiestos de cine*. Madrid: Cátedra, 1989. (CM)
- Martin, S; et alt. *Videoarte*. Köln: Taschen, 2006. (M)
- McLuhan, M. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996. (M)
- . *La galaxia Gutenberg: génesis del "homo typographicus"*. Madrid: Aguilar, 1972. (M)
- Media Art History. *Media Art History Platform for the histories of media art, science and technology*. <http://www.mediaarthistory.org/>, 2012. (OL)
- Melcher Media. *Future of storytelling*. <http://futureofstorytelling.org/>, 2013. (OL)
- Mercader, A; et alt. *5es Jornades sobre Art i Multimèdia Metanarrative(s)? Trobada internacional sobre l'endegament artístic de narratives i sintaxis audiovisuals i multimèdia*. <http://www.mediatecaonline.net/Obert/EP00024/cat/>, 2005. (OL)
- Metz, Christian. *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós, 2001. (M)
- Metz, C; et alt. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós, 2002. (M)

- Microsoft. *Microsoft Research Digital Narratives*. <http://www.digitalnarratives.net/>, 2011-2013. (OL)
- Molas, J. et alt. *La crisi de la paraula. Antologia de la poesia visual*. Barcelona: Edicions 62, 2003. (M)
- Moles, A. *Art et ordinateur*. París: Blusson, 1990. (M)
- . *Teoría de la información y percepción estética*. Madrid: Júcar, 1976. (M)
- Monoskop. *Media art and culture*. http://monoskop.org/Media_art_and_culture, 2013. (OL)
- Monterde, J. E; et alt. *Historia general del cine. Europa y Asia (1945-1959)*. Madrid: Cátedra, 1996. (M)
- Montfort, N. N. *Nick Montfort*. <http://nickm.com/>, 2013. (OL)
- . "Literary games". *Poems that go*, 14.
http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/print_article_games.htm, otoño 2003.
 (PPP)
- Murray, J. *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999. (M)
- Museum of the Moving Image. *Collection – Browse*. <http://collection.movingimage.us/>, 2013. (OL)
- Narrative*, 21, 2. <http://narrative.georgetown.edu/journal/#issue>, mayo 2013. (PP)
- Navas. E. *Remix theory. The aesthetics of sampling*. Nueva York: Springer, 2013. (M)
- . "Electronic literature and the mash-up of digital and analog code". *Dichtung Digital*, 40 <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2010/navas/navas.htm>, 2010. (PPP)
- Nelson, T. "A file structure for the complex, the changing and the indeterminate". En Wardrip et alt. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003, 134-145. (CM)
- . *Literary machines: the report on, and of, Project Xanadu concerning world Processing*. Sausalito: Mindful Press, 1992. (M)

- Netartreview. <http://netartreview.net/>, septiembre 2005. (PP)
- Neural: new media, Electronic music, hacktivism. <http://www.neural.it/>, 2013. (PP)
- Newmediafix. <http://newmediafix.net/daily/>, 2 de diciembre de 2011. (PP)
- New Radio and Performing Arts, Inc. *Turbulence. Comissioning and supporting net art for 18 years: 1996-2013.* <http://turbulence.org/>, 2013. (OL)
- Nietzsche, F. *La genealogía de la moral: un escrito polémico.* Madrid: Alianza, 1972. (M)
- Nowell-Smith, G. *The Oxford history of world cinema.* Oxford: Oxford University Press, 1996. (M)
- Olats. *Qu'est-ce que la littérature numérique?*
http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php, 2006. (OL)
- O'Reilly, T. *Qué es la web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software.*
http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/Articulos_Tribuna_-_Que_es_Web_20/, 2006. (OL)
- Palabras digitales. *Palabras digitales.* <http://www.palabrasdigitales.com/>, 2012. (OL)
- Papers d'Art. Revista de pensament, estètica i teoria de l'art.* Girona: Fundació Espais d'Art Contemporani, 2013. (PP)
- Pardo, J. L. *Registres i hàbits. Màquina de temps: imatges d'espai.* Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 2006. (M)
- Parikka, J. *Cartographies of media archaeology.*
<http://mediacartographies.blogspot.com.es/>, 2013. (OL)
- Prada, J. M. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales.* Madrid: Akal, 2012. (M)

--. *Donde y durante*. <http://www.2-red.net/dondeydurante/central.html>, 23 de septiembre de 2006. (OL)

Paul, C. *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008. (M)

--. *Digital art*. Londres: Thames & Hudson, 2003. (M)

Paul, C; et alt. *Feedback: arte que responde a instrucciones, a inputs, o a su entorno*. Gijón: Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007. (M)

Pérez-Montoro, M. *Arquitectura de la información en entornos web*. Gijón: Trea, 2010. (M)

Phelan, J. *A companion to narrative theory*. Malden: Blackwell, 2005. (M)

Platón. *La República*. Santa Perpetua de Mogoda: Brontes, 2012. (M)

Popper, F. *From technological to virtual art*. Londres, MIT Press, 2007. (M)

Porter, M; et alt. *Las claves de la historia del cine*. Barcelona: Ariel, 1988. (M)

Pressman, J. "Pacific Rim digital Modernism: the electronic literature of Young-Hae Chang Heavy Industries". En Gillies et alt. *Pacific Rim modernisms*. Toronto/ Buffalo/ Londres: University of Toronto Press, 2009, 316-331. (CM)

Propp, V. *Morfología del cuento: las transformaciones de los cuentos maravillosos*. Madrid: Fundamentos, 2009. (M)

Proust, M. *En busca del tiempo perdido*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2009. (M)

Quaranta, D. *Media, new media, postmedia*. Milán: Postmedia, 2010. (M)

Quintana, A. *Después del cine: imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado, 2011. (M)

Real Academia de la Lengua Española. *Diccionario de la lengua española, 22ª edición*. <http://www.rae.es/rae.html>, 2013. (OL)

Reck, H. L. *The Myth of media art : the aesthetics of the techno, imaginary and an art theory of virtual realities*. Kromsdorf: VDG Weimar, 2007. (M)

Rheingold, H. *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa, 2004. (M)

Rhizome. *Rhizome Artbase*. <http://rhizome.org/artbase/about/>, 2013. (OL)

Ricoeur, P. *Tiempo y narración*. México: Siglo XXI, 1998. (M)

Rodrigo, M. *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de Publicacions, 2001. (M)

Roig, A. *Cine en conexión. Producción industrial y social en la era 'cross-media'*. Barcelona: UOC, 2009. (M)

Roig, A. et al. *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: UOC, 2005. (M)

Romaguera, J; et al. *Textos y manifiestos del cine: estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones*. Madrid: Cátedra, 1989. (M)

Romano, G. *NETescopio [visor de arte en red del MEIAC]*. <http://netescopio.meiac.es/artistas.php>, 2013. (OL)

Rush, M. *Video art*. Londres: Thames & Hudson, 2007. (M)

Ryan, M-L. *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004. (M)

Ryan M-L; et al. *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln/ Londres: University of Nebraska Press, 2004. (M)

Sadoul, G. *Historia del cine mundial: desde los orígenes*. México: Siglo XXI, 1991. (M)

Salen, K; et al. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003. (M)

- Salmon, C. *La estrategia de Sherezade: apostillas a Storytelling*. Barcelona: Península, 2011. (M)
- . *Storytelling: la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona: Península, 2010. (M)
- San Cornelio, G. *Arte e identidad en Internet*. Barcelona: UOC, 2008. (M)
- San Cornelio, G; et alt. *Exploraciones creativas: prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: UOC, 2010. (M)
- Sánchez Navarro, J. *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC, 2006. (M)
- Sánchez Noriega, J. L. *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza, 2002. (M)
- Sassón-Henry, P. *Borges 2.0: from text to virtual worlds*. Nueva York: Peter Lang, 2007. (M)
- Schleiner, A. *Cracking the maze*. <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>, 1999. (OL)
- Schneider, I; et alt. *Video art: an anthology*. Nueva York/ Londres: Harcourt Brace Jovanovich, 1976. (M)
- Scolari, C. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Planeta, 2013. (M)
- . *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008. (M)
- Scolari, C; et alt. *Homo videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2013. (M)
- Scolari, C: et alt. *Homo videoludens*. Eumo Editorial: Vic, 2008. (M)
- Shanken, E. *Art and electronic media*. Londres: Phaidon Press, 2009. (M)
- Shaw, J; et alt. *Future Cinema. The cinematic imaginary after film*. http://www.zkm.de/futurecinema/catalog_d.html, 2002. (OL)

- Sitney, P. A. *Visionary film: the american avant-garde 1943-1978*. Oxford: Oxford University Press, 1979. (M)
- Shaw, J. "Movies after film-The digitally expanded cinema". En Druckrey et alt. *New screen media: cinema, art, narrative*. Londres: British Film Institute, 2002, 268-275. (CM)
- Snow, C. P. *The two cultures*. Cambridge: University Press, 1993. (M)
- Sónar. *Sónar. Festival internacional de música avanzada y new media art de Barcelona*. <http://www.sonar.es/es/2013/>, 2013. (OL)
- Souriau, É. *Vocabulaire d'esthétique*. París: Presses Universitaires de France, 1990. (M)
- Spivak, G. *¿Pueden hablar los subalternos?*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2009. (M)
- Sterne, L. *Vida y opiniones de Tristram Shandy, caballero*. Barcelona: Planeta, 1976. (M)
- Stray Cinema. *Stray Cinema*. <http://straycinema.com/>, 2013. (OL)
- Strehovec, J. "Text as loop: on visual and kinetic textuality". *Afterimage: the journal of media arts and cultural criticism*, 31, 1. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Strehovec.pdf>, 2003. (PPP)
- Swiss, T. "Distance, homelessness, anonymity, and insignificance. An interview with Young-Hae Chang Heavy Industries". *The Iowa Review*. http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/tirweb/feature/younghae/interview.html, 15 de diciembre de 2002. (PPP)
- Tate. *Intermedia art. New media, sound and performance*. <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/>, 2011. (OL)
- The International Society for the Study of Narrative. *The International Society for the Study of Narrative*. <http://narrative.georgetown.edu/>, 2013. (OL)

- The Ohio State University. *Project Narrative*. <http://projectnarrative.osu.edu/>, 2013. (OL)
- Todorov, T. *Los géneros del discurso*. Caracas: Monte Avila Editores Latinoamericana, 1996. (M)
- . *Gramática del Decamerón*. Madrid: Josefina Betancor, 1973. (M)
- . "Les categories du récit littéraire". *Communications*, 8. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/issue/comm_0588-8018_1966_num_8_1, 1966. (PPP)
- Tomás, F. *Escrito, pintado: dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2005. (M)
- Touraine, A. *La sociedad post-industrial*. Esplugues de Llobregat: Ariel, 1973. (M)
- Tribe, M; et alt. *New Media Art Wiki*. <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art>, 2012. (OL)
- Tribe, M; et alt. *Arte y nuevas tecnologías*. Köln: Taschen, 2006. (M)
- Tribe, M; et alt. *Game show*. <http://www.marktribe.net/curating/game-show/>, 2001. (OL)
- Vattimo, G. *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós, 1994. (M)
- Verwoert, J; et alt. *En torno a la investigación artística: pensar y enseñar Arte, entre la práctica y la especulación teórica*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani, 2011. (M)
- Vispo. *Links to net art*. <http://vispo.com/misc/links.htm>, 2013. (OL)
- Vogel, A. *Film as a subversive art*. Londres: DAP, 2005. (M)
- VV. AA. *Fred Forest. Un pionnier de l'art vidéo à l'art sur Internet: art sociologique, esthétique de la communication et art de la commutation*. París: L'Harmattan, 2004. (M)

VV. AA. *Grand Text Auto*. A group blog about computer narrative, games, poetry, and art. <http://grandtextauto.org/>, 2013. (OL)

VV. AA. *UbuWeb*. <http://www.ubuweb.com/>, 2013. (OL)

VV. AA. *Wikipedia*. <http://www.wikipedia.com.>, 2013. (OL)

VVORK. *VVORK*. <http://www.vvork.com/>, 2012. (OL)

Waelder, P. "Gregory Chatonsky. Contemplating the flow". *Magazine du CIAC*, 27. http://magazine.ciac.ca/archives/no_27/en/oeuvre1.htm, 2007. (PPP)

Walker Art Center. *Gallery 9*. <http://gallery9.walkerart.org/>, 2003. (OL)

Wardrip-Fruin, N; et alt. *Second person: role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT Press, 2007. (M)

Wardrip Fruin, N; et alt. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. (M)

Wardrip Fruin, N; et alt. *The new media reader*. Cambridge/Londres: The MIT Press, 2003. (M)

Webster, F. *Theories of the information society*. Nueva York: Routledge, 2006. (M)

Weibel, Peter. "Narrated theory: multiple projection and multiple narration (past and future)". En Druckrey et alt. *New screen media: cinema, art, narrative*. Londres: British Film Institute, 2002, 42-53. (CM)

Weibel, P; et alt.. *net_condition*. http://on1.zkm.de/netcondition/start/language/default_e, 1999. (OL)

Whitney Museum of American Art. *Whitney Artport*. <http://whitney.org/Exhibitions/Artport>, 2013. (OL)

Wilson, S. *Information arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge: The MIT Press, 2002. (M)

Wolf, M; et alt. *The video game theory reader*. Nueva York/ Londres: Routledge, 2003.
(M)

Wollen, Peter. ""Godard and counter-cinema: vent d'est"." *Afterimage. The journal of media arts and cultural criticism*, 7, 6. Visual Studies Workshop, 1972, 6-17. (PPP)

Yoo, H-J. "Intercultural medium literature digital. Interview with Young-Hae Chang Heavy Industries". *Dichtung-digital*. <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2005/2/Yoo/index-engl.htm>, 2005. (PPP)

Young, P. *Cine artístico*. Köln: Taschen, 2009. (M)

Youngblood, G. *Expanded cinema*.
http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html, 1970.
(M)

Zafra, R. *Violencia sin cuerpos*. <http://www.2-red.net/carceldeamor/vsc/index.html>,
2005. (OL)

6. ANEXO: 100 OBRAS NARRATIVAS DIGITALES

A continuación se indican las obras que han constituido el Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales (Capítulo 3.1.) de este trabajo de investigación, del que se han extraído tres Casos para convertirse en Estudios de Caso (Capítulo 3.2.).

Recordemos que, adecuándose al segundo objetivo de investigación o **Diseñar un Sistema de Análisis genealógico de Obras Narrativas Digitales**, este Corpus se ha elaborado en base a la triangulación de tres tipos de Recursos del Mundo del Arte Digital: Muestras, Repositorios y Publicaciones. El Corpus abarca el alcance temporal de la Sociedad Red, desde los inicios del Arte Digital (1994) hasta el comienzo de la redacción de esta tesis (2011).

Los Recursos escogidos se han contrastado con los parámetros de la Arquitectura de la Información en términos de esquemas y estructuras de organización, sistemas de etiquetado y lenguajes documentales, para extraer una muestra significativa cualitativa y cuantitativamente, que pudiera asimismo adscribirse a la definición de Narrativa Digital descrita en la **Introducción** a esta investigación.

El Corpus resultante está formado por 100 Obras Narrativas Digitales que se presentan en orden cronológico inverso junto con los nombres de sus autores, su país de origen, el título de la obra y la URL correspondiente.

Año	Autor	País	Título
2011	Connor McGarrigle	Irlanda	<i>Joyce Walks</i> http://www.joycewalks.com/
2011	Jeff Knowlton, Naomi Spellman, Brandon Stow	EE UU	<i>The interpretative engine for various places on earth</i> http://engine.34n118w.net/
2010	Carlo Zanni	Italia	<i>Iterating my way into oblivion</i> http://www.youtube.com/watch?v=u55PBArez3c

2010	Chris Milk y Aaron Koblin	EE UU	<i>The wilderness downtown</i> http://www.thewildernessdowntown.com/#
2010	Ian Flitman	Suiza	<i>The People</i> http://www.blipstation.com/thepeople/webversion/release/ThePeople.html
2010	Alan Bigelow	EE UU	<i>My nervous breakdown</i> http://www.webyarns.com/MyNervousBreakdown.html
2009	Anette Weintraub	EE UU	<i>One text, many stories</i> http://www.annetteweintraub.com/onetext/
2009	Lucas Bambozzi	Brasil	<i>Youtag</i> http://www.youtag.org/
2008	Iliya Szilak	EE UU	<i>Reconstructing Mayanovski</i> http://collection.eliterature.org/2/works/szilak_reconstructing_mayakovsky.html
2008- presente	Nick Montfort	EE UU	<i>ppg2562-2</i> http://nickm.com/poems/ppg256.html#ppg256-2
2008	Juliet Davis	EE UU	<i>Pieces of herself</i> http://collection.eliterature.org/2/works/davis_pieces/index.html
2008	David Clark	Canadá	<i>88 constellations for Wittgenstein (to be played with left hand)</i> http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html
2008	Bellyfeel	Reino Unido	<i>Crimeface</i> www.crimeface.net
2007	Stephanie Strickland y Cynthia Lawson Jaramillo	EE UU	<i>Slipping glimpse</i> http://collection.eliterature.org/2/works/strickland_slippingglimpse/slippingglimpse/index.html
2007	Molly Schwartz	EE UU	<i>After you leave</i> http://www.phlea.tv/after.html

2007	Will Luers	EE UU	<i>A flea market album</i> http://solublefish.tv/solublefish/marketalbum.shtml
2007	Peter Horvarth	EE UU	<i>Boulevard</i> http://www.peterhorvath.net/boulevard/fillBackgroundWide.html
2007	Mariam Ghani	EE UU	<i>Permanent transit: net. Remix</i> http://www.kabul-reconstructions.net/transit/indexframes2.html
2007	Gregory Chatonsky	Francia/ Canadá	<i>Waiting/L'attente</i> http://incident.net/works/waiting/
2006	Richard Vickers	Reino Unido	<i>15X15</i> http://www.15x15.lincoln.ac.uk/
2006	Lina Rodríguez	Canadá	<i>Land Escape</i> http://www.e-fagia.org/enterland.html
2006	Keiichi Miyagawa y Hisao Sotoda, con Jesper Alvaer y Tetsu Takagi	Japón	<i>Tokyo-Prague Second Planet</i> http://g-soap.jp/sp/tokyo-prague.html
2006	Marc Lafia y Fang-Yu Lin	EE UU	<i>The battle of Algiers</i> http://artport.whitney.org/commissions/battleofalgiers/BattleofAlgiers.shtml
2006	Mario Klingemann	Alemania	<i>Flickeur-Every picture tells a story</i> http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php
2006 (original de 1986-1987)	Geof Huth	EE UU	<i>Endemic battle collage</i> http://collection.eliterature.org/2/works/huth_endemic/index.htm
2006	Belén Gache	Argentina	<i>Word toys</i> http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/
2006	Alison Clifford	Reino Unido (Escocia)	<i>The sweet old etcetera</i> http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_the_sweet_old_etcetera.html

2006	Oni Buchanan	EE UU	<i>The Mandrake vehicles</i> http://collection.eliterature.org/2/works/buchanan_mandrake_vehicles.html
2006	Anonymes	Francia	<i>Archivos version 1.0.</i> http://www.anonymes.net/anonymes.html
2006	James Alliban	Reino Unido	<i>Broken city</i> http://archive.rhizome.org/artbase/41083/index.html
2005	William Poundstone	EE UU	<i>Project for tachistoscope [Bottomless Pit]</i> http://collection.eliterature.org/1/works/poundstone_project_for_tachistoscope_bottomless_pit.html
2005	Jason Nelson	EE UU/ Australia	<i>This is how you will die</i> http://collection.eliterature.org/2/works/nelson_thisish_owyouwilldie.html
2005-2008	Michael Mateas y Andrew Stern	EE UU	<i>Facade</i> http://www.interactivestory.net/
2005	Neil Jenkins	Reino Unido	<i>Exquisite corpse</i> http://www.devoid.co.uk/exquisitecorpse/
2004	Marina Zerbarini	Argentina	<i>Eveline, fragmentos de una respuesta</i> http://www.marina-zerbarini.com.ar/evy/controlador01.html
2004	Cyril Tsiboulski	EE UU	<i>Time [Re]sequenced, Networked cinema</i> http://www.networkedcinema.org/
2004	Eugenio Tisselli	México/ España	<i>Synonymovie</i> http://collection.eliterature.org/2/works/tisselli_synonymovie/synonymovie.dcr
2004	Harris Skibell y Shaque	EE UU	<i>45 seconds</i> http://turbulence.org/Works/Skibell/45seconds/index_flash.html
2004	Regina Célia Pinto	Brasil	<i>Viewing Axolotls</i> http://www.e-fagia.org/enteraxolotl.html
2004	Santiago Ortiz	Colombia/ España	<i>Esfera de las relaciones</i> http://www.moebio.com/esfera/

2004	Hidekazu Minami	EE UU	<i>The jetty</i> http://www.everydayislikesunday.com/project.php?ID=jetty
2004	Jess Loseby	Reino Unido	<i>Fom the ground floor</i> http://www.viewsfromthegroundfloor.com/
2004	Scott Hessels	EE UU	<i>Brakelights</i> http://www.dshessels.com/artworks/brakelights/index.htm
2004	Jessica Gomula	EE UU	<i>Correctional Institute inmate personals</i> http://rhizome.org/artbase/artwork/23124/
2004	Phillipe Bootz y Marcel Fremiot	Francia	<i>The set of U</i> http://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremiot_the_set_of_u/index.htm
2004	Jon Thomson and Alison Craighead	Reino Unido	<i>Template cinema</i> http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/templatecinema/
2004	Claudia Bernal	Colombia/ Canadá	<i>Delirium</i> http://www.e-fagia.org/proyectos/claudia/Claudia.html
2003	Geoffrey Thomas	EE UU	<i>Left to my own devices</i> http://www.lefttomyowndevices.com/graphics/animation/ltmod/index.html
2003-2006	Takuji Kogo/A CANDY FACTORY PROJECT	Japón	<i>Audiences</i> http://artonline.jp/holiday/
2003	Reynald Drouhin	Francia	<i>BetaGirl</i> http://incident.net/works/betagirl/betagirl.html
2003	Beat Brogle y Phillipe Zimmermann	Suiza	<i>Onewordmovie</i> http://www.onewordmovie.ch/

2004	Giselle Beiguelman	Brasil	<i>Code_Up</i> http://netescopio.meiac.es/proyecto/0015/code_up/web/english/index.htm
2003-presente	Antoni Abad	España	<i>Megafone</i> http://www.megafone.net
2002	Young-Hae Chang Heavy Industries	Corea del Sur/EE UU	<i>Lluvia sobre el mar</i> http://www.yhchang.com/LLUVIA_SOBRE_EL_MAR.html
2002	Tal Halpern	EE UU	<i>Digital nature: the case collection</i> http://www.turbulence.org/Works/nature/intro.html
2002	Anna Galkina	Reino Unido	<i>I forget...</i> http://rhizome.org/artbase/artwork/3209/
2002	dlsan	EE UU	<i>HyperMacbeth</i> http://www.dlsan.org/macbeth/the_mac.htm
2002-2004	David Crawford	EE UU	<i>Stop Motion Studies</i> http://www.stopmotionstudies.net/
2002	Nicolas Clauss	Francia	<i>Filmscape</i> http://www.flyingpuppet.com/filmscape/filmscape.htm
2002	Vadim Bernard	Francia	<i>Vibration</i> http://incident.net/hors/landscape/vibration/
2002	Annie Abrahams	EE UU	<i>Separation</i> http://www.bram.org/separation/index.htm#
2001-2002	Marek Walczak y Martin Wattenberg	EE UU	<i>Apartment</i> http://www.turbulence.org/Works/apartment/
2001	Bret Nicely	EE UU	<i>The Demon Devil Girls</i> http://rhizome.org/artbase/artwork/1938/
2001	Rick Mullarky	EE UU	<i>Eidetic memory</i> http://rhizome.org/portfolios/artwork/9524/
2001-2002	Kennedy	Francia/ EE UU	<i>Photographic diary</i>

	James		http://www.dontstareatthesun.com/photographic-diary
2001	Ricardo Iglesias	EE UU	<i>Nosotras las putas</i> http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas/principal.html
2001	Caitlin Fisher	Canadá	<i>These waves of girls</i> http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html
2001	Dane	EE UU	<i>Him</i> http://archive.rhizome.org/artbase/2729/him/index.html#
2001	John Cayley	EE UU	<i>Windsound</i> http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html
2001	John Cabral	EE UU	<i>Ground zero</i> http://www.turbulence.org/Works/groundzero/
2001	Deanne Achong	Canadá	<i>Excerpts from an archive</i> http://rhizome.org/artbase/artwork/2993/
2000	Gilbertto Prado	Brasil	<i>Desertesejo</i> http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/desertesejo_site/index.html
2000	Eduardo Navas	EE UU	<i>The Quixote</i> http://netescopio.meiac.es/proyecto/0007/systemStory_2.html
2000	María Mencía	Reino Unido	<i>Worthy mouths</i> http://www.m.mencia.freeuk.com/images/WordyMouths.swf
2000	Talan Memott	EE UU	<i>Lexia to Perplexia</i> http://collection.eliterature.org/1/works/memmott_lexia_to_perplexia/index.html
2000	Dora García	España	<i>Heart Beat</i> http://aleph-arts.org/art/heartbeat/
2000-2005	Luc Courchesne	Francia	<i>Panosopic Journal</i> http://www.courchel.net/journal/

2000	Ingrid Ankeron	EE UU	<i>On the life of man. Sir Walter Raleigh</i> http://www.poemsthatgo.com/gallery/summer2000/lifeofman/#
1999	Phillip Wood y Nicole Maurer	Francia	<i>Discourse</i> http://rhizome.org/artbase/artwork/2779/
1999	Aurea Harvey y Michäel Samyn	EE UU	<i>Whispering windows</i> http://entropy8zuper.org/godlove/whispers/
1999-presente	calc y Johannes Gees	Suiza	<i>Communimage</i> http://www.communimage.ch/esp/
1999	Natalie Bookchin	EE UU	<i>The intruder</i> http://bookchin.net/intruder/
1999	Joelle Bitton	Francia	<i>Palpitations</i> http://rhizome.org/artbase/artwork/26999/
1999	Roberto Aguirrezabala	España	<i>what:you:get</i> http://www.whatyouget.net/vg/aguirrezabala/index_es.pl
1998	Mark Napier	EE UU	<i>Words</i> http://www.potatoland.org/word/
1998	jimpalt	EE UU	<i>Broken narratives</i> http://jimpalt.org/game/#
1998	Vuk Cosic	Eslovenia	<i>ASCII History of Moving Images</i> http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/
1998	Jim Andrews	EE UU	<i>Enigma n</i> http://www.vispo.com/animisms/enigman/index.htm
1997-2005	Jody Zellen	EEUU	<i>Ghost city</i> http://ghostcity.com/
1997	Piotr Szyhalski	EE UU	<i>Ding an sich</i> http://www.walkerart.org/gallery9/szyhalski/dingansich/
1997	La Societé	Francia	<i>Blinks (Isa39)</i>

	Anonyme		http://aleph-arts.org/art/lisa/lisa39/01.htm
1997	Zoe Beloff	EE UU	<i>Where Where There There Where</i> http://www.zobeloff.com/where/
1997	Mark Amerika	EE UU	<i>Grammatron</i> http://www.grammatron.com/
1996	Mouchette	Francia	<i>Mouchette</i> http://www.mouchette.org/
1996	Olia Lialina	Rusia/Alemania	<i>My boyfriend came back from the war</i> http://www.teleportacia.org/war/war.html
1996	Michael Joyce	EE UU	<i>Twelve blue</i> http://collection.eliterature.org/1/works/joyce_twelve_blue/Twelve_Blue.html
1995	Jenny Holzer	EE UU	<i>Please change beliefs</i> http://www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi?change
1994	J. Yellowlees Douglas	EE UU	<i>I have said nothing</i> http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/i_have_said_nothing.html
1994	Douglas Davis	EE UU	<i>The World's First Collaborative Sentence</i> http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html
1994	David Blair	EE UU	<i>Waxweb</i> http://www2.iath.virginia.edu/wax/

Tabla 44. Corpus de 100 Obras Narrativas Digitales extraídas de los Recursos listados en el Capítulo 3.1. De este Corpus se han escogido tres Obras Narrativas Digitales como Casos de Estudio, que devienen los Estudios de Caso (Capítulo 3.2.) de esta investigación.