

Informática y Arte: la ciberliteratura en América Latina

Juan Grompone
grompone@interfase.com.uy

Arte e informática

- La informática es una herramienta y, como tal, es útil al arte:
 - almacenamiento y recuperación de contenidos
 - comunicación de contenidos
 - armado de textos para imprimir
- Pero además, la informática puede aplicarse de otra manera: como instrumento para explorar nuevas áreas.

...continuación

- Nunca se la ha llevado bien al área creadora:
 - en las artes gráficas es donde se llevan peor
 - la música no ha producido nada interesante
 - recién ahora se comienza a ver la informática como un instrumento con posibilidades nuevas
- Los video-juegos son un campo de éxito.
- Ahora existe la propuesta del cibertexto que abre nuevas posibilidades a la literatura.

Una nueva (vieja) propuesta

- La literatura ergódica. ¿Qué es esto?
- Es una estructura literaria clásica pero construida de tal manera que el lector participa en la elaboración del contenido.
- La informática le dio un nuevo impulso a una propuesta vieja: la “obra abierta”.
- Creo que es un desafío mayor en la creación actual de contenidos.

Antecedentes

- Hay muchos antecedentes de la literatura ergódica. Los más importantes son en América Latina:
 - Cortázar con “*Rayuela*” y algunos poemas
 - algunos cuentos de Borges
 - Machado de Assis con “*Memorias póstumas*”
- Pero también hay un movimiento en el Primer Mundo en esta dirección. Tiene un volumen de cierta entidad.

“*Rayuela*” (1966)

- Es considerada el modelo más perfecto de novela ergódica escrita sobre papel.
- La novela está organizada en pequeños capítulos.
- El argentino Cortázar propone dos secuencias diferentes para su lectura.
- Hay otras obras de Cortázar que emplean el mismo recurso.

“Memorias Póstumas de Brás Cubas”

- El brasileño Machado de Assis escribió esta notable novela en 1880, hoy casi olvidada.
- Está formada por 160 fragmentos de longitud variable, en desorden de secuencia:
 - algunos son vacíos y no tienen texto
 - otros son solamente una breve escena
 - otros son largas disquisiciones filosóficas
- Hay un interés del lector en reconstruir la historia en secuencia para comprenderla.

Raymond Queneau y OuLiPo

- Queneau vislumbró una idea de “nueva literatura” en “*Ejercicios de estilo*” de 1947.
- Presentaba allí 99 formas distintas de contar un mismo y trivial episodio. Es algo que Borges sugerirá posteriormente.
- Fue el creador de un movimiento en Francia de “nueva literatura”, con vinculaciones fuertes con la matemática, llamado OuLiPo.

...continuación

- Taller de Literatura Potencial (Ouvroir de Littérature Potentielle: OuLiPo).
- Algunos autores del taller: Italo Calvino, Marcel Duchamp, Luc Étienne, Georges Perec, Jacques Roubaud.
- En 1961 Queneau publicó su conocido “*Cent mille milliards de poèmes*”.
- Veamos de qué se trata.
- Poema

...continuación

- Son grupos de 10 versos con la misma rima.
- Es un soneto, de modo que hay 14 versos en total para elegir.
- Cada soneto se puede representar por un número de 14 dígitos decimales.
- El resultado es 10^{14} posibles sonetos: cien mil millones de millones.
- La rima es perfecta, el resultado es algo surrealista.

Cortázar otra vez

- En “*Último Round*” (1969) propone el texto “*Poesía Permutante*” (dedicado “a Raymond Queneau, ni qué hablar”).
- Se trata de tres poemas formados por 4 estrofas cada uno.
- Las estrofas son cuartetos o quintetos de endecasílabos, con rima consonante o asonante de la forma ABBA.
- En total 24 poemas posibles.

...continuación

- El resultado me parece pobre. El mensaje del poema no se modifica al permutar las estrofas.
- Más interesante y gracioso es “La bella y graciosa moza” de Les Luthiers.
- Allí el cambio de orden de las estrofas (y algún agregado de contrabando) cambia completamente el significado.

Otros ejemplos

- “*Elige tu propia aventura*” es una colección de libros para niños con opciones de lectura.
- Hay obras de teatro con opciones:
 - “*Tijeras fatales*” (*Shear Madness*) de Paul Portner (1963) adaptada por Jordan y Abrams. El público “elige” al asesino.
 - “*The Last Song of Violeta Parra*” de Charles Deemer y Andrés Espejo (1997). El público elige cuál de los cuatro escenarios desea ver.

Algunas definiciones

- El lector participa en el resultado.
- Es algo intermedio entre el relato clásico y el video-juego.
- Hay muchas propuestas para implementarlos.
- Es un área de activa experimentación.
- “*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*” del noruego Espen Aarseth (1997) es el estudio principal sobre el tema.

...continuación

- Hay diversos géneros:
 - poesía ergódica (Queneau, por ejemplo)
 - relato ergódico (“*Rayuela*”, por ejemplo)
- Hay diversas estructuras operativas:
 - literatura determinista (los ejemplos anteriores)
 - literatura no determinista (difícil que interese)
- Es uno de los desafíos más interesantes para la generación de contenido.

El papel de la Web

- 1995 es un año clave para la literatura ergódica: la madurez de Internet.
- Allí se pone al alcance de todos una herramienta de hipertexto y de imágenes.
- También se dispone de un medio de publicación de costo ínfimo.
- Es el punto de despegue de la literatura ergódica.

Grupos de trabajo y de estudio

- Hay muchos, solo mencionaré algunos:
 - Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra.
 - Posgrado en “*Comunicação e Semiótica*”, Pontificia Universidade Catolica de São Paulo.
 - Maestría en “*Comunicação, Imagem e Informação*”, Universidade Federal Fluminense.
 - Universidad Javeriana de Colombia tiene trabajos de grado sobre el tema.

Ejemplos en el mundo

- La ciberliteratura está muy desarrollada en los países escandinavos, especialmente desde el punto de vista teórico.
- En Estados Unidos hay muchas obras publicadas.
- España y Portugal son muy activos en el tema.
- En América Latina, sólo Brasil es importante.

Un clásico: Michael Joyce

- Es el autor más conocido de la ciberliteratura.
- Es un informático que trabaja en el área de inteligencia artificial en Estados Unidos.
- Sus obras más importantes son:
 - “*Afternoon, a Story*”.
 - “*Twilight, a Symphony*”.
- Buscar en: “directory.eliterature.org”.

Actividad en España

- Se dispone de un índice bueno de obras en “mccd.udc.es/orihuela/hyperfiction/”.
- Algunas obras del género:
 - “*Ana*” de Beatriz Echeverría
 - “*El aprendiz de detective*” de Alberto Sánchez
 - “*¿Quién es Luis Durán?*” de Pello Gutiérrez Peñalba
- ... entre muchas otras. El género policial es particularmente apropiado.

Ejemplos en América Latina

- “*Tristessa*”, del brasileiro Marco Antonio Pajola (1994) es uno de los primeros intentos.
- “*Asesinato en el Hotel de Baños*” en CD (1996) es mi primera contribución.
- “*Gabriella Infinita*” del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez (1997-1999).
- “*Condiciones Extremas*” del colombiano Juan B. Gutiérrez (1998).

“Tristessa”

- Está en: “www.quattro.com.br/tristessa/”.
- Es un hipertexto clásico, donde el lector elige cómo seguir.
- Fue la primera forma de ciberliteratura, no tiene una programación lógica para cambiar la participación del lector.
- Ver una [página](#).

“Asesinato en el Hotel de Baños”

- Los hipervínculos a textos o imágenes estaban clasificados en 5 niveles.
- En la medida que el lector se interesaba por un link, esto quedaba registrado.
- De acuerdo con los links visitados se calculaba el “nivel de interés” del lector.
- Así aparecen nuevos vínculos y una tercera parte inédita.

“Gabriella Infinita”

- El origen es una novela convencional de 1994 que evolucionó hacia un cibertexto.
- La novela fue transformada a hipertexto en 1997 y en hipermedia narrativo en 1999.
- Está en
“www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm”.
- Es difícil verla off-line.

“Condiciones Extremas”

- En cada página, hay una sección de “Páginas sugeridas para continuar”.
- Los vínculos están organizados de mayor a menor continuidad narrativa.
- Si se visita de nuevo una página, los vínculos han cambiado. Tiene programación.
- Hay 66 fragmentos de narración con una ilustración cada uno.

...continuación

- Está en: “www.literatronica.com”.
- Es un hipertexto con una cierta adaptación al lector.
- Tiene bastante programación, luego la lectura fuera de línea tiene algunos problemas.
- Ver una [página](#).

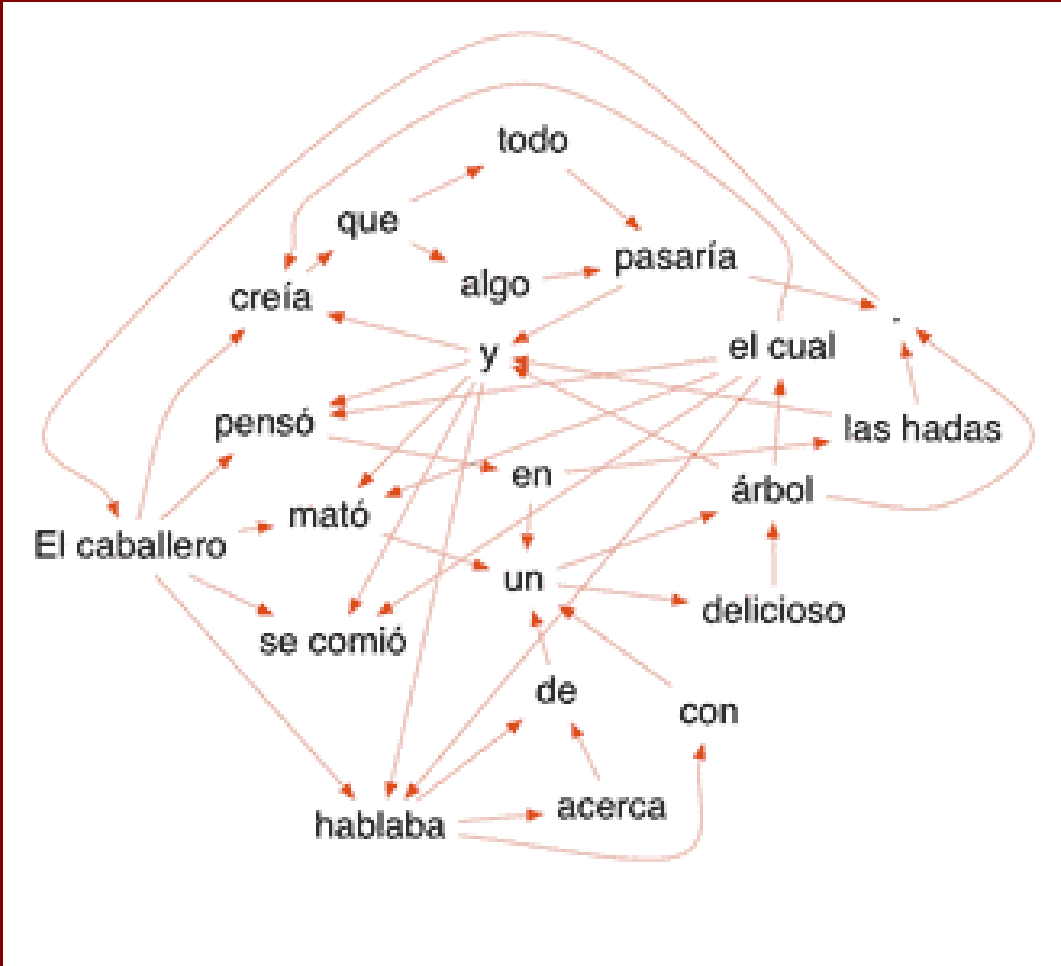
“221b”

- Es un relato policial breve, basado en las historias de Sherlock Holmes.
- Tiene cuatro finales posibles.
- A ellos se llega según las opciones de hipervínculos que se elijan.
- Al final se pueden ver, si se desea, los otros finales.
- [Verlo.](#)

Un caso no determinístico

- En todos los casos anteriores el resultado era determinístico.
- Veamos uno que no lo es en: “moebio.com/santiago/”.
- La idea que se aplica es generar el texto mediante un proceso de Markov, que es aleatorio.
- El resultado no es demasiado interesante.

Grafo semántico



... continuación

- Las frases generadas son correctas pero no tienen sentido en la mayoría de los casos.
- Los modelos de Markov se pueden emplear con éxito para inventar palabras.
- Todavía se está muy lejos de manejar la aleatoriedad en forma interesante.

Ciberliteratura y policiales

- Hay novelas policiales que tienen (potencialmente) varios finales:
 - “Asesinato en el Orient Express” de Agatha Christie
 - “El almirante flotante” obra colectiva
 - “El caso para tres detectives” de Leo Bruce
 - debe haber otras...
- Esta idea es perfecta para la ciberliteratura. Permite que el lector “elija” al asesino.

Mis planes sobre este tema

- Acabo de terminar un artículo largo sobre la ciberliteratura en América Latina.
- Tengo planes de convertir “Asesinato” a una versión web. (proyecto sin fecha)
- Quiero escribir un verdadero cuento policial:
 - el lector es el detective
 - debe descubrir las pistas (hipervínculos ocultos)
 - según lo que descubra será el resultado

...continuación

- Me interesa publicar en Internet “Memorias póstumas”, con hipervínculos según un diagrama lógico que he reconstruido.
- Se puede publicar en portugués porque ya no tiene derechos de autor.
- Sería un interesante homenaje a uno de los creadores olvidados del género.
- También “*Ana Karenina*”...

Conclusiones

- La ciberliteratura es un tema de encuentro de varias disciplinas:
 - narrativa con exigencias muy especiales
 - diseño lógico y matemático
 - diseño gráfico
 - interfaz humana muy cuidada
- Es una de las propuestas más ricas de generación de contenidos para el futuro.

... continuación

- Tiene el encanto que recién está comenzando y está todo por hacerse.
- Hasta ahora todos los que han creado textos han sido informáticos.
- Ya es hora que se formen equipos interdisciplinarios...
- ... o que los escritores aprendan a usar las herramientas informáticas.

¿Preguntas?

Muchas gracias