

# **El impacto digital en la literatura. Presencia de la tecnología virtual en *Los vivos y los muertos***

Covadonga López Alonso  
Universidad Complutense de Madrid  
clopeza@filol.ucm.es

Desde hace más de medio siglo las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ofrecen constantes novedades aunque, los desarrollos informáticos, a pesar de su largo recorrido, siguen siendo objeto de un gran número de debates, unos, escépticos respecto a sus usos, otros, realistas por su utilidad, algunos, realmente irónicos; no faltaron visionarios y futurólogos que anunciaban en la década de los 60 que la sociedad numérica era el nacimiento de una nueva edad de comunicación. Intelectuales como M. McLuhan (1967) defendían que los avances informáticos implicaban una revolución en la civilización, que el mundo digital era distinto del analógico, que el medio es el mensaje y que, por ello, la nueva técnica engendraba un hombre nuevo.

En los inicios de la era informática, tecnófilos y tecnófobos animaban la polémica sobre Internet y así nos encontrábamos con posturas antitéticas como las de P. Lévy (1998, 1999) que sostenía que estábamos frente a una mutación antropológica tan importante como la del neolítico, en donde las fronteras desaparecerían ante ese espacio cosmopolita, frente a P. Virilo (1997) que consideraba que esas técnicas eran tecnologías de la guerra, de la manipulación y la desinformación y, al igual que la radioactividad, podrían provocar la unión de la sociedad o desintegrarla a escala mundial. Entre esos dos polos, las tecnologías virtuales en el siglo XXI han entrado en las distintas áreas de la vida social, en los mercados de trabajo, el funcionamiento de las empresas, las instituciones, la vida corriente y, sea cual sea la pluralidad y variedad de los usuarios que las empleen, nos enfrentamos a otro mundo diferente de producción que estructura nuestra sociedad y que interviene en las actividades pública, económica, política, y en la esfera privada de la comunicación interpersonal. La cultura digital y los códigos abiertos mueven a las sociedades y, en esa misma línea, la literatura no escapa a su influencia ni en sus temas ni en sus formas.

Como lingüista me he sentido desde siempre atraída por ese excepcional fenómeno social de la comunicación electrónica, los discursos que se utilizan, los géneros que se crean y transforman ante los nuevos soportes, las aplicaciones y, también, por el impacto que ese medio produce en la lengua (López Alonso 2004, 2006b, 2007, 2007a) y en la literatura (en prensa). Voy a ocuparme de esta última presentando inicialmente una introducción sobre la era digital en la literatura y su tipología y, posteriormente, abordaré de qué manera esas tecnologías invaden continuamente la literatura en papel. Tomaré como ejemplo la excelente y refinada novela de Edmundo Paz Soldán *Los vivos y los muertos*.

## **1. La era digital en literatura**

Con la emergencia de Internet se desarrollan al máximo dos conceptos, hipertexto e hipermedia, que parecen entrar en una competición desmedida con la noción de texto en papel. La cultura

de la escritura, sin embargo, no debe llevarse, a mi parecer, por esos derroteros analizándolos como dos mundos antitéticos — hoja de papel/pantalla de ordenador—; se trata de un problema más complejo y, además, el hipertexto es una herramienta muy sofisticada, al servicio del escritor y del lector, permitiéndoles a ambos mundos nuevos, casi inexplorados, para escribir, leer, informarse y pensar (Fernández-Valmayor et al. 2000).

La obra literaria en papel, producto verbal de interacción social, es una unidad de comunicación mediatizada por sus dimensiones literaria, lingüística, social, histórica, psicológica y mediológica. Todo texto, en consecuencia, está marcado por el medio y tipo de prácticas en las que se realiza, de ahí que esté siempre orientado por su finalidad, regido por normas sociales, controlado por leyes del discurso y forma parte de un interdiscurso (López Alonso 2006). Los textos electrónicos comparten parcialmente con los sociales tradicionales esas marcas genéricas pero el medio informático impone condiciones de producción, clasificación, valoración, distribución y consumo muy diferentes. Asimismo, los contenidos y modos de lectura y escritura se ven sensiblemente alterados por los medios utilizados.

Ante la gran variedad de ofertas de información, comunicación y comerciales que ofrece la red, me he planteado desde hace tiempo tres preguntas: (i) cuál es el alcance del medio, es decir, qué relación se establece entre el soporte y el texto literario; (ii) qué tipo de influencias se da entre ambos, especialmente, de qué modo las propiedades hipertextuales permiten al usuario un gran número de manipulaciones que transforman la noción tradicional del texto en papel —con una estructura lineal, más o menos jerarquizada— en un producto abierto, no secuencial e interactivo, cuestionando no sólo el estatuto del texto —en la medida en la que se pierde su configuración—, sino también el del lector, ya que la multiplicación de modos de lectura lo transforma en escritor de sus lecturas; y (iii) las posibilidades hipertextuales e hipermediáticas ¿cambian la forma en la que se crean y visualizan los textos y, en consecuencia, modifican su naturaleza, estructura, formas y criterios de legibilidad? Voy a tratar de responder brevemente a estas cuestiones.

### **1.1. Internet y su dominio ciberespacial**

En 1983 se populariza Internet cuyos orígenes arrancan de décadas anteriores<sup>1</sup> tal como se desprende de la opinión de su inventor V. G. Cerf<sup>2</sup>:

1 || El primer prototipo de lo que se llamó Internet es de los años 60 y fue diseñado para Arpanet; en 1973, V. G. Cerf crea Internet como red de comunicación para las organizaciones gubernamentales.

2 || Texto sacado de la entrevista realizada al autor en 1997 y publicada en el CERN.

Nada se crea de un día a otro en la tecnología aunque se tenga esa falsa ilusión. Internet, que parece haber surgido de la nada, se había desarrollado hacia más de treinta años.

Internet, protocolo de transmisión de datos que utiliza un mismo lenguaje para interconectar las diferentes redes, se convierte en una red de redes, es decir, una metared y deja de ser, en muy poco tiempo, una transferencia de ficheros técnico-científicos para pasar a un uso generalizado de todo tipo de informaciones con fines no profesionales como juegos, música electroacústica, temas de ciencia ficción, anuncios de todo tipo; la mensajería, además, se extiende a correos personales e informales que anuncian el nacimiento de otro tipo de discursos. A finales de la década de los 80, Internet sale del contexto universitario, se crea un gran número de foros con temas muy diversos —algunos incluso al margen de la sociedad —los hackers—, aparecen anuncios, surgen debates sociales, políticos, de humor, de sexo, etc..., y la red se dota de otros instrumentos de trabajo en función de las prácticas, estilos y modos de sociabilidad. Nace, también por esas fechas, el primer proyecto hipertextual enciclopédico de Xanadu<sup>3</sup>, proyecto que continúan R. Kahn y V. Cerf con la publicación de un documento sobre lo que debe ser una biblioteca numérica<sup>4</sup> como red de bibliotecas interconectadas<sup>5</sup> y cuyo objetivo es crear un gran centro de investigación en donde se puedan consultar los documentos y establecer vínculos entre ellos. Surge así la Web con un diseño de documento numérico de información libre que el lector debe construir por sí mismo. El hipertexto es, pues, desde sus orígenes, un acceso no secuencial a los datos de carácter interactivo: se crea un doble intercambio entre el sujeto y el objeto —máquina—, y el internauta y el texto<sup>6</sup>. Las metáforas de 'navegación' y 'navegador' sintetizan esa novedosa época informática.

Como resultado de la emergencia de este fenómeno económico, político y social, aparecen manuales sobre la utilización de Internet con la descripción de sus posibilidades más usadas —mensajerías, chat, foros, blogs, páginas web, redes sociales etc.—, definiéndose ese medio como un fenómeno de comunicación mundial que forma

---

3 || Proyecto de T. Nelson que lo concibe como una organización no secuencial de un texto.

4 || Kahn, R y Cerf, V. *The Digital Library Project*. Vol. 1: *The World of Knowbots*. Reston: Corporation for National Research Initiatives, 1988.

5 || Proyecto que ve la luz en 1990 en el CERN de Ginebra (Centre Européen de Recherche Nucléaire).

6 || El programa Web se termina en el 91, se difunde en el 93 con el navegador Mosaic y se instala en Internet como un sistema hipermedia que funciona de cliente a servidor. El programa tiene un lenguaje de descripción de los documentos (HTML: HyperText Markup Language) y otro que permite su gestión (http: HyperText Transfer Protocol). Los documentos se colocan en los servidores con la dirección URL (Uniform Resource Locator).

parte de las actividades políticas, profesionales, intelectuales, comerciales, publicitarias, artísticas y personales de la sociedad y, en consecuencia, el internauta entra en otro universo social. Las metáforas de *ciberespacio*, *realidad virtual*, *era digital*, evidencian ese mito global de Internet que se instala como un modo de comunicación que alcanza a todos los universos (C. López Alonso, A. Séré 2003).

Siguiendo esta línea, el fenómeno digital en la literatura puede abordarse desde muy diferentes ángulos de estudio —funcional, técnico, literario, social, económico, legal—, que (i) se actualizan en distintas herramientas y productos electrónicos, (ii) responden a representaciones genéricas propias, (iii) detentan propiedades específicas, y (iv) se visualizan en documentos y textos concretos. Voy a referirme brevemente a esos seis parámetros en la medida en la que permiten explicar por qué las literaturas digitalizada y digital son productos híbridos y originales, en parte debido al soporte informático y su funcionamiento pero, sobre todo, a las nuevas relaciones que se entablan entre autor/texto/lector, tal como anunciaba ya en 1985 la primera novela interactiva hipertextual de Michael Joyce, *Afternoon, a story*.

Desde un acercamiento funcional, Internet permite acceder a diferentes tipos de servicios, interesándonos para la literatura muy especialmente los informativos e interactivos. Las posibilidades hipertextuales e hipermediáticas (López Alonso 2008) cambian la manera en la que se crean y visualizan textos e imágenes, ya que no se trata únicamente de una sustitución del papel o de una mayor rapidez y accesibilidad a las obras, sino que el enlace electrónico recrea, de modo muy diferente, la propia naturaleza de la escritura literaria que se convierte en un espacio en construcción, tanto en su contenido y estructura, como en su forma de ser contada y leída.

Internet, técnicamente, es una red con sus propias convenciones descritas en protocolos de comunicación; los documentos digitales pueden leerse por medio del hipertexto de forma no secuencial —multisecuencial—, facilitando a los usuarios desplazarse de una información a otra a través de vínculos creados en la estructura semántica o definidos por el programador, lo que facilita (i) acumular, transmitir y difundir conocimientos, (ii) organizar los saberes, y (iii) interactuar con los propios textos. Como veremos en el apartado 1.4., el hipertexto es un hiperespacio con 'n' dimensiones que permite al lector moverse con gran libertad y se ha convertido en el más poderoso instrumento para compartir información e interactuar de forma ágil y flexible<sup>7</sup>. La potencia de los ordenadores, la capacidad de transmisión de datos entre

---

7 || Para una visión general de las tecnologías de la información y sus efectos sociales, Cfr. Lychnos 7, 2011.

sistemas y de comunicación, las posibilidades de almacenamiento y, finalmente, la facilidad para lograr información externa han aumentado exponencialmente. Esta expansión de orden cualitativo viene, además, acompañada de una cuantitativa por el gran número de ordenadores instalados en el mundo, de ahí el impacto de las tecnologías de la información y lo que ha representado la revolución en la red que convierte a los ordenadores en actores sociales.

Desde la propia literariedad del texto, la literatura digital ha generado una crisis en el paradigma de la textualidad, en la noción misma de canon literario y, además, la comunicación digital potencia el estatuto comunicativo, de ahí que las obras literarias no pueden centrarse únicamente en las propiedades retóricas del texto, sino también en su contexto y en la esfera de la recepción. Esta última exige una actitud abierta hacia las novedosas experiencias y procesos históricos y culturales porque lo literario no es sólo un tipo de lenguaje sino un modo de producirse y actuar en una cultura. No se trata de textos menores, de peor calidad ni desordenados: la literatura digital se aleja de la esencialidad del acto literario y se mueve hacia un nuevo espacio semántico que hay que construir.

Las TIC, socialmente, han desdibujado, incluso, abolido, las distancias geográficas, temporales e interpersonales, lo que implica una revolución en la forma de concebir los productos culturales. A modo de ejemplo, el desarrollo y auge de las ventas de libros electrónicos en las Navidades del 2011 en Madrid superaron en un 30% las ventas del libro en papel, situándose esta venta en el sector de edad de 20 a 40 años. Sin duda, el dinamismo y la interactividad con el producto influyen positivamente en la manera de percibir la lectura. El sistema hipertextual facilita otros conocimientos y ese universo paratextual es una herramienta fundamental para visualizar estructuras diferentes que exigen operaciones intelectuales también diferentes. Las redes sociales forman parte de la experiencia diaria de millones de personas en el mundo y, en consecuencia, están produciendo cambios culturales a escala global.

Desde un enfoque económico y legal, el libro electrónico permite opciones comerciales muy variadas, con modos de comercialización muy flexibles, a bajo coste, y con difusiones masivas e instantáneas, posibilidades que exigen, a su vez, controles de acceso y medidas tecnológicas de protección que, con demasiada frecuencia, se ven vulneradas y son un reto jurídico, dada la utilización masiva y no autorizada de las obras en la red. La edición digital tiene una enorme demanda, pero sin duda uno de los problemas que no parece tener fácil solución es la dificultad de contar con instrumentos jurídicos que regulen sus usos y derechos porque en la actualidad la obra literaria digital no está protegida



suficientemente por leyes de propiedad intelectual y el libro digital no dispone aún de una regulación jurídica con normas y contratos claramente estipulados. Sin entrar en este tema polémico y muy estudiado, un acceso legal al libro electrónico exigiría, según un estudio realizado por el Ministerio de Cultura de España ya en 2009<sup>8</sup> que se cumplieran las condiciones siguientes: (i) calidad controlada, (ii) catálogos completos, (iii) motores de búsqueda especializados, (iv) una interfaz tecnológica y visual de primera categoría, (v) información exhaustiva, y (vi) seguridad. En todo caso, según las últimas encuestas y estudios realizados en 2011 por el mismo organismo, las razones por las que aún no se ha dado el gran paso de la edición papel a la informatizada son de dos tipos: (i) la indefinición del modelo de negocio, es decir, los ingresos reales que obtendrían editores, autores, distribuidores y libreros, y (ii) la insuficiencia de filtros para proteger las obras. No se trata pues, únicamente, de razones económicas, sino también científicas y culturales. En todo caso, en la actualidad, el libro electrónico es una realidad incuestionable y es necesario establecer unas reglas que respeten los gastos, los incentivos económicos de los diferentes participantes, que se controle la piratería en Internet y se estudie el concepto de privacidad. La tecnología social aumenta el consumo de los productos y la mercantilización de las relaciones sociales refleja que gran parte de las editoriales están más preocupadas por los beneficios económicos que por el valor social de la ciencia.

### 1.2. Propiedades del hipertexto

El hipertexto (López Alonso 2009), tal como he avanzado es, desde sus orígenes, un acceso no secuencial a los datos de carácter interactivo. Se trata de un término en sí mismo polisémico: (i) como producto, se aplica al documento digital con sus diferentes funciones; (ii) en tanto que concepto, es el modelo abstracto y teórico de organizar la información de forma multisecuencial, es decir, es la base funcional y estructural de la Web; (iii) como herramienta, se refiere a los programas informáticos para crear, modificar o consultar un documento hipertextual.

El hipertexto es, como he avanzado, un hiperespacio con 'n' dimensiones; navegar a través de un hipertexto es moverse en un mundo de libertad en donde el sujeto es, al mismo tiempo, lector y creador; este *lectoescritor* es una nueva figura híbrida, heterogénea, casi mestiza, producto especialmente de la conectividad, multimedialidad, multilinealidad, multisecuencialidad, e interactividad. Son muchas y de diferente alcance las propiedades del hipertexto. Voy a referirme única y brevemente a las que

---

8 || De acuerdo con una encuesta enviada a autores y traductores desde el *Observatorio de la Lectura y el Libro*, Ministerio de Cultura, 2009.

tienen una mayor incidencia en el texto literario y que explican su naturaleza y numerosas funciones:

- (i) *digitalidad*: el hipertexto se desarrolla en documentos digitalizados e instrumentalizados en los ordenadores. Textos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos, vídeos etc., se digitalizan y computan al codificarse en bits de información. En la narrativa hipertextual, por ejemplo, se maneja una gran cantidad de información y, sobre todo, se accede fácilmente a la información que se requiere;
- (ii) *conectividad*: cualidad que permite conexiones inter-documentales e intradocumentales mediante enlaces; es la característica fundamental del hipertexto para articular y conectar imágenes, vídeos, audio etc., y cualquier otro recurso audiovisual;
- (iii) *multimedialidad*: cualidad que no está necesariamente ligada a la informática —a modo de ejemplo, *Los Caligramas* de Apollinaire son poemas visuales que anuncian ya esta cualidad hipertextual—; se trata de la integración de los distintos medios —textuales, sonoros, gráficos, audiovisuales, animados— o una combinación de parte o de todas las morfologías. En la literatura digitalizada, como en la propiamente digital, se integran muy distintos medios y esa cualidad multimedial refleja unas propiedades únicas en cada texto;
- (iv) *estructura en red*: se trata de la posibilidad de ofrecer una estructura que no corresponde a la secuencialidad discursiva lineal, permitiendo enlazar nodos de información de cualquier tipo en forma de red; el hipertexto permite alejarse de la secuencialidad y del hilo discursivo lineal que impone la escritura y lectura en papel. La red significa que hay varios centros enlazados unos con otros por medio de nodos; esta estructura reticular asociativa suele ofrecer una relación multisecuencial, realizándose, de este modo, la función del lector que va creando su propio texto —*lectoescriptor*—;
- (v) *multisecuencialidad*: el hipertexto rompe con los límites espaciales de la página impresa y se despliega en la pantalla; además, facilita un acceso no lineal a la información a través de los enlaces, lo que implica disolver, fraccionar y quebrar un único hilo discursivo, modificando la noción de secuencia singular como principio ordenador de la información; se trata, en definitiva, de añadir nuevas funcionalidades a la disposición del texto impreso en papel. Este último, tal como he avanzado, es una unidad finita que se desarrolla linealmente. El



hipertexto, sin embargo, elimina los límites de la página impresa, se despliega en la pantalla y, saltando a través de los enlaces, rompe con la noción de linealidad, moviéndose el lector libremente por el documento. Son nuevos espacios de información que ofrecen también otros modelos de comunicación y difusión de los conocimientos. Para Landow (1992) el hipertexto implica un descentramiento, una ausencia de jerarquía y una derogación de la cultura del texto impreso;

- (vi) *dinamismo*: un hiperdocumento está siempre sujeto a posibilidades de transformación y crecimiento muy rápidos; el caso de la hiperficción constructiva (López Alonso, en prensa) es un buen ejemplo de esta propiedad, al tratarse de una escritura colaborativa en la que intervienen activamente varios autores en la construcción del relato;
- (vii) *interactividad*: (a) relación usuario/máquina a través del *hardware*; (b) proceso comunicativo entre personas; (c) interfaz de usuario —pantalla del ordenador. La red es interactiva, es una conversación bi-direccional entre receptor y emisor. La dimensión interactiva en la construcción del texto literario —tanto en narrativa hipertextual, ciberpoesía o ciberdrama— se basa en la dialogicidad y en la cooperación, respondiendo a una filosofía de la interacción al trabajar conjuntamente para construir el objeto;
- (viii) *gradualidad*: se puede acceder a la información del hipertexto desde planos diferentes y jerarquizarlos gradualmente; así por ejemplo, el acceso abierto a la literatura científica y a la propiamente literaria implica un intercambio ágil de la información que el usuario gradúa según sus gustos y necesidades;
- (ix) *extensibilidad*: el texto se extiende a medida que se siguen los enlaces internos o externos al documento; en este sentido, la Web ofrece casi infinitas posibilidades de extensión. La cantidad de información almacenada digitalmente es inmensa y, por una parte, los buscadores almacenan millones de copias de páginas existentes y, por otra, las redes sociales registran los intereses de los usuarios. El aumento de la velocidad de computación y de capacidad de almacenaje supone también que pueda ser utilizada de manera más personalizada.

Estas nueve propiedades explican en gran medida que esta revolución tecnológica (i) ha beneficiado enormemente las posibilidades de la escritura literaria, (ii) es una herramienta imprescindible y, en consecuencia (iii) la e-literatura engloba todo el

conjunto de actividades científicas que se desarrollan mediante el uso de los recursos accesibles a través de Internet.

### **1.3. Literaturas digitalizada y digital**

José María Merino en sus "Veinte consideraciones" sobre *Escribir narrativa* (2008, 9) afirma como primer argumento de cómo escribir un cuento que "nuestra cultura ha establecido la creación literaria dentro del campo de la expresión artística, como un modo singular de aproximación a la realidad. La ficción es una vía específica, diferente, exclusiva, para interpretar la realidad". Creo que esta noción de "aproximación a la realidad" a la que se refiere el autor es esa búsqueda de representación cercana a la existencia real, aunque no forzosamente mimética, y que, en una cierta manera, justifica y explica la necesidad de combinar el texto escrito con (i) otros medios de expresión —imágenes, fotografías, gráficos, sonidos—, y (ii) distintos universos discursivos —como el informático y sus posibilidades hipertextuales e hipermediáticas—, acercando al lector a esa realidad imaginada para que pueda ser entendida. Desde este enfoque, las literaturas digitalizada y digital responden a movimientos estéticos de alcance universal que no sólo tienen derecho de presencia en el panorama literario sino que anuncian un posible futuro prometedor que se construye en la conjunción de tres grandes fenómenos: (i) el cultural, con la renovación de las artes, (ii) el estructural, por la expansión del ciberespacio, y (iii) el funcional, por sus ágiles procedimientos de personalización, difusión y venta de textos.

Los términos de literatura digitalizada y digital son de uso corriente pero sus diferencias son sustanciales. Un texto digitalizado es cualquier tipo de texto que puede leerse en un ordenador o en cualquier otro soporte, ya sea porque el escritor utiliza el teclado para escribir su propio texto o se escanea un texto ya escrito. En este último caso, se trata de la migración de un texto en papel a formato electrónico. Las tecnologías han permitido que se digitalicen documentos y se pongan a disposición de los usuarios que pueden leerlos en cualquier momento en Internet y aprovecharse de las ventajas del formato digital para realizar búsquedas de palabras, pegar fragmentos, acceder sin dificultad alguna a los textos, etc. Las bibliotecas digitales o virtuales son ya una realidad y el número de millones de internautas que las utilizan y su crecimiento exponencial prueban su variedad de usos y su importancia por (i) el papel que juegan en la codificación de la información bibliográfica, (ii) la perdurabilidad de los fondos, y (iii) la accesibilidad a la red. Los avances en las bibliotecas digitales como forma de almacenamiento y manipulación de textos digitalizados y con bases de datos y documentos Web son una de las grandes revoluciones sociales por sus condiciones de (i) ubicuidad, (ii) sincronía y (iii) hipermedialidad de Internet.

La realidad del 'e-libro' ha modificado, de forma exponencial, la estructura y funciones de las bibliotecas tradicionales, aunque creo que en modo alguno ello suponga la desaparición de estas últimas que evolucionarán, más bien, hacia una integración de servicios.

La literatura digitalizada, concebida para un soporte tradicional, utiliza esencialmente las plataformas por su gran capacidad de almacenamiento y sus posibilidades de transmisión, de ahí que el futuro de la industria digital se sitúa habitualmente en los libros digitalizados. Ahora bien, además de las diferencias a las que me he referido, destacaría, también, los modos de lectura. Desde un acercamiento técnico, los dispositivos *hardware* tratan de minimizar las diferencias, de modo que la imagen y los niveles de legibilidad de ambos soportes son similares, pero la postura corporal y los estudios en neurología de la lectura marcan divergencias que deberían ser estudiadas en profundidad. Internet, sin embargo, no debe considerarse una amenaza para la lectura, bien al contrario, abre nuevos espacios de generación de ideas y de debate.

El término de literatura digital —ciberliteratura, e-literatura— se aplica, en sentido estricto, a las obras literarias creadas únicamente para formato digital, es decir, nacen a partir de esos medios y sólo pueden ser conocidas en ese contexto, ya que las posibilidades de imprimirlas o leerlas en papel son muy reducidas, puesto que el lector interactúa con el texto, en mayor o menor medida. La literatura digital no sólo surge con las tecnologías sino que el soporte la condiciona fundamentalmente en su inmediatez y en su comunicación con el lector cuyo protagonismo es tan fuerte que se convierte en *lectoautor*. Sus primeras manifestaciones surgen en la década de los 70 y, desde entonces, están en continua evolución y transformación a medida que avanzan y se vuelven más sofisticadas las técnicas digitales.

La diferencia entre ambos tipos de textos —digitalizado/digital— es sustancial y explica su difusión y desarrollo. En el documento digitalizado el soporte facilita un gran número de recursos semióticos para crear nuevas relaciones simbólicas, comunicacionales, sociales y económicas; se diría que las posibilidades expresivas del universo informático se ponen al servicio de las prácticas discursivas, abriendo el campo a espacios virtuales técnicamente múltiples, que cambian con una gran rapidez y crean otros modos de lectura, focalizándose en el usuario, en el lector. En definitiva y de modo paradójico, estos textos suponen una ruptura con los textos en papel porque el contexto virtual y el medio de producción son significativamente diferentes pero, a la vez, hay una cierta continuidad, lo que permite reconocer los discursos sociales establecidos.

En la literatura digital, por el contrario, hay una causalidad interna entre medio e innovación lingüística; se centra en el sistema mismo, es un espacio semántico que hay que construir, de

ahí la multilinealidad y multiseccionalidad de textos. La literatura digital puede ser multimedia, interactiva e hipermedia. Voy a describir estas nociones brevemente.

### 1.3.1. Literatura multimedia

El adjetivo multimedia viene así definido por el DRAE: "utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información".

A finales del siglo pasado surge el nombre plural "los multimedia" o "los multi-medios" para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza numerosos medios de expresión físicos o digitales para comunicar o presentar una información. Desde el mundo de la Informática se afirma que este valor nominal aparece con Macintosh Apple, ordenador que desde 1984 integra sonidos e imágenes con texto, noción que populariza Microsoft en 1986 con el CD-Rom. Desde esas fechas, el término 'multimedia' es (i) sinónimo de 'tecnología', abarcando e incluyendo genéricamente las posibilidades de comunicación en televisión, vídeo e interactividad con el ordenador, lo que significa la fusión de grandes soportes de comunicación cuya información puede ser visualizada y planificada con programas específicos para su organización, estructuración y difusión; y (ii) se refiere también a obras editadas con contenidos multimedia, ya sea *off-line* u *on-line*.

Las grandes aplicaciones multimedia fueron introducidas, en primer lugar, por las empresas que desarrollaron nuevas prácticas de marketing y comerciales y, en segundo lugar, llegaron al público en general a principios de la década de los 80 con los videojuegos y las aplicaciones de Internet en muy diversos géneros discursivos (López Alonso, Séré 2003); a finales de esa década, la creación literaria irrumpe en la red y la ciberliteratura empieza a ocupar lentamente un espacio dentro del mundo de la cibercultura.

El texto multimedia es, pues, la combinación de texto escrito con otros medios de expresión como imágenes, fotografías, vídeo, gráficos, sonido, animación, etc. El escritor multimedia (i) abandona parcialmente los criterios de pureza textual en busca de imágenes e interrelaciones con el lector; (ii) escribe en diversos planos; y (iii) se sirve de la plataforma digital para unirlos. Esta literatura se asemeja a la comunicación teatral, ya que pone en acción diferentes sentidos para comprender el objeto: no sólo se escribe un texto, sino que puede observarse al interlocutor, actuar con gestos y movimientos, como si el lector se encontrara en una escena. Se trata de discursos cada vez más elaborados y complejos que indagan y persiguen otros lenguajes para expresarse en diversos planos artísticos y experimentar con discursos más complejos, elaborados y sofisticados<sup>9</sup>. Ahora bien, las preguntas

---

9 || La literatura tradicional está constantemente impregnada de procedimientos

que desde hace tiempo vienen formulándose los estudiosos del texto es (i) qué modificaciones implican estos avances tecnológicos y, (ii) si la ficción multimedia configura géneros menores o esos productos hay que tratarlos como otras formas de contar historias, en definitiva, como nuevos géneros discursivos (López Alonso, en prensa).

### 1.3.2. Literatura interactiva

La literatura es interactiva cuando se requiere la participación del lector o lectores que interactúan con el autor, compartiendo la autoría de la obra como si de un coro de voces se tratara. Esta modalidad, a diferencia de la anterior que tiene un solo autor, es de carácter constructivo, ya que se requiere la colaboración de otros y, en consecuencia, se borran los límites lector/autor convirtiéndose en una figura híbrida de lectoescritor. Se diría que la intención de estos discursos es contar algo en común, aunque de ordinario alguien ejerce un cierto control sobre el relato o, incluso, pueden establecerse normas o procedimientos mínimos de intercambio. En estos textos no se busca, sin embargo, vigilar la literariedad, de ahí la crítica habitual de que estas obras no son propiamente literarias, sino que lo único que parcialmente se comprueba es la interacción. Esta autoría compartida, suele ser de carácter lúdico y también didáctico, genera una gran heterogeneidad en el texto y, en este sentido, es difícil asegurar su calidad estética. Nos encontramos, a mi modo de ver, con una literatura experimental que pretende desarrollar la creatividad. La novela *Rebelión de los delfines* propuesta por el periódico *El Mundo*, Novela 2000, editada posteriormente en Espasa (2001) es un excelente ejemplo de este tipo de literatura<sup>10</sup>.

### 1.3.3. Literatura hipermedia

Se trata de la combinación de las dos modalidades anteriores, es decir, se conjugan las posibilidades multimedia con la interacción del internauta, potenciando las actividades de los diferentes participantes, pudiendo ser explorado libremente y multidimensionalmente. El ciberespacio crea nuevas dimensiones con el hipertexto electrónico<sup>11</sup> a través de enlaces que tejen múltiples

---

multimedia. A modo de ejemplo, J. M<sup>a</sup> Merino, (2009) en *Ficción de verdad. Discurso leído el día 19 de abril de 2009 en su recepción pública* construye su noción de ficción en la recreación de un cuadro que, a su vez, va modificando a medida que avanza el relato.

10 || Un estudio detallado sobre esta novela experimental puede seguirse en mi artículo en prensa "À la recherche d'un statut. Les textes littéraires électroniques sont-ils un genre mineur ?"

11 || La noción de hipertexto como ruptura de la linealidad podemos rastrearla ya en la Biblioteca de Alejandría y está muy estudiada en las obras de J. Cortázar o J. Joyce. La gran diferencia que se plantea respecto al hipertexto electrónico es la utilización de programas hipertextuales que enlazan los textos por medio de

trayectorias, con diversas vías de recorrido, que nos permiten relacionar un texto con otro u otros; por ello, no son productos acabados o cerrados, bien al contrario, son abiertos y están en proceso de creación y modificación colectivas (Levy 1994, 1995, 1998, 1999). Para este autor (2007), la cuarta frecuencia del ciberespacio es 'el conocimiento colectivo' que se suma a la oralidad, a la escritura y al hipertexto; opone, además, la linealidad del texto papel, que requiere la presentación de ideas en un orden cronológico, a esa cuarta dimensión digital que se puede ver como un tipo de cartografía. Internet es un nuevo modo de acceso al conocimiento que facilita una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva; los internautas se unen para describir contenidos y así todo el mundo se convierte no sólo en autor sino en prescriptor y organizador de la memoria colectiva.

#### 1.4. Los géneros digitales literarios

Tal como ya he presentado en mi artículo "À la recherche d'un statut. Les textes littéraires électroniques sont-ils genres mineurs ?", la ciberliteratura está en un proceso continuo de transformación, aunque se distinguen tres grandes géneros: narrativa hipertextual<sup>12</sup>, ciberpoesía o poesía digital y ciberdrama<sup>13</sup>. Sin embargo, la riqueza, pluralidad y heterogeneidad de textos digitales literarios que aparecen en Internet no son fácilmente clasificables y, aun menos, siguiendo criterios de clasificación de los géneros literarios tradicionales o aplicando procedimientos de literariedad. Lo que caracteriza y une a los distintos géneros digitales es la utilización de la tecnología del hipertexto que (i) se construye, a diferencia del texto en papel, en la multilinealidad discursiva, reduciendo la autonomía del texto, es decir, son productos abiertos y multisequenciales con nexos, nodos y redes (Landow 1992); (ii) genera hiperespacios que permiten la convergencia de muy diferentes expresiones artísticas; (iii) se crean nuevos modos de lectura en los que el lector está muy presente, en unos casos de modo activo, en otros, interactivo, como si de un coautor se tratase, lo que implica (iv) que se relativiza la figura de autor y,

---

los vínculos y varían a medida que cambian los textos. Cfr. Moreno Hernández, *Espéculo* 7.

12 || Un estudio detallado de la narrativa hipertextual, sus dos tipos — hiperficción constructiva e hiperficción explorativa— y un análisis de textos puede consultarse en el artículo precitado "À la recherche d'un statut[...]"

13 || La ciberpoesía o poesía digital es un género bastante estudiado, muy interesante, y en pleno cambio y evolución por su interrelación con el arte visual y el diseño gráfico (T. Escaja 2003). El ciberdrama, sin embargo, es un género poco analizado y que responde a tres tipos de situaciones diferentes: (i) creación de personajes que interactúan entre ellos; (ii) creación colaborativa de textos teatrales en red; (iii) entornos virtuales en los que el usuario se transforma en personaje y actúa con los otros usuarios.



en consecuencia, su pérdida de autoridad, y (v) con frecuencia, se diría que los autores parecen más motivados por el diseño de la navegación que por la propia escritura.

## **2. Función de las TIC en *Los vivos y los muertos***

Edmundo Paz Soldán (Cochabamba 1967), uno de los autores latinoamericanos más representativos de la década de los 90, utiliza, con acierto, destreza y mesura indiscutibles, el impacto y el uso de las tecnologías virtuales en su excelente novela *Los vivos y los muertos* (2009), tecnologías que ya había introducido en *Río Fugitivo* (1998) y a las que vuelve en *Sueños digitales* (2000) y *El delirio de Turing* (2003). Sus obras reflejan el impacto de la era digital y de qué manera esas tecnologías configuran una nueva estética que "debe partir de la realidad para fabricar un artificio que sea, sin embargo, creíble y verdadero". A la pregunta de Josefa Salmón (2002) sobre si su obra se conecta con la literatura latinoamericana y en qué se diferencia dice el autor:

Yo me siento muy cómodo trabajando dentro de la tradición latinoamericana, vengo de Borges, de Onetti, de Vargas Llosa. Creo que de nada sirve intentar oficiar de parricida y que más bien uno aprende más entroncándose con la gran tradición, tratando apenas de ponerle un matiz muy pequeño a un edificio ya construido de manera muy sólida. En cuanto a diferencias, sobre todo en mis últimas obras es más notorio un deseo por trabajar cuestiones del impacto de la ciencia y la tecnología en la vida cotidiana; esos temas me parece que no han sido muy trabajados dentro de nuestra tradición.

En *Los vivos y los muertos* retrata la vida en la pequeña ciudad de Madison, reflejando su violencia social en un viaje sin retorno y entrelazando la cotidianeidad de los personajes con un mundo hiperreal de ordenadores, Internet y televisión. Voy a referirme en primer lugar a cómo el autor ha configurado la ficción y, en segundo lugar, de qué manera las tecnologías virtuales no son sólo el medio fundamental de representación de esa ficcionalidad sino, muy especialmente, los ejes de la progresión de la interacción y de la construcción de la coherencia en la linealidad del texto escrito.

### **2.1. La ficción como un modo singular de aproximación a la realidad**

La noción de ficción como simulación de la realidad que lleva al lector a un mundo imaginado e imaginario ha dominado la crítica y los estudios literarios del siglo pasado que postulan que (i) la ficcionalidad es una marca específica de la literariedad, (ii) el lector acepta el pacto ficcional de ese mundo posible en el que los enunciados no se someten a un juicio de veracidad o falsedad, (iii) la narración es el modo preferente de introducirse en los mundos

de ficción que se encuentran en todo tipo de manifestaciones y con discursos muy variados, y (iv) narrador, personajes, tiempo y espacio son los cuatro elementos constitutivos del acto narrativo.

Siguiendo a Antonio García Berrio (1989)

la construcción ficcional, aunque basada en el ámbito de la obra literaria y específicamente en la conexión entre texto y referente, afecta a la totalidad del hecho literario, al conjunto de sus dimensiones semióticas: sintáctica, semántica, pragmática [...] El punto de partida de la construcción ficcional hunde sus raíces sin duda en el espesor del referente (335).

El referente es, pues, la noción a la que reenvía el término en la realidad extralingüística y ese "espesor" es el que resulta de la construcción de la referencia, es decir, de la relación que se establece entre la lengua y el objeto real o imaginario. Ahora bien, y apoyándome de nuevo en García Berrio, todas las ficciones no son literarias y, aunque no sea fácil determinar cuándo un escrito es literario, la literatura es un hecho estético que se caracteriza por un lenguaje con marcas específicas, es un lenguaje diferenciado, "una forma interior"<sup>14</sup> que se establece entre el mundo y su representación en la lengua.

En esa misma línea, José María Merino en su *Discurso Ficción de verdad* en su recepción pública a la Real Academia Española (2009) afirma que los inicios del *homo sapiens*, los orígenes de la Humanidad, arrancan con el nacimiento de la ficción: "el lenguaje verbal acabó afinando sus posibilidades para la creación de estructuras simbólicas, que no pueden ser otras que las ordenadas en forma de ficciones" (15-16). Para este autor, la buena ficción siempre resulta de una revelación, mediante lo simbólico, de lo que la realidad esconde. La ficción, es, pues, un modo específico, incomparable, de desvelar ciertos aspectos de la realidad.

La novela *Los vivos y los muertos* aún con gran acierto y agilidad el paratexto (López Alonso 1993,128) que (i) da forma al relato —discurso periodístico, género suceso<sup>15</sup>— y que, indudablemente, (ii) marca la retórica de la lectura y, (iii) establece el contrato que se instaura entre lector y texto, con la propia identidad del género literario —novela—:

De pronto me di cuenta de que, sin escribir una sola línea, sin siquiera haberlo planteado, tenía la estructura narrativa de una novela. De modo que decidí escuchar esas voces y ver adónde me llevaban (205).

14 || En *Forma interior: la creación poética de Claudio Rodríguez* García Berrio ofrece un estudio exhaustivo de ese concepto lingüístico y su relevancia para determinar la obra literaria.

15 || El autor desvela que cayó en sus manos "un dossier con recortes periodísticos sobre una serie de muertes en Dryden " (205).

Esta transgenericidad (López Alonso 2010) explica la transformación formal, estética y ficcional del dossier periodístico en una apasionada novela policíaca, aunque el autor sigue controlando su obra y nos orienta hacia "un relato personal sobre la pérdida":

Aparecieron otros personajes, cambié el tiempo en que ocurrían los hechos, y, gracias a sus diferentes versiones, mi novela en principio policíaca se convirtió en una meditación sobre la pérdida. Así, esa historia algo lejana de chiquillos norteamericanos con los que tenía poco en común pasó a ser un relato muy personal (205).

Paz Soldán contextualiza con un realismo cercano a un hiperrealismo el universo de los adolescentes de Madison, recurriendo para ello, en primer lugar, a Internet, como espacio social de

- (i) información —la Web—,
- (ii) interacción —chat, mails, Facebook, blog, páginas personales<sup>16</sup>,
- (iii) entretenimiento —juegos, películas (especialmente de terror: *Elm Street*), series televisivas, novelas de terror, canciones,
- (iv) pornografía —su función determinante en los asesinatos de Web—,
- (v) compra, y
- (vi) teletrabajo.

En segundo lugar, en la novela se utiliza continuamente el lenguaje especializado de las TIC:

Avatar, pixel, computadora, Internet, MacBook, viajar por la red, navegar por Internet, visitar un sitio, tener citas en un salón de chateo, chat, chatear, mxm videoconsolas —nintendo, Game Boy— videojuegos —mahjong, Culdcept, billar, poker—, series en formatos de animación, Mac, mi página, MySpace, mensajes de texto, mails, videoclip, Webb, iPod, páginas —deportivas (ESPN), informativas, de venta etc—, películas en la red, sitios porno —pornografía soft, hardcore—, biestable, caché, YouTube, Facebook, blog, blogger.

La lengua está totalmente impregnada por la tecnología virtual hasta el punto de que no se establecen límites entre la vida real y la virtual, sobresaturación que desborda a los personajes y explica el voyeurismo de uno de sus personajes —Web. En su artículo "Más allá de la ciencia-ficción" (2003) el autor reflexiona sobre este maridaje:

Una historia de la literatura del siglo XX debería analizar el progresivo avance de dos géneros, el policial y la ciencia-ficción, sobre las

---

16 || Para un estudio detallado de estos géneros Cfr. López Alonso 2003, 2004, 2009.

canónicas aguas de la literatura de corte realista. Hoy, casi no hay novela realista que no juegue con algunas de las convenciones del género policial, ni que explore un tema o arriesgue un párrafo o una especulación que décadas atrás hubiera estado confinada a la ciencia-ficción. Cuando nos ponemos a narrar el presente, nos topamos con la biotecnología y los piratas informáticos; nuestro paisaje urbano está plagado por tecnologías tan nuevas que ni siquiera han visitado las páginas de la ciencia-ficción y ya son parte normal de la novela realista: teléfonos móviles, la red de internet, descargar en Sevilla una canción desde una computadora situada en Seattle. Quizás la ubicua presencia de las nuevas tecnologías en la novela realista de hoy nos permita leer a la ciencia-ficción de otro modo: más allá de los fuegos artificiales de sus artefactos futuristas y de su capacidad para imaginar un futuro posible. Es decir, más allá de las convenciones del género.

Se diría que el mundo digital y virtual habitan de modo natural en los personajes y sólo se entienden sus acciones desde ese universo tecnológico que se convierte en el motor de sus actividades, relaciones y modelos. La devastación trágica de los sucesos se presenta estrechamente relacionada con el mundo en red sin que, inicialmente éste, pareciera amenazador, pero llega a crear una utilización maligna de exceso y desorientación: la pantalla los envuelve en un entorno que necesitan y que no siempre controlan. Se trata de un espacio especular de encuentro, intercambio y comunicación que, de una cierta manera, borra los espacios físicos en los que se mueven. La red que construyen los destruye, aunque preserva a Amanda que vislumbra nuevas posibilidades de rehacer su vida y labrarse un futuro por medio de un blog, poderosa forma de comunicación e interacción mediada por la tecnología.

## **2.2. Simbiosis de los espacios virtuales**

*Los vivos y los muertos*, tal como he avanzado en el apartado anterior, es una ficción literaria por la expresividad de carácter estético que encierra pero, a su vez, el vocabulario especializado de la tecnología, sus capacidades expresivas y su tono general son la materia esencial para elaborar la ficción. El autor utiliza con maestría varias propiedades hipertextuales:

- (i) la interactividad con el ordenador en la que se encierran obsesivamente sus personajes para ver documentos web, juegos, películas, vídeos; los internautas interactúan con el hipertexto gracias a las posibilidades de navegación y a las diferentes propiedades de digitalidad, conectividad, multisecuencialidad y multimedialidad;
- (ii) la interacción humana se realiza con géneros pluri-gestionados —mensajes, chat, páginas personales, blogs— en una comunicación que se aproxima más a la

oralidad que a la escritura. Se diría que esos personajes se mueven en un ágora electrónica, en una ilusión técnica en donde se encadenan los mensajes; la comunicación es bidireccional, proporcionando esos medios electrónicos funcionalidades que superan, en gran medida, las conversaciones cara a cara.

Entre los dos movimientos —monogestionados (interacción H/M), plurigestionados (interactividad H/H a través de la máquina)— se establece una inusual coordinación elíptica marcada por la interrelación entre la vida real y virtual de los adolescentes, en una estructura de diálogo construido eficazmente con:

- (a) una prosa breve, precisa, eficaz,
- (b) una escritura oralizada y poco jerarquizada, y
- (c) un tiempo operativo rápido.

Los personajes, con sus conductas, marcan el núcleo de la trama en el que se enlazan, con agilidad, viveza y destreza, las muertes accidentales —Tim, Rhonda—, con los suicidios —Jim, Webb, el Enterrador— y los asesinatos —Hannah, Yandira, Entrenador, Christine. El equilibrio del texto se construye sabiamente entre acciones ordenadas y bien seleccionadas, aunque esa linealidad viene determinada por el soporte en papel; curiosamente, hubieran podido traspasarse esos relatos a la pantalla de un ordenador y, en algunos casos, establecer vínculos entre las acciones de los diferentes personajes. Evidentemente, se trataría de otra novela. Obsérvese el orden de aparición y la presencia de las situaciones claramente truculentas:

[tim] [amanda] [webb] [junior] [jem] [hannah] [jem]  
[hannah] [webb] [yandira][junior] [webb] [hannah] [webb]  
[señora webb] [amanda] [webb] [daniel] [junior][señora webb]  
[daniel] [amanda] [junior] [enterrador] [ronda] [amanda]  
[webb] [enterrador] [daniel] [webb] [enterrador][daniel] [webb]  
[enterrador] [rhonda] [daniel] [junior] [amanda]

Los jóvenes son los grandes usuarios del universo virtual que, en una cierta medida, preludia las muertes y asesinatos, aunque el narrador crea cuidadosamente todos los nexos, no pierde el control de la narración e, incluso, involucra al lector en la historia. Sin embargo, a mi modo de ver, la grandeza de *Los vivos y los muertos* se sitúa más allá del juego virtual porque si bien la pantalla comparte con acierto, tal como acabamos de anotar, los conocimientos del espacio digital, indisociables de la realidad híbrida que viven los personajes, los supera con creces, y aquí reside su magia: la fragmentación propia de los géneros digitales,

que magistralmente imita la novela, se torna casi en poesía, en síntesis de verso libre, expresando, con mínimos elementos, el paso del espacio referencial de vivos/muertos —marcado por la rebeldía juvenil—, a la noción unamuniana de 'pérdida' —como actitud de crítica y desencanto—, y a la literatura como salvación individual y subjetiva, producto de ese sentimiento de dolor y frustración para el que urge buscar una nueva vía de redención, de regeneración, tal como puede seguirse en el trayecto existencial de Amanda:

yéndome de aquí un día y no volviendo más [...]  
algún día me iría de Madison [...]  
dejar la tragedia atrás y enfrentarme a lo que viniera como otra  
persona [...]  
poco a poco el blog se fue transformando en mi diario [...]  
lo único que he hecho es aprender que la vida es pérdida [...]  
Estudiaré literatura [...] para convertirme en una blogger célebre.



## Bibliografía<sup>17</sup>

- Fernández-Valmayor, Alfredo, Covadonga López Alonso, Arlette Séré & Baltasar Fernández Manjón. "The Design of a flexible Hypermedia System". *Building University Electronic Educational Environments*. Boston: Kluwer Academic Publishers, 2000.
- García Berrio, Antonio. *Teoría de la literatura: la construcción del significado*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1989.
- \_\_\_\_\_. *Forma interior: La creación poética de Claudio Rodríguez*. Málaga: Ayuntamiento de Málaga, 1999.
- McLuhan, Marshall, Q. Fiore. *The Medium is the Message*. New York: Random House, 1967.
- McLuhan, Marshall. *Playboy*, marzo 1969:76.
- Landow, George. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1992/1995.
- Lévy, Pierre. *L'idéographie dynamique. Vers une imagination artificielle?* Paris : La Découverte, 1991.
- \_\_\_\_\_. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Qu'est-ce que le virtuel?* París : La Découverte, 1995.
- \_\_\_\_\_. "Remarques sur les interfaces", *Reseaux*, (1998) 3.
- \_\_\_\_\_. *Cyberculture, rapport au Conseil d'Europe*, Paris : Odile Jacob, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Les Technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris : La Découverte, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Le Monde*, (2007) 24 de junio.
- Lychnos. *Cuadernos de la Fundación General*. CESIC/nº 7/Diciembre 2011.
- López Alonso, Covadonga. "El paratexto en *Gramática parda*". *Compás de Letras* 2 (1993): 26-142.
- \_\_\_\_\_. "El correo electrónico". Eds. C. López Alonso y A. Séré. *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003. 21-42.
- \_\_\_\_\_. "Modes d'interaction dans le courrier électronique". *CDL-LIDILEM* 28, Grenoble (2004) :09-120.
- \_\_\_\_\_. "Las escrituras electrónicas: prototipos y géneros". *Actas del V Congreso Andaluz de Lingüística*. Granada: Método, 2006. 337-369.
- \_\_\_\_\_. "El discurso informático en el aprendizaje de las lenguas". Congreso Internacional de *Análisis del discurso: lengua, cultura, valores*, Pamplona 2002. Madrid: Arco-Libros, 2006.
- \_\_\_\_\_. "Textos electrónicos y procesos textuales de economía". *Actas del VI Congreso Internacional de Lingüística. Lingüística y variación de las lenguas*. Madrid: Arco Libros, 2007. 3391-3404.
- \_\_\_\_\_. "Ciberfeminismo: mitos gráficos femeninos en el Día Internacional de la mujer". *L'Insistente/La Insistente*. México/París: ADEHL/Rilma 2, 2007. 203-219.
- \_\_\_\_\_. "La construcción del conocimiento en b-learning. El caso de la navegación hipertextual". *La Lingüística como reto epistemológico*

- y como acción social. Estudios dedicados al profesor Ángel López García con ocasión de su sexagésimo aniversario*. Madrid: Arco/Libros, 2009. 1071-1083.
- \_\_\_\_\_. "Aprender a comunicar en b-learning". C. López Alonso, M<sup>a</sup> Matesanz, *Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2009. 93-116.
- \_\_\_\_\_. "La transgenericidad. De la interacción a la transacción". Eds. M. Ezquerro, E. Ramos-Izquierdo. *Reescrituras y transgenericidades*. México/París: ADEHL/Rilma 2, 2010. 15-35.
- \_\_\_\_\_. "À la recherche d'un statut. Les textes littéraires électroniques sont-ils un genre mineur ?" Paris : Michel Houdiard, (en prensa).
- López Alonso, Covadonga y Séré, Arlette. "Entornos formativos en el ciberespacio: las plataformas educativas". *El Español Actual*. Madrid: Arco Libros, 2007a. 1-15.
- López Alonso, Covadonga y Séré, Arlette eds. *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2003.
- Merino, José María., M. Moyano, M. Neuman, F. J. Palma y A. Zapata. *Escribir un cuento. 5 propuestas*. Córdoba: Asociación Cultural Mucho Cuento, 2008.
- Merino, José María. *Ficción de verdad. Discurso leído el día 19 de abril de 2009 en su recepción pública*. Real Academia Española, 2009.
- Moreno Hernández, Carlos. "Literatura, traducción y documentación en el medio hipertextual", (1997) *Especulo* 7. [www.ucm.es/info/especulo/.../c\\_moreno.htm](http://www.ucm.es/info/especulo/.../c_moreno.htm).
- Paz Soldán, Edmundo. "Más allá de la ciencia-ficción". *La Prensa*. La Paz. Bolivia, 2003.
- Salmón, Josefa. "Entrevista con Edmundo Paz Soldán", *Revista E BRR*, vol. 2. 1990.
- Virilo, Paul. *Pure War*. New York: Semiotext (e), 1997.