

Autores:

Haberman, Magalí: licenciada en Comunicación Social, FPyCS-UNLP. Cursando la Especialización de posgrado en Edición, FPyCS-UNLP, la Especialización en Comunicación Digital, FPyCS-UNLP y la Especialización en Escritura y Creatividad, FLACSO.

Duarte, Ezequiel Iván: licenciado en Comunicación Social, FPyCS-UNLP. Becario tipo A de posgrado UNLP en el Doctorado en Comunicación, FPyCS-UNLP. Ayudante adscripto en Comunicación y Medios cátedra II.

Título: Formas de leer y de ver: cuando lo virtual se convierte en real

Grupo de Trabajo 4: Relatos, medios y narrativas sobre y desde lo juvenil

Mail: magalihaberman@gmail.com// ezequieldriver8@gmail.com

Resumen: Intentaremos dar cuenta de los cambios narrativos y audiovisuales que afectan tanto al mundo editorial como al audiovisual: cine, videojuegos, series, aplicaciones, redes sociales. Asimismo, buscaremos analizar el vínculo de las narrativas con el público juvenil al momento de explicar sus lógicas y características, observando cómo se lee, cómo convergen en un mismo medio varias de estas narrativas para interrogar muchos preconceptos habituales, como que los jóvenes sólo leen textos de poca extensión sin ser críticos con ellos. Trataremos los casos de la aplicación *Wattpad*, editoriales transmedia, crossmedia y de realidad aumentada (como LuaBooks o Purrúa), el juego *Pokemon Go*, la película *The Congress* y la adaptación de obras pensadas para un medio digital y adaptadas a otros 'convencionales'.

Palabras claves: Real/Virtual, Realidad aumentada/Realidad virtual, narrativa, tecnología y sujetos.

Ponencia:

- *Aaron tiene una mente hermosa. Toma la información y la traduce a su manera. Es un don. Escucha "sociedad", dice "soledad". Imagino que eso pasará con las películas dentro de 50 años. Creo que es similar a lo que hace Aaron.*

- *¿Es decir?*

- *Es decir que... los cineastas proporcionarán estímulos eléctricos que el cerebro traducirá según el subconsciente de cada uno. Se le dará a la gente las bases de una historia y ellos elegirán a su madre, o a su compañera, para encarnar a Marlene Dietrich o a usted. Según lo que exista en sus respectivos cerebros. Es exactamente lo que hace Aaron hoy. Es un caso raro, está avanzado a su tiempo por, quién sabe, varias décadas.*

Este diálogo corresponde a la película *The Congress* (2013) del cineasta israelí Ari Folman. La cinta, basada en *El Congreso de Futurología* de Stanislaw Lem, es una de las especulaciones más lúcidas acerca de la progresiva integración de las esferas de lo real y de lo virtual. Allí, una actriz en el crepúsculo de su carrera acepta que un estudio de cine —el ficticio Miramount, una especie de cruce entre los famosos estudios Miramax y Paramount— la escanee para construir una versión sintética, computarizada de ella, un clon digital. En el futuro cercano del film, la tecnología ha avanzado tanto que pueden construirse universos enteros por computadora que parezcan absolutamente reales y cuya substancia, como de hecho prueba el ejemplo de la actriz, proviene de lo real.

Hoy día, la ocurrencia de obras críticas acerca de la relación real-virtual es más frecuente. Nuestras vidas están cada vez más preformateadas por los ambientes virtuales y la dislocación extrema del tiempo-espacio característica de una modernidad avanzada. Como los portales a otros mundos imaginados por la literatura —el agujero de conejo de *Alicia en el país de las maravillas* o los espejos que dejaban ver animales fantásticos en la recolección de Borges—, las tecnologías permiten la yuxtaposición de elementos virtuales y reales: qué otra cosa si no es PokémonGo, donde el teléfono celular se vuelve una mirilla que nos permite ver lo que está ahí en lo real y lo que también está ahí pero sólo virtualmente.

Pero la tecnología no sólo se relaciona con la fantasía literaria. Si seguimos a Paula Sibilia (2008):

Ciertas formas aparentemente anacrónicas de expresión y comunicación tradicionales parecen volver al ruedo con su ropaje renovado, tales como los intercambios epistolares, los diarios íntimos e incluso la atávica conversación. ¿Los e-mails son versiones actualizadas de las antiguas cartas que se escribían a mano con primorosa caligrafía y, encapsuladas en sobres lacrados, atravesaban extensas geografías? Y los blogs, ¿podría decirse que son meros *upgrades* de los viejos diarios íntimos? (p. 18).

Las tecnologías digitales se constituyen como nuevos medios para antiguas prácticas. Una profesora de arte y física del colegio Albert Thomas de La Plata nos explicaba que el mensaje de texto vino a suplir el pasarse ‘cartitas’ o ‘papelitos’ de un estudiante a otro (Haberman, 2015).

Esto demuestra que las tecnologías convergen en otros soportes adaptando su lógica y multiplicando sus posibilidades narrativas. En palabras de Carlos Scolari (2013):

Las interfaces nunca desaparecen, pueden desaparecer los soportes materiales, puede desaparecer la arcilla o el papiro, lo material, pero los componentes de la interfaz siempre van reapareciendo en otras interfaces y esa es un poco la idea tradicional de interfaz usuario, la que conocemos mejor.

Pero sería interesante pensar no ya en nuestra relación bidireccional con las tecnologías sino cómo ciertas tecnologías van configurando nuestras subjetividades si éstas nos brindan asistencia para mejorar la productividad de nuestra tarea. Un ejemplo se manifiesta con el programa de dictado de voz Dragon Naturally Speaking: al abrir el programa uno se somete a un entrenamiento para que analice e identifique el tono del usuario y decodifique los sonidos transformándolos en palabras. Para lograrlo, el usuario tiene que leer un cuento infantil y repetir frases como dichos, biografías, etcétera. La versión en español se puede adquirir tanto en castellano de España como en español de México, por lo que al momento de dictar uno tiene que tener en cuenta que la pronunciación, los modismos, las jergas, la tonalidad y el ritmo pueden afectar al dictado. Es por ello que, digamos, si queremos que el programa redacte la palabra ‘vaya’ debemos evitar el yeísmo en la pronunciación. De la misma forma que tenemos que hablar pausado, con entonación —para que al decir ‘coma’ el sistema distinga entre el signo ortográfico y el verbo comer conjugado— pero de manera constante para disminuir los errores que, sin embargo, siempre suceden. Para maximizar los resultados, el *software* cuenta con tres niveles de entrenamiento que consisten en leer fragmentos y, al mismo tiempo, brinda consejos de cómo dictar correctamente a la máquina. Como consecuencia, la experiencia que brinda no tiene nada de lo natural que promete el nombre y, para optimizar resultados, obliga al sujeto a pensar en la lógica del programa, convirtiendo el servicio en domesticación.

En otras palabras, podríamos formular la siguiente pregunta: ¿el ser humano se va volviendo computadora? ¿Sus comportamientos señalan una aproximación al modo de funcionamiento de las máquinas?

En su texto “La estética de la dispersión”, Roger Koza (2015) identifica un rasgo frecuente en buena parte del cine contemporáneo, un tipo de construcción en la que se busca la sobre-estimulación del espectador. Poner atención durante un tiempo prolongado sería así una interdicción, y cinematografías radicales como las de Peter Hutton o James Benning, con sus largos planos fijos, a veces con poquísimo movimiento, servirían de antídoto.

Koza ejemplifica con el film *Lucy* de Luc Besson, en el cual su protagonista logra incrementar sus capacidades psíquicas. Este incremento consiste en la facultad de procesar información con una velocidad y simultaneidad típicas de una computadora. Hay, entonces, una tesis: la mejora de la psique equivale a la posibilidad de que se asimile con lo electrónico.

Los jóvenes en la actualidad poseen cerebros con diferentes capacidades que los de generaciones anteriores debido a su relación temprana con la dimensión virtual del mundo. En palabras de la doctora Alba Richaudeau:

Los cerebros de los niños, por su relación con las nuevas tecnologías y por la evolución propia del hombre, tienen diferencias respecto de los cerebros de las

generaciones anteriores, por eso es indispensable cambiar el sistema educativo, que está prácticamente obsoleto. Nosotros aprendimos acumulando datos y lo valioso era saber muchas cosas. Sin embargo, hoy los datos están accesibles todo el tiempo, de modo tal que ya no es un valor para el cerebro el acumular información (Slotnisky, 2012, 5 de mayo).

Esto implica, como señala Koza, todo un cambio a nivel de la percepción. *The Congress* aborda este asunto, como deja ver el diálogo que citamos al comienzo, así como también la segunda parte del film, donde los personajes ingresan a un mundo virtual animado donde las privaciones y sufrimientos del mundo real parecen no tener lugar, donde cada uno puede ser lo que quiera ser y donde la juventud es un bien al alcance de todos.

Antiguamente, no existía lo que llamamos mundo virtual pero a través de la narración — oral o escrita— se conseguía la entrada a los mismos mundos mágicos que la virtualidad, utilizando otros recursos: la elocuencia, la capacidad comunicativa de los cuerpos, la mutua mirada. La narración oral, en particular, ayudaba a significar cosas y entenderlas, por ejemplo, con la creación de mitos.

Otra película que nos permite pensar tanto la relación entre lo real y lo virtual como la relación entre humanidad y máquina es *Her* (2014) de Spike Jonze. Allí no sólo se establece una relación romántica entre un hombre y un sistema operativo, sino que la inteligencia artificial, materializada en la voz de Scarlett Johansson, demuestra signos que asociamos a la vida y al ser humano, logra autodesarrollarse hasta alcanzar una dimensión inaccesible para los hombres.

Si el ser humano se vuelve computadora, ¿están éstas humanizándose? En el episodio inicial de la segunda temporada de la serie británica *Black Mirror*, un joven muere y su esposa, con la ayuda de una aplicación que recolecta y procesa toda la participación que él tuvo en vida en las redes sociales, accede a una inteligencia artificial con la voz, la memoria —de todo lo que haya compartido en Internet— y las ocurrencias típicas de él. Otra tesis: las huellas de nuestra participación en el mundo virtual traen consecuencias al real, una de las principales, que el límite entre ambos mundos se difumina.

El pasaje entre estas esferas nos permite preguntarnos por la identidad:

La idea básica es que durante la juventud, especialmente en los primeros años, se lleva a cabo la construcción de la propia subjetividad, es la etapa en que cada ser se diferencia de los demás. Un momento en que puede rebelarse y comenzar a cuestionar algunos aspectos que lo llevarán a la creación de su propio camino (Haberman, 2015: 90).

Del mismo modo, Manuel Castells (1999) define a la identidad como «el proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de

atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido» (p. 28). Particularmente enriquecedora es la idea que este autor tiene respecto de las identidades colectivas, muy en boga debido a las enormes posibilidades colaborativas y de red de intercambios que ofrece la tecnología digital. Así, podemos decir que

Las cosas sólo tienen límites claros en lo real. La virtualización, pasaje a la problemática, desplazamiento del ser sobre la cuestión; necesariamente pone en tela de juicio la identidad clásica, pensada con la ayuda de definiciones, de determinaciones, de exclusiones, de inclusiones y de terceros excluidos. Es por esto que la virtualización es siempre heterogénea, volverse otro, proceso de recepción de la alteridad (Lévy, 1999: 18).

En la sociedad post-industrial, las identidades únicas, fijas, estables de la sociedad industrial dejan paso a identidades múltiples, heteróclitas, materializadas de distintas formas. Es la complejización de un juego característico de la creación narrativa: nunca hay que confundir al narrador con el autor, ni a éste con el ser humano detrás. Este juego de máscaras estalla en el mundo de lo real-virtual contemporáneo, el juego de roles se vuelve ontológicamente significativo.

Para algunos teóricos, como Suely Rolnik, estas identidades múltiples configuran «kits de perfiles estandarizados» o «identidades pret-à-porter», caprichosas y descartables, vinculadas a los intereses y exigencias del capital (Sibilia, 2010: 33). Pero la construcción de máscaras y fachadas, como nos enseñó Erving Goffmann, es constitutiva de la comunicación humana. Lo que la expansión virtual nos permite conseguir es el crecimiento en las posibilidades de creación de roles y, por lo tanto, la expansión de la experiencia.

No puede descartarse, claro está, que con fines como la aceptación, la pertenencia o la distinción, los jóvenes emulen modelos identitarios prefabricados. Sin embargo, no debe desconocerse la capacidad co-creativa que estimula la interacción real-virtual, donde los sujetos se constituyen como nunca en auténticos prosumidores (productores-consumidores).

En definitiva, la cuestión de la identidad permite repensar los límites entre lo real y lo virtual. En una entrevista, un estudiante del colegio José Manuel Estrada de La Plata nos decía que se identificaba más con las personas vía Internet, «tal vez porque ahí la gente es más sincera, porque son anónimos y expresan lo que de verdad sienten» (Haberman, 2015: 91).

¿Qué es más real, entonces, para este joven? La máscara del anonimato en la web, en su opinión, encarna una sinceridad y, por lo tanto, una veracidad mayor. Estamos ante un hecho ineludible: la necesaria imagen de lo real constituye lo virtual que a su vez espeja lo real. «Hay formación de una imagen de dos caras, actual y virtual.» (Deleuze, 1987: 98)

Las identidades internéticas son virtuales respecto a las identidades actuales que las realizan, pero actuales en el espacio virtual al dejar “fuera de campo” a éstas.

Entonces, puede decirse que cuanto más privado es el contenido virtualizado, es mayor la sensación de realidad, hasta hacer olvidar los impedimentos espacio-temporales. Así: «todo lo que es íntimo, por ocultable, por inconfesable o por formar parte de la más banal existencia singular, puede pasar de las antiguas cavernas de la privacidad a las amplias planicies de la publicidad» (Urresti, 2008: 58). O, también en palabras del propio Urresti respecto a los jóvenes y su relación con lo real-virtual:

Realidad y virtualidad es una distinción que para ellos carece de sentido, porque la virtualidad simultánea y la demanda es el componente más tangible de su propia realidad: que exista una autopista informativa sobre la que navegar desde el dormitorio a las zonas más remotas del globo e incluso hasta otras que carecen de localización, ese mundo real pequeño e instantáneo, ese aquí y ahora permanente de lo distante en lo cercano, hace que la Internet y sus posibilidades extrañas desde otras generaciones, esté por completo naturalizada en la cotidianidad de las generaciones que nacieron después de su generalización (Urresti, 2008: 51).

Queda en evidencia, además, otro límite que se difumina: aquél entre lo público y lo privado, lo que implica, a su vez, una distinta concepción de lo político. Las entrevistas en profundidad a estudiantes secundarios de La Plata revelaron la importancia de la publicación de aspectos íntimos en las redes sociales, cómo es un proceso clave para la integración y, por lo tanto, para la conformación de las identidades. Hay una relación directamente proporcional entre popularidad y cantidad de detalles íntimos publicados.

La identificación con personas de la red se develó en toda su importancia. El tiempo que se pasa transitando ese límite difuso, bifronte, entre lo real y lo virtual, es muy grande, lo que vuelve inevitable que intenten relacionarse con los otros en esos espacios complejos. Esto genera desfasajes —algo muy en relación con la multiplicidad de identidades de la que hablábamos más arriba—, relaciones que se dan de un modo en lo virtual pero de forma muy distinta en lo real. A modo de ejemplo, citamos a una estudiante del Liceo Víctor Mercante:

A mí me sorprende, yo el otro día estaba caminando por la calle y me crucé con un chico, y no lo saludé ni nada, pero él me miró y yo lo miré y yo sabía quién era y dije “a, mirá, volvió de Italia” y no lo conozco al chico. No sé por qué lo tenía en el Facebook y vi las fotos y sabía que se había ido a Italia porque lo había puesto... y sé que volvió de Italia porque lo vi caminando por la calle (Haberman, 2015: 92).

La identidad moldeada por la sociedad red conlleva otro tipo de relación corporal. Podría decirse que ha llevado el ‘medio frío’ de la escritura al ámbito de las interacciones más general, dominado por la pantalla. La presencia física virtualizada se relaciona con el

corrimiento de las fronteras de lo que los sujetos están dispuestos a mostrar de sí. Asimismo, si la escritura separó, respecto de la oralidad, el pensamiento y la acción a partir de una ruptura ojo-oído —aunque sin lograr ni una disminución de la resonancia emocional ni un efecto destrribalizador, una ruptura de la comunidad, ideas deudoras de «una evaluación negativa de la escritura tanto en la historia de la filosofía y en el conjunto sociohistórico en relación con ésta, como en la lingüística, la antropología, el psicoanálisis» (Ferro, 2009: 20), evaluación negativa que aquí no compartimos—, la virtualización de la experiencia, a la vez que incentiva una develación de la subjetividad o, aún mejor, la construcción de una subjetividad sincera, ofrece una seguridad que encapsula y que, tal vez, conspire en contra de la máscara en lo real.

Algunos ensayistas aluden a la sociabilidad líquida o a la cultura somática de nuestro tiempo, donde aparece un tipo de yo más epidérmico y dúctil, que se exhibe en la superficie de la piel y de las pantallas. Se habla también de personalidades alterdirigidas y no más introdirigidas, construcciones de sí orientadas hacia la mirada ajena o exteriorizadas, no más introspectivas o intimistas. E incluso se analizan las diversas bioidentidades, desdoblamientos de un tipo de subjetividad que se apuntala en los rasgos biológicos o en el aspecto físico de cada individuo. Por todo eso, ciertos usos de los blogs, fotologs, webcams y otras herramientas como MySpace y YouTube, serían estrategias que los sujetos contemporáneos ponen en acción para responder a estas nuevas demandas socioculturales, banalizando nuevas formas de ser y estar en el mundo (Sibilia: 2008, 28).

La nueva narrativa digital, incluyendo los trabajos con realidad aumentada, produce una transformación en los modos de lectura y escritura, que se contraponen a la lectura lineal en formato papel.¹ Hoy el lector puede intervenir el texto electrónico, cortar, desplazar, cambiar el orden e introducir su propia escritura, de ese modo se produce un fenómeno de lectura que Néstor García Canclini (2006) ha denominado “convergencia digital”, determinado por la reorganización de los modos de acceso a los bienes culturales y las formas de comunicación.

Como ya hemos visto sabemos que la lectura en plataformas online no formula el mismo código de encuentro con el lector que lo impreso, ya que el espacio de desarrollo permite otros caminos de lectura, a partir de la multiplicidad de links posibles a ser abordados, la cantidad de información que circula, y los tiempos emplea-dos para la concentración. Del mismo modo los géneros afrontados, como la crítica, la opinión y el comentario, se desdibujan en la multiplicidad de voces que la red ubica (Andrés Caetano, Documento de cátedra, Especialización en comunicación digital).

Las transformaciones históricas en las narraciones van de la mano con el proceso de desarrollo de la humanidad. Cuando sólo eran orales, la importancia de la educación de al

menos un grupo de la sociedad era crucial: las historias y tradiciones se conservaban en las memorias vivas de las personas, pasando de un ser humano a otro. Esto generaba una concepción cíclica del tiempo: las historias sólo podían repetirse, la referencia a los antepasados constituía el argumento de autoridad. El sintagma escrito en su forma moderna —no aún en los jeroglíficos, por ser íconos antes que símbolos— introduce la linealidad y, con ella, la posibilidad de lo imprevisto, de la novedad. La narración no queda ya encerrada en un carácter puramente ritual.

La red entonces se articula con esta historia, y se propone como innovación necesaria de ser pensada a la luz de la sociedad en la que surge. [...] lo cultural y simbólico constituye un mundo inabarcable donde el presente y el pasado se cruzan en el tiempo (se puede acceder a material del siglo pasado, como también a obras publicadas o exhibidas en un lugar del mundo al mismo instante que en otro) (Andrés Caetano, Documento de Cátedra, Especialización en Comunicación Digital).

Los prosumidores construyen sus propias narrativas dentro de las opciones que les permiten los contenidos. De acuerdo con la segunda Encuesta Nacional de Hábitos de Lectura el 90 por ciento de las personas se reconoce lectora durante al menos 15 minutos en algún medio. Sin embargo, según estudios internacionales al lector le toma sólo dos segundos decidir si merece la pena prestar atención al escrito. Por esa razón, es cada vez más frecuente encontrar en la web contenido estructurado y vinculado por bloques temáticos, donde se le habla directamente al lector apelando a su opinión. Es así como en las redes sociales se fomenta la intertextualidad al posibilitar expresiones de los usuarios, fragmentos de textos de diversos géneros e incluso la difusión de enlaces a sitios literarios o periodísticos; son, entonces, grandes carteleras donde se puede ver qué consume y qué produce cada uno.

En la actualidad, hay varios ejemplos de interacciones en redes sociales que han traspasado los formatos hasta llegar al libro, tal los casos de la página de Facebook La Gente anda Diciendo o las publicaciones de Luis Mey, cuyas anécdotas como librero fueron editadas por Interzona.

El profesor en comunicación Henry Jenkins —pionero en investigar temas como la convergencia cultural, las narrativas transmedia y la cultura colaborativa— ha expresado que existe una creciente “retórica de la participación” en las diversas organizaciones. Es como si fuera obligatorio “participar” o “abrir espacios de participación”. A medida que la web se difundía y se ampliaba el espectro de prácticas, el concepto de “cultura participativa” se fue extendiendo hasta abarcar cualquier tipo de producciones culturales y procesos de intercambio y difusión en las redes. (Scolari, 2016)

En la Actualidad, la investigadora Mizuko Ito reivindica el carácter educativo de este tipo de prácticas y expone dos formas de interpretar a las culturas participativas: las actividades culturales compartidas a nivel social y las centradas en una plataforma. Según Ito, los procesos de participación tienden cada vez más a ser centrados en lo tecnológico, reafirma la idea de que las prácticas participativas existieron siempre y no cree que las tecnologías sean participativas, lo son las culturas. Para ella la “interactividad” es una característica de las tecnologías, mientras que la “participación” corresponde a las culturas. (Scolari, 2016)

El mercado percibe esta característica de interactividad y así es como surgen proyectos editoriales como LuaBooks, editorial colombiana especializada en textos infantiles, o Purrúa Ediciones, las cuales, en contraposición a otras editoriales que sólo digitalizaban sus textos y los subían a la red, apelan al recurso de la realidad aumentada, recurso del que PokémonGo es el ejemplo más famoso, y que implica, en el caso de los libros, la posibilidad de combinar los textos en papel con animaciones, imágenes tridimensionales, juegos que se enlazan en lo real por medio de los teléfonos celulares o las lentes especiales, enriqueciendo así el mundo del libro y la experiencia de lectura. Por contraste, la realidad virtual no implica el ingreso de lo digital en lo real sino la inmersión del sujeto en un mundo computarizado. Se trata así de ejemplos de editoriales transmedia y crossmedia.

En ambos casos la intención editorial es generar disfrute en la lectura creando nuevas experiencias sensoriales y otorgándole nuevos sentidos a la práctica de la lectura. Todos los desarrollos transmedia y crossmedia, en estos casos en particular, parten del libro físico. En el caso de Purrúa Ediciones, el lector puede pasar el dispositivo por una ilustración y percibir una animación que no ilustra meramente la acción sino que complementa la narración. Mientras que en el LuaBooks, al pasar el dispositivo digital por los dibujos, se generan aventuras gráficas que sin responder a la trama del libro posibilitan nuevas experiencias interactivas.

Estas experiencias resultan innovadoras porque se diferencian de lo acostumbrado, esto es, de pasar de los textos digitales, publicados en plataformas como blogs o Wattpad, a la edición en libro de papel. Los casos de LuaBooks y Purrúa constituyen un gran ejemplo de la difuminación de los límites entre lo real y lo virtual.

Al tener una dimensión interactiva este tipo de proyectos constituyen experiencias en construcción sin un principio ni un fin definido. Deben gestarse en un proceso de diseño, producción y difusión complejo que contemple el registro del material necesario y la producción para las distintas plataformas sobre las cuales se expande la iniciativa, teniendo en cuenta la articulación entre diversas etapas.

Como prácticas colaborativas existe un sinnúmero de experiencias en las que el énfasis se centra en el formato de la colaboración, es decir en el trabajo conjunto para el desarrollo de un proyecto en común.

En este sentido las prácticas colaborativas reflejan los múltiples modos de cooperación y comunicación al interactuar en un mismo proyecto cultural creadores de diversos ámbitos (ya sea artistas visuales, cineastas, periodistas, dibujantes, escritores, fotógrafos, diseñadores, etc.), que durante un tiempo y espacio comparten una serie de prácticas con el objetivo de realizar un producto multimedial artístico.

Los proyectos realizados bajo esta modalidad poseerán una estética de índole dialógica en que la obra deja de ser un objeto y se articula como una interfaz, capaz de operar e intervenir en un sistema sociocultural concreto. Dicha estética supone el aprendizaje mutuo y la emergencia de conocimientos de producción colectiva.

De acuerdo con un artículo de Nicolás Artusi para *La Nación Revista* (2016, 24 de enero), una investigación realizada en Gran Bretaña llegó a la conclusión de que los libros son en la actualidad un 25 por ciento más extensos que hace quince años. El promedio de páginas ha pasado de 320 a 400. El autor llega a la conclusión que, contra los pronósticos agoreros, hoy se lee más que nunca. El furor por las series de televisión justificaría esta perspectiva: si el público está dispuesto a seguir una obra a lo largo de muchos capítulos y temporadas, no sólo no tendrá inconvenientes sino que deseará enfrentarse al reto de una novela de mil páginas.

De hecho, si bien en Internet existe la tendencia de escribir con poca extensión, hay interesantes casos, como por ejemplo el de la saga de novelas *After* de Anna Todd, *fanfiction* inspirada en el cantante Harry Styles del grupo One Direction, que comenzó como una serie de entregas en la comunidad Wattpad en 2013 y que ya alcanza los cinco volúmenes y una adaptación cinematográfica.

La clave para pensar en libros para las nuevas generaciones de lectores radica entonces en prestar atención a la convivencia de la cultura letrada, la cultura oral y la cultura audiovisual y digital. Efectivamente, ahora los saberes no se organizan en torno de un eje letrado, ni el libro es el único dispositivo ordenador del conocimiento y del placer por la lectura. Siendo así, es necesario que los jóvenes manejen las tecnologías, pero también que los adultos entiendan que todas esas formas son válidas.

En efecto, las transformaciones acontecidas por los hipertextos que hoy se leen en la Web son temas de estudio ineludible. Por su parte, Francisco Albarello, doctor en Comunicación Social, centró su tesis doctoral en el impacto de las pantallas y volcó sus conclusiones en el libro *Leer/navegar en Internet. Las formas de lectura en la computadora* y, también consultado por Gustavo Santiago para *adn cultura*, opinó que los cambios en el nivel físico del acto de lectura pueden analizarse desde dos enfoques: “desde el lugar del dispositivo de lectura y desde la perspectiva del lector” (Blanc, 2013, 17 de mayo). Se ha ido pasando de textos impresos, que únicamente se pueden leer, a textos en pantalla multimedia con los que se pueden hacer muchas otras actividades, por eso los jóvenes eligen leer en pantalla,

porque ahí pueden realizar muchas cosas a la vez, entre otras leer, y para esto nada mejor que los dispositivos móviles (notebooks, netbooks, tablets y smartphones). Esto, al mismo tiempo, es el principal factor que hace a un tipo de lectura superficial, dispersa y distraída. Entonces, concluye Albarello en la misma entrevista, “el principal atractivo de la pantalla es a la vez la principal limitación para leer en forma concentrada”.

La virtualidad puede ser, también, una forma de acercamiento. Tal es el caso del escritor Hernán Casciari quien, tras mudarse a España comenzó a escribir un blog, *Más respeto que soy tu madre*, donde la narradora era una ama de casa de 60 años que contaba su vida y la de su familia en la ciudad de Mercedes. El autor suele comentar que este personaje estaba basado en gente de su pueblo. Era una manera de no extrañar a sus seres queridos imaginando que las situaciones que vivía la protagonista le podían pasar a algún vecino. También recuerda que él en ningún momento esperó que lo siguiera tanta gente o, mejor dicho, no esperó que se siguiera tanto a este personaje porque él no reveló su identidad como autor sino hasta más tarde, cuando Editorial Planeta se interesó por transformar sus entradas en un libro.

Paralelamente, Casciari publicaba en otro blog, *Orsai*, cuentos, relatos o anécdotas que le sucedían en España o cosas que extrañaba de la Argentina. Al tener tanto éxito como con el blog anterior, con otros amigos y tras la mala experiencia de la edición del caso anterior, fundó la editorial Orsai, donde convocó a escritores iberoamericanos a escribir en una revista que salía tanto en formato papel pago como digital gratuito (en pdf) o también pago (en epub y mp3). Además, las editoriales que publicó en la revista, paralelamente las enviaba, tras grabarlas con su voz en el celular, a la radio Vórterix. Esas mismas columnas las subía a un podcast en la página web. De regreso a la Argentina, Casciari y su familia recrean en el teatro algunos relatos o anécdotas del escritor.

Estamos ante un caso ejemplar del carácter dúctil de una producción narrativa, que muta del relato vía Internet al papel, al archivo de sonido, a la representación teatral, involucrando la vida privada y aun recreándola con sus protagonistas reales. Casciari encontró en Internet, con poca inversión, la posibilidad de crear su propia editorial, con un producto Premium y gran cantidad de seguidores-colaboradores, una auténtica comunidad literaria con mucho de cooperativa. Además, ha transgredido las fronteras de los géneros y ha impulsado la transmediación de parte de su obra.

En el mundo del cine, la proliferación del videoensayo involucra otro cruce de fronteras. La vieja crítica escrita encuentra un complemento en el trabajo de ensayistas que se apropian de los recursos de la edición de video para componer un análisis o expresar un juicio acerca de determinados films. Estos trabajos no sólo encuentran lugar en las revistas online especializadas sino también en páginas de streaming que, a la experiencia de ver una película mediante un abono, suman las de leer y ver críticas.

El cine (animado) y el contar historias cobran una importancia cada vez mayor en el mundo de los videojuegos. Lo central, en este caso, pasa por diseñar una historia compleja y bien argumentada a partir de la cual se desarrolla el juego, en el que se incluyen cortometrajes en ciertos momentos para narrar la historia en cuestión. El desarrollo, asimismo, puede seguirse por redes sociales donde se incentiva el debate.

En definitiva, la división entre lo real y lo virtual es relativa porque, si bien lo virtual puede ser más honesto para los jóvenes o pueden desarrollar allí otra arista de sus personalidades, la percepción se encuentra limitada: el tacto y el olfato están ausentes tanto en la realidad virtual como en la realidad aumentada.

En *Her*, la diferencia ontológica entre los protagonistas, el carácter físico-orgánico del personaje de Joaquín Phoenix y el ideal-matemático de ‘la voz’ encarnada por Scarlett Johansson, se presenta como la barrera que habrá de separarlos. La crisis comienza cuando, al no poder ellos tener relaciones, el propio sistema operativo, en un intento de corporizarse, contrata una prostituta para aproximarse —de forma fallida— al contacto carnal con el ser amado.

Las narrativas —literarias, cinematográficas— nos ofrecen una vista hacia las posibilidades futuras del campo de lo real-virtual. En *The Congress*, la inmersión en lo virtual es ya absoluta, involucra a la totalidad del ser.

Así, las nuevas percepciones que nos posibilitan las lógicas de las narrativas digitales nos ayudan a sentirnos cada vez más inmersos en estas nuevas y jóvenes realidades. Los escenarios planteados en los casos mencionados anticipan nuestro futuro.

ⁱ Vale aclarar que, de todos modos, la escritura pensada para el papel posee técnicas que permiten romper con la linealidad, como ser las múltiples y extensas notas al final de *La Broma Infinita* de David Foster Wallace o la estructura circular múltiple del *Finnegans Wake* de Joyce.

Bibliografía

Artusi, Nicolás (2016, 24 de enero). «Libros XXL: ahí donde se haya decretado la muerte el papel, son un foco de resistencia». En *La Nación* [en línea]. Recuperado de <<http://www.lanacion.com.ar/1864921-libros-xxl-ahi-donde-se-haya-decretado-la-muerte-el-papel-son-un-foco-de-resistencia>>

Blanc, Natalia (2013, 17 de mayo). «Leer en un mundo de pantallas». En *La Nación* [en línea]. Recuperado de <<http://www.lanacion.com.ar/1582340-leer-en-un-mundo-de-pantallas>>

Castells, Manuel (1999). *La era de la información vol. 2: el poder de la identidad*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Deleuze, Gilles (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Ferro, Roberto (2009). *Jacques Derrida: el largo trazo del último adiós*. Buenos Aires: Quadrata.

García Canclini, Néstor (2006). «Leer ya no es lo que era». *Néstor García Canclini*, [en línea]. Recuperado de <<http://nestorgarciacancelini.net/index.php/industrias-y-politicas-culturales/85-fragmento-queer-ya-no-es-lo-que-era>>

Haberman, Magalí (2015). *La generación inter-conectada*. Tesis de Grado, licenciatura en Comunicación Social, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.

Koza, Roger (2015). «La estética de la dispersión». *Con los ojos abiertos*, [en línea]. Recuperado de <<http://ojosabiertos.otroscines.com/la-estetica-de-la-dispersion/>>

Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Paidós.

Scolari, Carlos (2013). «Ecología de las interfaces: Carlos A. Scolari at TEDxMoncloa». *TEDx Talks*, archivo de video, [en línea]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CZ_8xeW3Z4s>

— (2016). «Cultura participativa en la era de las redes». *Hipermediaciones*, [en línea]. Recuperado de <<https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-las-redes/>>

Sibilia, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

— (2010). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Slotnisky, Débora (2012, 5 de mayo). «Cómo Internet está cambiando la forma en que funciona el cerebro humano». En *La Nación*, [en línea]. Recuperado de <<http://www.lanacion.com.ar/1470127-como-internet-esta-cambiando-la-forma-en-que-funciona-el-cerebro-humano>>

Urresti, Marcelo (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujía.