

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades

El *Post-autor*: Hacia una redefinición del autor y su impacto
en la literatura actual

Trabajo de graduación presentado por Ana Lucía Sarg Hernández
para optar al grado académico de Licenciada en Comunicación y
Letras

Guatemala

2014

El *Post-autor*: Hacia una redefinición del autor y
su impacto en la literatura actual

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades

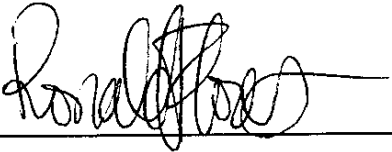
El *Post-autor*: Hacia una redefinición del autor y su impacto
en la literatura actual

Trabajo de graduación, en modalidad ensayo, presentado por Ana
Lucía Sarg Hernández para optar al grado académico de Licenciada
en Comunicación y Letras

Guatemala

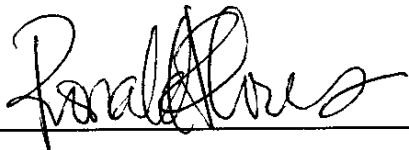
2014

Vo. Bo.:

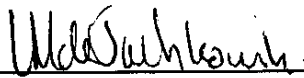
(f)  _____

MA. Ronald Flores

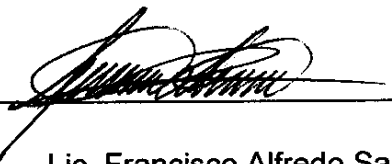
Tribunal examinador:

(f)  _____

M.A. Ronald Flores

(f)  _____

M.A. Luna Mishaan Smeke de Jaschkowitz

(f)  _____

Lic. Francisco Alfredo Sapón Orellana

Fecha de aprobación: Guatemala, 17 de junio de 2014.

«— ¿Una sopa de miso?

—Sí. Me interesa mucho la sopa de miso. Una vez la pedí en un pequeño bar de sushi, en Colorado, hace mucho, y pensé que era una sopa peculiar por la forma en que olía, así que no me la comí, pero me intrigó. Tenía un color marrón raro y olía como a sudor humano, pero parecía también delicada y refinada. Vine a este país esperando descifrar cómo es la gente que come a diario sopa de miso. Así que estoy un tanto decepcionado de que no nos tomáramos una juntos.

Le pregunté si iba a volver a América de inmediato.

No, no inmediatamente, me respondió, así que le sugerí que en algún momento podíamos ir a tomar una sopa de miso.

—Hasta el restaurante japonés más pequeño la tiene —le expliqué— e incluso se puede comprar en cualquier tienda.

—No importa —me respondió Frank con una sonrisa. Esa sonrisa tan peculiar que hacía que sus rasgos no se relajaran sino que se desplomaran—. No tengo que comerla ahora porque estoy aquí: ¡justo en medio de ella! La sopa que ordené en Colorado tenía un montón de pedacitos de verduras y otras cosas flotando, que en ese momento me parecieron sobras. Pero ahora estoy dentro de la sopa de miso, como esos pedazos de verdura. Estoy flotando en este gran tazón repleto de sopa, y eso ya es suficiente para mí.»

Ruy Muramaki (*Sopa de Miso*, 2005: 117)

«[...] la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen. La escritura es ese lugar neutro, compuesto, oblicuo, al que va a parar nuestro sujeto, el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe.

Siempre ha sido así, sin duda: en cuanto un hecho pasa a ser relatado, con fines intransitivos y no con la finalidad de actuar directamente sobre lo real, es decir, en definitiva, sin más función que el propio ejercicio del símbolo, se produce esa ruptura, la voz pierde su origen, el autor entra en su propia muerte, comienza la escritura.»

Roland Barthes (*La muerte del autor*, 1993:1)

PREFACIO

Hace ya algún tiempo, gracias a una de esas clases que dan significado al desembolso monetario, mental y temporal, escribí lo siguiente:

Para los griegos los poetas eran considerados vates, es decir brujos que trataban del futuro. El inglés Sir Philip Sidney, poeta y cortesano, en su obra "Apología de la poesía", le da un nuevo giro a la idea de Platón del poeta como un copiator de copias y se anticipa a la idea de la imaginación creativa. Su obra sugiere que el poeta tiene una visión más elevada de la realidad, viendo lo que las personas comunes no ven. El poeta ve lo invisible, integra lo disperso o descompone lo estructurado.

Sidney contrasta a los poetas con los filósofos e historiadores, concluyendo que la poesía supera a estas disciplinas, ya que logra comunicar al público lo que el filósofo no logra transmitir y utiliza ejemplos simples para mostrar los resultados que los historiadores no logran expresar interesantemente. Sidney los considera la primera luz de la ignorancia porque incluso los filósofos escribían en verso para disfrazarse de poetas.

La poesía logra crear una trama a partir de hechos aislados entre sí. El poeta los ordena a su preferencia y según este ordenamiento la trama llega a ser una tragedia o una comedia. Es él quien da el sentido a la historia, ve el pasado y el futuro y sabe hacia dónde vamos.

A lo largo de los años, las charlas y las relecturas, me di cuenta de que la idea había quedado grabada en mí, conformando una parte de la definición personal que le otorgo a la literatura. Y si bien la universidad, luego de años, solo nos enseña el gran porcentaje que nos queda por procesar, una o dos ideas son las que nos aprendemos y luego explotamos; sin darnos cuenta cada uno escoge posturas y temas. Así que hace seis meses, cuando comencé a pensar en mi propuesta, decidí que quería ser fiel a esta definición del poeta. Por este motivo me enfoqué en organizar los diversos discursos, para plasmar los cambios que se han generado en la postmodernidad.

La duda es para mí ese impulso que me obliga a seguir aprendiendo y proponiendo, así que no logré evitar la seducción de pensar en la interrogante

que nos depara este período y en las respuestas a las preguntas que se tiraron al aire.

Los resultados son un fruto en conjunto, que se redactaron por un individuo, pero que se germinan en colectivo. Gracias por los textos, las citas, las palabras de aliento, los desvelos, los ánimos, el llanto compartido, la euforia, la motivación, los enojos, las disputas académicas, los arrebatos, el silencio... y cada uno de esos grandes detalles que me obligaron a terminar con este juego de la vida. Cada uno tiene su nombre y apellido, pero creo firmemente que el nombre no debe colocarse como dato numérico, sino como un sentir compartido; así que gracias.

CONTENIDO

PREFACIO	ix
LISTA DE GRÁFICOS.....	xii
SINOPSIS.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. EL CALDERO SOCIAL.....	3
A. El conocimiento en las clasificaciones históricas	8
III. EL POST-AUTOR.....	16
A. Virtudes del <i>post-autor</i>	21
1. Multienfoque.....	21
2. Dominio de los juegos de lenguaje	23
3. Horizontalidad	25
IV. ANÁLISIS DE CASOS.....	29
A. Baby-boomers	30
1. Paulo Coelho (Río de Janeiro, 1947-).....	30
2. Salman Rushdie (Bombay, 1947-)	33
B. GENERACIÓN X.....	35
1. Alberto Chimal (Toluca, México 1970-)	36
2. J. K. Rowling (Yate, 1965-)	38
C. GENERACIÓN Y	40
1. Benjamín Labatut (Chile, 1980-)	40
2. Carmen Chazzin (Venezuela, 1989-)	41
V. CONCLUSIONES	43
VI. BIBLIOGRAFÍA.....	45
VII. GLOSARIO.....	50

LISTA DE GRÁFICOS

	Página
1. FIGURA # 1: Tabla analítica de los juegos de lenguaje.	24
2. FIGURA # 2: Método anterior que ejemplifica la relación entre el autor y su público de lectores.	26
3. FIGURA# 3: <i>Screenshot</i> del juego electrónico <i>El peregrino</i> de Paulo Coelho, de venta en Amazon.	31
4. FIGURA # 4: <i>Screenshot</i> del perfil de Twitter de Paulo Coelho.	32
5. FIGURA # 5: <i>Screenshot</i> del blog oficial de Paulo Coelho.	33
6. FIGURA # 6: Portada de twitter de Salman Rushdie.	34
7. FIGURA # 7: <i>Screenshot</i> del perfil de la página de twitter de Alberto Chimal.	37
8. FIGURA # 8: Portada de la obra <i>83 novelas</i> de Alberto Chimal.	38
9. FIGURA #9: Portada de la página <i>online</i> de <i>Harry Potter</i> .	39

SINOPSIS

El siglo XXI se ha caracterizado por la incredulidad respecto a la condición del saber. Esto se debe a que la virtualidad que anteriormente se conocía (en la lecto-escritura) parecía ser inmutable, mientras la virtualidad de la actual época postmoderna, con nodos que convergen con la internet, permitió que el ser humano se diera cuenta de su visión limitada y de las infinitas posibilidades a explorarse.

Este cambio, generado por la invención del microprocesador en 1971, fue el fenómeno de ruptura que inició el boom tecnológico que se vive actualmente, el cual estableció una nueva macro-sociedad, la cual se denomina Virtualidad postmoderna, caracterizada por la auto-actualización como *episteme*. La columna vertebral de esta evolución se denota en las clasificaciones históricas del ser humano, las cuales se transformaron a un ritmo acelerado en esta nueva era, a cuestión de la necesidad que exigió el mismo contexto.

En la virtualidad postmoderna convergen seis clasificaciones (baby-boomers, Generación X, Generación Y, Generación Z1, Generación Z2 y Generación Alfa). De estas clasificaciones las primeras dos, baby-boomers (1940-1960) y Generación X (1961-1979), abarcan cada una dos décadas, mientras las cuatro restantes mantienen lapsos de cinco años cada una.

Miembros de las seis generaciones conviven un mismo contexto, al cual se denomina en esta propuesta como caldero social, por la mezcla que suponen. La convergencia de estas generaciones, en la nueva macro-sociedad, es horizontal y descentralizada, lo que supone que el conocimiento es indisociable

de la formación. Sin embargo, cada generación que se introduce posee una ventaja mayor por dominar la experimentación. Una nueva sociedad y un nuevo individuo comenzaron a germinar en dicho caldero social. En la literatura, esto supuso una redefinición del autor, quien debió adaptarse para sobrevivir en la Triple E (Era de la Eterna Experimentación).

Este nuevo modelo de autor, con una nueva *episteme*, es denominado *Post-autor*. Se caracteriza principalmente por la auto-actualización y la apropiación de cualidades virtuales como la desterritorialización y el efecto *Moebius*. También cuenta con otras características, como la apropiación y reinterpretación de la discursividad propuesta por Foucault. Con esta virtud logra el multienfoque, el cual se refiere a trasladar un discurso a distintos soportes nodales. Además también presenta el dominio de los juegos de lenguaje, es decir que lleva al máximo la esencia de las propuestas vanguardistas, sustituyendo los discursos colectivos por discursos individualistas y generando nuevas propuestas estéticas. Se adapta a las reglas de juegos determinados, los cuales se encuentran en los distintos soportes de cada nodo. Es decir que se vuelve un jugador más. Por último otra de las virtudes principales del post-autor es la horizontalidad, ya que se coloca al lado de sus lectores, quienes intercambian su rol y reinterpretan las obras.

Como todo en la red, el tiempo va introduciendo nuevos modelos que se adaptan mejor a las nuevas oportunidades. Esto también ocurre con los autores, ya que según su “versión de actualización” cuenta con más ventajas y mayor dominio de los nuevos nodos.

I. INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta propuesta es probar que es necesario redefinir al autor, ya que este ya no pertenece a los parámetros establecidos. El autor como se conocía ha mutado, dando paso al esbozo del *post-autor*. Esta tesis utilizará como columna vertebral a la figura del autor, asignando el término introducido para englobar a la nueva definición. Si bien el término “autor” es muy amplio y polémico, esta propuesta se enfoca únicamente en el autor reconocido y su evolución, sin involucrarse en los nuevos distribuidores de información (los cuales no son abalados en el ámbito literario).

Para probar que el autor actual nace como un concepto nuevo se inicia con la contextualización, por lo que se retoma la propuesta de la condición postmoderna definida por Lyotard y la definición de virtualidad de Levy. Siguiendo en el enfoque del contexto se toma a Foucault con su argumento de los fenómenos de ruptura y su concepto de *Episteme*. Las propuestas de dichos autores son utilizadas para defender la introducción del término Virtualidad postmoderna, el cual es utilizado por la autora para englobar el cambio de entorno que se vive actualmente.

La obra de Castells es utilizada como base para nombrar el boom tecnológico que generó la necesidad de redefinir a la sociedad, aquí también se analiza la interpretación de Mascó para clasificar los grupos generacionales, y por consiguiente al autor. Aquí se asignan las características y virtudes del Post-autor, por lo que se hace uso del principio de autoridad citando la propuesta de Landow, quien utiliza el término de Lector activo.

Dichos análisis llevan a concluir que el contexto no solo cambió a la sociedad, sino también al autor, por lo que es necesario redefinir el esbozo de autor que está germinándose y tomando forma.

Este *post- autor* abraza la Era de la Eterna Experimentación y se caracteriza por la auto-actualización como eje central, así como virtudes tales como el multienfoque, el uso de los juegos de lenguaje y la horizontalidad, trasladando su discurso a nuevos nodos que se adaptan al tipo de lector actual.

II. EL CALDERO SOCIAL

LA VIRTUALIDAD POSTMODERNA

«En los momentos de crisis, sólo la imaginación es más importante que el conocimiento.»
ALBERT EINSTEIN,
(cita difundida por internet)

El siglo XXI se ha caracterizado por la incredulidad respecto a la condición del saber, es decir el manejo de la información. Desde el siglo XX, hasta la fecha, algunos críticos, filósofos y comunicadores, han actuado como vates intentando definir qué es lo que le esperaba a la sociedad introducida en lo virtual-postmoderno; entre ellos Jean-François Lyotard¹ (Versalles, 1924- París, 1988), Herbert Marshall McLuhan² (Edmonton, 1911- Toronto, 1980), Nicolás Casullo³ (Buenos Aires, 1944- Buenos Aires, 2008), José Miguel Oviedo⁴ (Lima, 1934-), Néstor García Canclini⁵ (La Plata, 1938-), Fredric Jameson⁶ (Cleveland, 1934-), entre otros. Sin embargo es muy difícil que una generación anterior defina lo que está por venir en una nueva sociedad transmutable. En palabras de Verdú (2005:5):

«¿cómo será posible seguir valorando de la misma manera las obras de la contemporaneidad si los modos de vivir, de gozar y de saber han sido trastornados por las nuevas tecnologías, los mass media, la mutación del modelo femenino, del modelo del niño, del modelo del animal, del modelo del objeto, de la manera de amar y de comer?»

¹Para leer sobre Jean-François Lyotard se puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/1mXwFm>

²Para leer sobre Herbert Marshall McLuhan se puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/2VlhXr>

³ Para leer sobre Nicolás Casullo se puede visitar el siguiente enlace: puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/jp1a5o>

³ Para leer sobre Fredric Jameson se puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/vfmlY1>

⁴ Para leer sobre José Miguel Oviedo se puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/lqWuxM>

⁵ Para leer sobre Nestor García Canclini se puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/jp1a5o>

⁶ Para leer sobre Fredric Jameson se puede visitar el siguiente enlace: <http://goo.gl/s1uKwR>

La respuesta es que no es posible, ya que aquellos que nacieron antes de la época virtual postmoderna están acostumbrados a vivir sostenidos sobre soportes estáticos que se establecen bajo parámetros definidos, mientras que las nuevas generaciones están formándose bajo plataformas dinámicas que no logran definirse antes de ser cambiadas por nuevas versiones actualizadas.

Lo primero a tomarse en cuenta es la definición de la virtualidad-postmoderna, concepto acuñado por la autora al plantear que la postmodernidad y la virtualidad no son conceptos desligados, sino que son dependientes el uno del otro. Así pues conviene definirlos por separado para luego explicar su relación.

Por su parte la postmodernidad se caracteriza por ser contraria a la modernidad⁷ y declarar que este movimiento anterior fracasó rotundamente. El término designa el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del siglo XIX. Lyotard (1987:4), considerado el padre de la postmodernidad, indica: «*Simplificando al máximo, se tiene por “postmoderna” la incredulidad con respecto a los metarrelatos.*⁸»

Es decir que la incredulidad es tal que ya no se espera una salida salvadora, como se esperaba en la modernidad. Se acaba con la idea de la confianza en el progreso y la tecnología ya no se ve como la única certeza de mejora, si no como una posible arma. La postmodernidad se ve como el fin de las grandes narrativas o metanarrativas, las cuales constituían la característica principal de la modernidad. Ya que se considera que los metadiscursos son incapaces de conducir a la liberación. Lyotard (1992:2) dice:

⁷ La modernidad mantenía la ideología de que el porvenir reemplaza al pasado y racionaliza el juicio de la acción asociada a los hombres. Se legitima al referirse a un metarrelato.

⁸ Al referirse a metarrelatos Lyotard se refiere a un discurso ideológico que se propone como alternativa; un discurso legitimador.

«[...] para una gran parte de las sociedades contemporáneas, estos discursos ya no son creíbles ni bastan para asegurar como pretendían un compromiso político, social y cultural. No confiamos ya en ellos.

Hemos de afrontar el problema del sentido sin la posibilidad de resolverlo por la esperanza en la emancipación de la humanidad, como la escuela de las Luces o el Idealismo alemán, ni por la práctica del proletariado para conseguir una sociedad transparente. Incluso el capitalismo, el discurso liberal o neoliberal, me parece difícilmente creíble ahora mismo.»

Por otra parte el concepto de virtualidad se toma del planteado por Lévy (1998:7-8):

« [...] la virtualización constituye la esencia o el punto preciso de la mutación en curso. Como tal, la virtualización no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del «convertirse en otro» —o heterogénesis de lo humano—. [...] Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata.»

La virtualidad se ha hecho presente desde hace mucho tiempo, solo que tal como dice López (2013:32) anteriormente se presentaba en el alfabeto de lecto-escritura, es decir la plataforma estática. Según Levy (1998: 25):

«El texto, desde sus orígenes mesopotámicos, es un objeto virtual, abstracto, independiente de tal o cual soporte particular. Esa entidad virtual se actualiza en múltiples versiones, traducciones, ediciones, ejemplares y copias. El lector prosigue esta cascada de actualizaciones interpretándolo, dándole sentido aquí y ahora. »

La lecto-escritura es de por sí una virtualidad ya que, como Barthes y Foucault (2002:76) coinciden, este soporte es por sí mismo una coexistencia de redes y nexos indefinidos, es decir nodos como referencias a otros libros, otros textos y frases, índices, etc. En palabras de López (2013: 32):

«Si repasamos la historia de la comunicación entenderemos que el alfabeto desplazó a la tradición oral con la aparición de la imprenta. La capacidad de registro aumentó, era más fácil distribuir los textos, pero a la vez se perdió la flexibilidad y adaptabilidad de los textos en diferentes contextos. Los libros impresos reducen las posibilidades y

no se puede ir más allá de la distribución dada por el autor. La estandarización del registro cambió la forma de comunicación en su momento. La comunicación pudo llevarse a grupos grandes de personas por medio de un soporte estático capaz de plasmas signos, que el lector tendría que descodificar y llevar a su propia interpretación.

[...] La escritura alfabética niega otros soportes y por lo tanto otras formas de pensamiento, produciendo un monopolio de la forma de difundir información y narrar historias, cualquier otra variante narrativa quedará relegada. Dentro de esta tradición el ser humano se desarrolla como individuo del lenguaje, estructurado en un pensamiento de lecto-escritura alfabética.»

Actualmente la virtualidad se amplió a distintos nodos o plataformas que convergen en la internet. Según López (2013: 11):

«Los soportes electrónicos permiten la utilización de nodos como: audio, visual, alfabeto, interacción, multimedia, entre otros; provocando una obra mayor, denominada hipertexto, capaz de cobijar múltiples nodos.»

Con la dispersión de nuevos nodos surgieron los principales canales de difusión que tomaron auge, es decir los sitios web de redes sociales. Entre los que pueden mencionarse Hi5 (2003)⁹, MySpace (2003)¹⁰, Tagged (2004)¹¹, Facebook (2004)¹², YouTube (2005)¹³, Twitter (2006)¹⁴; entre otros. En la actualidad, los sitios web de redes sociales más utilizados, según las páginas de análisis estadístico como el PageRank de Google y el Rating de Alexa, son Facebook y Twitter.

Así pues explicados los conceptos se continúa explicando la relación, ya que fue la virtualidad la que produjo la incredulidad respecto al saber que caracteriza al periodo de la postmodernidad. En lugar de una conexión lineal y comunicación vertical la tecnología generó el nacimiento de generaciones con *wifi* y sin cordón umbilical conectado a la madre, sino a la red de la telaraña

⁹ <http://www.hi5.com/>

¹⁰ <https://myspace.com/>

¹¹ <http://www.tagged.com/>

¹² <https://www.facebook.com/>

¹³ <http://www.youtube.com/?hl=es-419>

¹⁴ <https://twitter.com/>

informática. Esto ocurrió en la llamada Aldea Global de Marshall McLuhan (1996: 110) cuyo concepto explica la expansión, directa y veloz, de la información en cualquier parte del mundo (se volverá a este concepto más adelante, en la página 11).

A diferencia de los periodos anteriores, en los cuales el desarrollo tecnológico era paulatino, fue en 1970 cuando se inició una evolución acelerada que toma velocidad con los años. Según Castells (2006:71-74) fue en 1940, durante y después de la Segunda Guerra Mundial, que se dieron los principales avances tecnológicos en la electrónica. Sin embargo, fue en 1957 cuando Jack Kilby y Bob Noyce coinventaron el circuito integrado que desató una explosión tecnológica, la cual permitió que en 1971 Ted Hoff inventara el microprocesador (el ordenador en un chip). Este invento brindó la posibilidad de que en todas partes pudiera procesarse información. Desde ese momento la invención tecnológica logró superar sus expectativas, actualizando los modelos a una velocidad acelerada.¹⁵ Este fue el inicio del boom tecnológico que converge actualmente. Este aceleramiento en la evolución tecnológica generó una obvia transformación de la sociedad, ya que, en palabras de Castells (2006:62):

«Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos.»

La transformación se dio en el conocimiento o cuestión del saber, de la cual se desligan transformaciones más específicas. La columna vertebral de esta evolución se denota en las clasificaciones históricas del ser humano. Debe tomarse en cuenta que al ser esta una propuesta enfocada en el ámbito literario las ejemplificaciones se mantendrán fieles a este rama.

¹⁵ Para mayor información sobre la secuencia histórica de la revolución de la información, consultar el libro *Sociedad Red* de Manuel Castells (en la bibliografía, página 50, puede buscarse la información completa del libro).

A. El conocimiento en las clasificaciones históricas

Desde inicios de los tiempos el ser humano se ha caracterizado por ser consciente de sí mismo. Esta cualidad le ha permitido autoclasificarse, primordialmente en una línea temporal. Lo que marca esta clasificación es la evolución del ser humano, es decir su condición del saber, la cual determina la forma de estructurar su concepción de la realidad.

Según Foucault (2002:5) anteriormente se clasificaba la historia en épocas o siglos, intentando determinar las grandes continuidades del pensamiento, hasta que las divisiones históricas comenzaron a determinarse según los fenómenos de ruptura, es decir la incidencia de las interrupciones, como lo fue la introducción de la imprenta o el Descubrimiento de América.

«[...] Actos y umbrales epistemológicos, descritos por G. Bachelard¹⁶: suspenden el cúmulo indefinido de los conocimientos, quiebran su lenta maduración y los hacen entrar en un tiempo nuevo, los escinden de su origen empírico y de sus motivaciones iniciales.» (Foucault, 2002: 5)

Así pues, lo que los fenómenos, que rompen los parámetros establecidos, suponen es el cambio de la *episteme*¹⁷. Anteriormente los siglos o periodos

¹⁶ «De acuerdo a Gastón Bachelard, el acto epistemológico es el "concepto filosófico que expresa el hecho de la instauración de un nuevo lenguaje y un nuevo mundo de fenómenos transformados en objetos de investigación, que sin antecedentes previos ni precursores se contraponen al lenguaje y tipo de investigación vigentes en un momento dado, creándose una situación conflictiva entre lo nuevo y lo que es actual en la ciencia en cuestión; actualidad científica que se configuraría en obstáculo epistemológico frente al primero".» (Pardo, 2007:203-227)

¹⁷ «Término griego, cuya raíz viene a significar "saber" o "conocimiento", que se suele traducir por "ciencia", y con el que los filósofos griegos se referían al verdadero conocimiento, por contraposición al conocimiento aparente, a la creencia razonable. Para Platón, la *episteme* es el verdadero conocimiento, que sólo puede serlo de lo inmutable, de la verdadera realidad, de las Ideas, en contraposición a la "doxa", a la "opinión", al conocimiento de la realidad sensible. Para Aristóteles, sin embargo, la *episteme* sería el conocimiento obtenido mediante la demostración.» (webdianoia.com, 2014:1)

mencionados por Foucault solían ser clasificaciones largas que se mantenían durante siglos, tales como: la Prehistoria (desde las primeras civilizaciones hasta el año 3 300 A.C), la Edad Antigua (hasta el año 476 D.C con la caída del Imperio Romano de Occidente) y la Edad Media (hasta el año 1453 con la caída del Imperio Romano de Oriente).

Esto se debía a que no había la necesidad de separar a la sociedad en grupos más específicos, como generaciones, ya que se manejaba una mentalidad colectiva de masa¹⁸, manteniendo una *episteme* única e inmutable, tal como en un tiempo lo fue la mitología o el etnocentrismo. Sin embargo, mientras los años pasan, se ha vuelto más complicado y polémico clasificar las etapas históricas, ya que los grandes momentos de ruptura son más difíciles de localizar en un contexto donde todo va ocurriendo cada vez más deprisa, como explosiones que no dejan de caer del cielo.

Luego de estas grandes etapas, mencionadas anteriormente, a pesar de que los grandes críticos determinaron procesos históricos como la Modernidad y la Postmodernidad, no existe un criterio homogéneo sobre sus fechas de inicio y finalización. Sin embargo, un momento determinante en la historia, entre los dos últimos periodos largos, fueron los bombardeos atómicos sobre Hiroshima y Nagasaki¹⁹, en 1945, los cuales, se supone, pusieron fin a la Modernidad y dieron paso a la Postmodernidad. Este fue un hecho histórico fundamental, ya que se cayeron los pilares que sostenían este movimiento, tales como la fe en la evolución positiva y la creencia de la tecnología como botón de mejora.

Con el inicio de la Postmodernidad, el mismo contexto comenzó a exigir un nuevo tipo de clasificación ya que, como se explicó anteriormente, las tecnologías de la información se extendieron alrededor de todo el mundo en menos de dos décadas (1970-1990). Si bien es verdad que «*la Segunda Guerra Mundial fue la madre de todas las tecnologías*» (Según Castells, 2006:60), por lo

¹⁸ Este concepto se emplea refiriéndose al término “hombre masa” de Ortega y Gasset en su libro *La rebelión de las masas* (1929).

¹⁹ Para más información al respecto puede visitarse el siguiente enlace: <http://goo.gl/017cSj>

que ya durante la Modernidad, se originaron los primeros avances tecnológicos, como el primer ordenador programable, fue hasta 1970 que estas tecnologías se difundieron, lo que aceleró el proceso de desarrollo.²⁰

Este boom tecnológico se ha convertido en el motor del cambio generacional de la sociedad, principalmente porque convierte a la internet en el máximo contenedor del conocimiento (la gran enciclopedia postmoderna), la cual a su vez se ha convertido en la herramienta para medir la concepción de la realidad. Alejandro Mascó²¹, en su libro *Entre generaciones* (2012:60-90) las clasifica:

Los baby-boomers son aquellos nacidos entre 1940 a 1960. Su generación se caracteriza por una natalidad explosiva sucedida luego de la Segunda Guerra Mundial. Esta generación luchó por la libertad individual como los derechos humanos, especialmente de las mujeres, los homosexuales y los discapacitados. A esta clasificación pertenecen autores como Gioconda Belli (Nicaragua, 1948), Eduardo Galeano (Uruguay, 1940), Eugenia Gallardo (Guatemala, 1953) y Víctor Muñoz (Guatemala, 1950).

La denominada Generación X abarca a las personas nacidas entre 1961 a 1979. Esta generación es hija de los “baby-boomers”, y se caracteriza por ajustarse a las normas sociales y respetar las reglas impuestas por la generación anterior (sus padres). En este grupo generacional se incluyen autores latinoamericanos como Jorge Volpi (México, 1968) y Alberto Fuguet (Chile, 1964). Por su parte en Guatemala puede mencionarse a Estuardo Prado (1971) y Eduardo Halfon (1971).

La Generación Y, también denominada Millennials, abarca a las personas nacidas entre 1980 a 1999, por lo que se incluyen autores como Mercedes Halfon (Argentina, 1980), Carmen Chazzin (Venezuela, 1989), Pablo Bromo (Guatemala, 1980) y Julio Serrano (Guatemala, 1983).

²¹ Para más información sobre Alejandro Mascó puede consultarse el siguiente enlace: <http://goo.gl/HYD0nt>

Según Julio A. Fonseca (2003):

«La generación "Y" no pide permiso, sino informa. La generación "X" se tapa los tatuajes y las pantallas, pero la "Y" no, y hasta es capaz de demandar si se entera de que no le dieron un trabajo a causa de su apariencia. Para los "baby-boomers" y los "X" era importante defender sus ideales hasta el final, y lo importante para ellos era el grupo, no el individuo. Sin embargo, para los "Y" los ideales no son importantes, son más individualistas, y se preocupan más por el dinero», explicó el conferenciante.»

«Nosotros, los adultos, no entendemos que el mundo ha cambiado. Los jóvenes de hoy día nos retan porque tiene el poder para retarnos. El poder viene del acceso continuo que ellos tienen a la información y el conocimiento. La tecnología, el internet, el cable TV y el mundo globalizado les da un poder a los jóvenes de hoy día que no existía antes. Hoy día, un niño de 15 años sabe muchas más cosas de lo que sabía un 'baby-boomer' a los 30 años. La generación "Y" está en posición de retar, no por indisciplina, sino porque se ha criado con un conocimiento que le da poder.»

La Generación Z abarca dos clasificaciones; en la Generación Z1 se posicionan las personas nacidas en el 2000- 2004 y en la Generación Z2 los nacidos en 2005- 2009. La última generación es la denominada Generación Alfa o Google Kids, donde se clasifican a los nacidos a partir del 2010. Alejandro Mascó (2012:86) dice:

«Los Z son ciento por ciento nativos digitales, con lo cual no conciben la posibilidad de un mundo sin conexión ni respuestas al alcance de un clic. La Generación Z crece con las tecnologías con las que los adultos también se sienten cómodos y de aquí se desprende una conclusión: la brecha generacional se acorta cada vez más.»

Con estas clasificaciones puede verse que la Generación X y la Generación Y abarcan dos décadas, mientras que las siguientes generaciones van cambiando en un lapso de tiempo de cinco años. Estas brechas generacionales son impresionantes y muy importantes para entender la sociedad actual.

Puede verse que la Postmodernidad es la época que experimentó el quiebre tecnológico, ya que la difusión de la tecnología abrió un abismo

gigantesco que separa dos macro-sociedades, desde 1500 con la introducción de la imprenta hasta 1970 y después de 1971 hasta la actualidad. Sin embargo, el truco u obstáculo que se presenta son las generaciones que viven y conviven entre sí actualmente (2014), las cuales, al igual que la tecnología, se van actualizando a sí mismas.

Por un lado están las generaciones Baby-boomers y Generación X, cuyos miembros vivieron, casi paso a paso, el desarrollo tecnológico. Los Baby-boomers tendrán entre 73 a 54 años, mientras los X estarán alrededor de los 53 a 35 años. Lo que hay que recordar, respecto a estas generaciones, es que por haber nacido antes de la difusión de la tecnología estuvieron más alejados de esta, ya que fueron educados con los parámetros de las generaciones anteriores. El acceso y el avance de estas tecnologías en ese momento era limitado, ya que aún no se había comercializado a las masas. Si bien puede que las Baby-boomers y los X manejen las tecnologías esto no implica que las dominen ni la quieran aceptar, menos como mecanismo de literatura; ya sea como consumidor o creador.

Los miembros de la Generación Y actualmente (2014) tendrán entre 34 a 15 años, este grupo comprende a la llamada juventud actual. Estas son las personas que han aprendido a dominar la tecnología, pero aún se encuentran dominadas por los estereotipos y parámetros de la macro-sociedad anterior a 1970, los cuales han venido rompiendo con el avance de la tecnología y la interacción con distintas culturas y generaciones. Esto es posible ya que, como se ha mencionado anteriormente, la internet se convierte en el máximo contenedor del conocimiento/saber (la gran enciclopedia postmoderna), en la cual interactúan distintos grupos con estereotipos y parámetros distintos que luego se combinan y analizan para ser juzgados y establecer si son prácticos o necesarios de mantener, o no.

Por otra parte los miembros de la Generación Z1 rondan alrededor de 14 a 10 años, se caracterizan por mantenerse constantemente conectados a la internet y manejar perfectamente los lenguajes digitales como las *laptops* y

tablets. Esta generación sí es hija de la tecnología de la información, por lo que su estilo de vida corre al ritmo de la inmediatez de la internet. Ellos saben cómo y qué buscar, lo que hace que el manejo del poder de la información haya cambiado a un giro de 180 grados. Anteriormente el poder era de quien controlara la información, pero ahora el poder es de quien sepa buscarla y procesarla, es decir que esta generación está aprendiendo a manejar ese poder, sin incluso saberlo; sin embargo este es un tema a parte que se viene esbozando ya que sus miembros aún son muy jóvenes para poder definirse.

La Generación Z2 abarca a las personas que tienen entre 9 a 5 años. Si bien ellos comparten características de la Generación Z1, también tiene grandes rasgos diferenciativos que todavía se están definiendo ya que estos niños vienen introducidos en tecnologías más evolucionadas, por lo que pueden ser más conscientes del poder que tienen al saber buscar y procesar la información que tienen al alcance de un click, o más bien un *touch*. La Generación Alfa, al igual que la Generación Z2, sigue definiéndose debido a la corta edad de sus miembros, los cuales oscilan entre 4 a 0 años.

El pilar de esta nueva *episteme*, de la macro-sociedad posterior a 1971, es la auto-actualización²², ya que la información se encuentra en una constante evolución, es decir que la verdad no es inmutable sino más bien dinámica. Estas personas utilizan las nuevas tecnologías y se mantienen al día con su desarrollo, mientras más actual sea su “versión” más suelta es su evolución ya que, metafóricamente hablando, se podría decir que su secuencia de ADN también absorbe este nuevo conocimiento evolutivo.

Las generaciones más cercanas al rompimiento social (Baby-boomers, Generación X y Generación Y) son las que van introduciéndose en los nuevos nodos descubiertos por la virtualidad, principalmente en la esfera literaria, ya que

²² Se toma la definición de *actualización* propuesta por Levy (1998:11) «La actualización es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades. Es distinto a asignar una realidad a un posible o a la elección entre un conjunto predeterminado: una producción de cualidades nuevas, una transformación de las ideas, una verdadera conversión que, por contrapartida, alimenta lo virtual.»

son quienes tienen la edad de escribir. Los miembros de estas generaciones cada vez se van alejando más de los restos de la vieja macro-sociedad, olvidando conceptos como la legitimización y el discurso colectivo.

La intrusión de cinco clasificaciones históricas, determinadas a una *episteme*, se da por un mismo patrón de rompimiento, el cual sería la introducción al boom tecnológico. Esta intrusión es la que da como resultado el denominado caldero social, ya que cada grupo converge simultáneamente. Anteriormente la convergencia era por nivel de estamento temporal, suponiendo que el grupo anterior dominaba el conocimiento y debía compartirlo con su sucesor, sin embargo, otro de los cambios generados por la virtualidad postmoderna es que, como diría Lyotard (1987:6), la adquisición del saber es indisociable de la formación. Esto indica que esta época también se caracteriza por la exteriorización del saber en cualquier punto del conocimiento (desuso del principio *Bildung*).

Una generación no es superior a otra respecto a su nivel de conocimiento, ya que cada una maneja un conocimiento distinto, al igual que cada individuo de cada generación maneja un conocimiento diferente al de sus contemporáneos. Esto se debe a que cada individuo puede volverse experto en las áreas de su interés, gracias a la escuela de la gran enciclopedia postmoderna, determinando su porcentaje según el grado de actualización que otorgue para especializarse. Sin embargo, cada generación que se introduce tiene una ventaja mayor sobre las demás, respecto al conocimiento, ya que ahora este es de quien sabe buscarlo, es decir del individuo que se adentra como un experimentador en los nuevos nodos de la virtualidad.

Sintetizando a su mínima expresión se entiende como virtualidad-postmoderna el contexto de la expansión de la virtualidad a nodos tecnológicos de la internet, cuya *episteme* es la auto-actualización.

Entrando ahora específicamente al campo de la literatura, ya definidas las clasificaciones, se puede comenzar a analizar el papel del autor dentro de este

caldo social de la virtualidad-postmoderna. Ya que si bien la sociedad transmutó, también lo hizo el arte y sus pupilos. El autor ha sido víctima de su contexto y debió transmutarse para lograr sobrevivir, ya que, repitiendo a Lyotard (1987: 34) debía ser operativo y desaparecer.

Este no es un fenómeno nuevo, ya desde los inicios de los tiempos, en las primeras clasificaciones, los autores literarios fueron transformándose según su contexto y la episteme que este dictaba. Fueron orales, colectivos, comunales, comerciales, best sellers y anónimos. Aún, actualmente, siguen en proceso de transmutación.

III. EL POST-AUTOR

LA EVOLUTIVA TRANSICIÓN NODAL

«¿Qué importa quién habla?» En esta indiferencia se afirma el principio ético, quizás el más fundamental, de la escritura contemporánea.»
(Foucault, 1983:51)

La sociedad de la virtualidad-postmoderna crea por sí misma la necesidad del surgimiento de un nuevo tipo de autor, ya que los canales de difusión brindan múltiples plataformas que exigen ser exploradas por el pueblo, permitiendo así la proliferación de composiciones lingüísticas con sentido empático. Esto ha generado una evolución en los autores, tanto en los que ya habían sido consagrados como en los que van abriéndose camino, ya que deben adaptarse a los nuevos nodos para poder sobrevivir.

Anteriormente, en la macro-sociedad de la imprenta, los discursos que se reproducían eran de los autores legitimados por la academia y los medios de comunicación. Esta era una legitimación centralizada y vertical, sin embargo, abiertos los nuevos canales de difusión, esta se descentralizó y se ajustó a la horizontalidad, dando la oportunidad de que cualquiera pudiera escribir, al igual que cualquiera puede juzgar y elegir el estilo que más lo satisfaga.

Así comenzaron a derramarse múltiples narrativas que en lugar de respetar un discurso colectivo se abrazan a discursos individuales que logran conexión con otros individualistas, ajenos pero semejantes, formando así micro-sociedades con un núcleo similar. Es decir que ya no es una mentalidad colectiva de masa, (se vuelve aquí a reintegrar que esto es posible gracias al cambio de la *episteme*) sino que ahora es posible gran cantidad de discursos individuales que logran agruparse según las cualidades empáticas que comparten entre sí, permitiéndose cohabitar en una micro-sociedad más específica de la aldea global. Retomando este concepto acuñado por McLuhan (1996: 111) se entiende que actualmente se recuperan las condiciones de vivir

en una pequeña aldea, es decir que se percibe como cotidiana y cercana la información referente a hechos ocurridos o personas, a pesar de que estos ocurran en un espacio o tiempo alejado, lo que hace olvidar que la información que se recibe posiblemente es parcial y que fue elegida por el individuo entre una infinidad de información respecto al tema.

«La presente aceleración no es una lenta explosión hacia afuera, desde el centro hasta los márgenes, sino una implosión instantánea y una fusión mutua del espacio y de las funciones.

*Nuestra civilización especializada y fragmentada, con su estructura centro-margen, está experimentando de repente un nuevo e instantáneo montaje de todos sus elementos en un todo orgánico. Éste es el nuevo mundo de la aldea global. La aldea, como explica Mumford en *The City in History*, logró una extensión social e institucional de todas las facultades humanas. La aceleración y los agregados urbanos sólo sirvieron para separarlas unas de otras en formas cada vez más especializadas. La edad electrónica no puede sostener la marcha muy inferior de una estructura centro-margen, como la que asociamos a los últimos dos mil años de civilización occidental. Y tampoco es una cuestión de valores.» (McLuhan, 1996: 110)*

Los miembros de estas micro-sociedades se instan entre ellos ya que, como se mencionó anteriormente, comparten cualidades como gustos, aficciones, temas, ideales, u otros; lo que da como resultado mayor proliferación de textos. Esto ha generado una controversia ya que no hay un parámetro definido y porque surge la interrogante respecto a si estos textos son literatura o no, sin embargo ese es un tema aparte que no se aborda en esta propuesta. Lo que se toma respecto a este fenómeno son los nuevos contenidos que se difunden y cómo generan un cambio en las obras del autor literario, el cual debió actualizarse a sí mismo adoptando estos juegos de lenguaje (más adelante, en la página 23, se amplía esta característica).

Este autor que, pareciese estuviera constantemente descargando actualizaciones, es el que se engloba en el concepto acuñado por la autora como *post-autor*. Fue necesario el nacimiento de un nuevo término ya que estos son nuevos entes sociales, distintos a los autores conocidos anteriormente.

Para definir al modelo de autor que se presenta en la actualidad es necesario realizar una especie de tour histórico sobre las formas que se han ido empleando para posicionar la industria literaria en las nuevas plataformas.

El más claro ejemplo de los inicios de la introducción del mundo literario en la virtualidad-postmoderna se dio en los autores que ya habían sido consagrados en el mundo de la imprenta y papel, es decir la virtualidad de la lecto-escritura. Estos autores, sin conocimiento previo, lucharon por perpetuarse en este vasto mundo de teclas y pantallas electrónicas. Los primeros pasos fueron utilizar los nuevos canales de difusión, pero en lugar de jugar con la plataforma virtual lo que hacían era un *copy-paste* de su obra, de un canal estático a uno virtual, o bien utilizaban los nuevos canales de difusión meramente como eso, un canal de enlace publicitario o catarsis personal. Este *copy-paste* se mantenía también en las redes sociales como facebook, twitter, entre otros, donde literalmente transcribían sus obras, convirtiéndolas si mucho a un formato pdf o colocando únicamente fragmentos. Los formatos pdf se vendían en las nuevas plataformas como Amazon, pero seguían siendo una mera copia textual.

Es decir que era una literatura en la red, manteniendo los parámetros de la industria literaria que conocían. Sin embargo, cada vez más, los autores se han venido introduciendo en esta Era de la Eterna Experimentación (Triple E), la cual se denomina en esta propuesta con ese término debido a que, como se mencionó anteriormente, *“las nuevas generaciones están formándose bajo plataformas dinámicas que no logran definirse antes de ser cambiadas por nuevas versiones actualizadas”*.

Esta auto-actualización supone una redefinición del autor ya que al actualizarse constantemente a sí mismo, también va evolucionando y transformándose, aunque siempre parte de su definición o concepción inicial que concuerda con la propuesta de Foucault (1983:60-63) quien determina que el nombre del autor no es exactamente un nombre propio, como los otros, no es un elemento en un discurso, sino que funciona para caracterizar un cierto modo de

ser del discurso (indica que debe recibirse de cierto modo y que debe recibir cierto estatuto). El autor es el discurso, pero no formado espontáneamente como la atribución de una tesis a un individuo, sino como el resultado de una operación compleja que constituye un todo abordando la proyección del tratamiento aplicado a los textos, los acercamientos, los rasgos establecidos, las exclusiones practicadas, etc. En palabras simples podría decirse que el autor es el discurso si este se entiende como un ente; más que un individuo un complejo o un todo.

«Se llegará finalmente a la idea de que el nombre de autor no va, como el nombre propio, del interior de un discurso al individuo real y exterior que lo produjo, sino que corre, en cierto modo, en el límite de los textos, los recorta, sigue sus aristas, manifiesta su modo de ser o, al menos, lo caracteriza. Manifiesta el acontecimiento de un cierto conjunto del discurso, y se refiere al estatuto de este discurso en el interior de una sociedad y en el interior de una cultura. El nombre de autor no se sitúa en el estado civil de los hombres, ni se sitúa tampoco en la ficción de la obra, se sitúa en la ruptura que instaura un cierto grupo del discurso y su modo de ser singular. [...] La función autor es, entonces, característica del modo de existencia, de circulación y de funcionamiento de ciertos discursos en el interior de una sociedad.» (Foucault, 1983:60-61)

Absorbida ya la propuesta inicial de autor se continúa profundizando en la tesis de Foucault definiendo el término acuñado como “fundadores de discursividad”. El *post-autor* que se propone en esta tesis no es un fundador de discursividad, sin embargo es imperativo explicar el término, ya que el *post-autor* se apropia de estas características reinterpretándolas de forma distinta.

Los “fundadores de discursividad” definidos por Foucault (1987:67-70), más que autores de textos establecieron una posibilidad indefinida de discurso. *«No solo hicieron posible un cierto número de analogías, sino que hicieron posible (también) un cierto número de diferencias. Abrieron el espacio para algo distinto a ellos y que sin embargo pertenece a lo que fundaron.»* En tales discursividades se encuentra como una necesidad inevitable, la exigencia de un “regreso al origen”, es decir un “redescubrimiento” (volver perceptible, a partir de

las formas actuales del saber, una figura que se ha oscurecido o que ha desaparecido).

Tal como se aclaró anteriormente el *post-autor* se apropia de este concepto, pero no como una autodefinición sino como una cualidad. Adopta la discursividad como una característica del mundo que crea, lo que le permite transmitirlo a distintos nodos utilizando diferentes propuestas estéticas (se amplía esta característica más adelante bajo el concepto de Multienfoque).

A parte de esta característica el eje principal del *post-autor* es su auto-actualización²³, su evolución constante y la apropiación y reinterpretación de sus propias obras para plasmarlas en distintos nodos. El *post-autor*, como un autor nacido en la postmodernidad, tiene más cualidades de la virtualidad, las cuales tiene más presentes según su modelo de actualización, es decir mientras más nuevo sea su modelo generacional.

Esto es posible ya que su acceso fue permitido por las nuevas plataformas de la internet, donde el sujeto ha sido capaz de transmutarse a sí mismo con mayor facilidad y en mayor número de soportes. Las cualidades virtuales que ahora posee son la «*desterritorialización*» que Levy (1998:14) define como «*la salida del “ahí”, del “ahora” y del “aquello”*», es decir la eliminación de las fronteras y de la interioridad definible, y el «*efecto Moebius*» descrito por Levy (1998:17-18) como:

«el paso del interior al exterior y del exterior al interior. [...] Los límites no son evidentes. Los lugares y los tiempos se mezclan. Las fronteras nítidas dan lugar a una fractalización de los repartos. También se cuestionan las mismas nociones de privado y público. [...]

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

²³Se actualiza a sí mismo según la definición de actualización de Levy (1998:11) «*La actualización es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades. Es distinto a asignar una realidad a un posible o a la elección entre un conjunto predeterminado: una producción de cualidades nuevas, una transformación de las ideas, una verdadera conversión que, por contrapartida, alimenta lo virtual.*»

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. No hace falta, evidentemente, confundir la heterogeneidad con su opuesto cercano y amenazante, su hermana enemiga, la alienación, que yo caracterizaría como cosificación, reducción a la cosa, a lo "real".»

Estas cualidades virtuales, en el mundo de la literatura, significan la posibilidad de la transmutación de la obra. No solo se puede trasladar a soportes dinámicos, sino que en sí misma deja de ser estática y pasa a ser dinámica. Tal como indicó Lévy (1998:36) las obras siguen subsistiendo, pero ya no se limitan a mantenerse encerradas en un territorio de papel y tinta.

Ya definido el eje principal del concepto y las cualidades virtuales que lo determinan, se pasan a tratar las virtudes de este nuevo autor, las cuales complementan lo ya mencionado y establecen específicamente por qué es necesario redefinir al autor.

A. Virtudes del *post-autor*

Las siguientes especificaciones del *post-autor* se denominan virtudes ya que *tienen la capacidad de producir cierto efecto y se dan como consecuencia de* (Barrón, *et al.* 1996:699), o sea que se originan como resultado de su introducción a lo virtual-postmoderno.

1. Multienfoque. Con esta virtud se retoma a una de las características esenciales del *post-autor*, ya que, como se mencionó anteriormente, este *“adopta la discursividad como una característica del mundo que crea, lo que le permite transmitirlo a distintos nodos utilizando diferente propuestas estéticas”*. Cada nodo es una propuesta estética que se adapta a un público específico, pero sigue siendo parte de un discurso.

No es la forma de poner la obra en su soporte virtual, no es copiar el discurso y pegarlo en otra plataforma o hacerlo interactivo, es explotar el discurso y convertirlo en múltiples formas de transmitir ese discurso por medio de un enfoque específico. Cada enfoque es una forma determinada de transmitir ese mundo, ya que se centra en aspectos específicos.

En un libro el sentido o el enlace empático que se logra con el lector es distinto al que se logra con el receptor del videojuego, y así sucesivamente en cada público. Es por esto que un mismo autor o discurso se empieza a derramar en múltiples enfoques; es parte de un todo que se transmuta en otro, según el soporte en el que se plasme.

«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. No hace falta, evidentemente, confundir la heterogeneidad con su opuesto cercano y amenazante, su hermana enemiga, la alienación, que yo caracterizaría como cosificación, reducción a la cosa, a lo "real".» (Levy, 1998:18)

Es la misma identidad del discurso, pero este encuentra, en el multienfoque, la fórmula para sobrevivir, dejando de ser únicamente un *texto enriquecido*²⁴ que convive con elementos de la virtualidad-postmoderna como video, audio, fotos, mapas, gráficos, enlaces, entre otros. Es decir, que ya no son únicamente elementos nodales que se conectan; sino que están integrados.

Los autores se vieron en la necesidad de procrear esta virtud, ya que los consumidores actuales no son lectores textuales, sino lectores espectadores; es decir, el internauta que busca leer, ver, escuchar, y navegar mientras en el contexto físico se encuentra en movimiento.

²⁴ Término acuñado por González (2012a:1).

Es por eso que Verdú (2003:32) denomina a esta época como la sociedad de consumo, porque los receptores tienen otros hábitos. Mientras leen blogs, consultan Youtube y debaten en redes sociales, como Twitter o Facebook. Son usuarios que navegan en su tableta frente al televisor y consumen contenido en múltiples canales: ordenador, televisión, móvil, etc. (González, 2012a:1)

Lo que permite el multienfoque es transmitir la esencia del discurso textual a soportes virtuales. Es primordial mencionar que esto no implica el fin del soporte de la lecto-escritura, ni la extinción de los lectores textuales, sino una complementación, una extensión necesaria ya que el mismo lector se ha virtualizado, exigiendo una transmutación de la literatura, es decir que deje de ser estática y se traduzca a lenguaje de máquina; una exigencia de la sociedad para la actualización de su literatura.

2. Dominio de los juegos de lenguaje. Otra de las virtudes que adoptó el *post-autor* es el manejo de nuevas técnicas y nodos. Esta virtud no es nueva, ya que empezó a tomar auge durante los movimientos vanguardistas, la única diferencia es que se multiplicó notablemente hasta tal punto que se ha vuelto viral.

Para profundizar en este argumento debe iniciarse definiendo lo que este término, “juegos de lenguaje”, engloba. Lyotard (1987:11), basándose en la propuesta de Wittgenstein, *Philosophical Investigations* (1945) lo compara con el juego de ajedrez, que se define por un grupo de reglas que indican las propiedades de las piezas y las formas aceptadas para moverlas, así a su vez los juegos de lenguajes son el grupo de reglas que especifican las propiedades y los usos de las diversas categorías de enunciados. Cuando Wittgenstein, iniciando el estudio del lenguaje desde cero, se enfocó en los efectos de los discursos, nombró los tipos de enunciados que localizó y, por consiguiente, enumeró los juegos de lenguaje:

FIGURA #1

Tabla analítica de los juegos de lenguaje.

Tipo de enunciado	Juego de lenguaje
Enunciado denotativo	Destinator = sabiente Destinatario = niega o acepta Referente = exige ser correctamente identificado y expresado
Enunciado performativo	Destinador = debe tener autoridad para pronunciarlo Destinatario = no niega o acepta
Enunciado prescriptivo	Destinador = posición de autoridad Destinatario = se espera de él la efectividad de la acción referida

Lyotard (1987:11) enumera tres observaciones al respecto: la primera es que sus reglas forman parte de un contrato explícito o no entre los jugadores; la segunda es que si no hay reglas no hay juego, es decir que si se modifica una regla o no se cumple no se pertenece al juego y la tercera es que todo enunciado se considera una jugada hecha en un juego.

El *post-autor* debió incluirse en el juego de la sociedad de la virtualidad-postmoderna, por eso es que debió adoptar sus estrategias, de lo contrario no pertenecía al juego y por consiguiente no podía ser tomado en cuenta. Como bien dijo Lyotard (1987:4) «*Sed operativo, es decir, conmensurables, o desapareced*».

Como bien la lengua se mantiene en una evolución constante, movida por una invención continua de giros, de palabras y de sentidos, fue en las vanguardias (creacionismo²⁵, ultraísmo²⁶, surrealismo²⁷, nadaísmo²⁸, dadaísmo,

²⁵ Caracterizado por evitar el uso de anécdotas y descripciones, enfatizando los efectos visuales y la tipografía.

²⁶ Cuya característica principal era el uso de metáforas y neologismos.

cubismo, futurismo, entre otros) que los juegos de lenguaje se multiplicaron, abriendo campo a nuevos tipos de enunciados.

Durante las vanguardias, desarrolladas en Latinoamérica desde 1920 hasta 1940, fue que se comenzó a romper con el discurso colectivo y se empezaron a dar los discursos individualistas que se mencionaron anteriormente, los cuales dieron lugar a nuevas propuestas estéticas como los Haiku²⁹, palinoromas³⁰, poemínimos³¹, caligramas³², estridentismo³³, cadáver exquisito³⁴ y antipoesía³⁵.

Estos juegos de lenguaje son los que constituyen las denominadas propuestas estéticas que se han ido mencionando a lo largo de la tesis, ya que para cada nodo el juego de lenguaje es distinto porque sus reglas varían. El *post-autor* se adapta a estos juegos de lenguaje y para hacerlo debe adaptar su discurso, de lo contrario no puede ser un jugador, ya que rompe con los principios de los juegos de lenguaje. Así que, se retoma la virtud del multienfoque, ya que esto es lo que permite que la obra participe en distintos nodos. Cada enfoque se adapta a los juegos de lenguaje de cada nodo.

3. Horizontalidad. Anteriormente el autor se colocaba en la cúspide de la pirámide literaria, mientras en la parte baja se posicionaban los lectores. La siguiente ilustración muestra esta relación:

²⁷ Este estilo prescindió de la métrica y se basó en fuentes de represión psicológica.

²⁸ Su intención era manifestar la repulsión frente la sociedad burguesa.

²⁹ Poema breve de tres versos de cinco sílabas respectivamente. Es una de las formas de poesía tradicional japonesa más extendida. Ejemplo: El jardín del pueblo de Francisco Monterde "*Jardín municipal: Bancas de hierro con ociosos/ Que miran el kiosco central*"

³⁰ Ejemplo: "Davale arroz a la zorra el abad"

³¹ Poema cortísimo con alguna idea creativa sin significado alguno. Ejemplo: "Soy la mujer más feliz de mi vida".

³² Escritos poéticos que presentan su contenido en la disposición tipográfica, creando una imagen visual. Ejemplo: Caligramas del poeta cubista francés, Guillaume Apollinaire.

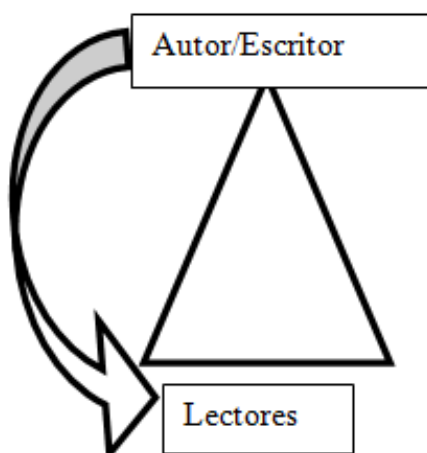
³³ Movimiento iniciado en México, en 1921, por Manuel Maples Arce. Se caracteriza por el uso de expresiones populares mexicanas.

³⁴ Técnica de creación poética grupal, en la cual cada participante agregaba una parte conociendo únicamente lo escrito por el último miembro.

³⁵ Caracterizada por el uso de clichés y del lenguaje coloquial modificados al extremo de lo absurdo. Ejemplo: "En Estados Unidos, la libertad es una estatua" (Nicanor Parra "artefactos poéticos")

FIGURA #2

Método anterior que ejemplifica la relación entre el autor y su público de lectores.



Como pudo apreciarse se mantenía una relación vertical en la cual los lectores únicamente podían absorber la obra. Sin embargo, la virtualidad postmoderna «*reinventa una cultura nómada, no mediante un retorno al paleolítico ni a las antiguas civilizaciones de pastores, sino creando un entorno de interacciones sociales donde las relaciones se reconfiguran con un mínimo de inercia.*» (Lévy, 1998:14)

Así pues cambió la relación entre el lector y su público, convirtiéndose en una relación horizontal. Esto fue posible ya que la virtualidad-postmoderna permitió que se retomaran los principios de la oralidad en las obras. Con esto se refiere a la apropiación y reinterpretación de una narrativa. Es por consiguiente un intercambio de roles, ya que el público ya no es solo un lector, si no que se vuelve también un autor. Es decir que ocupa los dos roles, así como en la comunicación el receptor pasa a ser emisor y viceversa.

Landow (1995:29) en su última propuesta llamó a este público “*Lector-escritor*”, el cual dispone del mismo entorno que el autor y por lo tanto tiene la capacidad de debatir por escrito la interpretación. Según Landow este concepto no es nuevo en absoluto, ya que viene desde la cultura clásica y neoclásica. La

obra de Virgilio se dio como resultado de que leyó y reescribió conscientemente a Homero, así como Dante leyó y reescribió a Homero y Virgilio.

«Los estudiosos de la literatura están muy acostumbrados a las cadenas de lecturas activas que producen tales reescrituras. Es lo que llamamos una tradición. También, de acuerdo con Harold Bloom, lo llamamos “angustia de las influencias”, el autor más antiguo retando al novel. [...] Esta lectura activa y dinámica ha sido muy popular en el caso de los autores poscoloniales y postimperiales. Así, “Ancho mar de los Sargazos” de Jean Rhys ofrece una lectura caribeña muy diferente de Jane Eyre, ya que cuenta la historia casi completamente desde el punto de vista de Bertha. [...] Como cabría esperar, el desarrollo de la World Wide Web³⁶ ha estimulado aún más esta lectura, y uno puede encontrar muchas obras realizadas por lectores que quieren escribir “sus versiones” de los materiales publicados comercialmente. [...] Los lectores activos (o lectores –escritores) tendían a pasar inadvertidos por diversas razones. En primer lugar, aunque algunos fanzines tienen una difusión tan amplia como las primeras novelas publicadas por autores de prestigio, representan una cultura “underground” que los medios de comunicación de masas y las instituciones culturales ignoran.» (Landow, 1995:30-31)

Este intercambio de roles o posibilidad de ser, más que un lector, un autor se ha vuelto viral por lo ampliación de los medios. Por eso surge una expansión masiva de propuestas estéticas como *fanfiction*³⁷, *memes*³⁸, *youtubers*, traducciones, entre otros, los cuales dieron paso a la horizontalidad del *post-autor*, ya que dejó de ser ese ideal de Dios creador cuando se posicionó como igual con sus lectores. Esta virtud del *post-autor* le da la posibilidad de supervivencia, ya que no solo deja libres sus obras, sino que crea por sí mismo un vínculo con el lector-escritor, incluyéndolo dentro de su propuesta estética. Esto logra un mayor lazo empático, y ese *pathos* es, al final, la clave para que una obra sea considerada arte. Es decir que logra estimular en su espectador

³⁶ WWW o Red informática mundial.

³⁷ Según Fabre Stump Burgan (2012:1) el término significa literalmente “ficción de fans”, y a menudo se abrevia como “fanfic” o “fic”. Este hace referencia a relatos de ficción escritos por fans de una película, una novela, un programa de televisión o cualquier otra obra literaria. En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes de la historia original pero se desarrollan nuevos papeles e historias. Algunos de los tipos de historias fanficts son Angst, crossover (X-over), drabble, viñeta, fluff y warm and fuzzy feeling, entre otros. Para más detalles puede consultarse su página <http://goo.gl/pnJufq>

³⁸ Para mayor información puede visitarse el siguiente enlace <http://goo.gl/oK2RfZ>

las experiencias previas, logrando alcanzar la fiesta³⁹, suplantando la realidad cotidiana.

Ese lazo empático lo logra el *post-autor* dialogando con su público, pidiendo su opinión respecto a fragmentos o temas, e incluso pidiéndoles fragmentos o reinterpretación de sus obras para volverlas a otros nodos (estos casos se ejemplifican en el siguiente capítulo). De esta forma la obra es una interpretación conjunta.

Ya definido el *post-autor*, delimitando cada una de las aristas que lo conforman, puede pasarse a ejemplificar estas prácticas para que no quede solamente en teoría dispersa. En el próximo capítulo se analizan distintos casos donde puede notarse la forma en que el *post-autor* aplica sus virtudes y características. Sin embargo, debe tomarse en cuenta que el *post-autor* es un esbozo que se está formando a sí mismo, pero no puede homogeneizarse debido a lo mencionado anteriormente respecto a su autoactualización, que lo lleva a estar en distintos niveles de desarrollo en comparación con los otros autores que se introducen dentro del concepto.

³⁹ Según la definición del filósofo Odo Marquard citado por Aranda (2004:100) «*La fiesta significa una distancia de lo cotidiano, del trabajo, de manera que la podemos definir como moratoria de la vida rutinaria y cotidiana.*»

IV. ANÁLISIS DE CASOS

EJEMPLIFICACIÓN DEL *POST-AUTOR*

«Un nuevo medio no añade algo, lo cambia todo. En el año 1500, después de que se inventara la imprenta, no teníamos la vieja Europa más la imprenta. Teníamos una Europa diferente. Después de la televisión, América ya no era América más la televisión. La televisión dio una nueva coloración a las campañas políticas, a las escuelas, a las iglesias, a las industrias y a todo en general.» (Postman, 2004:4)

Habiendo ya, en el capítulo anterior, definido qué es el *post-autor* es imperativo ejemplificar los casos de autores que pueden posicionarse en este concepto. Sin embargo este no es un recuento o antología para determinar quiénes se incluyen o no dentro del concepto.

La idea de este capítulo es demostrar las virtudes que se definen en el capítulo anterior, a manera de que el lector de esta propuesta pueda descubrir por sí mismo que dichas virtudes no son una invención sin fundamento, sino que realmente tratan de analizar los fenómenos que están ocurriendo en los autores y obras actuales, y por consiguiente en la literatura contemporánea. A manera de continuar el recorrido histórico, se inicia en paralelo con el orden generacional de la macro-sociedad de la virtualidad postmoderna. Esto con el fin de demostrar la auto-actualización del *post-autor*, y la ventaja de las generaciones emergentes, sobre las generaciones anteriores.

Sin embargo, tal como se ha mencionado en el transcurso de esta propuesta, es muy difícil detallar sobre las nuevas generaciones, debido a la corta edad de sus miembros. Por lo que no se tomarán casos de la Generación Z1, Z2 y Alfa, debido a que, por su edad, estos autores aún no se han consolidado, ni han creado discursos propios alejados de la total reinterpretación.

A. Baby-boomers

De este grupo generacional se presentan dos estudios de casos, de los cuales se colocan datos biográficos, datos de sus obras y ejemplificación de las virtudes del *post-autor*.

1. Paulo Coelho (Río de Janeiro, 1947-). Según Conoceralautor.com (2013:1) y Biografías y vidas (2014:1) es un autor brasileño reconocido como periodista, guionista y narrador, trabajó como director del periódico *Express Underground*. Ha publicado obras como *El Alquimista* (1988) la que ha sido traducida a 25 idiomas. Esta obra lo llevó a ser finalista del Premio “Ennio Flaiano” de narrativa, en 1996. Ese mismo año el autor obtuvo el Premio “Cinzane Cavour” y las insignias de Caballero de las Artes y las Letras Francesas. En 2002 fue aceptado como miembro de la Academia Brasileña de las Letras, además ha recibido reconocimientos como la Medalla de Oro de Galicia y el premio *Crystal Award*.

En 2009 organizó un concurso, a través de internet, instando a sus lectores a crear una película sobre su libro *La bruja de Portobello*, cuyo producto final fue una obra realizada por 14 lectores llamada *The Experimental Witch* la cual se estrenó en el Festival de Cine de Roma. Paralelamente a sus libros existen productos relacionados, tales como calendarios, agendas, y una trilogía de juegos electrónicos diseñados por The Arxel Guild⁴⁰, en colaboración con el autor: *El peregrino (Pilgrim: Faith as a Weapon)*, 1997; *La leyenda (The Legend of the Prophet and the Assassin)*, 2000 y *Los secretos de Alamut (The secrets of Alamut)*, 2001. Paulo Coelho ha experimentado en las plataformas virtuales-postmodernas, publicando, como mensajes diarios, una serie de 365 ensayos breves en páginas como Ynet, RCS, UOL y Terra. Además creó una lista de distribución, *Manual Online*. Ha publicado otras obras como *El peregrino de Compostela* (1987), *Bidra* (1990), *A orillas del río Piedra me senté y lloré* (1994),

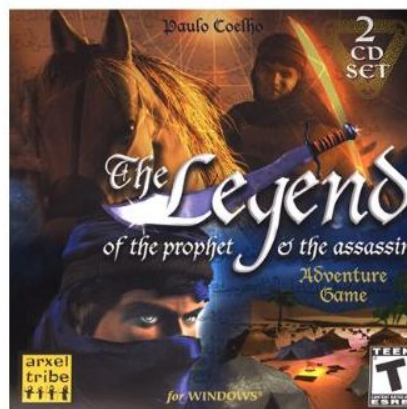
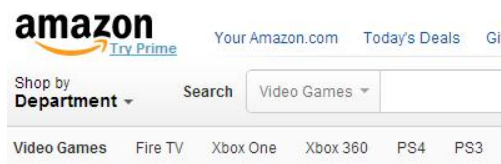
⁴⁰ Anteriormente conocida como Arxel Tribe, es una compañía internacional de videojuegos y multimedia. Fue fundada en 1991 por Matjaž Požlep and Diego Zanco.

El don supremo de Henry Drummond (1996), *Verónica decide morir* (2000), entre otras. Las principales redes sociales que maneja son:

- a. Twitter: <https://twitter.com/paulocoelho>
- b. Facebook: <https://www.facebook.com/paulocoelho>
- c. Página web oficial: <http://paulocoelho.com/br/>
- d. Blog oficial: <http://paulocoelhoblog.com/>

FIGURA # 3

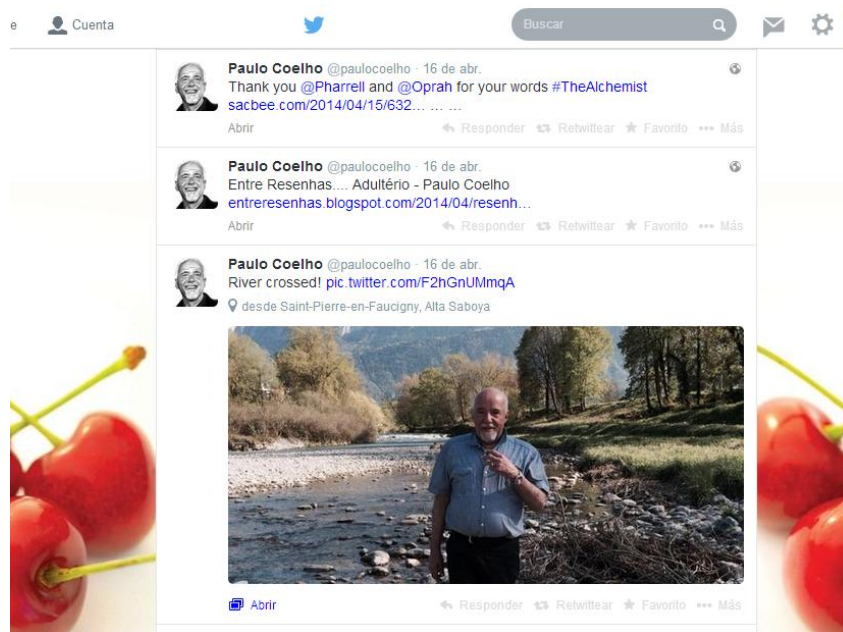
Screenshot del juego electrónico *El peregrino* de Paulo Coelho, de venta en Amazon.



Ejemplificación del uso de los nuevos nodos de la virtualidad para exponer su obra, y el uso de una página de difusión como canal de venta. Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <http://goo.gl/Sw1W0M>

FIGURA #4

Screenshot del perfil de Twitter de Paulo Coelho.



Ejemplificación del uso de sus redes sociales como publicidad de sus obras impresas. Además del uso de la horizontalidad como método de conexión con su público. Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <https://twitter.com/paulocoelho>

FIGURA #5

Screenshot del blog oficial de Paulo Coelho.

blog.com/2014/04/16/the-power-of-the-prayer/

Gmail: correo electr... Facebook

Tweet Like 179 +1 5

Like 179 people like this. Be the first of your friends.

Filed Under: News, Stories

62 comments ▾

Add a comment...

Also post on Facebook Posting as Ana Lu (Not you?) Comment

Pilar Benavides · Edhec Global MBA
 Hola Paulo!
 Es este un tema para un nuevo libro?
 Acá te comento una conversacion con una gran y querida amiga en relacion al tema:
 "Dios no necesita que le rezemos porque si nos necesitara no sería Dios. Los que necesitamos rezar somos nosotros porque así nos conectamos con la fuente. En otras palabras cuando rezamos, es como enchufar un televisor a la corriente eléctrica, que sería la energía de Dios. Luego, cuando enfocamos nuestra mente en algo en particular, o cuando en el acto de rezar pedimos, es como sintonizar el canal que queremos ver. Por lo tanto, si nos hemos enchufado bien y tenemos clara nuestra intención, podemos tener la certeza de que nuestro pedido ya está camino a nosotros. La clave radica en la claridad y la fuerza de nuestra intencion."
 Que te parece?
 Grande abrazo,
 Pilar
 Reply · Like · 1 · Follow Post · Yesterday at 7:28am

CE CM · Universidad Nacional de Trujillo
 This morning I read a verse that says God chose us before even we had been born. He knows everything about us, however he needs us to trust them a d believe he is powerful to do things we think are impossible. A prayer without faith can not be a prayer really. Let us get some encouragament in his words and verses according to our needs. May we all find the motivation.
 Reply · Like · Follow Post · Yesterday at 6:59am

Lucia Izaguirre

Ejemplo de la interacción con sus seguidores, utilizando la horizontalidad.

Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <http://goo.gl/hUuN9j>

2. Salman Rushdie (Bombay, 1947-). Autor anglo indio en lengua inglesa. Ha publicado obras como *Hijos de medianoche* (1980), *Vergüenza* (1983), *La sonrisa del jaguar* (1987), *Versos satánicos* (1988), *Harún y el mar de las historias* (1990), *Este, oeste* (1994), *El último suspiro del moro* (1995), *El suelo bajo sus pies* (1999), *Furia* (2001), entre otros.

Ha obtenido reconocimientos como el Premio Booker en 1981, el Premio Booker of Bookers en 1993 con su obra *Hijos de la medianoche*, Premio James Tait Black Memorial en 1981, Premio del Arts Council, Premio Whitbread, entre otros. Además fue nombrado Caballero de la Orden del Imperio Británico en 2007. (Bibliografías y Vidas, 2014:1) (Encyclopedia of World Biography, 2014:1)

Las principales redes sociales que maneja son:

- a. Twitter: <https://twitter.com/SalmanRushdie>
- b. Facebook: <https://www.facebook.com/pages/Salman-Rushdie/113763661967380?fref=ts>
- c. Página web oficial: <http://www.salman-rushdie.com/>

Salman Rushdie promociona sus obras y las publica en tweets como su historia *A Globe of Heaven*, con la cual incluso realizó un concurso para ganar seguidores. La conexión con los lectores se profundiza, ya que recibe y responde, tanto comentarios, como halagos, sugerencias, opiniones y aficiones.

FIGURA #6

Portada de twitter de Salman Rushdie.



Ejemplificación del uso personal de sus redes sociales, posicionándose en un enlace horizontal. Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <https://twitter.com/SalmanRushdie>

Los ejemplos observados son únicamente una pequeña muestra, sin embargo su valor es innumerable, ya que ejemplifican la esencia de esta generación. Los autores Baby-boomers, por ser los más próximos al inicio del boom tecnológico, no han adaptado a la totalidad la nueva *episteme*, lo que conlleva a que su proceso de auto-actualización sea más lento y por lo tanto posean a un menor grado las cualidades de la virtualidad como la desterritorialización y el efecto *Moebius*. Sin embargo, esto no implica que no los tengan, solo quiere decir que tardan más tiempo en procesar los juegos de lenguaje. Los *post-autores*, de esta generación, iniciaron su introducción en el mundo literario por medio del soporte de la lecto-escritura, por lo que al incluirse en la Triple E (Era de la Eterna Experimentación) generaron una transición a los nuevos nodos como las redes sociales. Con esto si bien lograron añadir nuevos lectores, la gran mayoría de su público pertenece a sus seguidores iniciales, quienes han ido creciendo a su lado.

Este grupo generacional mantiene una clara desventaja respecto a otros grupos generacionales más actualizados o “nuevos” ya que, a pesar de conocer sobre los juegos de lenguaje, no logra la aceptación de los otros grupos generacionales.

De los dos casos colocados Paulo Coelho es el personaje que ha logrado mayor éxito, sin embargo aún le queda mucho por recorrer. En general ambos casos demuestran utilizar las virtudes del *post-autor* en su expedición por los nuevos nodos de la virtualidad postmoderna.

B. GENERACIÓN X

Este grupo generacional maneja un ritmo de auto-actualización más acelerado, en comparación con los Baby-boomers. A pesar de que queda mucho camino por recorrer, los miembros de esta generación son más conscientes de las virtudes que poseen como *post-autores*, por lo que experimentan a un ritmo

constante, no muy alto comparado con las siguientes generaciones, pero aceptable para irse adaptando al nuevo contexto. Los miembros de esta generación son los padres de los Z1, Z2 y Alfa, por lo que están más familiarizados con los nuevos nodos. Esto tiene una gran connotación en los autores, ya que les permite ampliar su visión y generar nuevas propuestas estéticas. Algunos casos que ejemplifican a la X son:

1. Alberto Chimal (Toluca, México 1970-). Según lashistorias.com (2014:1) es autor, profesor y coordinador de talleres literarios. Comenzó su carrera como autor en 1987, cuando ganó el premio Becarios del Centro Toluqueño de Escritores, desde entonces se dedicó a colaborar con revistas y suplementos locales. Volvió a ganar el premio Becarios en 1990 y 1996, respectivamente. Obtuvo la beca para jóvenes creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, el Premio de Cuento Benemérito de América, el Premio Nacional de Cuento del Instituto Nacional de Bellas Artes. En 2007 fue aceptado en el Sistema Nacional de Creadores de Arte. Ha aparecido en antologías como *Grandes Hits vol. 1*, de Tyno Maldonado, *Generación del 2000*, *Novísimos cuentos de la República Mexicana* y *Nuevas voces de la narrativa mexicana*. De 2007 a 2010 participó como jurado del concurso literario, vía internet, *Caza de letras*, de la Universidad Nacional Autónoma de México. En 2011 realizó conferencias sobre literatura e internet (con énfasis en Twitter), para el Instituto Nacional de Bellas Artes de México.

Ha publicado obras como *La Luna y 37'000,000 de libras* (Toluca: Centro Toluqueño de Escritores, 1990), *Gente del mundo* (México: Editorial Tierra Adentro, 1998), *Grey* (México: Editorial ERA, 2006), *Los esclavos* (Oaxaca: Editorial Almadía, 2009), *La torre y el jardín* (México: Editorial Océano, 2012), entre otros. Mantiene un sitio oficial "Las Historias" en la cual publica textos sobre literatura y creación literaria, y realiza concursos mensuales.

En 2011 publicó su obra independiente titulada *83 novelas*. Esta obra se publicó en papel, pero principalmente fue distribuida gratuitamente en formato

digital, en formatos PDF, epub y kindle. Ese mismo año publicó la antología *Historias de las historias*, donde reunió a los ganadores de sus concursos mensuales desde 2005.

Volviendo a su obra *83 novelas*, según Alti040 (2011:1) estas *novellas* (en referencia al término italiano original que se refería a una historia breve), son una recopilación de historias breves que inicialmente fueron escritas y publicadas en Twitter y luego fueron reunidas y editadas por su autor. Las principales redes sociales que maneja son:

- a. Twitter: <https://twitter.com/albertochimal>
- b. Facebook: <https://www.facebook.com/albertochimalmx>
- c. Página web oficial: <http://www.lashistorias.com.mx/>

FIGURA #7

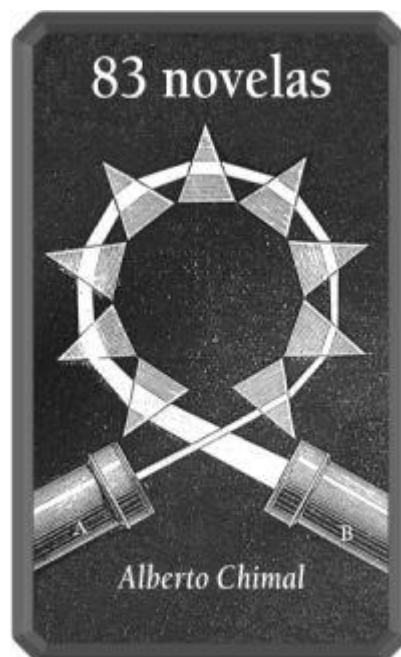
Screenshot del perfil de la página de twitter de Alberto Chimal.



Ejemplificación del uso de sus redes sociales para promocionar los concursos literarios. Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <http://goo.gl/gzEglu>.

FIGURA #8

Portada de la obra *83 novelas* de Alberto Chimal.



Ejemplificación del *copy-paste* de la virtualidad al papel. Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <http://goo.gl/OoTgzP>.

2. J. K. Rowling⁴¹ (Yate, 1965-). Según la información de Buscabiografías (2012:1) y Biografías.es. (2011:1) es una reconocida autora y cineasta británica. Se le atribuye principalmente la saga de *Harry Potter*, cuyo primer libro, *Harry Potter y la piedra filosofal*, se publicó en 1997, siguiendo con *Harry Potter y la cámara secreta* (1998), *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (1999), *Harry Potter y el cáliz de fuego* (2000), *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2003), *Harry Potter y el misterio del príncipe* (2005). También escribió otros libros como *Una vacante imprevista* (2012), *El canto del cuco* (2013), entre otros.

Ha sido galardonada con distinciones como el Premio de Libros para Niños Nestlé, Premio del Libro Británico, tres veces el Premio al Mejor Libro infantil,

⁴¹ Para más información sobre J. K. Rowling puede visitarse el siguiente enlace: <http://goo.gl/wHEh5T>

Premio Whitbread del Libro Infantil del Año, Escritora del año en los premios Británicos de 2000, entre otros. Las principales redes sociales que maneja son:

- a. Twitter: https://twitter.com/jk_rowling J.K.
- b. Facebook: <https://www.facebook.com/JKRowling?ref=ts>
- c. Página web oficial: <http://www.jkrowling.com/>

De sus libros su mayor éxito fue la saga de *Harry Potter*, la cual expandió a otros campos. Esta obra se multiplicó a varios nodos, en secuelas de aspectos concretos sobre la serie, en películas, en sitios web, en parques temáticos, entre otras muchas virtualizaciones del mundo de Hogwarts.

FIGURA #9

Portada de la página *online* de *Harry Potter*.



Ejemplificación del multienfoque, la horizontalidad y el uso de los juegos de lenguaje para reinterpretar la esencia de la obra en distintas propuestas estéticas. Fuente: Fotografía tomada, el 17 de abril de 2014, por la autora en la página <http://goo.gl/zOAoIV>.

Como pudo verse en estos ejemplos la Generación X ha ido adoptando de una forma más eficaz las nuevas posibilidades. Muchas de sus propuestas estéticas siguen los patrones del mundo literario de la macro-sociedad anterior, pero poco a poco han venido rompiendo con el régimen anterior y han expandido sus posibilidades en propuestas estéticas que reflejan la nueva *episteme*.

C. GENERACIÓN Y

Dentro de este grupo generacional la velocidad de auto-actualización es mucho más acelerada, debido a que esta generación nació inmersa en la Era de la Eterna Experimentación (Triple E), por lo que para ellos experimentar es el aire de cada día. Sin embargo, los miembros de esta generación continúan explorando las opciones de transición y complementación entre el soporte alfabético y el soporte tecnológico.

Su problemática principal es su aceptación en el ámbito literario, ya que sus propuestas estéticas no entran en los parámetros de calificación anteriores, por lo que los autores que quieren ser reconocidos tratan de perpetuarse en el soporte de la lecto/escritura. He aquí el caso de dos autores que se abren camino, pero dentro de estos parámetros:

1. Benjamín Labatut (Chile, 1980-). Según diario.latercera.com (2014:1) su primer libro se titula *La Antártida empieza aquí*, publicada en México en el 2009 y en Chile en el 2012. Con esta obra fue galardonado con el premio Caza de Letras 2009 de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y Alfaguara, y ahora esta editorial lo publica en Chile. Esta obra se compone de siete relatos que fueron redactados en su antiguo celular Nokia.

Labatutu consideró al poeta Samir Nazal como su maestro. Este autor estudió periodismo en la Universidad Católica

2. Carmen Chazzin (Venezuela, 1989-). Según rengloneszurdos.com (2012:1) ha participado en talleres con Laura Antillano en la Fundación La Letra Voladora, Taller de Poesía convocado por Monte Ávila Editores Latinoamericanos. También ha contribuido como tallerista de Luis Alberto Crespo y Rafael Cadenas.

Carmen es licenciada en Educación, con mención en Lengua y Literatura por la Universidad de Carabobo (UC). Actualmente conforma el Grupo Literario Voz Creativa, donde se adscribe al grupo de Coordinación Estudiantil de las Jornadas de Creación Literaria UC. En 2011 publicó su primer poemario titulado *Alrededor*.

Tal como pudo notarse estos autores, aunque pertenecen a la Generación Y, limitan los nodos utilizados por tratar de introducirse en el juego de la macro-sociedad anterior. Los casos de la Generación Y, que ejemplifican al post-autor, no son casos concretos, sino que son propuestas estéticas principalmente.

Como se pudo ver, en los ejemplos presentados, a cada uno de estos autores se les fotografía un elemento clave que los determina dentro del concepto. Más adelante se enfatizará en estos aspectos, ya que es primordial iniciar enfatizando las características comunes que comparten. Lo que estos autores tienen en común es que se han actualizado a sí mismos generando nuevos juegos de lenguaje, se expanden y utilizan nuevos nodos, tales como sonidos, videos, interacción, características de los canales de difusión, entre otros. Manejan los nuevos nodos de la virtualidad como una expansión de su soporte estático, utilizan sus redes sociales para lograr empatía con sus lectores; esto lo logran desde una línea personal o de admiración. Los círculos de su vida se mezclan; amigos, familia y lectores se conectan en el mismo

medio. Twitter se convierte en el hilo conductor, en la editorial sin revisión, la venta sin comisión.

Los ejemplos colocados son únicamente un pequeño vistazo de las múltiples posibilidades que se están explorando, ya que como se mencionó anteriormente, el *post-autor* se adentra en la Era de la Eterna Experimentación (EEE), como un ejercicio constante que no cesa.

Los casos utilizados no son los máximos representantes del concepto, ni los únicos. Su selección se debió al criterio de la autora por plantarse frente a la polémica que algunos de estos autores generan.

Falta por ver si el esbozo cambia de rumbo o se mantienen en esta recta que intentó definirse. Lo que sí es seguro es que el tiempo va dictando el paso, y en unos años, cuando los grupos generacionales Z1, Z2 y Alfa estén en la edad de profundizar en el ámbito literario, traerán consigo nuevas propuestas estéticas, por encima de lo que las generaciones anteriores podrían imaginar.

La mejor forma de cerrar esta propuesta es con la siguiente cita de Foucault ya que, como se indicó al principio, es muy difícil definir un fenómeno o elemento que sigue auto-actualizándose, lo mejor que puede hacerse es trazar las líneas del esbozo, para de esta manera seguirle la pista, es decir actualizarnos a nosotros mismos:

«El problema de la causalidad. No siempre resulta fácil determinar lo que provocó determinado cambio dado en una ciencia. ¿Qué hizo posible tal o cual descubrimiento? ¿Por qué apareció ese concepto nuevo? ¿De dónde surgió esta o aquella teoría? Estas preguntas suelen resultar muy embarazosas ya que no hay principios metodológicos en los que fundamentar el análisis.» (1968:67)

V. CONCLUSIONES

- La *episteme* de la virtualidad postmoderna es la auto-actualización, esto es lo que determina la forma en el que el ser humano estructura su concepción de la realidad actualmente, ya que la información se encuentra en una constante evolución, y la verdad no es inmutable, sino dinámica, por lo que el autor debe implementarse a sí mismo para poder sobrevivir.
- Mientras más actual sea la “versión” del autor, es decir su temporalización histórica, más suelto es su ritmo evolutivo.
- La invención del microprocesador en 1971, fue el gran fenómeno de ruptura que estableció una nueva macro-sociedad, ya que fue el inicio del boom tecnológico. Este fenómeno posibilitó que en todas partes pudiera procesarse información, convirtiéndose a su vez en el motor del cambio generacional, determinando una nueva forma de clasificar la historia.
- El boom tecnológico también se auto-actualiza, ya que cada vez es más acelerado.
- Anteriormente se clasificaba la historia en épocas o siglos, intentando determinar las grandes continuidades del pensamiento, hasta que las divisiones históricas comenzaron a determinarse según los fenómenos de ruptura, es decir la incidencia de las interrupciones. Lo que estos fenómenos de ruptura suponen es el cambio de la *episteme*.
- El autor es el discurso, pero no formado espontáneamente como la atribución de una tesis a un individuo, sino como el resultado de una operación compleja que constituye un todo abordando la proyección del tratamiento aplicado a los textos, los acercamientos, los rasgos establecidos, las exclusiones practicadas, etc.

- El *post-autor* adopta la discursividad como una característica del mundo que crea, lo que le permite transmitirlo a distintos nodos utilizando diferente propuestas estéticas.
- El eje principal del *post-autor* es su auto-actualización, su evolución constante y la apropiación y reinterpretación de sus propias obras para plasmarlas en distintos nodos.
- El nuevo autor surge como una necesidad de complacer a los consumidores actuales, los cuales ya no son lectores textuales, sino lectores espectadores; es decir, el internauta que busca leer, ver, escuchar, y navegar mientras en el contexto físico se encuentra en movimiento.
- La internet es el máximo contenedor del conocimiento (la gran enciclopedia postmoderna), la cual a su vez se ha convertido en la herramienta para medir la concepción de la realidad.
- La virtualidad estaba ya presente en el soporte de la lecto-escritura, sin embargo, actualmente se amplió a distintos nodos o plataformas que convergen con la internet.
- Una generación no es superior a otra respecto a su nivel de conocimiento, ya que cada una maneja un conocimiento distinto, al igual que cada individuo de cada generación maneja un conocimiento diferente al de sus contemporáneos. Sin embargo, sí cuenta con una mayor ventaja según su modelo de “actualización”
- Se entiende como virtualidad-postmoderna el contexto de la expansión de la virtualidad a nodos tecnológicos de la internet, cuya *episteme* es la auto-actualización.
- El *post-autor* ente de reinterpretación que pareciese estuviera constantemente descargando actualizaciones, adopta los principios de la virtualidad como la desterritorialización y el efecto *Moebius*.

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Alti040. 2011. *Alberto Chimal libera su colección de microficciones “83 novelas”*. Consultada el 17 de abril del 2014 en la página <http://goo.gl/Xuqr7i>.
- Aranda Torres, Cayetano. 2004. *Lecciones de hermenéutica filosófica*. Almería: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Almería. PP 129.
- Roland Barthes. 1987. *La muerte de un autor*. El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura. Barcelona: Paidós. PP 65-71.
- Barrón, David, *et al.* 1996. *Diccionario enciclopédico usual Larousse*. México: Editorial Larousse. PP. 742.
- Bibliografías y Vidas. 2014. *Salman Rushdie*. Encontrada el 17 de abril del 2014 en la página <http://goo.gl/Uz5Fu7>.
- _____; 2014a. *Paulo Coelho*. Consultado el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/pPBu7V>.
- Biografías.es. 2011. *J. K. Rowling*. Consultado el 23 de febrero de 2012 en la página <http://goo.gl/bNOqMI>.
- Bonilla Pardo, José Vicente. 2007. *Convergencias y Desplazamientos Disciplinarios en el redescubrimiento científico: el caso Mc Clintock en Biología*. Universidad el Bosque, Colombia. Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia, Vol. 4, números 8 y 9. PP 203-227.
- Buscabiografías. 2012. *J.K. Rowling*. Consultada el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/68vSoe>.

- Castells, Manuel. 2006. *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial S.A. Versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés. Segunda edición. PP. 560.
- Castells, Manuel. 2009. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial S.A. Versión castellana de María Hernández. PP. 680.
- CollegeBoard. 2003. *Conociendo la Generación "Y"*. Volúmen 17, número 2. Encontrado el 20 de octubre de 2013 en el enlace <http://goo.gl/R1XW65>.
- Conoceralautor.com. 2013. *Paulo Coelho*. Consultado el 10 de febrero de 2014 en la página <http://goo.gl/70leYV>.
- Diario.latercera.com. 2014. Heridos y fatales, el debut literario de Benjamín Labatut. Encontrado el 20 de octubre de 2013 en el enlace <http://goo.gl/CiG5JO>.
- Encyclopedia of World Biography. 2014. Salman Rushdie Biography. Encontrada el 17 de abril del 2014 en la página <http://goo.gl/K61CPb>.
- Fabe Stump Burgan. 2012. Definición de Fanfiction. Consultada el 21 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/Afi93n>.
- FanFiction.Net. 2013. *Fanfiction*. Encontrada el 20 de octubre de 2013 en el enlace <http://goo.gl/lINUZv>.
- Foucault, Michel. 1968. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Mexico, D.F: Siglo XXI editores, S.A. de C.V. Traducción de Elsa Cecilia Frost. PP. 378.
- Foucault, Michel. 1983. *¿Qué es un autor?* Traducción de Corina Yturbe. Littoral No. 9 (París). PP. 82.

- Foucault, Michel. 2002. *La arqueología del saber*. Traducción Aurelio Garzón del Camino. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina. PP. 362.
- González, David. 2012. lainformacion.com. *Cinco redes sociales de libros para convertirte en crítico literario*. Encontrado el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/akkFRF>.
- _____; 2012a. lainformación.com. *Los libros enriquecidos no quieren Marios Vargas Llosas, sino Eduardos Punsets*. Encontrado el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/fNMP2V>.
- Hispanidad.info. 2011. *Etapas de la historia*. Encontrada el 20 de octubre de 2013 en el enlace <http://goo.gl/bRO5aH>.
- Iglesias E. 2013. Relatospulp.com. *Aunque los pulps explotaron hasta la saciedad este recurso, sus orígenes son mucho más antiguos*. Encontrada el 10 de octubre de 2013 en el enlace <http://goo.gl/H0FCtO>.
- Lanacion.com.Sábado. 2013. *El arribo de la Generación Z*. Publicada el 17 de agosto de 2013 en edición impresa. Autora Teresa Buscaglia La Nación. Encontrada el 20 de octubre de 2013 en el enlace <http://goo.gl/QFS3VP>.
- Landow, George P. 1995. *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós. PP. 13-49.
- Landow, George P. 2009. *Hipertexto 3.0*. Traducción de Antonio José Antón Fernández. Barcelona: Editorial Paidós. PP. 530.
- Lashistorias.com. 2014. Alberto Chimal. Encontrada el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/8Urbhw>.

- Lévy, Pierre. 1998. *¿Qué es lo virtual?* Traducción de Diego Levis. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. PP. 126.
- López, Ricardo. 2013. Soportes electrónicos: múltiples formas de narrar. Tesis Universidad del Valle de Guatemala. PP. 71.
- Lyotard, Jean- François. 1987. *La condición postmoderna*. Traducción de Mariano Antolín Rato. Primera edición. Madrid: Ediciones Cátedra S.A. PP. 70.
- Lyotard, Jean- François. 1992. *¿Qué es lo postmoderno?* Zona Erógena 12. PP. 10-56.
- Marquard: "Pequeña filosofía de la fiesta", en *La fiesta*, Dir. U. Schultz. PP. 359-366.
- Masco, Alejandro. 2012. *Entre generaciones*. Temas Grupo Editorial. PP. 198
- McLuhan, Marshall. 1996. *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós. PP. 366.
- Neoteo. 2014. Memes. Encontrado el 17 de abril del 2014 en la página <http://goo.gl/oK2RfZ>.
- Ortega y Gasset, José. 1929. *La rebelión de las masas*. Madrid: Espasa Libros, S.L.U. PP. 336.
- Rengloneszurdos.com. 2012. Carmen Chazzin. Encontrado el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/0bzhP2>.

- Ricardo, Jorge. 2005. *Los weblogs, medios para sortear la censura o ilusionarse con ser leídos*. México: La Jornada. Encontrado el 17 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/YREGWF>.
- Serres, Michel. 1995. *Atlas*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A. Traducción de Alicia Martorell. PP. 266.
- Ubp.edu.ar. 2014. Alejandro Mascó. Encontrado el 17 de abril del 2014 en la página <http://goo.gl/HYD0nt>.
- Verdú, Vicente. 2005. *Yo y tú, objetos de lujo*. Arena abierta. Debate. PP
- Verdú, Vicente. 2003. *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*, Barcelona: Editorial Anagrama. PP-26-105.
- Vasconcelos, J. (2002). *La raza cósmica*. En *Las vanguardias latinoamericanas, textos programáticos y críticos* de Jorge Schwartz. Fondo de Cultura Económica. México. PP. 608-611.
- Webdianoia.com. 2001-2013. *Glosario de términos filosóficos de webdianoia*. Encontrado el 15 de abril de 2014 en la página <http://goo.gl/7KCb7g>.
- Youtube. 2012. *All work and all play*. Subtitulado en español. Este video es el resultado de varios estudios realizados por Box1824 y es un proyecto sin fines de ganancias o comerciales. Box1824 es una empresa de investigación especializada en tendencias de comportamiento y consumo. Guión y dirección a cargo de Lena Maciel, Lucas Liedke y Rony Rodríguez. Publicado el 19 de junio de 2012. Encontrado el 21 de octubre de 2013 en el enlace: <http://goo.gl/foNph>

VII. GLOSARIO

- **Actualización:** *«La actualización es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades. Es distinto a asignar una realidad a un posible o a la elección entre un conjunto predeterminado: una producción de cualidades nuevas, una transformación de las ideas, una verdadera conversión que, por contrapartida, alimenta lo virtual.»* (Lévy, 1998:11)
- **Aldea global:** McLuhan (1996: 111) se entiende que actualmente se recuperan las condiciones de vivir en una pequeña aldea, es decir, que se percibe como cotidiano y cercano la información referente a hechos ocurridos o personas, a pesar de que estos ocurran en un espacio o tiempo alejado, lo que hace olvidar que la información que se recibe posiblemente es parcial y que fue elegida por el individuo entre una infinidad de información respecto al tema.

«La presente aceleración no es una lenta explosión hacia afuera, desde el centro hasta los márgenes, sino una implosión instantánea y una fusión mutua del espacio y de las funciones.

*Nuestra civilización especializada y fragmentada, con su estructura centro-margen, está experimentando de repente un nuevo e instantáneo montaje de todos sus elementos en un todo orgánico. Éste es el nuevo mundo de la aldea global. La aldea, como explica Mumford en *The City in History*, logró una extensión social e institucional de todas las facultades humanas. La aceleración y los agregados urbanos sólo sirvieron para separarlas unas de otras en formas cada vez más especializadas. La edad electrónica no puede sostener la marcha muy inferior de una*

estructura centro-margen, como la que asociamos a los últimos dos mil años de civilización occidental. Y tampoco es una cuestión de valores.» (McLuhan, 1996: 110)

- **Episteme:** *«Por debajo de las grandes continuidades del pensamiento por debajo de las manifestaciones masivas y homogéneas de un espíritu o de una mentalidad colectiva, por debajo del terco devenir de una ciencia que se encarniza en existir y en rematarse desde su comienzo, por debajo de la persistencia de un género, de una forma, de una disciplina, de una actividad teórica, se trata ahora de detectar la incidencia de las interrupciones. Interrupciones cuyo estatuto y naturaleza son muy diversos.» Foucault (2002:5)*

«Término griego, cuya raíz viene a significar "saber" o "conocimiento", que se suele traducir por "ciencia", y con el que los filósofos griegos se referían al verdadero conocimiento, por contraposición al conocimiento aparente, a la creencia razonable. Para Platón, la episteme es el verdadero conocimiento, que sólo puede serlo de lo inmutable, de la verdadera realidad, de las Ideas, en contraposición a la "doxa", a la "opinión", al conocimiento de la realidad sensible. Para Aristóteles, sin embargo, la episteme sería el conocimiento obtenido mediante la demostración.» webdianoia.com. 2001-2013. Glosario de términos filosóficos de webdianoia. Encontrado el 15 de abril de 2014 en: <http://goo.gl/7KCb7g>

- **Epistemología:** *Es la rama de la filosofía cuyo objeto de estudio es el conocimiento.*

- **Lector activo:** *«Además, un sistema completo de hipertexto, a diferencia de los libros y de algunas de las primeras aproximaciones al hipertexto actualmente disponibles (HyperCard, Guide), ofrece el mismo entorno tanto al escritor como al lector. Así, con simplemente entrar en el programa de procesamiento de texto, o editor, como se lo conoce, Vd. podría tomar notas o incluso rebatir por escrito mi interpretación. Aunque no podría modificar mi texto, sí podría escribir una contestación y luego unirla a mi documento. Así, habrá leído este texto de lector de dos maneras imposibles con un libro: primero, Vd. mismo escogió la trayectoria de su lectura y, como todos los lectores escogerán distintas trayectorias individuales, la versión hipertextual de este libro podría asumir formas muy diferentes, así como sugerir tal vez el valor de rutas alternativas y dedicar seguramente menos espacio en el texto principal a los pasajes citados. Por otro lado, tal vez había empezado a tomar notas o a producir respuestas al texto a medida que lo leía, algunas de las cuales podrían muy bien presentarse en forma de textos que apoyen o contradigan las interpretaciones enunciadas en mis escritos.» (Landow, 1995: 17)*
- **Lecto-escritura:** *«Si repasamos la historia de la comunicación entenderemos que el alfabeto desplazó a la tradición oral con la aparición de la imprenta. La capacidad de registro aumentó, era más fácil distribuir los textos, pero a la vez se perdió la flexibilidad y adaptabilidad de los textos en diferentes contextos. Los libros impresos reducen las posibilidades y no se puede ir más allá de la distribución dada por el autor. La estandarización del registro cambió la forma de comunicación en su momento. La comunicación pudo llevarse a grupos grandes de personas por medio de un soporte*

estático capaz de plasmas signos, que el lector tendría que descodificar y llevar a su propia interpretación.

[...] La escritura alfabética niega otros soportes y por lo tanto otras formas de pensamiento, produciendo un monopolio de la forma de difundir información y narrar historias, cualquier otra variante narrativa quedará relegada. Dentro de esta tradición el ser humano se desarrolla como individuo del lenguaje, estructurado en un pensamiento de lecto-escritura alfabética.» (López, 2013: 32)

- **Libro enriquecido:** Este concepto acuña al texto que se encuentra en convivencia con elementos de la virtualidad-postmoderna como video, audio, fotos, mapas, gráficos, enlaces, entre otros. (David González, 2012a:1)
- **Nodo:** *«El hipertexto estaría constituido por nodos (elementos de la información, párrafos, páginas, imágenes, secuencias musicales, etc.) y de vínculos entre estos nodos (referencias, notas, apuntadores, botones señalando el paso de un nodo a otro).*

La lectura de una enciclopedia clásica ya era hipertextual, ya que utilizaba diccionarios, léxicos, índices, thesaurus, atlas, tablas numéricas, índices de materias y notas de referencia al final de los artículos, instrumentos, todos ellos, de orientación. Sin embargo, el soporte digital aporta una diferencia considerable en relación a los hipertextos anteriores a la informática: la búsqueda en los índices, el uso de los instrumentos de orientación, el paso de un enlace a otro se hacen con una gran velocidad, del orden del segundo. Por otro lado, la digitalización permite asociar en un mismo medio y mezclar

sutilmente sonidos, imágenes animadas y textos. El hipertexto digital, según esta primera aproximación, se definiría por lo tanto como una colección de informaciones multimodales dispuestas en una red de navegación rápida e intuitiva.» (Lévy, 1998:33)

- **Sociedad red:** *«es aquella cuya estructura social está compuesta de redes activadas por tecnologías digitales de la comunicación y la información basadas en la microelectrónica. Entiendo por estructura social aquellos acuerdos organizativos humanos en relación con la producción, el consumo, la reproducción, la experiencia y el poder expresados mediante una comunicación significativa codificada por la cultura. [...]La sociedad red es pues una sociedad global. Ello no significa, sin embargo, que las personas de todo el mundo participen en las redes. De hecho, por ahora, la mayoría no lo hace. Pero todo el mundo se ve afectado por los procesos que tienen lugar en las redes globales de esta estructura social.*

Las actividades básicas que configuran y controlan la vida humana en cada rincón del planeta están organizadas en redes globales: los mercados financieros; la producción, gestión y distribución transnacional de bienes y servicios; el trabajo muy cualificado; la ciencia y la tecnología, incluida la educación universitaria; los medios de comunicación; » (Castells, 2009:51)

- **Virtualidad:** *«La palabra virtual procede del latín medieval virtualis, que a su vez deriva de virtus: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol*

está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes.

En este punto, hay que introducir una distinción fundamental entre posible y virtual, que Gilles Deleuze explica en Diferencia y Repetición. Lo posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia. La realización de un posible no es una creación, en el sentido estricto de este término, ya que la creación también implica la producción innovadora de una idea o de una forma. Por lo tanto, la diferencia entre real y posible es puramente lógica.

En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización.» Lévy (1998:10-11)