

## Introdución

*Mobile textscapes are, metaphorically speaking*  
(Strehovec, 2010: 4)

A aparición do termo *cibercultura* motivou a consolidación dun novo campo de estudo multidisciplinar cun interese específico en aprehender e analizar a reconfiguración dunha realidade social e afectada pola auxe das denominadas *novas tecnoloxías* da información e da comunicación (cfr. Sánchez-Mesa, 2004). O uso destas novas tecnoloxías apunta a un conxunto distinto de problemas culturais, así como a unha concepción estética da arte diferente, non ligada exclusivamente aos soportes clásicos. En certo modo, a escritura entrou en crise porque ten un albor de accesibilidade relativamente alto, en beneficio das formas expresivas que combinan diferentes linguaxes, diminuindo a importancia do puramente verbal, xa que acharon canles, de máis doada comprensión que a *palabra*, para dicir as cousas que antes só se manifestaban a través dela (Chordá, 2004: 183).

É certo que estes recursos existiron sempre, se ben a mudanza está no efecto masivo do seu alcance. Por todo iso, a visión que posuíamos da obra literaria empeza a afastarse de categorizacións pechadas e sistemáticas, preferindo modelos de hibridación. Os textos xerados no contexto da cultura visual dixital conciben o tempo segundo esquemas circulares e o espazo como a dimensión da fuxida. Debido ao seu estado *en construción* e a súa ansia de transgrediren a tradición, posto que as aspiracións textuais dos autores xa non poden realizarse fisicamente só na páxina impresa, grazas ao seu desexo de constataren a desorde do mundo que nos rodea, son textos que mesturan os xéneros, case como unha revitalización das vellas ideas románticas, *tecno-*

*románticas*, como as cualificaron Dioniso Cañas e Carlos González Tardón (2010), baseándose no pensamento de Richard Coyne (1999) e Stéphan Barron (2003).

Nestes textos prodúcese ademais unha indefinición fronteiriza entre oralidade/escritura/multimedia, e unha hibridación xenérica que ten antecedentes noutros períodos da historia literaria. A literatura e a cultura, arroupadas pola era dixital, vólvense, en ocasións, próximas ao *slam*, unha cultura de *club* (cfr. Strehovec, 2010: 68) e as súas audiencias poden trasladarse aos cafés, bares, prazas públicas, escenarios improvisados na cidade ou salas alternativas. Todo isto fai que se revitalice, performativamente, o acto de consumo literario, ás veces minorado pola ausencia dun público que relegou a lectura dos libros a un segundo plano, máis familiarizado cos ordenadores persoais, os móbeis ou os *ipads*. Estamos a falar dun macrocorpus no que se conxugan xéneros máis diversos, próximos ao *Net Art*, ao *Software Art*, ou ao *Browser Art*, que estritamente á literatura impresa (Strehovec, 2010: 68).

O concepto de *texto escrito* ríxido e estábel convértese nun *Text Escape*, nunha “fuxida textual”, e tamén nun *Textscape*, unha paisaxe de palabras que se volatizan e se desfán nestes soportes. De forma similar á comunicación oral, estes textos que foxen desenvolven contidos que se crean *in fieri* e se crebran, con aparencia de brevidade, para espertar o interese e a atención do público. Estaríamos falando dunha obra “colectiva, fragmentaria y vital, segmentada y participativa” (Mayans i Planells, 2002: 43). Esta condensación, constitutiva da cultura visual dixital, obriga a que as obras se convertan en instantáneas, rápidas e repentinas pola intensidade fugaz das súas verbas.

En palabras de Alexandra Saemmer (2010: 94-95), prodúcese, cos hipertextos, os blogs ou os máis recentes *transmedia*, unha “nova proximidade semántica, quizais unha tradución perfecta entre as palabras e as imaxes”, na que as primeiras adquiren novas calidades gráficas para seren transportadas a novos estadios e adquiriren, deste xeito, unha nova *aura*. Manexamos textos de variadas dimensións que opoñen distintas formas de expresión, como a imaxe fixa, a imaxe animada, o son, as simulacións interactivas, as cartas interactivas, os sistemas periciais, as ideografías dinámicas, as realidades virtuais, as vías artificiais, é dicir, textos que “conteñen tantas semióticas e tantos tipos de representación [que] multiplica[n] as enunciacións non discursivas” (Lévy, 1994).

Trataríase da creación dunha *cosmopedia* para referirse ao tipo de organización dos saberes, asentada nas posibilidades que ofrecen os novos medios e a cultura de masas para a xestión de coñecementos. A *cosmopedia* é un espazo multidimensional de representacións dinámicas e interactivas e supón unha confrontación de imaxe e texto, sexa escrito, oral, ou unha mestura dos dous. Porque esta *cosmopedia* desmaterializa as separacións entre as disciplinas, dissolve as diferenzas entre especialidades para permitir o mantemento das zonas fronteirizas difusas, creando una topoloxía continua e dinámica (cfr. Lévy, 1994: 260-262).

O saber da “comunidade virtual” é agora colectivo, imposíbel de reunir nun só corpo (Lévy, 1994: 259), é un suxeito aberto a outros membros, a outros colectivos, a novas aprendizaxes, que non deixan de compoñerse e descompoñerse, de *nomadizarse* no espazo múltiple do saber. Deste xeito, na pantalla dos ordenadores, a lectura é efémera, implica escritos que marchan e se moven, posto que desaparecen unha vez que apagamos o dispositivo: “escindido en dous espazos (pantalla e memoria), a escritura é xa ambivalente: invisíbel e lisíbel, fugaz e durábel...” (Souchier, 2002: 93).

A obra –literaria, teatral, cinematográfica, televisiva ou artística– da era dixital ten os seus propios códigos, os seus algoritmos, a súa “vida performativa” (Turkle, 2004: 6), o seu *codexspace* (Cayley, 2007: 105-125). Coa desmaterialización dos textos e o uso de códigos específicos reformulámonos certas temáticas que se sucederon no pensamento filosófico durante séculos, como o problema da existencia real do mundo material, e a relación entre mente e materia. Fronte á materialidade hai unha predilección na cultura actual polas realidades alternativas, vicarias, substitutas, cheas de imaxes *trompe-l’oeil* entresacadas da realidade virtual.

Adiantáramos xa o carácter efémero dos significados que transmiten as obras de arte dixitais e da súa multiplicidade. A diferenza entre estas características mencionadas, que afectan a todo tipo de lectura de obras de calquera clase, ten que ver co feito de que o receptor de textos creados na era dixital debe decidir como quere lelos-miralos, en canto á súa disposición, que se pode manipular, e á súa reordenación visual e auditiva. Esta decisión que o lector debe tomar para marcar os seus propios percorridos, que alteran, en moitas ocasións, a estrutura orixinal do texto, é a que Espen Aarseth (1997) denominaba cos termos *calculation* e *literatura ergódica*. O ergódico implica

un tipo de discurso performativo que se opón á estabilidade dos discursos clásicos no sentido de que as secuencias de signos non aparecen nunha orde determinada senón que resultan da “actualización” do texto por parte do lector, que se enfrenta a, en palabras do poeta Loss Pequeño Glazier (2002), “significados maleábeis”.

A rede aluma diferentes formas de *textualidade*, de cultura, mesmo de coñecemento e de *literariedade* básicas que conduciron xa, dende o punto de vista de varios autores, como o propio Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), á formación dun novo paradigma. O estudo da hipertextualidade, dos produtos multi-, pos-, inter- ou trans- media fai pensar precisamente na existencia dun cambio de paradigma epistemolóxico. Pero a rede resúltanos aínda un territorio caótico e magmático onde os autores/as experimentan cos límites creativos.

18 Existe un crecente corpus de literatura electrónica en España que está a ser catalogado polo grupo Le.es (Literatura electrónica en España), ao que pertenzo xunto con Anxo Abuín González, Darío Villanueva Prieto, Manuel del Río Rodríguez, David Muíño Barreiro, Andrea Álvarez Pino, María López Suárez, Iria Castro López, Saúl Rivas, Alfonso Rivera e María Yáñez. Este proxecto pretende aliviar, en parte, o risco que supón a non preservación do patrimonio da literatura electrónica en España. Nesta catalogación de-sempaña un papel moi relevante a páxina web creada para dar resposta dos avances do grupo. A súa referencia é <<http://proxectole.es>>. No seu inicio aséntanse os que son os obxectivos básicos do proxecto, isto é, favorecer activamente o coñecemento e difusión da literatura electrónica creada en España, acadando novos e diferenciados públicos, construíndo unha rede formada por distintas institucións interesadas na preservación da literatura electrónica. O espazo do proxecto busca premeditadamente ser non canónico e antixerárquico, nada atento ás taxonomías xenéricas, un espazo intermedial e híbrido, elaborado por textos nos que conflúen o verbal, o visual e o sonoro. Trátase dun espazo de cruzamentos, extremos e baleiros. O proxecto Le.es constrúe un inventario de teóricos e críticos, por un lado, e de autores-creadores, por outro, un repertorio bibliográfico do grupo e das publicacións no terreo da literatura e os novos medios.

Pero, o máis importante deste proxecto non é o propio inventario en si mesmo, senón o formato de blog que dá entrada a *posts* actualizados no marco

da ciberliteratura, a ferramenta *Delicious* e os enlaces de referencia ás páxinas fundamentais no terreo da cultura dixital, así como o blog específico de *performance*, titulado *magmática*, que propón unha reflexión crítica e creativa arredor da *performance* como epistemoloxía,

activando liñas e metodoloxías de pensamento líquido, intensivo, coherentes cunha práctica artística e cultural corporizada, situada, pero sempre en tránsito, necesariamente procesual e intersubxectiva, cuxa interconexión íntima co social e o tecnolóxico prové modelos alternativos de coñecemento capaces de abordar as implicacións estéticas, éticas e políticas que se derivan do actual contexto de desvirtuamento dos estados democráticos e de crise económica global (Nota das autoras, María López Suárez e Andrea Álvarez Pino).

*Magmática* indaga no vínculo entre tecnoloxía e performatividade, tanto no traballo de creadores escénicos e de *performance* coma no terreo académico dos estudos teatrais e de *performance*, con especial atención ás zonas de fricción e puntos de fuga que o diálogo entre ambos os dous campos de investigación poida evidenciar respecto dos modos hexemónicos de produción e representación do coñecemento.

Este número monográfico que presentamos, titulado *Textos a escape. A literatura e a cultura na era dixital*, é o resultado do traballo conxunto dos membros do proxecto Le.es xa citados, aos que se engadiron algúns colaboradores externos (Ana Cabaleiro, Jara Calles, Manuel Cebal, Óscar Cornago, Fabrice Corrons, Juan Fernández, Ícaro Ferraz, María José Sabo, Samuel Solleiro, Rafa Xaneiro e Roberto Abuín), e preséntase como unha achega á unha literatura e unha cultura contemporáneas que superan as marxes da páxina e invaden, e se deixan invadir, por territorios transitorios de fiestras e pantallas. As obras de arte literarias, cinematográficas, televisivas, teatrais, videoartísticas, do ámbito da danza que se analizan neste volume xorden nun espazo practicado e social, artificial, híbrido, non natural nin xeográfico no que non é necesario compartir a fisicidade. Son obras todas que flúen como *performance*, fuxindo dunha temporalidade que se transforma en reversíbel, policrónica, nunha viaxe que se vai facendo.

María Teresa Vilariño Picos  
Coordinadora

## Bibliografía

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertexts. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore e Londres: The John Hopkins University Press.
- Barron, Stéphan. 2003. *Technorromantisme*. París: L'Harmattan.
- Bolter, Jay David e Richard Grusin. 2000. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Cañas, Dionisio e Carlos González Tardón. 2010. *¿Puede un computador escribir un poema de amor?: technorromanticismo y poesía electrónica*. Madrid: Devenir.
- Cayley, John. 2007. "Beyond Codexspace: Potentialities of Literary Cybertext", en *Media Poetry. An International Anthology*. Chicago: The University of Chicago Press, pp. 105-125.
- Chordá, Frederic. 2004. "De lo visible a lo virtual: una metodología del análisis artístico", en *Imagen y realidad virtual* (Mihai Nadin). Barcelona: Anthropos.
- Coyne, Richard. 1999. *Technorromanticism. Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real*. Cambridge-MA: The MIT Press.
- 20
- Lévy, Pierre. 1994. *A Inteligência Colectiva. Para uma Antropologia do Ciberespaço*. Lisboa: Instituto Piaget. Traducción de Fátima Leal Gaspar e Carlos Gaspar.
- Mayans i Planells, Joan 2002. *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa.
- Pequeño Glazier, Loss. 2002. *Digital poetics: the making of E-poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Saemmer, Alexandra. 2010. "Textual material in the Digital Medium", en *Regards croisés. Perspectives on Digital Literature* (eds. Philippe Bootz e Sandy Baldwin). Morgantown: West Virginia University Press: pp. 93-104.
- Sánchez Mesa-Martínez, Domingo. 2004. *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- Souchier, Emmanuël. 2002. "Lorsque les écrits de réseaux cristallisent la mémoire des outils, des médias et des pratiques...", en *Les défis de la publication sur le Web, Hyperlectures, Cybertextes et méta-éditions* (coords. Jean-Michel Salaün e Christian Vanderdope). Villeurbanne: Presses de l'Enssib. École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques, pp. 87- 100.

- Strehovec, Janez. 2010. "Digital Poetry beyond the metaphysics of "Projective Saying"", en *Regards croisés. Perspectives on Digital Literature* (eds. Philippe Bootz e Sandy Baldwin). Morgantown: West Virginia University Press, pp. 63-76.
- Turkle, Sherry. 2004. "Collaborative Selves, Collaborative Worlds: Identity in the Information Age", en *Electronic Collaboration in the Humanities. Issues and Options* (eds. James A. Inman, Cheryl Reed e Peter Sands). Mahwah-New Jersey-Londres: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 3-12.