
Repositorio electrónico de tesis y disertaciones

9-4-2013 12:00 a.m.

Interstory: un estudio sobre la participación y la conexión de los lectores

La narrativa en la convergencia de los medios

Elika Ortega Guzmán, El de Universidad Ontario occidental

Supervisor: Juan Luis Suárez, El Universidad de Ontario occidental

Tesis presentada en cumplimiento parcial de los requisitos para obtener el título de Doctor en Filosofía en Estudios

Hispánicos © Elika Ortega Guzman 2013

Siga este y otros trabajos adicionales en: <https://ir.lib.uwo.ca/etd>



Parte de los [comunes de literatura comparada](#), [Commons de Estudios de Cine y Medios](#), [Lenguajes modernos](#)

[Los comunes](#), y los [Comunes de Lengua y Literatura Española y Portuguesa](#)

Cita recomendada

Ortega Guzmán, Elika, "Interstory: Un estudio sobre la participación de los lectores y la narrativa en red en la convergencia de medios" (2013). . 1594. <https://ir.lib.uwo.ca/etd/1594> Repositorio de tesis

Esta disertación/tesis se le presenta de forma gratuita y con acceso abierto a través de Scholarship@Western. Ha sido aceptado para su inclusión en el Repositorio Electrónico de Tesis y Disertaciones por un administrador autorizado de Scholarship@Western. Para obtener más información, comuníquese con wlsadmin@uwo.ca.

INTERSTORY: UN ESTUDIO DE PARTICIPACIÓN Y RED DE LECTORES
NARRATIVA EN LA CONVERGENCIA DE MEDIOS
(Monografía)

por

Élika Ortega Guzmán _____

Programa de Posgrado en Estudios Hispánicos

Una tesis presentada en cumplimiento parcial
de los requisitos para el grado de
Doctor en Filosofía

La Escuela de Estudios de Graduado y Postdoctorado
La Universidad de Ontario Occidental
Londres, Ontario, Canadá

© Élika Ortega Guzmán 2013

Abstracto

Nuestra ecología mediática actual ha visto la proliferación de narrativas. Sitios web, blogs, vídeos, Se utilizan mezclas multimedia, pero también libros, revistas y otros materiales impresos. frecuentemente juntos para contar historias. Teniendo en cuenta este fenómeno, propongo el término interhistoria para caracterizar una tendencia narrativa particular. La interhistoria es una narrativa constituida por una red de piezas de historias publicadas en diferentes medios y compiladas por lectores que siguen los enlaces textuales y de medios establecidos por un autor/editor. Para probar y elaborar el concepto de interrelato, tomo como caso de estudio el Orsai de Hernán Casciari y Christian Basilis. El proyecto contiene tres blogs, una revista impresa, una revista web, una editorial y una aplicación para iPad. A todos ellos los une la historia del propio desarrollo de Orsai. y por una sólida comunidad de lectores en línea y fuera de línea. Por las características de los medios y a gran escala del objeto bajo examen, propongo una metodología para el estudio de La narrativa como una red compuesta por autores, textos, medios de publicación, lectores y comunidades de lectores. aporte. Se ha creado una base de datos de gráficos para tener en cuenta estos componentes y facilitar su análisis. Esto ha permitido explorar qué contenidos narrativos están englobados por el proyecto, dónde se publican, cuándo y en qué medios, cuál es su función en el proyecto general y cómo responden los lectores a ellos. La prominencia de los lectores de este tipo. narrativa también requirió el desarrollo de una metodología para estudiar las prácticas de lectura en Los diferentes medios de Orsai . De este estudio es posible concluir que la narrativa no es de ninguna manera significa estar en crisis en la era digital. De hecho, los lectores son ávidos participantes de Empresas narrativas que construyen un entorno de interacción altamente prosocial. esa narrativa ha sido un imperativo a lo largo de la historia de la humanidad es una explicación de esto. Sin embargo, como yo Como se muestra en esta tesis, las expectativas de los lectores y de los medios actualmente disponibles son efectivamente teniendo un impacto en cómo se crea, distribuye y consume la narrativa, dando paso así a proyectos nuevos y apasionantes, y abriendo las posibilidades de los estudios narrativos y literarios.

Palabras clave

Convergencia mediática, intermedialidad, narrativa, crítica biocultural, literatura cognitiva
Estudios, Metaficción, Lector, Base de datos de gráficos, Red, Medios digitales, Humanidades digitales.

Expresiones de gratitud

Primero que nada quiero agradecer a mi supervisor, el Dr. Juan Luis Suárez por todo su apoyo, consejos, y enseñanzas. Trabajar con él ha dado un giro a mi carrera académica y he Aprendí a ver mi trabajo como humanista desde un marco diferente. Colaborando en el CulturePlex Lab no sólo ha sido una experiencia fascinante sino también una experiencia que ha cambiado la vida. Soy orgulloso de haber pasado allí los últimos tres años y ver nuestro trabajo crecer y convertirse en algo muy investigaciones apasionantes e innovadoras.

A mis mamás no puedo más que expresar gratitud. Su amor, apoyo y paciencia. incondicionales han sido el soporte en el que él construyó mis sueños y logró mis metas. Este logro es tanto de ustedes como mío.

Mis colegas del Laboratorio CulturePlex pasados y presentes: María, Miriam, Camelia, Roberto, David, Antonio, Natalia y Nandita, les agradezco todas las horas de trabajo. juntos, compartiendo no sólo un espacio, sino también proyectos y metas. He aprendido el significado de colaboración trabajando con todos vosotros. Muy especialmente quiero agradecer a Javi que me ha dado mi apoyo incomparable durante este y otros proyectos.

Muchas gracias a mis examinadoras externas: Anabel Quan Haase e Isabel Galina por ser interesado en mi trabajo, por tener consejos para mí siempre y tomarse el tiempo para leer esto tesis. Es un honor tenerlo como parte del comité examinador.

Todo el recorrido por el programa de doctorado no habría sido posible sin la ayuda y enseñanzas de muchos profesores maravillosos en el Departamento de Lenguas Modernas y Literaturas: Rafael Montano, Joyce Brunh de Garavito, Victoria Wolf, Alena Robin, Silvia Perpiñán y Marjorie Ratcliffe. Gracias por hacer del departamento no solo un lugar intelectualmente estimulante, pero también cálido y amigable en el que podría desarrollarme mis habilidades, conocimientos e investigaciones. También agradezco mucho a Sylvia Kontra, Teresa Aconito y Dawn Gingerich por toda su paciencia e instrucción para navegar por el proceso administrativo. complejidades del departamento. Un agradecimiento especial a mis compañeros y amigos: Ana, Jimena, Diana, Carlos, Jaime y Juan. El viaje con ustedes no ha sido tan solitario. Gracias a mis

Queridas comadres, Esperanza e Itziri, siempre ahí. Agnes y Ewelina, ha sido un placer para compartir contigo las últimas etapas de esta aventura. Nazia, siempre llena de generosos consejos.

Gracias a todos mis amigos, repartidos por todo el mundo: Keka, Noh, Fabiola, Hilda, Nicolás, Argel, Pau, Desiree, Michel, Leo, Oli, Diana, Sharon, Jorge, Adela, Ernesto y Silvia. La lista podría continuar para siempre. Tus cartas, correos electrónicos, postales y tweets siempre han iluminó mis días. Gracias a todos mis profesores anteriores: Irene, Nair, Charlie, Ernesto y Neil.

Te debo mucho y no habría llegado tan lejos si no fuera por todo lo que me has enseñado.

a mí. Todos aquellos con quienes he compartido una historia, aquellos con los que me sigo topando.

También quiero agradecer la compañía única de mi beagle Talula, de 9 años, quien, literalmente, se sentó a mi lado durante todo el proceso de investigación, escritura y revisión de este tesis.

A través de mi colaboración en el CulturePlex Lab y el Proyecto Barroco Hispano, este

La investigación fue apoyada generosamente por SSHRC y CFI.

Tabla de contenido

Abstracto.....	ii
Expresiones de gratitud.....	iii
Tabla de contenido.....	v
Lista de tablas	vii
Lista de Figuras.....	viii
Introducción.....	xi
Capítulo 1.....	1
1 Sobre la ficción	1
1.1 Una defensa de lo digital en el contexto de la narrativa	3
1.2 La evolución del cuento y la ficción	9
1.3 El conocimiento de la narrativa y la ficción.....	14
1.4 Participación ficticia	18
1.5 Metaficción.....	28
Capítulo 2.....	32
2 Sobre narrativa, lectura y medios digitales	32
2.1 Lectura, Medios Digitales, Lectura en el Cerebro.....	34
2.2 ¿Qué es un medio? Intermedialidad y convergencia de medios	45
2.3 Remediación e Hipermediación	56
2.4 Literatura Electrónica, Narrativa Digital y Virtualidad.....	61
Capítulo 3.....	68
3 Sobre la historia.....	68
3.1 Interhistoria.....	70
3.2 Metodología.....	73
3.3 El desarrollo de Orsai	77

3.4 La economía narrativa de Orsai.....	84
3.5 Actualización del lector en Orsai	92
3.6 Inmersión en los medios y la estructura de Orsai	104
3.7 Autorreferencialidad e intertextualidad en Orsai	107
Capítulo 4.....	122
4 Sobre los lectores.....	122
4.1 Metodología.....	123
4.2 El autor y el lector en Orsai	125
4.3 Identidades e interacción narradas en línea/fuera de línea.....	131
4.4 Orsai en el contexto de los blogs.....	136
4.5 Participación de los lectores en Orsai.....	139
4.6 Comportamiento del lector y prosocialidad.....	157
Conclusiones.....	176
Trabajos citados	182
Currículum vitae	208

Lista de tablas

Tabla 1 Número total de datos analizados (Orsai de septiembre de 2010 a enero de 2013).74

Tabla 2 Listado de géneros publicados en cada medio Orsai 111

Lista de Figuras

Figura 1 Esquema completo de la base de datos de gráficos.....	75
Figura 2 Parte de la base de datos de gráficos utilizada en el Capítulo 2	76
Figura 3 Orsai en 2010.....	81
Figura 4 Orsai en 2011.....	82
Figura 5 Orsai en 2012.....	83
Figura 6 “Sobremesas están de vuelta”.....	91
Figura 7 Nombres de lectores y distribuidores en Orsai N1. Cortesía de Hernán Casciari.....	95
Figura 8 Collage de fotografías de lectores en Orsai N2. Cortesía de Hernán Casciari.....	96
Figura 9 Identificación de Orsai.	97
Figura 10 La red del episodio de Juan Sklar.....	100
Figura 11 Casciari y Basilis los dos autores de textos autorreferenciales.	113
Figura 12 Textos autorreferenciales en la Revista Web.....	114
Figura 13 Textos autorreferenciales en PrintOrsai.....	115
Figura 14 Textos autorreferenciales en los tres blogs.....	116
Figura 15 Géneros autorreferenciales y no autorreferenciales.....	118
Figura 16 Distribución porcentual de géneros autorreferenciales.	119
Figura 17 Modelo abstracto utilizado para analizar el corpus de comentarios de los lectores.....	125
Figura 18 Firmas de los autores.....	127

Figura 19 El video realizado a principios de 2011 con fotografías de Orsai tomadas por los lectores. Cortesía de Hernán Casciari.....	139
Figura 20 Comentarios totales en los cuatro medios analizados.	140
Figura 21 Totales de comentarios publicados en OrsaiBlog (2010-2012)	141
Figura 22 Total de comentarios en OrsaiBlog en 2012.....	142
Figura 23 Total de comentarios en Redacción desde su apertura en 2012.	142
Figura 24 Total de comentarios en el blog de OrsaiBar.....	143
Figura 25 Total de comentarios en la revista web.	144
Figura 26 Últimos comentarios publicados en OrsaiBlog.....	146
Figura 27 Últimos comentarios publicados en Redacción.	146
Figura 28 Últimos comentarios publicados en el blog de OrsaiBar.....	147
Figura 29 Últimos comentarios publicados en cada número de la Revista Web.....	147
Figura 30 Dos ejemplos de comentarios de más de 150 palabras.	150
Figura 31 Porcentaje de copias impresas y PDF distribuidas.	151
Figura 32 Distribución completa en el tiempo de la actividad de comentarios de los lectores.	153
Figura 33 Toda la red Orsai	154
Figura 34 Distribución de frecuencia de Gracias.....	162
Figura 35 Distribución de frecuencias de “Casciari”, “Chiri” y “Lector”.	163
Figura 36 Distribución de frecuencias de “PRI”.....	164
Figura 37 Co-ocurrencia de lectores en 50 publicaciones.....	167
Figura 38 Co-ocurrencia de lectores en 25 publicaciones.....	167

Figura 39 Nube de palabras con las palabras de contenido más frecuentes en los comentarios de los lectores... 170

Figura 40 Distribución de frecuencias de “Orsai”, “proyecto” e “historia” 171

Figura 41 Distribución de frecuencia de “revista”, “blog”, “bar” y “editorial” 172

Introducción

Mucho antes de empezar a estudiar literatura en el año 2000, solía preguntarme cómo ¿Podríamos dejarnos engañar tan fácilmente por la ficción narrativa? Seguramente no estoy solo cuando recordar (o tal vez mejor decir no recordar) días enteros habitando otros tiempos y otros lugares, otras ubicaciones y otras máscaras. La revolución provocada por el La popularización de Internet ha tenido en mí un efecto de fascinación similar. El mundo entero La Web ha provocado una paradójica expansión y contracción del mundo y ofrece información y paisajes tan distantes en el espacio y el tiempo como los que se encuentran en la ficción. Conjuntamente, aumentando El acceso a Internet y la explosión de historias ficticias y de otro tipo que se derraman en él. han cambiado la dinámica de creación, publicación, distribución y consumo narrativo. Preguntas sobre los efectos desconcertantes que la ficción narrativa siempre ha tenido en los lectores, sobre los aún desconcertante potencial de Internet para fomentar experiencias similares, y sobre el potencial emergente Las formas en que se están uniendo me llevaron a este proyecto de investigación.

Durante mucho tiempo pensé que los temas de narrativa y ficción giraban en torno a la literatura y la lectura. Sin duda, la teoría literaria ha proporcionado una larga tradición de estudio de la narrativa y la ficción. componentes que no pueden subestimarse. Sin embargo, ahora estoy convencido de que la ficción y la narrativa son categorías mucho más amplias que ayudan a entender el mundo. En el último En un par de décadas, estudios de una amplia gama de disciplinas han recurrido a la narrativa como una forma de de explicar los procesos de formación de la identidad y afrontar el trauma (Psicología), estrategias de persuasión (Marketing), prevención de enfermedades (Ciencias de la Salud), historiográficas construcciones (Historia), el surgimiento del contenido generado por el usuario (Estudios de Medios), por mencionar pero unos pocos. El enfoque de este estudio sigue siendo en gran medida literario, ya que su objetivo es explicar construcciones narrativas y ficticias en nuestra ecología mediática actual, incluso cuando parecen estar cada vez más cerca del mundo actual. Muchos de los conceptos más destacados: narrativa, El episodio, el lector y el autor surgen de teorías literarias y narrativas. A pesar de esto, He abierto el marco teórico para abarcar conocimientos de la evolución y la cognición. estudios, agrupados bajo el término general de crítica biocultural y medios de comunicación estudios.

Por su objeto de estudio y su metodología, esta tesis se puede ubicar dentro del campo de Humanidades Digitales. Conceptualmente, esta tesis se basa en el postulado de que las prácticas humanas asociadas con la narrativa se han trasladado a la esfera digital, y los académicos de humanidades deberían seguir el ejemplo. El estudio de un objeto cultural como los productos literarios de la convergencia de medios y Las interacciones de los lectores con ellos a través de plataformas en línea son el resultado del cambio digital. Interstory, el término propuesto para una tendencia narrativa recurrente, constituye un ejemplo de cómo las audiencias crean, publican, distribuyen y consumen los productos literarios bajo la influencia de la cultura digital y la comunicación mediada por computadora. el paso a Los medios digitales han hecho posible el estudio de la interacción del lector con una historia. Hasta ahora, el La tradición de la teoría de la respuesta del lector y enfoques adyacentes han podido proponer sólo modelos teóricos para el estudio de las respuestas lectoras; por el contrario, la información encontrada en Las plataformas Web 2.0, como los blogs, ofrecen la posibilidad de estudiar las respuestas reales de los lectores. Este trabajo propone una metodología para llevar a cabo dicho estudio, pero también para probar los límites de la información que somos capaces de obtener a través de estos medios. Metodológicamente, esta tesis Se basa en el cálculo de datos, tanto textuales como paratextuales, para observar la evolución a gran escala. Dinámica del caso de estudio: Orsai de Hernán Casciari y Christian Basili. La propuesta Este enfoque debe mucho a las teorizaciones de Franco Moretti sobre la lectura a distancia, "donde la distancia... es una condición del conocimiento: te permite centrarte en unidades mucho más pequeñas o mucho más grande que el texto: recursos, temas, tropos—o géneros y sistemas" (párr. 10). Finalmente, este estudio es también un ejercicio de colaboración: un principio de las Humanidades Digitales. prácticas —y tengo mucho que agradecer a mi colega Javier de la Rosa que llevó a cabo una vasta parte del análisis computacional a gran escala.

Además, esta tesis se ocupa de la narrativa, ya que oscila entre la ficcionalidad y la factualidad, narrativa que se crea en la interacción de autores y lectores en tiempo real y haciendo uso de una variedad de plataformas de medios. En otras palabras, este trabajo aborda una especie de narrativa que sólo es posible dada la ecología mediática actual y las prácticas asociadas con eso. Si bien propongo un término para referirme a estos fenómenos, interhistoria, de ninguna manera es pretende ser una forma de establecer un nuevo género. Interstory es un término heurístico destinado a agrupar un grupo tentativo de características observadas en un pequeño corpus de textos que son interconectados con fenómenos mediáticos, literarios y sociales mucho más amplios. La contribución de Este trabajo, entonces, no es sólo el estudio de un fenómeno literario tal como se desarrolla actualmente, en un momento

momento en el que la producción y la edición literarias están en proceso de reconfiguración, pero también la integración de un conjunto de conceptos y metodologías de diferentes disciplinas para dar cuenta de las múltiples dimensiones del objeto de estudio. De esa manera, la metodología El enfoque se ha construido desde abajo hacia arriba observando las características del estudio de caso y luego buscando explicarlos desde perspectivas adecuadas. En definitiva, el propósito de esta tesis es triple: primero, propongo una explicación sociocognitiva para la omnipresencia de la narrativa en la era digital. Basado en estudios evolutivos del arte y la narrativa, sostengo que la necesidad de contar stories está íntimamente ligado a compartir información y empatizar con los demás. En consecuencia, la narrativa surge de la interacción social al mismo tiempo que la fomenta. Por sus características sociales, gran parte de los medios digitales están facilitando la aparición de mucho contenido narrativo. En segundo lugar, caracterizar la influencia afectiva de la narrativa sobre los lectores a lo largo de la historia como una forma y un antecedente de lo que hemos llegado a hacer conocido como participación en nuestra ecología mediática actual. En ese sentido, tomo al lector, no sólo como persona que lee signos escritos, sino como alguien involucrado en la recreación de una historia independientemente del medio que se utilice para contarlo. Finalmente, sugerir que estos dos puntos, la socialidad y la participación afectiva del lector, están en la base del sorprendente éxito de la participación. Se cultivan los medios de comunicación y las profundas narrativas de compromiso que emergen de ellos. Además, el dos parecen permanecer constantes independientemente de los avances tecnológicos que se logren en cualquier momento dado de la historia.

Cinco hilos atraviesan esta tesis: 1) La cuestión de la narrativa y la ficción como imperativos humanos. La narrativa constituye un mecanismo de pensamiento a través del cual construimos mundos tanto reales como ficticio, y todo lo demás. En este sentido, incluso cuando tiene un propósito estético La narración no depende del medio y puede transmitirse a través de narración oral, escrita, lenguaje, cine, fotografía, entre otros. 2) La socialidad fomentada por la narrativa. El La construcción de mundos compartidos proporciona un espacio para compartir información, interactuar y probar posibles escenarios. Debido a esto, estamos profundamente afectados emocional y mentalmente por narrativa y ficción. De nuevo, esto no depende de los medios, sino de la particularidad de cada medio. Las posibilidades podrían tener un efecto en cómo se llevan a cabo las interacciones (cara a cara, mediado por computadora, mediado por objetos, etc.) y, como resultado, qué tipo de afecto los lectores pueden ser sujeto a. 3) Los medios digitales e interactivos, en el contexto de la Web 2.0, han tenido tanto éxito tanto social como narrativamente porque su diseño, como el de cualquier otra tecnología, surge de

nuestra arquitectura cognitiva. Como resultado de una historia realmente larga de evolución y Para el desarrollo, nuestro cerebro nos limita y nos permite, como dice Norman Holland. Con esto en mente, las nuevas tecnologías, lejos de amenazar la ficción narrativa y la literatura, proporcionan nuevas formas de crearlos y recrearlos que no pueden borrar las tradiciones pasadas. 4) En el contexto de convergencia de medios, la proliferación de plataformas, dispositivos y otras vías para crear, distribuir y consumir narrativas están realizando y literalizando la creación del mundo. poderes de la ficción y la narrativa, haciéndolos inmersivos, no sólo mental y emocionalmente, pero incluso físicamente. 5) Finalmente, la actualización de la narrativa, el hecho de que las historias ahora sean comúnmente se desborda de las páginas y pantallas donde accedemos por primera vez, es responsable de una tendencia metafictional. La metafiction fue un concepto desarrollado por primera vez en el mediados del siglo XX para describir ficciones sobre escritura o lectura de ficción; o que eran autorreflexivos de los mundos ficticios creados en ellos y de los objetos del libro que los contenía. Reelaboro la propuesta de Patricia Waugh de que la metafiction es una narrativa. tendencia no sólo en el lado de la creación de ficción, sino en relación con los nuevos medios, en la recreación y la experiencia de la ficción. Porque muchas ficciones narrativas se hacen ahora en múltiples medios interactivos, la participación del lector mental y textual ahora ocurre en un mundo real. moda. Interstory es una instanciación narrativa de estos cinco hilos.

Interstory es una narrativa global constituida por una red de piezas de historias publicadas en diferentes medios y reunidos por lectores siguiendo los enlaces textuales y de medios establecidos por un autor o editor. Utilizo global en este contexto, no como un referente geográfico, sino como un demarcación del alcance del mundo creado por la interhistoria. La narrativa global – el mundo de la historia – toma forma contingentemente a partir de las combinaciones, realizadas por los lectores, de sus componentes más pequeños. La interhistoria, por tanto, abarca dos niveles de narración: uno es el pequeño piezas de cuentos; la otra –la narrativa global– es la suma de ellas de los lectores. la cohesión de La interhistoria depende tanto de un aparato narrativo como del comportamiento de los lectores que explican nuestra profunda implicación con sus mundos narrados y la socialidad que fomentan sus historias. El interpretación de la narrativa en varias plataformas mediáticas y la construcción de mundos narrados tanto mental y literalmente nos hacen participantes reales en la creación de una historia. ofrezco amplio antecedentes teóricos para explicar cada uno de los cinco hilos de la tesis, pero todos vienen juntos a través del concepto de interhistoria en la exploración del estudio de caso.

Comienzo el Capítulo 1 con una defensa del estudio de la narrativa y la ficción en el contexto digital. I Proponemos que, lejos de deshumanizarnos, la tecnología digital es a la vez una instancia diferente de tecnologías pasadas, incluso antiguas, y un producto creado por nuestro propio ser humano. desarrollo. Por lo tanto, también está profundamente arraigado en nuestra arquitectura cerebral y en nuestro propio cerebro. humanidad. Toco la escala más amplia de la narrativa y la ficción como parte de nuestra evolución. historia. Los estudios sobre el lugar del arte y la ficción han debatido sobre su carácter adaptativo o no adaptativo. Carácter adaptativo sin llegar a una conclusión. Sin embargo, todas las pruebas reunidas por los pensadores evolucionistas culturales más destacados (Steven Pinker, Richard Dawkins, Bryan Boyd, John Tooby y Leda Cosmides) señala el hecho de que la ficción narrativa es Omnipresente en todas las culturas, aprendido sin instrucción y muy sociable y buscado. actividad. Gran parte de la investigación sobre las raíces evolutivas de la narrativa de ficción se ha centrado en su importancia como simulación de posibles escenarios –pensamiento utópico– y como práctica para Distinguir diferentes niveles de realidad y fuentes de información. Este proceso, conocido como La metarrepresentación en los estudios cognitivos es responsable de negociar la fuente de las opiniones de los demás. opiniones y nuestra opinión al respecto, por ejemplo, así como eventos que sucedieron en el pasado, planes que podrían llevarse a cabo en el futuro, quién dijo qué y quién, dónde y cuándo, etc. Lisa Zunshine ha descrito la metarrepresentación como la habilidad básica para la creación de ficción, pero también es un sistema de navegación para las interacciones sociales del día a día.

El proceso de creación de ficción y la forma en que nos involucramos en él ha sido teorizado, al menos, desde que Samuel Taylor Coleridge avanzó su teorización de la “suspensión de la incredulidad” en el Siglo xix. La idea ha sido teorizada de muchas formas: transporte, confabulación, actualización, simulación y trance, por mencionar sólo algunos. En el capítulo 1 me detengo brevemente las teorizaciones más destacadas para caracterizar las profundas emociones implicación que la narrativa es capaz de generar. Concluyo el primer capítulo con una examen de la teoría sobre la metaficción para extraer tres aspectos que considero las premisas sobre los cuales opera esta tendencia narrativa y se llevan a cabo en el concepto de interhistoria: autoconciencia ficticia y autorreferencialidad, tematización de la escritura y la lectura procesos, y la manifestación de los propios poderes del lector y la conciencia de su papel en el realización de ficción. En última instancia, propongo que la metaficción explica los problemas de conseguir involucrados en la ficción, de distinguir el mundo de la ficción del real: nuestra preocupación por

La cercanía y vulnerabilidad que sentimos hacia la ficción que hacen que las historias sean tan importantes. parte de nuestras vidas.

En el capítulo 2, continúo con las ideas esbozadas anteriormente en el contexto de los medios digitales y los medios. convergencia. El objetivo principal de este capítulo es traducir los términos y conceptos aplicable a una noción general de narrativa en la historia humana al contexto particular de la era digital. La transición de la lectura del libro a los medios digitales y los preconceptos extremos También se encuestan ideas al respecto, tanto positivas como negativas. Una vez más, el objetivo es ver narrativa producida en nuestros tiempos a través de diversos medios como escenario que simultáneamente continúa y revoluciona tradiciones pasadas. A partir de ahí paso a explorar los dos conceptos principales detrás de la interstory: intermedialidad y convergencia de medios. La intermedialidad se presenta como la interrelación complementaria, la transgresión, la intersección y interacción entre medios en una sola obra. La convergencia de medios también es una forma de fusión que tenga en cuenta las prácticas individuales y sociales vinculadas a determinadas instancias.

A partir de mi discusión sobre la intermedialidad y la convergencia de los medios, propongo un concepto de tres niveles. de medio que me permite caracterizar la interhistoria. El medio se presenta como semiótico. material, el canal o tecnología de comunicación a través del cual se presta y el conjunto de prácticas asociadas a ellos. Este concepto acepta que las interacciones entre los medios puede ocurrir en cualquiera de las tres capas y, en consecuencia, debería prestarse a flexibilidad Caracterizaciones de los muchos fenómenos distintos que ocurren en nuestros tiempos, como la remediación. e hipermediación. Tomo estos dos fenómenos como ejemplos de intermediación y convergencia. procesos recurrentes en el arte y la literatura a lo largo de la historia, que, sin embargo, se han convertido aún más generalizado en nuestro contexto actual. Además, tanto la remediación como la hipermediación, son conductores de autorreferencialidad y, como resultado, de prácticas metaficcionales. Otro Un concepto importante es la interactividad. Tomado como una forma de participación e implicación del lector. Con la narrativa, la interactividad se propone como un proceso mental de compromiso narrativo que potencialmente se materializa gracias a las posibilidades particulares de los medios digitales. Hacia el final de En el Capítulo 2, avanzo la idea de que debido a su carácter participativo, intermediario, convergente y Cualidades interactivas, las narrativas producidas en nuestra ecología de medios actual son cada vez más orientándose hacia la autorreferencialidad, la autoconciencia y, a su vez, hacia la metaficcionalidad.

En el capítulo 3 presento la definición detallada de interstory basada en el concepto de tres niveles de medio descrito anteriormente. Cada una de sus características: fragmentos globales y narrativos, lector participación, medialidad múltiple, estructura, autorreflexividad y metaficcionalidad deben ser elaborado a la luz de Orsai de Hernán Casciari y Christian Basilis . Orsai es un indiscutible producto de la convergencia mediática y ha agrupado bajo una misma narrativa, tres blogs, un impreso revista, una editorial y un bar. Casciari y Basilis son los encargados de redactar el la mayoría de las publicaciones del blog, pero más de cien autores invitados han colaborado en la impresión revista. Un argumento central de este capítulo es que aunque la revista impresa es la proyecto ancla, de hecho, es la historia de Orsai , el relato de su constante desarrollos que constituyen la narrativa más destacada. Además, también sugiero que La narrativa de Orsai, y no los artículos publicados en la revista, es el foco del lector. interés. El Capítulo 3 también ve la inclusión de resultados del análisis computacional. Solo El análisis de red se presenta aquí para mostrar los patrones de la estructura de red de Orsai. narrativo. Este análisis muestra la omnipresencia de varios "géneros" de escritura que he identificados como autorreferenciales, es decir, aquellos que tratan del funcionamiento interno de Orsai y, de hecho, los encargados de mantener con vida a Orsai . Aunque es un proyecto real, Orsai es altamente narrativizado y ficcionalizado. Textos autorreferenciales, presentes en todos los textos del proyecto. medios, mantener la cohesión de la narrativa global y caracterizar la metaficción general. tono del proyecto.

El capítulo 4 está dedicado a los lectores de Orsai y a la comunidad online formada en torno al proyecto. Inicialmente describo los parámetros de lo que constituye un lector en el modelo abstracto del base de datos, no como alguien que lee Orsai, sino alguien que comenta sobre cualquiera de los tres blogs o la revista web. A partir de ahí me lanzo a una exploración de los patrones de interacción. que muestran diferentes tipos de participación del lector medido inicialmente a partir de la cantidad de comentarios dejados en cada publicación en las cuatro plataformas que lo permiten. Se ven análisis más refinados profundidad de los comentarios y el tipo de contenido que contienen, desde breves felicitaciones y comentarios agradecidos, a la producción literaria y crítica de los propios lectores, mucho más extensas. Las medidas de vida útil de las publicaciones según lo indicado por los últimos comentarios dejados en ellas también muestran formas muy distintas de interacción con el lector en cada medio. Análisis de la red de lectores indica una fuerte preferencia por las publicaciones y episodios relacionados con los propios medios de Orsai desarrollos, y muestra que los aspectos autorreferenciales y metaficcionales del proyecto son,

de hecho, el más atractivo para los lectores. Los textos autorreferenciales mencionados anteriormente son de hecho los encargados de vender el proyecto y promocionar cada nuevo desarrollo mediático.

En consecuencia, la participación real que frecuentemente se requiere en estas publicaciones, como la suscripción al revista o apoyar su distribución, podría ser la razón por la que los lectores también son más sensible. Hacia el final del Capítulo 4, un análisis específico de la distribución de frecuencia de palabras.

se lleva a cabo con el objetivo de profundizar en la autoconciencia del lector y ello,

De hecho, muestra que gran parte de los intercambios que tienen lugar en las secciones de comentarios de los blogs son sobre el propio Orsai .

Debido a los medios digitales y la dinámica rápidamente cambiante en nuestra ecología de medios actual,

Es probable que las narrativas nunca vuelvan a ser las mismas que eran hace quince o veinte años. Sin embargo

Como propongo en esta tesis, esto no significa que las narrativas creadas en nuestros tiempos y

aprovechando las comunicaciones mediadas por computadora, las plataformas participativas y

Los materiales impresos son incapaces de provocar experiencias análogas a las creadas en forma impresa.

medios exclusivamente. No tengo ninguna duda de que actualmente vivimos un momento de transición y que

Las manifestaciones narrativas como la interhistoria no son más que un paso más en la larga historia de la narración.

Instancias como Orsai, por más valiosas y transformadoras que sean, continuarán

para ser reconfigurado. Es imposible hacer predicciones sobre lo que sucederá a continuación. Incluso un

Un solo proyecto como Orsai tiende a la inestabilidad y a cambios rápidos. Una comprensión instantánea de

cómo se presentan las narrativas en este momento preciso, como esta tesis, podría arrojar luz

no sólo en lo que viene después, sino también en lo que vino antes. En definitiva, el éxito de

Orsai, y probablemente otros ejemplos de interhistoria, pueden atribuirse al sentido de prosocialidad.

fomentado por productos culturales como la narrativa.

Capítulo 1

1 Sobre la ficción

Las historias nos hacen humanos. Esta expresión axiomática se ha repetido tanto y en tan muchos y diferentes contextos que ha dejado de hacernos preguntarnos si existe alguna verdad detrás de esto. Creo que lo hay. Sin embargo, para que sea cierto tenemos que pensar en "historias" junto con, pero separados del medio que los materializa, ya sea un libro impreso, un interpretación oral o una película. La ficción narrativa no es exclusiva de los libros ni de la literatura. Historias y diferentes formas de ficción están en todas partes: en la planificación y el recuerdo, en jugar y conversar. Las historias también suceden todo el tiempo y, aunque no lo sepamos Note que construimos historias de nosotros mismos y de cada evento, acción e incluso objeto. Damos sentido y organizamos lo que sucede a nuestro alrededor a través de historias. Como especie nosotros Hemos aprendido a explicarnos el mundo a través de historias y seguimos haciéndolo, quizás incluso más urgentemente, en nuestra rápida y confusa era informacional. Sobre esta base, Me gustaría establecer el marco teórico más amplio que informa este estudio. Yo sostengo que el Las bases de la ficción narrativa siguen siendo las mismas en términos de nuestra historia humana, cognición y evolución y dinámica social, aunque ahora podrían llegar en una forma digital y convergente. o disfraz intermediario.

Por tanto, el estudio de la ficción narrativa en la era digital debe tener en cuenta dos aspectos: que estamos viviendo un cambio disruptivo y radical en términos de medios de publicación, redacción y lectura a propósito de la popularización de Internet; y que el El impulso humano de compartir historias tiene su origen en nuestro pasado más lejano y ha sido moldeado por nuestra arquitectura cognitiva evolucionada. Aunque en muchos sentidos vivimos una era digital revolución, el giro digital de las últimas décadas puede considerarse uno entre muchos Los medios revolucionarios y los cambios tecnológicos que dan forma a la historia humana y, junto con ella, la historia de la narrativa. El desarrollo de la escritura, el papel, los rollos, el códice y los muebles. La imprenta tipográfica son ejemplos de cambios de medios. Si bien todos estos acontecimientos han tuvo un impacto mayor en el desarrollo humano, como sostiene Walter Ong en *Orality and Literacy*, han mantenido una relación especialmente estrecha con la forma en que se cuentan las historias, afectando cómo han sido creados, distribuidos y recibidos a través de los siglos.

En este capítulo, reúno los estudios evolutivos, las ciencias cognitivas y las teorías literarias. teoría con el propósito de elaborar una conceptualización interdisciplinaria del relato y ficción alejada de la idea más fija de libro y literatura y más cercana a un modo de relacionarse socialmente con los demás así como con el mundo y los mundos de las historias. El capítulo es dividido en cinco secciones. En el primero ofrezco una defensa de la digitalidad y el estudio de narrativa en el contexto del debate en torno a "lo posthumano". En gran medida, esto también es un defensa de la interdiscipliniedad y la consiliencia de las ciencias y las humanidades que busca Ofrecer el enfoque base de toda la tesis y contextualizar la inclusión de insights. procedente de las ciencias naturales. A continuación, analizo las propuestas evolutivas más destacadas. respecto al lugar fundamental de la ficción en nuestra historia como especie. Ofertas de la sección tres con el desarrollo de habilidades cognitivas que hacen posible la ficción y por qué la sentimos como cerca de nosotros como una experiencia en vivo. En la cuarta sección paso a explorar las formas en que Los lectores se sumergen en narrativas ficticias y aprenden a navegar por los diferentes mundos. propuesto por historias. Finalmente, la última sección trata de la metaficción tal como ha sido propuesto en la teoría literaria. Reelaboro su relevancia como una literalización de todos los procesos cognitivos no conscientes subyacentes que hacen posible la ficción y la Profunda implicación del lector con la narrativa.

Ya podría notarse que tengo la intención de utilizar los términos "ficción", "historia" y "narrativa" sobre la de "literatura". La razón de esto es que se ha utilizado la "literatura" durante varios siglos para referirse principalmente a un tipo bastante específico de lengua escrita y, como Nos acercamos cada vez más al presente, cada vez más a un tipo particular de información pulida, publicada y creación de impresiones. La ficción y la historia son más grandes que esto y al mismo tiempo están arraigadas en ello. o como diría Brian Boyd, "la narración de historias está en el corazón de la literatura" (Origin 10). Sin embargo, estarán presentes referencias a la literatura (y, por tanto, a la escritura y la lectura) en todo momento debido a mi uso de la teoría literaria y narrativa, la mayor parte de la cual ha nacido fuera del estudio de las historias impresas. El fundamento de las elecciones terminológicas es establecer una categoría más amplia de historia/narrativa y de ficción independientemente del medio en el que se desarrolle. prestado. Prueba de ello es cómo han ido de la mano con el desarrollo humano mucho antes del desarrollo del lenguaje escrito y, como estamos presenciando actualmente, continuar más allá de la época de la imprenta de Gutenberg y más allá de un concepto de literatura. A menos que

Como se especifica, en la mayoría de los casos mi uso de historia, narrativa y narración de historias son sinónimos: narración enfatizando el aspecto procesual de la misma. La ficción, sin embargo, se utiliza como función o una cualidad de ellos. Del mismo modo, me permito el uso del lector de forma flexible. manera de referirse al individuo que recrea una narrativa independientemente de su medio.

1.1 Una defensa de lo digital en el contexto de la narrativa

Es imposible negar que estamos en medio de una revolución mediática. Durante algunas décadas Ahora los medios digitales han estado ejerciendo su influencia en la forma en que nos comunicamos, compramos, moverse por las calles, mirar televisión, escuchar la radio, leer libros y crear arte y narrativas. Los rápidos cambios tecnológicos que estamos presenciando en el siglo XXI siglo podría inducirnos a error haciéndonos creer que las creaciones artísticas mediadas por ordenadores son alejándose de nuestra humanidad y, en consecuencia, se están volviendo menos una expresión de nuestro potencial humano y más bien el resultado de la obsesión tecnológica. También es imposible Negar que el arte y la narrativa, entre ellos la literatura, se estén adaptando a las nuevas plataformas. y adoptar nuevas materialidades. Sin embargo, su relevancia no está en juego en modo alguno, ya que seguimos prosperando y seguimos fascinados, involucrados y estimulados por ellos. El "paso" del ser humano hacia una forma de vida cada vez más mediada tecnológicamente ha sido fuente tanto de rechazo como de alegre recepción y, desde ambos extremos, propuesto como un alejamiento de las viejas limitaciones y valores humanos.

El poshumanismo es un término ampliamente debatido y se ha asociado con muchas Las escuelas comparten quizás sólo una cosa: el cuestionamiento y la crítica de lo que ha sucedido. Históricamente, especialmente desde el Renacimiento, ha sido considerado humano. Por un lado, Ha habido expresiones políticas de este cuestionamiento como se ve, por ejemplo, en Feminismo y estudios poscoloniales. Por otro lado, lo más relevante para este estudio, El poshumanismo tecnológico se centra en las interacciones entre lo humano y lo tecnología en desarrollo. Lo que se debate en este enfoque es la supuesta reducción de la autonomía, la racionalidad y el libre albedrío característicos del concepto de lo humano en el centro del universo en el humanismo clásico. Nuestra creciente cercanía a la tecnología

y se han publicado nuevos descubrimientos científicos que arrojan luz sobre lo que constituye la humanidad. cambiando nuestras ideas sobre la construcción de la subjetividad desde hace algún tiempo. Dentro de noción de posthumanismo que se ocupa de las relaciones entre humanos y tecnología, hay dos Actitudes conflictivas hacia lo "posthumano". En *Cómo nos volvimos posthumanos* (1999) Katherine Hayles los caracteriza como miedo y placer. Del lado del miedo está el idea apocalíptica de "'post' con su doble connotación de superación de lo humano y viniendo tras él" (283). Por otro lado, la actitud del placer plantea al posthumano como "la estimulante perspectiva de salir de algunas de las viejas cajas y abrir nuevas maneras de pensar sobre lo que significa ser humano" (285). Porque son distintivamente Las expresiones humanas, el arte y la historia son centrales en este debate. Sus manifestaciones se extienden mucho más allá de un período particular de la historia humana y, como consecuencia, proporcionar un ideal campo para explorar hasta qué punto las expresiones de humanidad dependen de la disponibilidad medio. Sin embargo, los medios específicos utilizados para expresar estas expresiones no otorgan ni quitarles su humanidad. La ficción narrativa, por tanto, debe estudiarse como un rasgo humano. más allá de las culturas, el tiempo y los medios y, frente a nuestro actual cambio tecnológico, debería tratar precisamente de ofrecer una nueva perspectiva sobre sus características de larga duración .

Detrás de las actitudes negativas hacia lo posthumano está el punto humanista liberal. de vista. Avances tecnológicos, especialmente desde la segunda mitad del siglo XX siglo con el cyborg y otras máquinas inteligentes como máxima expresión, han teñido de una sensación de negatividad y conceptualizado como prótesis no sólo del cuerpo humano, sino también de la mente. La implicación es que el ser humano puede transformarse, trascendidos e incluso eliminados por los avances tecnológicos. aunque muchos Los objetos tecnológicos, como los dispositivos móviles conectados en red, se han convertido en parte de nuestro día a día. vidas, estamos lejos de ser trascendidos por la tecnología. Además, nuestra comprensión actual de la cognición incorporada y extendida¹ y de la arquitectura cognitiva² hace que

¹ La cognición incorporada y la cognición extendida son dos nociones interrelacionadas que desafían la suposición generalizada de que El proceso cognitivo tiene lugar exclusivamente dentro de la mente. En cambio, se considera que la cognición está respaldada por el entorno. La cognición incorporada y extendida ocurre cuando nos involucramos en la manipulación de materiales u objetos que, a su vez, afectan la forma en que combinamos y desarrollamos ideas. Véase Edwin Hutchins, Andy Clark y Antonio Damasio.

Esta visión es obsoleta y parcial. Mediante la cognición extendida somos capaces de pensando a través de la tecnología, pero no exclusivamente de ninguna manera en particular debido a ella. Además, la cognición ampliada no se limita a las máquinas electrónicas o inteligentes, sino que también se lleva a cabo a través de tecnologías más simples como lápiz y papel, libros, mecánica herramientas, etc

Siguiendo a Hayles, las teorizaciones sobre el encuentro de la mente con el cuerpo y de El individuo con el medio ambiente ha ido ganando terreno en las últimas décadas. Lejos desde amenazar los ideales humanistas o señalar el fin de lo humano, estos enfoques sentar las bases para pensar en lo humano desde perspectivas más profundas: la mente es siempre sostenido por un cuerpo, y los cuerpos están rodeados por un entorno. El Posthumano, dice Hayles, "no significa realmente el fin de la humanidad. Señala en cambio el fin de una determinada concepción de lo humano, una concepción que puede haberse aplicado, en el mejor de los casos, a esa fracción de la humanidad que tenía la riqueza, el poder y el tiempo libre para conceptualizar ellos mismos como seres autónomos que ejercen su voluntad a través de la agencia individual y elección" (Posthuman 286, énfasis mío). Nuevas formas de pensar sobre lo humano que incluir el entorno que habitamos con todos sus desarrollos tecnológicos y nuestras La arquitectura cognitiva encierra la promesa de arrojar luz sobre nuestro sistema convencional. comprensión de, por ejemplo, la historia y la literatura y cómo ambas son similares y muy diferente.

La teorización de lo posthumano de Hayles, basada en la noción de lo humano encarnado ser, la lleva a recurrir a la biología evolutiva para fundamentar el argumento de que nuestra actual El momento tecnológico, por impresionante que parezca, no es más que un momento en nuestro mundo más amplio. historia humana. "El cuerpo", dice Hayles, "es el resultado neto de miles de años de

² Arquitectura cognitiva es un término que tomé prestado de Lisa Zunshine y Patrick Colm Hogan. En los estudios bioculturales, la arquitectura cognitiva se refiere inicialmente a la configuración anatómica de nuestro cerebro en la que diferentes procesos mentales son llevados a cabo por diferentes áreas especializadas. Aunque la configuración cognitiva ha sido estable en los últimos miles de años, su arquitectura flexible permite el desarrollo de nuevas habilidades y, por tanto, es un factor que contribuye a los cambios culturales.

historia evolutiva sedimentada, y es ingenuo pensar que esta historia no afecta comportamientos humanos en todos los niveles de pensamiento y acción" (284). La noción de la El posthumano propuesto por este hilo del posthumanismo se basa entonces en su carácter social, entornos naturales y tecnológicos, en su época particular, y resultado de una mayor proceso histórico y evolutivo. Mi discusión sobre lo evolutivo y lo cognitivo. Algunos aspectos de la ficción parten de esta premisa.

Al menos desde el desarrollo del lenguaje, la historia ha tenido una presencia ubicua. a lo largo de la historia humana. Cualesquiera que sean los fenómenos que puedan estar desarrollándose en la era de La información sobre narrativa y ficción constituye una nueva encarnación de otras desarrollos que fueron abordados y mediados de manera diferente en el pasado reciente y lejano. El hecho de que actualmente los medios electrónicos se hayan convertido en un poderoso vehículo para las historias no Los medios hacen que la narración tome una dirección opuesta a la humana. En los medios digitales, estamos todavía capaz de experimentar la ficción tan de cerca como en otros medios, incluso si una computadora o otro dispositivo media nuestro compromiso con él. Las historias persisten en esta época y tiempo y se adaptan voluntariamente a los medios de expresión y comunicación recientemente disponibles, solo como lo fue para cualquier otro medio disponible en otros momentos de la historia. Si bien es cierto que Las tecnologías digitales provocan un cambio radical en el ámbito de la comunicación humana, Es innegable que tales tecnologías, al menos en lo que respecta a la narrativa y la ficción, aún responder a inquietudes ancestrales y llenar vacíos primigenios. Esta característica apunta a una necesidad humana. narrar a otros que se ha traducido fácilmente a los medios digitales.

En nuestro contexto actual, la Web 2.0 se ha convertido en un entorno de interacción donde Se desarrollan, distribuyen y reciben diversos tipos de creación humana. llevado al extremo en entornos de realidad virtual, donde tenemos el potencial de ser, como avatar, quien queramos, la cuestión de la encarnación y los medios es más relevante que alguna vez. Aunque las identidades alternativas, una forma de encarnación extendida, están presentes en En la mayoría de los contextos en línea, las fantasías cyborg de vivir a través de una máquina están lejos de ser realidad. cumplido gracias a la popularización de Internet. Los MMORPG altamente ficticios (juegos de rol multijugador masivo en línea) se acercan más a él, pero la mayoría de Las interacciones hombre-máquina no han sido tan extremas como las que fantaseaba Hans El futuro del robot y la inteligencia humana de Moravec , o incluso "El futuro de la inteligencia humana" de Ray Bradbury.

Veldt". Aún así, las identidades extendidas en línea han sentado las bases para nuevas formas de relacionarse con otros. De hecho, durante la última década, las máquinas inteligentes han sido las medio que facilita nuevas formas de interacción humana y producción creativa, hasta el punto donde, como diría David Ceccheto, "los signos del posthumanismo tecnológico se han vuelto tan omnipresentes que hemos dejado de prestarles atención" (4). la apariencia La naturalización de la tecnología en nuestros tiempos no debe verse como una disminución de nuestra humannets, pero tomado como una indicación de que proporciona una solución adecuada a un problema determinado. problema compartido, ya sea narración o comunicación humana. como jonathan Gottschall señala que "[e]l mundo virtual es, en aspectos importantes, más auténticamente humano que el mundo real. Nos devuelve la comunidad, un sentimiento de competencia y un sentido de ser una persona importante de la que la gente depende" (196). Por más paradójico que parezca Parece que las tecnologías que median en la interacción humana siguen siendo en gran medida humanas y, sostengo, la omnipresencia de narrativas e historias en Internet es prueba de ello. Nuevo Los medios en red son una buena opción para la historia, para su creación y, especialmente, para compartirla. Justo Al igual que otras tecnologías –la prensa escrita, el cine, la televisión, la radio o la tradición oral– han cumplido Estos propósitos antes, los medios digitales ofrecen actualmente ofertas atractivas y bastante exitosas. medios para contar historias.

Aunque la percepción de lo que constituye lo humano puede estar cambiando a propósito de lo digital En los medios de comunicación, la narración de historias en la era de las redes lleva sus "restos" (Badmington 12). Estos Los "restos" de lo humano, lejos de ser sólo un indicio de lo que alguna vez fue, son humanos. constantes, aquello que ha persistido y hecho posible contar historias desde sus orígenes. Se puede rastrear el anhelo humano por historias y nuestra capacidad para crearlas y recrearlas a nuestra historia evolutiva. Los "restos" de la historia en este contexto están profundamente arraigados en nuestra arquitectura cognitiva y biológica. La idea de "restos" es, pues, paralela a la fuerza impulsora detrás de la tecnogénesis. La tecnogénesis sostiene dos principios. Por un lado, La idea de que los humanos hemos evolucionado junto con las tecnologías y herramientas que tenemos. desarrollado progresivamente como soluciones iterativas a un problema o necesidad recurrente. Sobre el Por otro lado, la tecnogénesis es la base de la cognición encarnada y extendida, es decir, la De esta manera no podemos permanecer indiferentes al entorno que nos rodea, del que forman parte las herramientas. Para caracterizar mejor la tecnogénesis, recurro nuevamente al trabajo de Katherine Hayles. En como

We Think (2012), Hayles se basa en el concepto de coevolución entre humanos y tecnología. La primera implicación de esta teorización es que los humanos han desarrollado tecnología de acuerdo a sus capacidades actuales y al entorno que los rodea; y el uso de esas tecnologías, a su vez, ha tenido un poder transformador sobre las habilidades humanas y el paisaje que habitamos. El resultado de esto es un bucle constante que desarrolla nuevas soluciones a viejos problemas para ofrecer una solución más adecuada a un problema apremiante; "La atención es un componente esencial de los cambios técnicos... porque crea desde un antecedente de conjuntos técnicos algún aspecto de sus características físicas sobre en qué enfocarse, trayendo así a la existencia una nueva materialidad que luego se convierte en la contexto para la innovación tecnológica" (103). En consecuencia, los conceptos de ambos Los seres humanos y los objetos tecnológicos están, en cualquier momento de la historia, en constante construcción, revisión y bajo desafío. Hayles propone que los objetos tecnológicos no son fijos pero existen dentro de una "temporalidad compleja" ya que emergen de un conjunto técnico: el contexto, incluidas las fuerzas geográficas, sociales, tecnológicas, políticas y económicas en el que está integrado cualquier desarrollo técnico (90). Más importante aún, esto no es un proceso estático; por el contrario, los objetos tecnológicos están "siempre en movimiento, hacia nuevas configuraciones, nuevos entornos y nuevos tipos de conjuntos técnicos" (89). Técnico Los objetos alcanzan, como lo llama Adrian McKenzie, una "metaestabilidad", una solución provisional a una problema que se había resuelto temporalmente en el pasado y se resolverá temporalmente nuevamente en el futuro, reconfigurando cada vez el conjunto técnico para lograr más innovación, pero sin dejar nunca atrás por completo a sus predecesores. Los "restos" son esta forma de remontándose a lo que los humanos han creado en el pasado.

Hayles ubica la relevancia de la tecnología dentro de un marco temporal más amplio de la historia humana en que objetos técnicos y humanos han coevolucionado. Hayles también propone que la tecnología Los objetos son soluciones temporales a problemas o necesidades mayores que se reelaboran con el tiempo. de nuevo. En una dinámica iterativa, los objetos técnicos llevan las huellas de sus predecesores y anticipar los que vendrán después. Volviendo al tema de esta tesis, esto plantea la preguntas: ¿cuáles son los problemas o necesidades más importantes que está resolviendo (temporalmente) cualquier ¿Tecnología de narración? La necesidad de contar historias es sólo una parte de la respuesta. Sin embargo, yo Quiero adelantar una preliminar: cualquier tecnología de escritura, lectura y distribución de

Las historias se vuelven más actuales cuando maximizan su alcance, involucrando a la mayor cantidad de participantes. posible, construir una comunidad en torno a una historia y desencadenar una dinámica social que mantiene viva la historia. Gottschall hace una afirmación similar respecto del "fin del novela", pero aplicable a la narración en general: "[n]osotros éramos criaturas de la historia antes de que Teníamos novelas, y seremos criaturas de historias si se recortan la capacidad de atención o las tecnologías. Los avances hacen que la novela quede obsoleta. La historia evoluciona, como un organismo biológico, se adapta continuamente a las demandas de su entorno" (180). teniendo tantos diferentes opciones, debería parecer más evidente en nuestro tiempo que nunca que la Las demandas del medio ambiente no sólo están dictadas por la disponibilidad de tecnologías, sino más que nada por las elecciones de las personas, que adoptan y desarrollan para la narrativa. y otros propósitos por igual. En el pasado, cambios tecnológicos similares se han considerado erróneamente vistos como extremos opuestos de la ecuación: la tradición oral y el lenguaje escrito, ya sea manuscrito o impreso, durante demasiado tiempo se consideraron tecnologías opuestas (Ong 10-12) cuando, en realidad, convivieron durante muchos siglos complementándose. A pesar de mi trabajo en esta tesis no aborda directamente el debate del "final del libro", sí Quiero proponer, en primer lugar, que las tecnologías digitales en red están satisfaciendo la necesidad de crear, compartir y mantener vivas las historias de manera bastante eficiente en este momento, tal vez a una escala que teníamos nunca antes visto; y, segundo, que esto, más que la desaparición de las personas mayores medios narrativos, implica una adición a la colección.

1.2 La evolución de la historia y la ficción

La discusión sobre la narrativa y las tecnologías a través de las cuales hemos creado y recreado creado a lo largo de toda nuestra historia humana genera otras preguntas: ¿Para qué sirve la narrativa? ¿Por qué eso importa? ¿Y cómo ha evolucionado en relación a la tecnología? ¿desarrollos? Como lo describe Brian Boyd en su ambicioso *El origen de la narración* (2010), una visión evolutiva de la historia de la historia ayuda a explicar "por qué nos sentimos obligados contar y escuchar historias, por qué podemos entenderlas tan fácilmente, por qué se forman tal como son, por qué tratan lo que hacen en la naturaleza humana y por qué continúan rompiendo nuevo terreno" (3). Además, el hecho de que, independientemente del medio que se utilice,

prácticas de contar historias están tan extendidas en todas las culturas habla de las profundas raíces que tiene en nuestra biología, nuestros procesos cognitivos y dinámicas sociales básicas. En su artículo “¿Hace ¿La belleza construye mentes adaptadas? Hacia una teoría evolutiva de la estética, la ficción and the Arts”, John Tooby y Leda Cosmides lanzan su exploración de la estética, ficción y psicología evolutiva reconociendo que “la participación en ficción, Los mundos imaginados parecen ser un fenómeno interculturalmente universal y típico de cada especie. (7). Aunque es imposible hablar de la función de la historia, podemos ver algunas de las funciones que ha tenido a lo largo de la historia y, como sugiero más adelante en este capítulo, la existencia de ciertos tipos de historias como la metaficción.

Los estudios evolucionistas han visto la ficción como un rasgo humano fundamental. Este No obstante, el hecho de que “parece ser una actividad intrínsecamente gratificante, sin aparente recompensa utilitaria” (Tooby y Cosmides, “Minds”, 8 el énfasis es mío) hace ficción resistente a una explicación darwiniana directa. Además, el hecho de que la historia Es tan ubicuo y adquirido naturalmente que lo hace aún más desconcertante para los evolucionistas. El lugar de la ficción y otras manifestaciones imaginativas han ocupado un lugar central en Estudios evolutivos como expresiones de la mente humana y sus manifestaciones conductuales. Sin embargo, en los estudios literarios este enfoque no se ha incorporado tan fácilmente. Siguiendo Brian Boyd, creo que un enfoque biocultural de la literatura constituye un enfoque “extensivo”. manera de explicar la existencia del arte y, más concretamente, de la ficción, un enfoque que va más allá de las circunstancias históricas de cualquier esfuerzo creativo determinado. Haciéndose eco de la idea de posthumanismo elaborada anteriormente, este enfoque está destinado a ofrecer nuevas conceptualizaciones de la literatura como parte del imperativo humano más largo de narrar que ha sido moldeado y remodelado por los desarrollos de nuestra mente tanto como por la tecnología. unos.

Una aclaración importante que debe acompañar este enfoque es el hecho de que una visión evolutiva o cognitiva de los mecanismos que subyacen a la ficción y otros conceptos creativos. prácticas no implica un enfoque determinista y universalista de la cultura humana. Esta aclaración es importante porque, a diferencia de los estudiosos de la evolución, puede que no sea tan evidente para los expertos en humanidades. De hecho, como aclara Boyd, “[e]l alcance de Las diferencias culturales humanas han sido posibles gracias a la evolución de la mente” (Origen

23). De manera similar, Norman Holland en su antológica *Literatura y el cerebro*, sostiene: "Nuestra biología nos permite y nos limita. Nuestros cerebros son parte de esa biología, y nuestro Los cerebros nos permiten crear y recrear literatura" (4). En la misma línea, en *Experimentando mundos narrativos*, Richard Gerrig asegura que "todo lo que un lector debe hacer para ser Transportarse a un mundo narrativo es tener en su lugar el repertorio de procesos cognitivos. que de otro modo se requiere para la experiencia cotidiana" (239). Junto a ellos sostengo que Nuestra historia evolutiva y arquitectura cognitiva son el lienzo a gran escala donde Se realiza el potencial creativo individual.

Un enfoque biocultural constituye un cambio bastante radical en la forma en que hemos visto instancias particulares de la narrativa, más concretamente de la literatura, como producto de una genio individual, para convertirse en una manifestación de la naturaleza humana que surge de nuestra mente moldeado por la evolución y nuestra forma ancestral de relacionarnos con los demás tanto como por nuestra historia cultural. Por otra parte, este enfoque no ignora la práctica de centrarse, Lectura atenta de la crítica literaria tal como la conocemos. En su introducción a *A Biocultural Aproximación a la teoría y la interpretación literarias* (2012), Nancy Easterlin propone una práctica de la teoría y la interpretación biocultural que "combina aspectos culturales, históricos y análisis literario dentro de un marco cognitivo-evolutivo" (x). Tal como he argumentado Antes, un enfoque biocultural también ofrece una oportunidad emocionante para ver viejos problemas en una nueva luz y a mayor escala que nos permita realizar análisis particularizados de textos específicos a través de un marco diferente.

Los estudios evolutivos han abierto vías muy interesantes para responder preguntas sobre la función de la narrativa y su importancia en la historia humana de manera más completa: la historia y la ficción son rasgos humanos arraigados en nuestra gran historia como especie. Sin embargo, ese no es el respuesta completa. Como examinan Tooby y Cosmides, si el arte y la ficción constituyen adaptaciones adecuadamente: realizar "una función que en última instancia contribuyó al desarrollo genético". propagación" ("Mentes", 6-10) – o un subproducto de ellos – sin función propia es uno de los más controvertidos. Steven Pinker ha impulsado la teoría del subproducto. Su muy La metáfora de la "tarta de queso" para la mente, citada con frecuencia, caracteriza el arte como un excedente cognitivo. que aprovecha adaptaciones funcionales originalmente diseñadas para otros fines (525). Según Pinker, la fascinación humana por el arte se explica por el placer que produce.

provoca "forzando las cerraduras" o usando otras adaptaciones cognitivas en un "modo de prueba". A
apoya su teoría:

Pinker esbozó cuántas características bien conocidas de las artes visuales, la música y la literatura aprovechan características de diseño de la mente que fueron objetivos de selección no porque causaran disfrute de las artes, sino porque resolvieron otros problemas de adaptación como interpretar conjuntos visuales, comprender el lenguaje o negociar el mundo social.

(Tooby y Cosmides, "Minds", 11 el énfasis es mío)

La implicación interesante de la teoría del subproducto es que más que estar equipados para crear y recrear arte y ficción, los humanos somos vulnerables a ello. Éste es, sin embargo, uno de los más Razones recurrentes por las que la teoría de Pinker sigue siendo cuestionada y reelaborada en el tiempo y otra vez. Dentro de la lógica funcionalista evolutiva reinante, la participación del arte es recurso caro, lo que lo haría perjudicial para la supervivencia y, como consecuencia, desaparecer a través de milenios de selección natural. Aún así, la teoría de la tarta de queso no funciona. en contra de postular la ficción como un rasgo profundamente humano.

Aunque se ha tomado en gran medida como la teoría por defecto, la teoría de Pinker no ha sido totalmente satisfactorio para los científicos evolucionistas que ven la universalidad de la narración como una muestra de sus orígenes como adaptación funcional. Tooby y Cosmides afirman que "el ser humano mente está impregnada de una capa adicional de adaptaciones que fueron seleccionadas para involucrar humanos en la experiencia estética y en los mundos imaginados, aunque estas actividades superficialmente parecen no funcionales e incluso extravagantemente no utilitarios" ("Minds", 11). Brian Boyd comparte este punto de vista y ha cuestionado fuertemente el punto de vista de Pinker al señalar que la metáfora del pastel de queso se aplica, sólo parcialmente, al consumo, pero no al producción de arte, que requiere la inversión de muchos más recursos que sólo su disfrute. "Si", afirma Boyd, "el arte no implicara ningún beneficio, si sólo imitara la biología ventaja... al brindar placer inmerecido, pero tenía altos costos en tiempo, energía y recursos, entonces una predisposición al arte sería una debilidad que hace mucho tiempo habría sido eliminado por la intensidad de la competencia evolutiva" (Origen 83). Además, Boyd defiende el carácter adaptativo de la ficción basándose en el hecho de que un "signo de La adaptación cognitiva es que el input perceptivo limitado produce un rico resultado conceptual: el La mente procesa automáticamente la información de maneras elaboradas. En la ficción repetidamente

hacer inferencias que superan con creces la evidencia" (Origen 189).

Aunque la función adaptativa fundamental de la ficción todavía está en debate, se ha vuelto aceptado que la historia está en el corazón de nuestra humanidad y que nuestra atracción por la ficción nos separa de todas las demás especies. La historia también tiene un carácter social e incluso documental relevancia, y eso lo convierte en "el gran depósito de nuestro conocimiento detallado de naturaleza en el pasado. Será iluminado por, e iluminará, nuestro conocimiento de un pasado aún más profundo" (Boyd, Origen 41). Preocupaciones por la desaparición de la literatura en la era digital se debilita a la luz de esto, ya que los medios, en este o cualquier otro momento de la historia, no parece determinante para la existencia de la historia. Como bien sabemos, "ante estas tecnologías [cine, televisión, internet] existían, las novelas y los cuentos estaban hambrientos, consumido por grandes proporciones de la población alfabetizada [y] entre los cazadores-recolectores, comúnmente se cuentan historias alrededor del fuego" (Tooby y Cosmides, "Minds", 8). La historia tiene evolucionado y cambió de acuerdo con otros desarrollos humanos. El giro digital podría ser una revolución pero también es un punto más en nuestro proceso evolutivo, cognitivo, tecnológico y historias de narración.

Mi propuesta sobre la creación, distribución y recepción de ficción en medios digitales, surge desde y es un complemento tanto de la tecnogénesis como de los enfoques bioculturales. Sobre el Por un lado, este trabajo se basa en la noción ampliamente aceptada de que la ficción constituye una creación y recreación, a través de diversos procesos cognitivos, de un mundo diferente, pero muy cerca del nuestro. A esto se suma el hecho de que los medios digitales en red proporcionan distintas posibilidades para la creación de otros mundos y, por lo tanto, afectan la materialidad de la historia y la forma en que nos involucramos con él. Por otro lado, el alcance mundial de los medios digitales es revolucionando también la función de la literatura como instrumento social en la medida en que favorece la creación de comunidades y la interacción social nunca vista hasta ahora. De hecho, Aunque todavía hay mucho recelo hacia las nuevas tecnologías, propongo que el lugar La forma de contar historias en nuestra era digital sigue siendo en gran medida la misma que a lo largo de nuestra era. historia evolutiva. Como diría Gottschall, "las historias nos brindan placer e instrucción. Simulan mundos para que podamos vivir mejor en éste. Nos ayudan a unirnos a comunidades y nos definen como culturas" (197). Visto de esta manera, la narración está evolucionando. junto con nosotros y la tecnología que producimos. Esto no significa el final de la historia en su

sentido más básico, pero sí significa que los cambios en los medios digitales estarán remodelando las formas en cómo construimos mundos ficticios y cómo llegamos a habitarlos.

1.3 La cognición de la narrativa y la ficción

Otro conjunto de preguntas que surgen de este enfoque de la narrativa y la ficción es cómo ¿Exactamente nos involucramos tan profundamente en la narrativa y por qué ese compromiso es tan omnipresente en todas las culturas humanas. Porque en este caso me ocupo en gran medida de la metaficción. tesis, las respuestas a esta última pregunta tendrán énfasis en la capacidad de creando mundos distintos al nuestro "real" en el que nos proyectamos y participamos varios grados. Hasta el momento se han abordado de diversas formas la cuestión de ficcionalización proveniente principalmente de la psicología, la neurociencia y la ciencia cognitiva, y una Se han propuesto una serie de mecanismos de cómo ocurre esto: metarrepresentación, blending, world-making, teoría de la mente, modelo de simulación, entre otros. todos ellos comparten una perspectiva básica: el hecho de que es la misma mente la que se ocupa de la información "real" cotidiana que produce ficción e historia.

Según Lisa Zunshine, todos los procesos involucrados en la narración se llevan a cabo inconscientemente porque son parte de nuestra "arquitectura cognitiva evolucionada" (Introducción 7). En otras palabras, no es necesario aprenderlos, y como están tan profundamente arraigados en nuestra mentes, estos procesos necesariamente tienen un efecto en la forma en que se presenta la narración en nuevas tecnologías. Cualquier nuevo medio utilizado para contar historias se adapta para adaptarse y tomar aprovechar los procesos cognitivos que ancestralmente se han empleado para tratar narrativa y ficción. Por lo tanto, lejos de ver las nuevas versiones de la literatura y La narración de historias está teniendo en la era digital una amenaza a nuestras catedrales humanísticas, estamos Ahora nos enfrentamos a una oportunidad perfecta para verlos, estudiarlos y comprenderlos como una continuación de pasados y observar las interacciones y respuestas, individuales y sociales, que se producen provocando. Estas observaciones no sólo arrojan luz sobre nuestros fenómenos culturales actuales sino que También podría contribuir a comprender funciones del arte y la literatura que pueden haber desaparecido. previamente desapercibido.

La psicología cognitiva y la lingüística se han desarrollado paralelamente a los estudios evolutivos. centrados en el arte y la narración de historias, y también han arrojado mucha luz sobre estos problemas. En los estudios literarios, los enfoques psicoanalíticos eran comunes antes de eso, pero como Isabel Jaén explica, no fue hasta la década de 1990 cuando el trabajo interdisciplinario produjo “reconectó la mente humana con su biología y su entorno” (2). A principios de década de 1990, el trabajo de Reuven Tsur fue, sin duda, decisivo para esbozar las preocupaciones y premisas del incipiente campo interdisciplinario. La primera preocupación era cuán cognitivo- Los enfoques literarios eran “iluminar la literatura en lugar de utilizar obras literarias para ilustrar teorías cognitivas” (1), es decir, cómo los estudios cognitivo-literarios debían mantener su enfoque literario. El enfoque de Tsur en *Hacia una teoría de la poética cognitiva* (1992) se basó en el hecho de que los procesos que operan en la recepción de la literatura –su obra se centra en la poesía- no sólo están guiados por mecanismos cognitivos sino también estéticos. En un esfuerzo paralelo, *Reading Mind* (1991) de Mark Turner abogó por el estudio de Literatura basada en el lenguaje como producto de la mente humana. Para él, la atención debe centrarse ser en “cómo la mente humana encarnada utiliza sus capacidades conceptuales ordinarias para realizar... actos de lengua y literatura (6). Similar al de Tsur, el enfoque inicial de Turner a la literatura se basó principalmente en la lingüística cognitiva y sus conceptos más destacados, como espacios mentales, esquemas, categorización, combinación y metáfora y metonimia.

El trabajo de Tsur y Turner allanó el camino para una comprensión renovada de la literatura que tenía como objetivo revolucionar su estudio, así como las prácticas académicas convencionales en el campo – luego en la cima del postestructuralismo y la teoría crítica. Sus enfoques, sin embargo, habían dos diferencias principales: primero, Tsur estuvo mucho más involucrado en la creación de poesía discurso, mientras que Turner dedicó su obra a la recepción de la narrativa. En segundo lugar, Tsur. previó que un enfoque cognitivo revelaría que algunos “efectos poéticos centrales son los resultado de alguna interferencia drástica con, o al menos retrasar, el curso regular de procesos cognitivos y la explotación de sus efectos con fines estéticos” (4). En Por el contrario, para Turner el lenguaje de la literatura está profundamente conectado con la historia humana y prácticas y no tan diferentes de los acontecimientos cotidianos o del lenguaje: “estructuras de lenguaje supuestamente poético son ubicuos e irreductibles en el lenguaje cotidiano” (20). Él Parecería que el enfoque de Tsur, aunque se basa en el lenguaje como producto de la mente,

todavía estaba muy prejuicioso por la idea de la "alta" literatura. Este hecho puede tener le impidió ver todos los paralelos con formas menos "refinadas" de expresión verbal. expresiones. Turner, por otra parte, incluso en un momento en que la resonancia magnética funcional y otras tecnologías no se desarrollaron completamente ni se aplicaron a la investigación sobre lectura y creación de ficción, pudo intuir la universalidad y omnipresencia del tipo de discurso y conocimiento procesos a partir de los cuales se crean tanto las expresiones cotidianas como la ficción narrativa.

Es muy revelador que desde diferentes campos, como intuiciones, se hayan propuesto respecto la creación de mundos ficticios y nuestra implicación con ellos. El hecho de que comparables Las ideas que han surgido de estudios tanto evolutivos como cognitivos solo fortalecen la caso del vínculo inquebrantable entre nuestros procesos mentales más profundos y la producción de ficción. Una comprensión evolutiva y cognitiva de la literatura y la ficción debería ayudarnos a comprender no solo los mecanismos en juego al participar en una historia. En mi Desde mi punto de vista, también debería ofrecernos ideas para comprender la omnipresencia de cierta historia. tipos como la *buildungsroman*, las narrativas heroicas, el relato utópico y la metaficción.

Gottschall se refiere a esto como la "estructura del problema" y se refiere al hecho de que la ficción es, necesariamente, lleno de conflicto. No hay historia sin conflicto y, curiosamente, ficción.

Siempre ha sido así y sigue siendo así en nuestra era de reality shows y blogs.

'engaños'. "La estructura del problema revela una función importante de la narración. Sugiere que la mente humana fue moldeada para la historia, de modo que pudiera ser moldeada por la historia" (Gottschall 56). Desde este punto de vista, la ficción es una simulación de conflictos vitales y proporciona escenarios sobre los cuales Pon a prueba nuestras mentes para lidiar con ellos.

En su investigación sobre el visionado de películas, el neurocientífico Marco Iacoboni descubrió que "nuestro Los cerebros recrean para nosotros la angustia que vemos en la pantalla. Tenemos empatía por lo ficticio. personajes, sabemos cómo se sienten, porque literalmente experimentamos lo mismo sentimientos nosotros mismos" (4 el énfasis es mío). La afirmación de Iacoboni deja muy claro por qué Experimentar la ficción de una manera tan implicada, como una simulación de nuestra propia vida, emociones y experiencias. Keith Oatley y Raymond Mar también sostienen que la función de la ficción es simulación social. "La simulación", dicen, "está relacionada con la ficción narrativa en dos aspectos distintos. maneras. La primera es que los consumidores de historias literarias experimentan pensamientos y emociones. congruente con los acontecimientos representados por estas narrativas" (173). Para Oatley y Mar,

sin embargo, el alcance narrativo de la simulación no termina ahí:

Las narrativas literarias están relacionadas con la simulación [porque] las historias modelan y abstraen el mundo social humano. Al igual que otras simulaciones (por ejemplo, modelos informáticos), las historias de ficción son informativas porque permiten la predicción y explicación al tiempo que revelan los procesos subyacentes de lo que se está modelando (en este caso, las relaciones sociales). Comprender las historias como simulaciones puede ayudar a explicar por qué brindan un tipo especial de experiencia. La abstracción que realizan las historias de ficción exige que los lectores y otros se proyecten en los acontecimientos representados. Por lo tanto, se puede considerar que la función de la ficción incluye el registro, la abstracción y la comunicación de información social compleja de una manera que ofrece representaciones personales de la experiencia, haciéndola más comprensible que la ficción.

habitual. La ficción narrativa modela la vida, comenta la vida y nos ayuda a comprender la vida en términos de cómo las intenciones humanas influyen en ella. (173)

El enfoque de simulación de la ficción puede ofrecer una mirada interesante a lo que comúnmente se ha hecho.

Se ha denominado un género: la metaficción. La metaficción, quiero avanzar, es una especie de ficción que trata de la ficción misma. Entre otras, la única característica sobresaliente de La metaficción es que oscila entre el mundo de la ficción y el del lector.

La metaficción apunta en la dirección del lugar de una historia en el mundo real y la implicación de un lector real en él. Se puede argumentar que la metaficción cumple una función didáctica. función donde podemos probar momentáneamente las implicaciones de involucrarnos demasiado, o incluso engañados por la ficción – o en el mundo real por información falsa. Propongo que el “conflicto”,

En términos de Gottschall, en las historias metaficcionales es el proceso mismo de ficcionalización en tanto por parte del autor como del lector, es decir, la creación de un mundo narrado donde ambos pueden interactuar sobre el 'pretexto' de una historia. La brecha entre el mundo ficticio y

El mundo real planteado por toda ficción –y hecho aún más explícito en la metaficción– es demasiado una preocupación de los estudios literarios evolutivos.

El tema de la ficcionalidad y su supuesta oposición a la información veraz ha sido abordado como una forma inteligente de discutir la relevancia de la historia en términos evolutivos. Este Este enfoque parte del supuesto funcionalista de que sólo la información verdadera sería de valor en la competencia de supervivencia. Los recursos invertidos en información ficticia, como no información verdadera, jugaría en contra de los individuos involucrados en ella. Además, esta visión significaría que la información verdadera debería ser infinitamente más valorada que la información falsa o falsa.

ficticios porque conduce a una acción adecuada en el entorno. Sin embargo, La información ficticia y otros tipos imaginativos no sólo han mantenido su lugar a través de siglos, pero también siguen ocupando una posición muy destacada en nuestra vida diaria independientemente del medio más actual en cada momento. Tanto Boyd como Tooby y Cosmides coincide en que la gente tiene preferencia por las narrativas ficticias, lo que demuestra equivocada la atracción aparentemente más lógica hacia la información verdadera. De hecho, todavía en nuestra llamada era de la información, las personas suelen sentirse más atraídas por historias ficticias que reales (Origen Boyd 130). Y, de hecho, a pesar de toda la información objetiva encontrada en Internet, sigue siendo en gran medida un canal de entretenimiento. En general, una distinción de nuestra especie es que Tooby y Cosmides sostienen que la gente "sigue intensamente interesada en las comunicaciones que están marcadas explícitamente como falsas" ("Minds", 12). La cuestión que surge de esto es precisamente la proceso mediante el cual distinguimos lo "verdadero" de lo "falso" y todo lo demás, ¿cómo aprendemos a hacerlo y si nos involucramos o no de manera diferente con cada uno.

1.4 Participación ficticia

La implicación del lector con una obra literaria siempre ha sido una preocupación de Teoría literaria, aunque en distintos grados según la época. Por mucho tiempo, El énfasis se puso en gran medida en el autor como fuente de una historia y su fin último. explicación. Esta visión fue dramáticamente cuestionada en "La muerte del hombre" de Roland Barthes. Autor" (1968), y de manera más constante desde la llegada de la Teoría de la Respuesta del Lector y la Giro cognitivo en los estudios literarios. Aún así, en la historia de la literatura, el referente fundacional de La participación del lector es, tal vez, la "suspensión voluntaria de la vida" de Samuel Taylor Coleridge. incredulidad". La propuesta de Coleridge, específicamente destinada a lo sobrenatural y elementos fantásticos de su propia obra, se ha convertido en base para pensar la lectura proceso y la posición de la ficción en el mundo real. Richard Gerrig ha trabajado extensamente sobre la teorización de Coleridge, y ha tomado voluntariamente la suspensión de la incredulidad "para representar algún grupo de procesos especiales que se supone que los lectores deben realizar cuando saben que están experimentando ficción. Si contrastamos la ficción y no ficción, la implicación es que hay un vaivén entre suspensión y

y no suspensión de la incredulidad" (Holland, Brain 64). Curiosamente, sin embargo, es
Es innegable que Coleridge imaginó la imagen de un lector activo. Un completamente pasivo
asumir el acto de leer implicaría un lector maleable y completamente
vulnerable a los caprichos más excéntricos del autor; No requeriría que el lector
suspender voluntariamente su incredulidad. Incluso si la idea de disposición de Coleridge sugiriera una idea mucho más
proceso más consciente de participación ficticia de lo que realmente es, en su base, él
Parece estar imaginando a una lectora activa, alguien que aporta algunos de sus propios antecedentes.
y expectativas en la obra literaria.

Investigación centrada en los mecanismos que separan la información verdadera y ficticia.
ha confirmado sin duda que hay mucha superposición entre los dos y que sus
La división supuestamente ontológica se construye culturalmente. Estudios sobre la memoria, la ceguera a la mentira,
la contrafactualidad y la fabulación han sido fundamentales para llegar a esta conclusión. Memoria
Los estudios sugieren que con el tiempo incluso la información verdadera se vuelve inexacta y se ve interferida.
con otros datos. La investigación sobre la memoria flash, por ejemplo, muestra de forma convincente el efecto
del tiempo sobre la alteración de los recuerdos y sugirió que la memoria no es más que una reconstrucción de lo real.
acontecimientos (Gotschal 162-169). La ceguera a la mentira, estudiada en gran medida por Daniel T. Gilbert, es
propuesto como la aceptación automática de todo lo que percibimos, a lo que llegamos
duda sólo pensándolo bien. Norman Holland cita a Natalie Angier resumiendo esto
campo de investigación:

En más de 100 estudios, los investigadores han hecho a los participantes preguntas como: ¿La
persona en la cinta de video miente o dice la verdad? Los sujetos adivinan correctamente
alrededor del 54 por ciento de las veces, lo cual es apenas mejor que lo que harían lanzando
una moneda. Nuestra ceguera ante la mentira sugiere a algunos investigadores un
deseo humano de ser engañados, una preferencia por la fábula elegantemente adornada sobre
la verdad desnuda. (Cerebro 62)

Volviendo a Coleridge, la ceguera de la mentira provocaría la suspensión voluntaria de la incredulidad.
innecesario incluso frente a una historia de ficción, sin importar cuán fantástica pueda ser
y demuestra de manera convincente que la suspensión de la incredulidad no es algo que pueda
encendido y apagado. Establecer contrafactualidad es una forma a través de la cual imaginamos
algo que no es o no existe y puede desear cambiar, por ejemplo, donde un
Mueble que se encuentra en una habitación. La contrafactualidad es el principio básico de

ensoñaciones y pensamientos utópicos, y se parece a la idea de Pinker de que los productos de la imaginación sirven como herramienta de prueba para posibles escenarios. En cualquier caso, es el mecanismo a través del cual mezclamos lo que es y lo que no es. La contrafactualidad es el mundo de posibilidad. Porque abre el aquí y el ahora a mundos potenciales, la contrafactualidad también ayuda a distinguir la información verdadera de la falsa, es decir, cuál es la información conocida y qué posibles instancias podrían tomarse. Como resultado, la contrafactualidad también ayuda a establecer vínculos entre niveles de realidad.

Finalmente, la confabulación es nuestra capacidad de llenar los espacios en blanco cuando los acontecimientos parecen inexplicables debido a nuestra falta de información crucial tanto en la vida como en la ficción. Esta habilidad también es comúnmente utilizada por todos nosotros para poner excusas, incluso patológicamente en individuos con daño cerebral (Holland, *Brain* 71). Para Gottschall, la confabulación es nuestra mente narrativa propia que proporciona explicaciones e historias complejas retrospectivas de sólo unas pocas señales y "nos permite experimentar nuestras vidas como coherentes, ordenadas y significativas" (102). La otra cara de la fabulación es que "es alérgica a la incertidumbre, aleatoriedad y coincidencia.... Si la mente narradora no puede encontrar patrones significativos en el mundo, intentará imponerlos" (103). Es posible argumentar que la fabulación, al igual que la memoria y la ceguera a las mentiras, aumenta nuestra ansiedad por historias y, de hecho, puede tener un efecto ficcionalizador en historias reales, haciéndolas, usando la palabra de Gottschall, "verdaderas". (103).

Memorias, películas y novelas históricas, biografías, autobiografías y, más recientemente, los blogs y los reality shows entran directamente en la categoría de "verdad". Historias que tienen un 'verdadero' Las explicaciones subyacentes ponen de manifiesto cuán frágil es la frontera entre lo real y lo ficticio. La información lo es, pero también la aprovechan porque es más fácil de creer Sin duda una historia cuando sabemos que es verdad que cuando sabemos que es el producto de la imaginación de alguien. Nuestra participación con ellos como un relato "totalmente verdadero" habla de nuestra tendencia a aceptar información. Que una historia sea cierta o no no afecta el nivel de implicación que podemos experimentar a través de la ficción. "Aunque la ficción parece ser procesada como experiencia sustituta, algunos subsistemas psicológicos reaccionan de manera confiable a ella como si fuera real, mientras que otros seguramente no lo hacen" (Tooby y Cosmides, "Minds", 8). El La creación de historias "verídicas" apunta, en el mejor de los casos, a nuestra memoria inestable y, en el peor, a la

confabulador que todos llevamos dentro. Desde pequeños, a través del juego ficcionalizamos sucesos reales. y crear, crear e incluso experimentar los ficticios como si fueran reales. Cuando Nos enfrentamos a una historia y le damos sentido a través de todos estos mecanismos. Estamos llevando a cabo una persecución muy activa sin darse cuenta.

Desde la publicación de *El acto de leer* (1978) de Wolfgang Iser, y la En torno a las teorías de la respuesta del lector, se ha aceptado ampliamente que el texto como El objeto sólo se realiza cuando el lector se involucra con él. Las lecturas, por tanto, no son estáticas. porque dependen de que un lector real aporte sus antecedentes y horizonte de expectativas en la realización del texto. Para Peter Stockwell, los textos son artefactos, pero Las "lecturas" son "objetos naturales" que cambian y evolucionan a medida que se realizan (2). El La idea de una negociación entre el lector y el texto se plantó en la base fenomenológica. se acerca cuando la mayoría de los procesos cognitivos no conscientes que experimentan el acto de Se desconocía la lectura y la recreación de cuentos. Norman Holland tiene una sólida formación sobre la teoría de la respuesta del lector ha salvado brechas como esta entre enfoques. El texto, por Holanda, es parte del mundo y porque "no podemos conocer el mundo como tal, [y] sólo lo conocemos a través de nuestros propios sentidos con todos sus diversos prejuicios y peculiaridades" No es posible acceder a la historia o al poema "libres de las actividades de [nuestros] cerebros y órganos de los sentidos" (Cerebro 34). Además, Holanda también propone una especie de proceso de mezcla en la lectura: "un poema, un cuento, una obra de teatro o una película ocurre de alguna manera entre nosotros y el mundo que nos rodea" (38).

Muy estrechamente relacionada con esto está la noción de mezcla de Mark Turner: una síntesis de dos diferentes ámbitos de significado o espacios de entrada que se superponen algunas de sus características y resultando en un tercer nuevo reino de significado. Una mezcla es "una actividad dinámica. Se conecta espacios de entrada; Proyecta una estructura parcial desde los espacios de entrada a la mezcla, creando una espacio imaginativo combinado que, por extraño o incluso imposible, no deja de ser conectado a sus entradas y puede iluminar esas entradas" (Literario 83). Más interesante de la noción de mezcla de Turner está el hecho de que la recreación narrativa constituye una mezcla de sí mismo. Siguiendo a Wayne C. Booth, Turner caracteriza dos espacios de entrada, el espacio de un historia narrada y el espacio de la narración, y un tercer espacio fusionado en el que "la El narrador, los lectores y los personajes pueden habitar un mismo mundo" (74). Es en este tercero

espacio que la participación del lector y los fenómenos adyacentes como la "entrada" y se produce el "transporte".

"Entrancement" es un tipo de experiencia que despierta la narrativa y la ficción y es caracterizado por Víctor Nell como el momento en el que "no sólo dejamos de ser conscientes de nosotros mismos y el entorno, empezamos a creer, a sentir como reales, los mundos imaginarios de las literaturas" (Holanda, Cerebro 58). Para Holanda, "perdersé", transportarse, en una obra literaria significa el colapso de una frontera entre nosotros y la obra de arte:

Proyectamos el trabajo hacia afuera de nosotros mismos cuando nuestros cerebros traducen automáticamente las sensaciones dentro de nuestros cuerpos hacia afuera en un texto tridimensional independiente de nuestros cuerpos. También nos proyectamos en esa obra literaria "allá afuera"... Llenamos los vacíos en una historia. Inferimos los pensamientos internos de los personajes o las partes de un entorno que no podemos ver.

Sin embargo, también nos fusionamos en la otra dirección. Nos introyectamos. Tomamos lo que consideramos representaciones del texto, de modo que lo que está "allá afuera" en la obra literaria se siente como si estuviera sucediendo "aquí dentro", en tu mente o en la mía. (Cerebro 42-43)

Del mismo modo, Gerrig propone dos mecanismos mediante los cuales la inmersión lectora sucede: transporte – "un alejamiento del entorno físico inmediato y reubicarse en el mundo ficticio"; y desempeño – "la actividad de participar en el mundo ficticio como un actor en un escenario" (Ryan, "Electronic Age", 129) aprovechando su propia experiencia extratextual y dando sustancia al mundo ficticio. La idea de La performance también es recurrente en la fenomenología, según Iser, "los textos literarios inician 'actuaciones' de significado en lugar de formular el significado por sí mismas" (27). La razón subyacente por la que nos involucramos tan fácilmente en la ficción narrativa ha sido propuesto por Tooby y Cosmides como una superposición entre mundos ficticios y el nuestro:

aunque la ficción a menudo incorpora hechos, lugares, acontecimientos y personas reales, no necesariamente o ni siquiera suelen estar separados de los 'hechos' inexistentes... dentro de una narrativa ficticia, todo (ya sea cierto en la realidad o no) tiene el mismo carácter indiscriminado y en gran medida posición indiscriminada, y todas las proposiciones están libremente entrelazadas sin la menor consideración por su precisión extrínseca. ("Mentes", 13)

Este paralelismo entre el mundo ficticio y el real, sin duda, facilita la estrecha implicación

con narrativas, pero también es una consecuencia de cómo aprendemos a construir historias.

Otra explicación de la facilidad con la que nos involucramos en las historias ha sido

caracterizar la ficción como una extensión adulta del juego de simulación infantil. El juego cognitivo tiene

ha sido un concepto esencial para comprender el valor evolutivo de la narración y es, más

Probablemente, una explicación sólida de por qué la ficción nunca ha dejado de ser una actividad central en todo

culturas. El juego de simulación es un tipo simbólico de juego cognitivo. Lleno de historias – y por lo tanto como

Gotschall diría que el conflicto: el juego de simulación puede integrarse en la discusión sobre los derechos humanos.

anhelo de ficción porque constituye uno de nuestros primeros intentos de crear historias de nuestra

propios, sobre nosotros y sobre los problemas del entorno que nos rodea. El juego de simulación es,

Según Tooby y Cosmides, una "maquinaria cognitiva especializada que nos permite

entrar y participar en mundos imaginados" ("Mentes", 9 el énfasis es mío). En términos generales,

El juego cognitivo es un ensayo para la vida real. Jonathan Gotschall resume el trabajo realizado en

Jugar: "El juego de simulación es para algo. Tiene funciones biológicas....Las más comunes

La visión del juego entre especies es que ayuda a los jóvenes a ensayar para la vida adulta. De esto

perspectiva, los niños que juegan entrenan sus cuerpos y cerebros para los desafíos de

en la edad adulta: están desarrollando inteligencia social y emocional" (41). Historias, como pretender

jugar, son simulaciones y prácticas para la vida real. Haciéndose eco de Mar y Oatley, Gotschall

sostiene: "la ficción permite a nuestros cerebros practicar cómo reaccionar ante los tipos de desafíos que se presentan,

y siempre lo fueron, lo más crucial para nuestro éxito como especie" (67).

El juego de simulación de la infancia es paralelo a nuestro compromiso adulto con la ficción en muchos sentidos;

Tooby y Cosmides los enumeran: "es intrínsecamente gratificante, no instrumental y

ciertamente implica la representación mental de estados de cosas que se sabe que son falsos para el

individuo que realiza la actividad mental. Además, parece implicar el mismo

características de diseño cognitivo que protegen a los niños en juegos de simulación de ficción confusa y

realidad" ("Mentes", 10). El juego de simulación, y la ficción junto con él, están salvaguardados para que,

a diferencia de Don Quijote no terminamos atrapados en un mundo imaginado, o a diferencia de Madame

Bovary no sufrimos los efectos trágicos de las fantasías. Esto puede parecer abiertamente simple,

la capacidad de distinguir la ficción de la realidad, y nos sentimos protegidos por la posibilidad de ir

volver al mundo real tan fácilmente como detener el juego, dejar el libro, girar el

TV apagada, etc. En *The Reader and the Text*, Diana Sorensen Goodrich teorizó "la

contrato de ficción" como la capacidad de decir dónde termina la ficción, dónde nosotros como lectores no podemos verse afectado por él, incluso en el caso de novelas altamente metaficcionales de Don Quijote y Señora Bovary. Aunque la propuesta de Sorensen es realmente cierta, en el mundo conocido, creo He intentado demostrar en mi discusión que, de hecho, estamos profundamente emocionalmente y mentalmente afectado por la ficción. Nuestra implicación con las historias podría salvaguardarse en el mundo real, pero definitivamente no lo es en nuestro mundo mental y emocional.

De hecho, parece que somos muy conscientes de cuán estrechamente llegamos a habitar mundos imaginados, de lo emocionalmente vulnerables que somos en ellos, e incluso podríamos temer posibilidad de correr el riesgo de perderse en ellos. Me interesa este riesgo porque es central en la metaficción. La visión crítica convencional sobre la infiltración del mundo metaficcional en el nuestro ha sido que comenta sobre el oficio de hacer ficción, un comentario elitista, indulgente y egocéntrico sobre la propia autora. talentos para contar historias. Linda Hutcheon, por ejemplo, combina el término narrativa narcisista con metaficción. Por el contrario, sugiero que la metaficción puede verse como el relato de la problemas de involucrarse en la ficción, de distinguir el mundo de la ficción del real: nuestra preocupación por la cercanía y vulnerabilidad que sentimos hacia la ficción. Aparte de un comentario sobre la división ontológica entre realidad y ficción, la metaficción es capaz de ofrecer conocimientos ontológicos frente a la construcción de mundos ficticios y sus lugar en nuestro mundo.

En el juego de simulación, como en las situaciones sociales y la ficción, hacemos la distinción entre distintas capas de la realidad, ya sea desde nuestra propia perspectiva o la de otra persona, y ya sea que provenga de una situación imaginada o real, en el pasado, el presente o el futuro. Este "troceado" de información, el proceso automático y aparentemente directo La distinción entre realidad y ficción, se logra mediante la metarrepresentación. En ciencia cognitiva, la metarrepresentación se entiende como el mecanismo a través del cual "comprender fácilmente el pasado, el presente y el futuro; real, fingido, supuesto o contrafactual; y las perspectivas de los demás e incluso las suyas propias en el pasado" (Boyd, Origin 269). No sólo eso, la metarrepresentación hace posible comprender las representaciones y entiéndalos como representaciones, tal como lo diría Boyd. A través de la metarrepresentación asignamos una serie de etiquetas quién/cuándo/dónde/qué/por qué a cada pieza de información que

localizarlo en un ámbito de información determinado. Tooby y Cosmides se refieren a la metarrepresentación como un sistema de desacoplamiento que mantiene el conocimiento del mundo real separado del de lo ficticio. La metarrepresentación no sería posible sin la teoría de la mente (ToM), o lectura de mentes, como también se la conoce comúnmente. ToM puede caracterizarse como "nuestra tendencia a interpretar la conducta observada en términos de estados mentales subyacentes" (Zunshine, Por qué 7). La importancia de la ToM reside en permitirnos seguir y comprender, o al menos menos intuir, lo que hay en la mente de los demás (creencias y creencias falsas, suposiciones, conocimiento) a partir de sus acciones y comportamiento, y hacer inferencias a partir de ello. Comprometiéndose La historia es básicamente una búsqueda de lectura de la mente, un mapeo de todo lo que sucede en el mundo ficticio. Zunshine establece que sin teoría de la mente la creación y La recepción de una narrativa, ficticia o no, sería muy difícil, si no imposible.

Varios años antes del descubrimiento de las neuronas espejo y del emparejamiento académico de metarrepresentación con la creación de ficción a finales de los años 1990, en su conocido estudio *The Mente literaria* (1996), Mark Turner formuló la proposición de que "la mente humana es esencialmente literaria" (5) y se opuso a la idea de que "la mente cotidiana tiene poco que ver con literatura" (7). La teorización de Turner sobre la "imagen narrativa" no estaba tan lejos de El concepto de metarrepresentación. Como proceso de pensamiento esencial, la imagen narrativa proporciona un "medio para mirar hacia el futuro, predecir, planificar y explicando. Es una capacidad literaria indispensable para la cognición humana en general" (Turner, Literario 4-5). Manteniendo sorprendentes similitudes con la mente literaria de Turner, para Tooby y Cosmides, la metarrepresentación es "esencial para planificar, interpretar la comunicación, Emplear la información que aporta la comunicación, evaluar las afirmaciones de otros, mente. leer, fingir, detectar o perpetrar engaño, usar inferencias para triangular información sobre el pasado o relaciones casuales ocultas y mucho más que hace que el ser humano mente tan distintiva" ("Consider", 60). En "Narrative Thought and Narrative Impact" Richard Gerrig también ha propuesto que "el pensamiento humano está fundamentalmente estructurado alrededor de historias" (437). Establecer que estas son habilidades en las que la mayoría de personas piensan. Depende, Turner revolucionó la idea de narrativa (especialmente literaria) desde un punto de vista artístico. y medios de comunicación no vitales y demostró que es una parte inseparable de nuestras vidas. En otras palabras, la narrativa da forma a gran parte de nuestro pensamiento cotidiano y,

y viceversa, muchos de nuestros acontecimientos cotidianos se entienden narrativamente.

La investigación sobre ToM y metarrepresentación ha confirmado la ubicuidad del pensamiento narrativo en nuestra vida diaria. Brian Boyd añade a este punto el hecho de que lejos de aprender a narrar acontecimientos, la narrativa es, precisamente, nuestro medio para comprender lo que sucede a nuestro alrededor, al mismo tiempo. al mismo tiempo reflejando cómo lo hacemos (Origen 131). Las implicaciones de desarrollar una capacidad metarrepresentacional no termina allí, de hecho, "en algún nivel, algún de nuestros sistemas cognitivos no distinguen entre situaciones reales y deliberadas. ficciones" (Zunshine, Why 69). Lo que esto significa es que no sólo estamos constantemente construyendo historias para entender nuestro mundo, pero también acercando todo tipo de información a ficción, facilitando así la veracidad de la ficción y la ficcionalización de los hechos verdaderos. Este es la dinámica misma mediante la cual opera la metaficción.

A partir de esto, queda claro que la información que entra en nuestra mente no es definitivamente diferenciar entre "simplemente" verdadero y falso. De hecho, piezas de información constituyen los nuevos mundos de "lo que podría ser verdad, lo que está allí, lo que una vez fue verdad, lo-que-otros-creen-es-verdad, lo-verdadero-sólo-si-hiciera-eso, lo-no-verdadero-aquí, lo-qué-ellos-quieren-que-crea-es-verdad, el-algún-día-será-verdad, el-ciertamente-no-es-verdad, el lo-que-me-dijo, lo-que-parece-verdadero-sobre-la-base-de-estas-afirmaciones y así sucesivamente" (Tooby y Cosmides, "Mentes", 20). Todos estos marcadores distinguen la información entrante de la tanto el mundo real como el ficticio, y por más complejos que parezcan, se rastrean muy fácilmente.

Curiosamente, como explica Zunshine, también es a través de la metarrepresentación que etiquetamos (bastante definitivamente) la fuente de cualquier información dada como X, Y o Z - como verdadera, falso o ficticio, como proveniente de una fuente u otra, etc. Mucha categorización, de esta manera se logra la comunicación mediada por una variedad de convenciones culturales (Why 72). En otra En otras palabras, la metarrepresentación puede fomentar una superposición de niveles de realidad pero también impone categorías para distinguirlos. Convenciones de lo que constituye una historia y lo que hace que un tipo diferente de narrativa parezca muy fijo. Ciertos géneros, como Creemos que la historia y la biografía se rigen por convenciones más "veraces", mientras que en otros, nuestras expectativas tienden a ser más flexibles con respecto a la cantidad de verdadero-falso

elementos. Las funciones de ToM, y especialmente los problemas de lidiar con lecturas erróneas, y los malentendidos sobre la mala lectura de la mente están en el centro de la ficción misma. De hecho, el La brecha entre apariencia, engaño y realidad es un tema frecuente en gran parte del arte y literatura (Boyd, Origin 149), tanto es así que, sostengo, las formas de metaficción siempre han Acompañó la ficción como forma de tematizar y revelar los problemas mismos de la representación, y la frágil división entre realidad y ficción.

A través de la metarrepresentación podemos negociar entre mundos, yuxtaponerlos y crear otros nuevos. La metarrepresentación es, en muchos sentidos, la herramienta básica de creación del mundo y La creación de mundos está en la base de la creación y recreación de la ficción. En su construcción de mundos ficticios, los lectores "asumen la similitud de los mundos ficticios con los suyos propios". realidad experiencial" (Ryan, "Possible Worlds", 447). Ryan ha elaborado esto como el principio de salida mínima, que conduce, precisamente, a establecer un sentido de cercanía entre la historia y nosotros. Aunque la "salida mínima" parece un poco determinante, El principio de Ryan es correcto al reconocer una cierta imposición, incluso en forma de organización y recorte, por parte del lector, del mundo ficticio. Esta estrategia es un medio a través del cual hacemos nuestras las historias y contamos para nosotros mismos. A través de esto En principio, cada mundo ficticio es el nuestro. Hacer el mundo en ese sentido es una actualización, incluso una actualización de la ficción de nuestro aquí y ahora y, por tanto, un esfuerzo interactivo.

Hasta ahora he tratado de establecer que leer, escuchar o mirar un cuento ofrece una punto de encuentro entre dos mundos de significado donde hay un intercambio entre lector e historia, y en el que tiene lugar una experiencia viva. El mundo hecho de eso blend se convierte así en un espacio de interacción narrativa donde convivimos con lo narrado mundo. Esto es cierto para toda ficción, pero aún más para la metaficción, puesto que ya está propone en el texto –incluso como tema– que existe una superposición entre lo narrado El mundo y el mundo del lector. Aunque de ninguna manera intento proponer que Los mundos ficticios son mundos reales, deseo argumentar que la narrativa y la ficción narrativa son parte del mundo real –como artefactos– y, en consecuencia, se experimentan como tales. Mientras La ficcionalización de la vida real demuestra ser un proceso mucho más común y, de hecho, uno que conocemos. están bastante acostumbrados a: recuerdos alterados, soñar despiertos; la actualización de la ficción plantea mucho de problemas conceptuales, y parece oponerse a nuestro propio sentido de racionalidad. Sin embargo,

El nivel de implicación que experimentamos al participar en la ficción constituye ya un forma de actualización, aunque no literal, una forma en la que la ficción se convierte en parte de nuestra vidas. Durante el resto de este capítulo ofrezco una caracterización de la metaficción y postulo las formas en que tematiza y hace uso de nuestras capacidades metarrepresentacionales involucrar a los lectores de una manera más literal que otros tipos de ficción.

1.5 Metaficción

La definición de metaficción ha sido objeto de un largo debate desde el primer uso del término.

Mark Currie comenta en la apertura de su libro *Metafiction* que “el primer uso del término... se atribuye a William Gass a finales de los años 1960, quien quería describir ficciones que de alguna manera trataban sobre la ficción misma” (1). La elaboración del término crítico.

llegó sólo después de que muchos textos –en su mayoría novelas– habían mostrado un sentido de auto-autonomía ficticia.

conciencia. Por ejemplo, para Currie, la metaficción se refiere claramente a “novelas que reflexionar sobre sí mismos” (1). Patricia Waugh lo define como “un escrito de ficción que consciente y sistemáticamente llama la atención sobre su condición de artefacto para plantear preguntas sobre la relación entre ficción y realidad” (40). Linda Hutcheon quien

La describe como “ficción sobre ficción, es decir, ficción que incluye en sí misma una comentario sobre su propia identidad narrativa y/o lingüística” (1), ha ofrecido un tercer definición. Finalmente, Norman Holland ha buscado ser más específico en su definición:

“La metaficción cuenta una historia en la que el medio físico de la historia se convierte en parte del historia” (74 énfasis en el original). El único hilo que une estas definiciones es la complicación en

la ficción de varios niveles de la realidad.³ Esta preocupación inicial se aborda desde

dos enfoques principales: temático: la historia trata de la escritura y la lectura – la

(re)creación de la historia –como base de la ficción misma, o con las dificultades de

navegar por los diferentes niveles de la realidad; y material: la historia trata sobre la venida

literalmente la compleja realización de la ficción con la que nos enfrentamos.

³ La metaficción también tiene una variedad de términos hermanos para dar cuenta de encarnaciones específicas de la misma. Aparte del término metaficción, *mise-en-abyme*, narrativa de caja china, novela autorreflexiva, *facció*n, metanarración, entre otros, se han utilizado para referirse a historias que tratan de alguna manera con la creación y recreación de ficción dentro de la ficción misma.

Tan pronto como se estableció por primera vez la noción de metaficción, una pequeña mirada hacia atrás hizo que los estudiosos se dan cuenta de que, aunque hubo una clara proliferación de estos textos durante el segunda parte del siglo XX, se podían encontrar ejemplos de metaficción mucho más temprano. Dependiendo de qué tradición literaria sigamos, los orígenes pueden cambiar un poco, pero es generalmente aceptado, y muy significativo, que la primera novela moderna Don Quijote de la Mancha es también la primera metaficción. Sin embargo, diferentes grados de La autoconciencia ficticia, que también puede considerarse metaficcional, se remonta a, por ejemplo, la invocación de las musas por parte de Homero al comienzo de la Iliada, o a la narraciones enmarcadas de Las mil y una noches, los Cuentos de Canterbury de Geoffrey Chaucer y El Decamerón de Boccaccio .

El encuentro entre las ciencias cognitivas y los estudios literarios todavía estaba por tener lugar en el momento de la publicación de estas definiciones de metaficción, excepto la de Holland. Y aún así, cada uno de ellos intuye aspectos esenciales de la metaficción que parecen relacionados con mi enfoque evolutivo. La metaficción, propone Currie, "es menos una propiedad de lo primario texto que una función de la lectura" (5), una idea que podemos vincular a la teoría de la mente y creación de mundos. Asimismo, Waugh postula que la metaficción es una exploración de una teoría de la ficción a través de la práctica de la escritura de ficción. Aunque su enfoque está en la creación de metaficción, su propuesta presagia el despertar del lector a la dimensión cognitiva aparato, el mecanismo de creación de ficción, puesto en juego al recrear una historia. Hutcheon señala acertadamente que "lo que siempre ha sido una perogrullada de la ficción, aunque rara vez hecho consciente, pasa a primer plano [en la metaficción]: la creación de mundos ficticios y el funcionamiento constructivo y creativo del lenguaje mismo ahora se comparten conscientemente por autor y lector" (30). La metaficción, en este sentido, trata precisamente de cómo negociar diferentes niveles de realidad y cómo nos involucramos profundamente con la narrativa mundos, sin dejar de ser capaz de distinguirlos. En otras palabras, se trata de la procesos de creación y recreación de ficción no sólo como un oficio artístico, sino como un ser humano. antojo; es una instanciación de lo que sucede cognitivamente cuando construimos una historia. La metaficción pone en escena los procesos mismos de metarrepresentación como creación del mundo.

Durante esta primera ola de estudios de metaficción en los años 70 y 80, el enfoque fue muy mucho sobre prosa y, más específicamente, escritura novelística. Patricia Waugh se opuso a esto,

liberar la idea de metaficción de lo novelístico, e incluso de lo puramente textual. Para ella, La metaficción es una tendencia que podría estar presente en cualquier medio narrativo. esa consideración permite caracterizar la metaficción a partir de los aspectos que se repiten en muchos ejemplos de ello; y que, de hecho, pueden aparecer en otros tipos de narrativa ficticia. discursos, incluidos los no textuales, como las artes visuales. Profundizando en esto, sostengo que Una teorización actual sobre la metaficción debe incluir perspectivas que surjan de tanto estudios de medios como crítica biocultural. Si el medio físico es parte de la historia en metaficción, en nuestros días, la materialidad a través de la cual accedemos a una ficción es complicada por la convergencia de medios. Además, propongo que la metaficción hace que nuestra capacidad cognitiva sea El procesamiento de la ficción también forma parte de la historia. Incluso si el procesamiento cognitivo de La metaficción es un proceso mental, la creación de ficción avanza hacia la literalización porque de los nuevos medios: sitios para compartir vídeos, blogs y plataformas participativas, hacerlo explícito para a su audiencia que están construyendo ficciones, dándoles forma, incluso viviéndolas no sólo cognitivamente sino materialmente. Alejándose de metaficciones muy concretas fenómenos, deseo señalar tres características clave que pueden adoptar diversas formas, pero seguramente aparecerán en la narrativa metaficticia actual: la autoconciencia ficticia y autorreferencia, la tematización de los procesos de escritura y lectura, y la manifestación de la propia conciencia del lector sobre su papel en la creación de la ficción.

Lo que propongo es una redefinición de la metaficción como una tendencia del relato que, junto con toda narrativa, se ha ido adaptando a través de la historia y a través de diferentes medios analógicos y digitales. medios de comunicación. Si la metaficción es un tipo de historia recurrente, probablemente sea porque prueba la idea misma. de crear y recrear ficción en nuestras mentes. Como simulación, la metaficción enseña ficción y ejercita nuestras habilidades mentales tanto para crear otros mundos como para distinguir ellos desde el aquí y el ahora. A medida que exploro en profundidad en el siguiente capítulo, algunos Las características de los medios digitales parecen haber reforzado la tendencia metaficcional debido a la multiplicidad de opciones de medios disponibles y los altos niveles de participación y interactividad que invitan. Sostengo que la metaficción tiene la capacidad de ser aún más inmersiva que otros tipos de narrativa porque juega con la cuestión misma de estar inmerso en el mundo ficticio y los procesos mentales que lo permiten. La particularidad de lo interactivo. ficción en los medios digitales es que, por su proceso de mediación, la práctica de recrear

una historia se hace explícita como participación y, como resultado, muestra rasgos metaficcionales ya que el lector se acerca por primera vez a la narración. La implicación de esto es muy significativa para la evolución que la literatura y otras formas narrativas están teniendo en la actualidad como producido para, por y en la interacción social de los medios participativos. Lo más importante es que dicha interacción narrativa ocurre en línea y luego se derrama fuera de la pantalla constituye una actualización de la metaficción. También es una narrativa social ya que el lector La implicación no sólo se da con el mundo narrado, sino con los demás lectores que ayudan a construirlo. Caracterizo la construcción colectiva de un mundo compartido de interacción en los medios digitales como un compromiso narrativo metaficticio.

Para concluir este capítulo, quiero argumentar que la historia y la ficción no dependen de los medios. y, al ser constantes humanas, se manifestarán sin importar las nuevas plataformas, digitales o analógico, lo encontramos disponible. La omnipresencia de los dispositivos mediáticos y el contenido narrativo en Nuestra vida en red hoy en día, adelante, está amplificando la forma en que abordamos las historias, y Incluso podría estar aumentando la posibilidad de un compromiso metaficcional con las narrativas. Las nuevas plataformas disponibles en la Web 2.0 son nuevas realizaciones y soluciones a la necesidad compartir historias y sólo podría conducir a la explosión de narraciones que estamos presenciando. Dado que la narrativa constituye un componente tan fundamental de la forma en que damos sentido a de nuestro mundo a diario, nuestras interacciones con la narrativa en las plataformas de medios digitales están obligados a operar bajo el mismo principio organizativo narrativo. En el siguiente En estas páginas vuelvo a muchas de las premisas esbozadas hasta ahora. Evolutivo y cognitivo Los conceptos siguen siendo las teorías subyacentes. Desarrollo mi argumento proponiendo que en nuestra En la ecología actual de los medios existe una conciencia abierta del uso de los medios y de la procesos de mediación que pueden considerarse metaficcionales. El resultado final de esto es una literalización del compromiso del lector con la ficción. Las historias se están actualizando físicamente también, convirtiéndose cada vez más en parte de nuestras vidas "reales". Al establecer una realidad social El compromiso con sus historias de audiencia está remodelando la forma en que estamos inmersos en ellas. y cómo se mantienen con vida. Los medios digitales, lejos de ser el fin de la ficción, incluso la narrativa literaria, está dando paso a nuevas manifestaciones de la historia que continúan nuestra fascinación por ello.

Capítulo 2

2 Sobre narrativa, lectura y medios digitales

La cultura digital sigue siendo en gran medida cultura impresa. Deseo comenzar el Capítulo 2 con esto. provocación como una forma de señalar el estrecho entrelazamiento entre ellos en nuestra actual ecología de los medios. En los últimos diez años hemos visto la coexistencia de lo digital y lo impreso. Los medios de comunicación se vuelven cada vez más intrincados. No se ha borrado la letra impresa. u otros medios analógicos y, aunque muy populares, los digitales no son, de ninguna manera, los solo medios. Como indican muchos estudios sobre comunicación mediada por computadora, gran parte de la comunicación digital Los medios funcionan a través del intercambio de texto y, por tanto, se basan en la escritura y la lectura. Este Esta combinación ha dado lugar a nuevos conjuntos de prácticas, tanto sociales como literarias. Curiosamente, si bien algunas de estas prácticas parecen estar en conflicto con las de la prensa cultura, otras guardan un sorprendente parecido con ellas. Un área donde la influencia de lo digital Los medios de comunicación son claramente visibles es la narrativa. Un resultado inmediato de esto es que muchos Las preocupaciones que los estudiosos literarios han estudiado durante siglos en el medio del libro han recuperado moneda en los medios digitales y están siendo examinados nuevamente bajo una nueva luz.

En este capítulo, establezco los antecedentes teóricos que surgen de los estudios de medios que informar mi caracterización de la interhistoria: una narrativa que existe simultáneamente en múltiples medios de comunicación y requiere mucha participación de los lectores. Mi noción de interhistoria se basa en dos fenómenos mediáticos bien conocidos: la intermedialidad y la convergencia mediática, que, mantienen, se implican recíprocamente. Tomo el imperativo de contar historias de ficción. examinado antes como el hilo que une la narrativa de la tradición oral a la hipermedia, y como explicación del hecho de que cada nuevo medio se adopta para la narrativa. como bryan Alexander dice: "Tan pronto como inventamos un medio, intentamos contar historias con eso" (5). Esta visión podría parecer una generalización del hecho de que la historia siempre existirá y que la ficción siempre tendrá su lugar en la existencia humana independientemente del medio que reciba. Por lo tanto, deseo combinarlo con la teorización de que la historia y la ficción son elementos orgánicos. y adaptables a su entorno actual, lo que les provoca cambios en minutos pero

formas relevantes. Como sugiere Marie-Laure Ryan, los textos en los medios digitales podrían no cambiar las condiciones básicas de la narrativa, pero "pueden producir alternativas creativas a una experiencia narrativa" ("New Media", 354). A medida que las historias se vuelven cada vez más inmersivo para su audiencia en el contexto de la convergencia de medios, es precisamente su representaciones narrativas particulares y experiencias que me propuse explorar.

El capítulo está dividido en cuatro secciones. En primer lugar, dedico algunas páginas al debate sobre La lectura y la literatura en el siglo XXI impactadas por los medios digitales. Muchos Los estudiosos de la literatura han tomado la presencia de los medios digitales en el ámbito de los estudios literarios. como una amenaza a la permanencia del legado cultural y la validez de su base en gran medida basada en libros. prácticas académicas. Deseo refutar que los medios digitales sean una amenaza tal poniendo en perspectiva de que la lectura, desde un enfoque neuronal cognitivo, es una forma flexible, aprendida y habilidad adaptable. Siguiendo a Stanislas Dehaene y Maryanne Wolf, propongo, por un lado, por un lado, que la lectura literaria textual es sólo un tipo de lectura y, por el otro, que El cableado neuronal responsable de la lectura es demasiado complejo para que podamos entender cómo funciona. siendo transformados por los medios digitales en este momento de transición. Como resultado, somos no estoy preparado para decir cuáles podrían ser las consecuencias de la lectura digital para la literatura o estudios literarios, o para cualquier otro tipo de lectura. Lo que podemos ver es una proliferación de prácticas de escritura y lectura en medios digitales, especialmente en el contexto de la Web 2.0, y podemos ver ejemplos particulares de lo que se está creando actualmente en ellos. Además, tomo la caracterización de Dehaene de la lectura como una tarea multisensorial para avanzar en la cuestión de la intermedialidad. El objetivo de esto es establecer un vínculo entre lectura y cómo las instancias actuales de narrativa intermediaria son atractivas para el Dimensión intermediaria preexistente en la lectura.

La segunda sección aborda la intermedialidad, la convergencia de medios y otros casos en qué medios se entrelazan y complementan. La conceptualización del medio en Este estudio surge de una combinación de lo que se considera medio en los estudios de Intermedialidad y convergencia de medios. Una parte importante de esta sección está dedicada a destacando las formas en que la intermedialidad y la convergencia de los medios conducen autorreferencialidad y autorreflexividad en la narrativa y otras obras de arte. cierro esta sección Proponiendo un concepto de medio de tres capas que me permite caracterizar la interhistoria, pero

que debería prestarse a dar cuenta de la narrativa y otros artefactos creados sobre la base de múltiples medios, digitales y analógicos. Muy ligado al anterior, el tercer apartado aborda los procesos de remediación e hipermediación como ejemplos de intermedialidad y convergencia de medios que señalan un fuerte sentido de autorreferencialidad y intertextualidad. Tomo estas ideas como el medio a través del cual los intermediarios, convergentes La narrativa tiende a la metaficción.

Finalmente, para contextualizar el concepto de interhistoria y mi caso de estudio, toco sobre algunas ideas sobre literatura electrónica y narrativa digital. Posteriormente, yo Proponemos que la inmersión y la participación del lector son de hecho funciones de cualquier tipo de narrativa, pero aspectos particulares de la convergencia de los medios están resaltando y modificando la forma que toman en los medios digitales. Concluyo el capítulo con el argumento de que los tipos de las interacciones que surgen de la convergencia y la intermedialidad de los medios están generando nuevas Formas narrativas como el intercueto. La propia constitución mediática de este tipo de narrativas es fomentando un giro metaficcional que se derrama fuera de las páginas y las pantallas y se convierte en el forma en que los lectores se involucran colectivamente con las historias.

2.1 Lectura, Medios Digitales, Lectura en el Cerebro

Como ya he avanzado, la cultura digital no puede separarse de la cultura impresa. El Las correspondencias entre ellos son muchas y se han vuelto tan complejas para que podamos pensar más en uno sin el otro. Los cambios mediáticos que hemos presenciado en el Las últimas décadas han tenido efectos tan profundos como los observados por Walter Ong en lo que respecta a Oralidad y alfabetización: "una persona alfabetizada no puede recuperar plenamente el sentido de lo que es el mundo". gente puramente oral" (12). Aunque el cambio digital es todavía joven, ha avanzado a tal velocidad tanta velocidad que se ha vuelto cada vez más difícil pensar en la imprenta y la textualidad sin un componente digital, sin mencionar que es prácticamente imposible pensar en medios digitales sin sus componentes textuales. La cultura impresa y digital son parte de una red grande y a veces conflictiva de factores económicos, sociales, legales, estéticos y factores tecnológicos. Abordar más de uno de ellos ya sería un desafío monumental. tarea. Por lo tanto, el alcance de este trabajo se reduce a los cambios en la narrativa.

producción de la cultura impresa a la digital como lo ilustra la teoría literaria. Este estudio se centra especialmente en las implicaciones de los medios digitales (como se ve en los sectores intermediario y convergente). narrativas) para el estudio de nociones convencionales pertenecientes principalmente a una teoría de Metaficción y participación del lector.

Las opiniones sobre la transición, la superposición o el colapso entre la cultura impresa y la digital han no ha sido necesariamente positiva o productiva. Los debates sobre el tema han sido caracterizado por la sospecha, el miedo y el rechazo, por un lado; y por el otro, por ideas de progreso, avance y libertad. Preocupaciones abiertas sobre el final del libro y el El declive del mundo editorial y literario a principios del siglo XXI no ha sido poco común. Esto ha ido acompañado de temores de la desaparición de la literatura como expresado específicamente por el declive de la lectura de libros literarios. Si el 'fin del libro' es ya es un debate acalorado, parece volverse mucho más emotivo cuando el miedo a perder Se añaden tradiciones literarias. Existen, al menos, tres enfoques desde los que se desprende cierta Se ha expresado un nivel de rechazo hacia los medios digitales y la literatura: la literatura como testamento de la tradición humana (Birkerts, Manguel), la lectura literaria como institución práctica académica (Bauerlein, Manguel) y la superficialidad de la lectura literaria en (Lectura en riesgo y Leer o no leer de Bauerlein, Miall y NEA).

Aparte de discutir este tema en términos de sustitución y preservación, creo que la La discusión debe orientarse hacia las formas en que las interacciones actuales de los medios y la La participación social que fomentan tiene el potencial de generar nuevas formas fascinantes de producción narrativa y nuevos enfoques académicos propios de ellas. Una breve reseña de la Sin embargo, el debate ayudará a ubicar este estudio dentro de un campo más amplio.

Steven Birkerts es uno de los eruditos más conocidos y alarmantemente pesimistas. tratando el tema. Recopilando evidencia de sus años de docencia en la enseñanza superior. educación en Estados Unidos, en las Elegías de Gutenberg plantea una serie de preocupaciones sobre la lectura y la literatura en los tiempos de los medios digitales, como la disminución de capacidad de atención, el empobrecimiento del lenguaje y la pérdida de la tradición, entre otros (27). Además, para Birkerts, estas pérdidas implican una erosión de nuestra capacidad de añadir significado. a nuestra experiencia a través del lenguaje – la literatura, al ser un depósito importante de eso, ha sido el más afectado (31). La "literatura", dice Birkerts, "tiene significado no como contenido que

puede abstraerse y resumirse, sino como experiencia. Es un ámbito participativo" (31-32).

Birkerts parece poner todo el valor de la literatura en el lenguaje escrito y en el libro.

medio que lo contiene y las prácticas asociadas con él, no en el ámbito más amplio

significado de la narrativa –como algo destinado a evaporarse tan pronto como se aleja de ella;

mientras niega a los medios digitales la posibilidad de otorgar experiencias similares.

Alberto Manguel, quien magistralmente nos convence de que no hay nada más bello ni

importante en la historia de la humanidad que la lectura (Una historia de la lectura) es sutilmente

abogando también por la defensa del mundo impreso. Aparte de su preferencia nostálgica

del libro impreso sobre medios textuales digitales, en su discurso de apertura en el Simposio 2011

Internacional del Libro Electrónico, Manguel expresó su preocupación por cómo las nuevas

Las tecnologías de lectura favorecen "virtudes opuestas a las requeridas por la lectura profunda" (mi

traducción). El hecho de que la materialidad de los lectores electrónicos no permita una lectura profunda y

el "habitar" de un texto se convierte en su argumento contra la lectura en él. Para Manuel,

La lectura digital tampoco fomenta la comprensión, el pensamiento o la memoria.

En la misma línea, en su artículo "La alfabetización en línea es un tipo menor", Mark Bauerlein

construye su argumento contra la lectura en pantalla basándose en las conclusiones de Jakob Nielsen.

Utilizando dispositivos de seguimiento ocular, Nielsen ha descubierto que el patrón seguido por las personas

La lectura en pantalla "parece una letra F mayúscula. En la parte superior, los usuarios leen de principio a fin,

pero a medida que avanzan, su descenso se acelera y la vista horizontal se contrae, con un

desaceleración alrededor de la mitad de la página. Cerca del fondo, los ojos se mueven casi verticalmente,

la esquina inferior derecha de la página se ignora en gran medida" (Bauerlein B10). A pesar de que

tienen bases conceptuales diferentes, las conclusiones de Bauerlein no son realmente diferentes de

Birkerts o Manguel: "Lo que estamos viendo es un extraño aplanamiento del acto de

lectura.... Debemos reconocer que el escaneo de pantalla no es más que un tipo de lectura, un

uno, y que conspira contra ciertos hábitos intelectuales necesarios para las artes liberales.

aprendizaje" (B11, énfasis mío). Los enfoques de Manguel, Bauerlein y Birkerts parecen

mantener la formación literaria en la educación superior es lo más querido. Esto sugiere que la fuente de su

El rechazo a la lectura en medios digitales está más relacionado con el declive de los hábitos institucionales.

y prácticas, más que a una visión y comprensión integral de los medios digitales y de

cómo podrían en realidad estar proponiendo otras prácticas de lectura.

Veo dos debilidades principales en estos enfoques. El primero es un paralelo condensado de la literatura con la lectura/escritura. Históricamente, la noción convencional de literatura es fuerte apego a la escritura y la lectura impresa. Sin embargo, lo que hemos visto, tanto mucho antes y ahora, es que la narrativa no depende del medio, y en ese sentido el tipo de historias que identificamos como literatura es una entre otras que se extiende mucho más allá del ámbito de la cultura impresa. Asimismo, la escritura y la lectura son parte de un conjunto mucho más amplio de prácticas académicas y creativas, no sólo literarias. Los rápidos cambios que se producen en la escritura y la lectura en la era digital seguramente están teniendo un impacto en el desarrollo de la narrativa pero eso no significa su fin. Aunque podemos estar de acuerdo con Birkerts y Manguel en el valor inestimable de la literatura y las experiencias que evoca, el problema con su argumento es la confrontación innecesaria entre los viejos y los nuevos medios cuando la evidencia muestra que diferentes tecnologías han coexistido a lo largo del tiempo; por nombrar pero un ejemplo que ha sido ampliamente estudiado, la literatura oral y escrita. La continuidad y la coexistencia de los medios es un hecho fundamental y evidente en la ecología mediática actual.

La segunda debilidad de sus argumentos es la miopía. Birkerts, Manguel y Bauerlein da la impresión de estar alentando que la literatura se fosilice en su formas y en el medio del libro impreso. También pasan por alto tanto la historia del desarrollo del libro como objeto y de todos los aspectos económicos, culturales, geográficos, políticos y factores sociales que contribuyen a su evolución, un proceso que Katherine Hayles denomina "conjunto técnico" (Cómo pensamos 90). Esta expectativa es insostenible si queremos consideramos que la narración, y el arte en términos más generales, han cambiado y adaptado de acuerdo con su contexto actual y las tecnologías desarrolladas por las personas en un momento dado momento, incluida la impresión en el siglo XV. Esta adaptación siempre ha sido parte de creaciones artísticas como se vieron antes con Boyd y continúan en los medios más nuevos y actuales. Birkerts, Manguel y Bauerlein parecen ver la literatura –la literatura impresa clásica y la literatura liberal– currículo de artes – como el único medio válido para preservar la experiencia estética narrativa a través del lenguaje escrito. Lo más sorprendente es que parecen ignorar el potencial de nuevas tecnologías y medios no sólo para remediar eso, sino también para proporcionar nuevas etapas en qué experiencia y participación literaria es posible.

Además, estas preocupaciones se expresaron incluso antes de que los medios digitales hubieran tenido la oportunidad de comenzar a funcionar.

mostrando su potencialidad para la creación de narrativa y una nueva forma de distribución que influiría no sólo en los hábitos y procesos de lectura, sino también en la participación y experiencia en conjunto. Las Elegías de Gutenberg de Birkerts, por ejemplo, se publicaron por primera vez en 1995 y Una historia de la lectura de Manguel en 1996, unos años antes de la popularización de Internet despegó. Aparte de eso, el recuerdo de cambios de medios análogos también es falta en estas críticas a los medios digitales. En "Trabajando en red en el campo", Kathleen Fitzpatrick resume muy sucintamente la historia de los nuevos medios no digitales desacreditación dentro de la tradición de las humanidades:

Abundan las ansiedades sobre los efectos de los medios digitales: con demasiada frecuencia se da por sentado que las tecnologías que facilitan una comunicación tan sencilla están provocando que nuestras habilidades comunicativas reales se deterioren. Hay pocas novedades en esto; Cualquier teórico de los medios que se enfrente a una narrativa sobre los efectos nocivos de los nuevos modos de comunicación señalará felizmente a Platón sobre el "olvido" que la tecnología de la escritura produciría en las almas de quienes la aprenden, o incluso el sentido de la imprenta como algo que tenía Alexander Pope. un "flagelo" para las almas eruditas. Siempre ha sido así: constantemente se imagina que las nuevas tecnologías no son simplemente enemigas de los sistemas establecidos sino, de hecho, una amenaza directa a la esencia de lo que es ser humano. (párrafo 4)

Además, durante el siglo XVIII la "bibliomanía", caracterizada por demasiada la lectura, era considerada una enfermedad. Karin Littau lo cuenta: "en la prensa periódica, pero También en tratados filosóficos y obras de ficción, los escritores advirtieron sobre el exceso de imprenta. Mucha escritura, demasiada lectura. La bibliomanía había infectado a las sociedades occidentales y convertirse, como lo define un diccionario francés en 1740: 'une des maladies de ce siècle'" (Lectura 4). Un relato infinitamente más detallado de esta enfermedad es el tema de Holbrook. Los dos volúmenes de Jackson La anatomía de la bibliomanía (1931). El ejemplo concreto de La bibliomanía es ideal para observar la forma en que se desarrollan las nociones culturales sobre los libros y la lectura. han cambiado tan radicalmente (incluso en un par de siglos) que han terminado exactamente el extremo opuesto.

La sensación de amenaza, el miedo al cambio y la actitud defensiva se han encontrado en el otro extremo. con visiones explosivas de un futuro totalmente digital a la vuelta de la esquina. Famoso, en 2007 Bill Gates, tras enumerar una serie de ventajas de leer online, aseguró que leer migraría completamente a recursos en línea:

[Hoy en día, para las personas que leen periódicos y revistas, incluso el usuario de PC más ávido probablemente todavía lee bastante en forma impresa. A medida que el dispositivo disminuya en tamaño y simplicidad, eso cambiará, por lo que en algún momento de los próximos cinco años llegaremos a ese punto de transición y las cosas serán aún más dramáticas de lo que son hoy. (Todd Bishop, párrafo 2)

En el plazo exacto previsto por Gates, esto aún no ha sucedido y no está claro que esto sucederá en el futuro inmediato. Sin embargo, lo que estamos viendo es una situación cada vez más intrincada convergencia de medios.

Se ha presentado un caso algo diferente del desarrollo de la lectura en los medios digitales.

a partir de estudios empíricos. En "Comportamiento de lectura en el entorno digital" Liu Zimming ofrece un estudio sobre los hábitos de lectura en medios electrónicos que apunta hacia el surgimiento de una "comportamiento de lectura basado en pantalla.... caracterizado por el largo tiempo dedicado a navegación y escaneo, detección de palabras clave, lectura única, lectura no lineal y leer de forma más selectiva" (701-708). De manera similar, en "Lectura de hipertexto", David Miall y Teresa Dobson ha estudiado específicamente la lectura de hipertextos literarios buscando la El mismo tipo de experiencia inmersiva que se encuentra en la lectura literaria impresa. Aunque su La conclusión es que la lectura de hipertexto no produce el mismo tipo de experiencia literaria. (párrafo 28), no me apresuraría a interpretarlo en el sentido de que el hipertexto es necesariamente incapaz de evocar otras experiencias literarias a través de diferentes habilidades lectoras.

La necesidad misma de este debate es sin duda la señal de que, desde hace algunos años, la conjunto técnico que comprende el libro, la lectura y la literatura ha experimentado un remodelación que nos llevará a posibilidades literarias y narrativas aún desconocidas.

Sin duda, los medios digitales y la escritura/lectura electrónica están provocando cambios en la forma en que crear, distribuir y consumir literatura en particular, y narrativa en general. A pesar de el hecho de que muchos de los queridos viejos hábitos y habilidades desarrollados por la imprenta, el silencio y la La lectura individual puede verse afectada, los medios digitales pueden en realidad estar proponiendo adaptaciones a ellos; llegando incluso a constituir un conjunto de novedosos. Los cambios mediáticos observados en El siglo XXI no tiene por qué significar el fin de la "lectura profunda" como teme Manguel, o la alienación total del pasado como cree Birkerts, o la imposibilidad de una existencia literaria. inmersión como sostiene Miall.

Como sostiene Paul Duguid, la discusión ha estado dirigida por dos tropos extremos: "el primero es la noción de sustitución : la idea de que cada nuevo tipo tecnológico vence y subsume a sus predecesores... El segundo es el reclamo de liberación, el argumento o suposición de que la búsqueda de nuevas tecnologías de la información es al mismo tiempo un camino justo búsqueda de la libertad" (495). El planteamiento que hace Duguid del problema entre estos elementos irreconciliables. La dicotomía se hace eco del debate de Katherine Hayles sobre el miedo versus el placer en el poshumanismo. presentado en el capítulo anterior. No es sorprendente que ambos críticos se den cuenta de que ninguno El final del espectro pondrá fin a la discusión. La clave para ellos no está tanto en desconfiar de los nuevos desarrollos que puedan surgir con los nuevos medios y tecnologías, pero al verlos como encarnaciones particulares y, muy probablemente, temporales de un mundo más amplio. necesidad. Una visión más amplia como ésta ayuda a posicionar cualquier desarrollo tecnológico en su contexto particular, dar cuenta de su historia y proyectar su futuro. También ayuda a repensar cómo están tomando forma nuevas habilidades de lectura y nuevas formas de participación narrativa porque de diversas producciones creativas en medios digitales.

Es innegable que la lectura está sufriendo una serie de cambios a propósito de los medios digitales; su Las implicaciones a largo plazo, tanto cognitivas como culturales, aún están por verse. Qué Lo que se puede ver ahora a partir de estos enfoques es que la lectura impresa sigue siendo el estándar contra donde se miden todos los demás tipos de lectura, mientras que las potencialidades lectoras de la lectura digital Los medios de comunicación siguen siendo en gran medida desconocidos y bajo exploración. Haciendo eco de Ong nuevamente, esto es tal vez inevitable ya que la lectura impresa es el precedente disponible que ha servido como base base para varias teorías de la lectura: literaria, cognitiva y social. Sin embargo, Los estudios comparativos deben tener como objetivo comprender cómo la lectura en pantalla en general, y La lectura literaria en pantalla, en particular, podría estar fomentando nuevas habilidades, capacidades y hábitos. Los resultados presentados por Zimming, Miall y Dobson y Nielsen hablan de una nueva (o un renovado) conjunto de habilidades para el acto de leer en pantalla para las cuales se requiere capacitación específica. podría ser necesario, tanto como lo es para la lectura impresa. Ver cómo la lectura convive en medios digitales e impresos, Maryanne Wolf ha pedido un enfoque "bitextual" o "multitextual" instrucción de lectura (226). Sin tener que recurrir a un futuro utópico o distópico predicciones o miradas pesimistas sobre el futuro, debemos aprovechar la oportunidad arrojar luz sobre las formas particulares en que la creación, distribución y consumo

Se practican la lectura, la escritura y la narrativa. Nuestra ecología mediática actual ha producido muchas manifestaciones artísticas que comprenden lo digital y lo impreso u otro análogo. medios: las instalaciones artísticas, las producciones de entretenimiento y la música electroacústica son sólo algunos pocos ejemplos. La producción de narrativas también ha sido transformada por los medios disponibles y las prácticas sociales e institucionales que los rodean. Lo particular Las posibilidades de las narrativas en la convergencia de los medios tienen reservados aspectos sociales y sociales muy interesantes. resultados literarios.

Las posibilidades que los medios digitales pueden ofrecer a la producción literaria no deben verse como una detrimento de la cultura y las tradiciones sino como un añadido a ellas que resulta actual en la actualidad. Como intenté mostrar en el capítulo anterior, el hecho de que las historias tengan un El afecto emocional e intelectual sobre quienes interactúan con ellos no es una función particular. del medio, sino de la forma en que inventamos historias en nuestra mente y en relación con los demás. La pregunta que esto nos deja es: ¿cómo influyen los avances tecnológicos de nuestros tiempos? ¿Se ajusta a nuestra arquitectura cognitiva? La respuesta a esta pregunta fue insinuada en el anterior Capítulo: Las tecnologías no se desarrollan fuera de los límites de nuestras capacidades humanas sino que, como Hayles propone coevolucionar junto con las habilidades humanas en un circuito de retroalimentación. Dibujo de estudios antropológicos que rastrean tecnologías tan primitivas como el hacha de piedra, Hayles sugiere que la coevolución humano-tecnología se produce a través de procesos epigenéticos (no genéticos) cambios. En pocas palabras, las personas aprenden a utilizar y aprovechar una "nueva" tecnología, lo que desencadena la renovación de las habilidades asociadas al mismo. Esto, a su vez, conduce a una mayor evolución iterativa de dicha tecnología y un mayor desarrollo de sus habilidades adyacentes: una dinámica que sigue generando nuevas instancias. En este proceso dinámico, uno medio no puede ser completamente destruido por otro, pero en realidad, a través de procesos de remediación, se mantienen presentes en una manifestación diferente. Lectura, escritura y narrativa. y las tecnologías utilizadas para llevarlos a cabo están sujetas a la misma dinámica: "actual La evidencia sugiere que ahora estamos en una nueva fase de la danza entre epigenética cambios en la función cerebral y la evolución de nuevas modalidades de lectura y escritura en el web" (Cómo pensamos 66).

Los estudiosos que investigan las raíces cognitivas del acto de leer todavía son muy cautelosos a la hora de expresar lo que los nuevos medios pueden significar para la lectura en general y, más aún, para

lectura literaria. Aspectos aparentemente accesorios de la lectura como la dirección del texto, o características alfabéticas particulares tienen un gran efecto en, por ejemplo, cuánto tiempo lleva para que una persona se vuelva competente, e incluso qué áreas del cerebro están involucradas en el acto de leer. Los numerosos y complejos procesos cognitivos implicados en la lectura y el aprendizaje. cómo leer debe ser indicativo de que incluso una pequeña modificación en el medio utilizado para La lectura podría implicar potencialmente cambios en la forma en que la abordamos cognitivamente. Históricamente, Los cambios en los medios de lectura han abundado. Estos han afectado no sólo la difusión del contenido, sino muy probablemente de cómo se llevaba a cabo la lectura tanto física como cognitivamente. Recordemos la famosa anécdota contada por Alberto Manguel en Una Historia de Lectura, cuando San Agustín se maravilló al ver a San Ambrosio leyendo en silencio. Si bien, en ese momento, la lectura silenciosa nunca se había visto y era obviamente una nueva y sorprendente fenómeno, pasó a convertirse en la norma. De manera similar, siguiendo a Hayles, la nueva lectura Las tecnologías y las prácticas que las acompañan fomentan el mutuo conocimiento. desarrollo en formas que ya estamos viendo y otras que aún están por verse. Pantallas y Los hipervínculos ejercen algún tipo de cambio en el nivel cognitivo de la lectura como Miall y Dobson ha examinado, por mucho que tengan importancia para el ámbito social o Prácticas individuales asociadas a la lectura. Debido a todos los factores relacionados con la lectura, una conexión directa y sencilla entre la lectura de pantalla y los hipervínculos y la La disminución de la lectura literaria no puede establecerse fácilmente.

En nuestros días, las posibilidades mediáticas para la lectura se han multiplicado y –no puedo enfatizar esto suficiente: si bien no se pueden poner todos en la misma categoría, la relevancia particular de cada uno de ellos no debe ser subestimado. Cada vez resulta más claro que en nuestro mundo altamente visual y supuestamente oral, la lectura y la escritura suceden en todas partes y constantemente. Tim Carmody ha propuesto que vivimos en una era de hiperalfabetización: “leer [tiene lugar] en todas partes, no sólo en libros, revistas, periódicos o lectores electrónicos y tabletas o incluso teléfonos inteligentes, pero caminar por las calles de la ciudad, buscar películas en Netflix y en nuestras pantallas de televisión” (“Futuro”, párrafo 3). Aparte del ya enorme Aunque se publican numerosos libros impresos y electrónicos, también hay una gran cantidad de tecnologías de lectura/escritura en Internet: plataformas, portales y dispositivos se están explotado masivamente. Consideremos, por ejemplo, las últimas cifras de Twitter que llegan a 175

millones de tweets por día ("Twitter 2012"). Esto constituye el equivalente a cerca de un cien mil páginas escritas y leídas cada día. En cuanto a los blogs WordPress, el plataforma líder de blogs, posee alrededor de 66 millones de sitios que representan aproximadamente 40% de los blogs a nivel mundial. Sólo en WordPress, un promedio de un millón de publicaciones nuevas en Todos los temas posibles imaginables se publican por día ("Estadísticas de WordPress"). esto, de Por supuesto, no significa que ningún tipo de escrito realizado, ya sea en medios impresos o electrónicos, sea literatura, o incluso narrativa, y no deben confundirse. Siempre ha habido escritura que no es literatura y, tal vez, el único rasgo distintivo de nuestra época es la visibilidad de la que disfrutan actualmente la mayoría de los escritos. Aunque una gran parte de los escritos y La lectura realizada en varias plataformas puede no tener valor estético, por pura cantidad y el hecho de que, de hecho, una gran parte de ella es narrativa, su relevancia cultural debe ser admitido.

Habiendo tocado el tema de la calidad y el contenido, es importante pensar por un momento qué constituye lectura en general para distinguirla de la lectura literaria. La noción de La lectura tiene muchas capas. La perspectiva que utilizamos para caracterizar la lectura es decisiva para su construcción conceptual. En un nivel básico, la lectura es la decodificación de signos escritos en para captar su significado. A partir de sus estudios psicológicos, Maryanne Wolf lo describe como una invención del cerebro humano (3). En otros niveles, la lectura se considera una actividad o práctica integrada en contextos más amplios como la literatura, o como una habilidad "necesaria para facilitar cualquier aprendizaje adicional" (Lind 11). Vista desde esta perspectiva, la lectura es un medio para alcanzar un fin. La UNESCO incluso propone que la lectura es un derecho humano clave para lograr la salud, la economía y la prosperidad. objetivos políticos, civiles y ambientales ("Alfabetización", 11). Sin embargo, no todos estos Las nociones de lectura pueden verse en paralelo. De hecho, cada uno parece referirse sólo a un cierto aspecto del "conjunto técnico" de la lectura, y es importante tener en cuenta el diferencias entre ellos. Aunque se superponen en muchos puntos, la lectura no es la misma. cuando se ve como una vía de acceso a la información, que cuando se considera una estética literaria experiencia, etcétera. Aunque podría ser la misma actividad en todo momento, teóricamente hablar diferentes aspectos de la lectura deben mantenerse separados para desenredar sus particularidades. La única forma de hacerlo es volver a los mecanismos cognitivos básicos. a través del cual se realiza la lectura.

Stanislás Dehaene ha propuesto la teoría del reciclaje neuronal para explicar cómo partes de
El cerebro que originalmente evolucionó para llevar a cabo funciones particulares adquiere una nueva función.
cuando aprendemos a leer. Esto hace que la lectura sea una habilidad compuesta de otras habilidades cognitivas.
Capacidades: reconocimiento de objetos (visual), procesamiento fonológico (auditivo) y semántico.
acceso (Dehaene 51). Esta teoría se basa en otra más amplia: la plasticidad neuronal, es decir, la
capacidad adaptativa de nuestro cerebro para cambiar en función de la experiencia con el fin de hacer frente a
problemas y desafíos no encontrados antes. Una vez que alguien aprende a leer, su
"El cerebro individual cambia para siempre, tanto fisiológica como intelectualmente" (Wolf 5).
Los cambios en la forma en que leemos gracias a los nuevos medios digitales son posibles en todos los niveles.
Maryanne Wolf, por ejemplo, está convencida de que "las próximas décadas serán testigos
transformaciones en nuestra capacidad de comunicarnos... a medida que hacemos la transición de una lectura
cerebro en uno cada vez más digital" (4). Su enfoque, sin embargo, se basa en la
principio de que el cerebro humano tiene una "sorprendente capacidad de reorganizarse para aprender una
nueva función intelectual". Podríamos estar atravesando un proceso de recableado a medida que aprendemos a
lidar con objetos digitales y la lectura, de la misma manera que nuestro cerebro se recableó con el
desarrollo de la lectura a partir de otras funciones cerebrales más básicas, (Wolf 4-5). Qué es
Lo que sucede con la lectura en el área digital sigue siendo un tema de exploración, e incluso liderando
Los expertos científicos en el tema, como la propia Wolf, continúan haciendo más preguntas que
Actualmente se puede responder.

Algunas de las preguntas más apremiantes tal vez sean: ¿cómo va a cambiar la lectura en
contextos digitales, cuán dramáticos serán esos cambios, y más cerca de este estudio, cuán nuevos
Las formas de lectura darán como resultado nuevas formas de hacer ficción, narrativa y literatura.
Dolores Romero López, por ejemplo, está segura de que "las literaturas del futuro serán
hipertextual o hipermedia, o no llegará a existir en absoluto" (436). Katherine Hayles va un
da un paso adelante y plantea que "[l]a literatura en el siglo XXI es computacional"
("Intermediación", 99 el énfasis es mío). Su afirmación es similar a la de Lev Manovich, cuando
Afirma que los medios digitales son más omnipresentes de lo que parecemos pensar, ya que algunos aspectos de ellos son
involucrados en toda la producción, distribución o exhibición de textos (19). El Real
la imposibilidad reside en saber cómo se desarrollará, "en qué sentido la literatura electrónica
en interacción dinámica con los medios computacionales, y cuáles son los efectos de estos

interacciones? ¿Estos efectos difieren sistemáticamente de la impresión como medio y, de ser así, en qué medida?
¿De qué maneras?” (Hayles “Intermediación”, 99).

Deseo volver a la caracterización que hace Dehaene de la lectura como un compuesto de conocimientos cognitivos.
habilidades que incluyen procesamiento visual, auditivo y semántico como una forma de sugerir que lo escrito
En realidad, el lenguaje no es sólo un medio transparente de contenido. Por lo tanto, propongo que
La lectura debe considerarse el proceso de creación de significado a través del acceso multisensorial a un
texto. Este proceso se ve amplificado por la intermedialidad y los fenómenos convergentes dirigidos
precisamente en apelar a diferentes sentidos. La noción ampliada de lectura que propongo
siguiendo a Dehaene, incluir reconocimiento de objetos y fonética podría facilitar y,
por lo tanto, explica la adopción fluida y generalizada de múltiples medios en la actualidad.
También podría dar una razón de la forma en que múltiples medios se presentan recurrentemente.
juntos en manifestaciones artísticas contemporáneas. Y finalmente, también podría estar implicando una
Aún se está gestando otro tipo de recableado neuronal que afectará nuestros hábitos de lectura.

Las direcciones que podrían tomar esos cambios y sus implicaciones aún están por revelarse. Qué
El futuro de la lectura, de la literatura o del libro es difícil de anticipar. La pregunta
Que los medios digitales se conviertan en la norma o no está fuera de nuestro alcance. En este punto,
sin embargo, sólo es posible empezar a comprender cómo se están produciendo estos cambios a medida que avanzamos .
Ellos pasan. Los diferentes artefactos a través de los cuales leemos: libros, revistas,
Se multiplican los periódicos, vallas publicitarias, lectores electrónicos, pantallas de ordenador, teléfonos inteligentes y tabletas.
las posibilidades que ofrece la lectura, y hacen prácticamente imposible hablar de uno
tipo de lectura como lo hacen Birkerts y Manguel. Por el contrario, la lectura parece estar atomizada
en una multiplicidad de medios, habilidades y significados asociados con cada uno de ellos.

2.2 ¿Qué es un medio? Intermedialidad y convergencia mediática

He sugerido que la lectura se compone en su base cognitiva de algo más que de silencio.
lenguaje escrito y que esto podría ayudar a explicar por qué los medios digitales han sido tan fácilmente
adoptado para prácticas de lectura extendidas. De hecho, quiero establecer un

Correspondencia conceptual entre reconocimiento de objetos y procesamiento fonológico. involucrados en la lectura como diferentes canales sensoriales que se unen en uno solo. En ese sentido, Incluso la lectura textual es ya una tarea intermediaria. Lectura digital, porque Suele implicar imagen, vídeo, sonido, etc., es una noción extendida de aquello. Con esto en Este sentido, me gustaría abordar ahora la noción de intermedialidad. La intermediación es la primera concepto central en mi caracterización de la interhistoria y deseo proponer que aunque podría ser cada vez más recurrente gracias a los medios digitales, no es exclusivo de él.

La intermedialidad está marginalmente relacionada con la multimedia como la fusión de varios medios. como texto, imagen, audio, video, animación, etc. en una sola obra. En ese sentido, bonita Gran parte de cualquier página web y aplicación podría considerarse intermedia. De todos modos, poniendo La unión de varios medios por sí sola no implica necesariamente complementariedad entre ellos. Deseo establecer que en la base de la intermedialidad descansa la idea de interrelación, transgresión, polinización cruzada, interdependencia y cualquier otro tipo de relación complementaria. interacción entre medios en una sola obra. Las obras intermedias, sugiero, apelan precisamente a las habilidades cognitivas extendidas involucradas en la lectura, así como en otras. Su recurrencia en Nuestros días, además, podrían ser indicativos de las habilidades fomentadas o renovadas por los medios digitales. pero siempre fundamentado en nuestra arquitectura cognitiva.

Intermedialidad es un término problemático porque parte del supuesto de que los medios Los límites son claros y las interacciones entre ellos desafían sus fronteras. Una revisión del concepto revela dos cosas: (1) no existe un concepto único y estable de medio y, (2) las interacciones con los medios son omnipresentes en el arte. Estos dos principios son aplicables a la también el debate sobre la convergencia de los medios. La discusión sobre lo que constituye La intermedialidad es compleja y difícil de abordar porque el concepto mismo de medio tiene construido de acuerdo con la disciplina que lo aborda. Es material medianamente tangible. (lienzo y pintura al óleo), material intangible (lenguaje, sonido), canal de producción (instrumento musical, intérprete), canal de distribución (TV y radio) o artefacto (libro, lector electrónico)? ¿Es posible realmente hablar de uno sin el otro?

Deseo dedicar algunas páginas a revisar lo que me parece más completo.

Definición de medio en el contexto de los estudios de intermedialidad. Lars Elleström ha realizado un esfuerzo invaluable para abarcar muchas de las particularidades y complejidades de la concepto de medio. En "Las modalidades de los medios", Elleström comienza a distinguir entre "medios básicos", "medios calificados" y "medios técnicos" como el concepto general categorías de medio:

Los medios básicos y calificados son categorías abstractas que nos ayudan a comprender cómo los tipos de medios están formados por tipos muy diferentes de cualidades, mientras que los medios técnicos son dispositivos muy tangibles necesarios para materializar instancias de tipos de medios. En consecuencia, cuando se habla de un medio sin especificaciones, el término puede referirse tanto a una categoría de medios como a una realización de medios específica... Es importante señalar que los medios calificados, básicos y técnicos no son tres tipos separados de medios. Más bien son tres aspectos teóricos complementarios de lo que constituyen los medios y la medialidad. (12)

Ejemplos de medios básicos según Elleström son "imagen en movimiento", "imagen fija" y "sólidos" y son, por así decirlo, los pilares de la noción más compleja de calificados. medios de comunicación. Medios calificados incluyen históricos, culturales, sociales, estéticos y comunicativos. Aspectos para determinar el ámbito en el que cualquier medio se considera un medio. convencionalmente (24-25). Ejemplos de esto son el teatro o la ópera, que convencionalmente son considerado como un medio independientemente de cómo esté constituido por el lenguaje, el sonido o incluso e imágenes en movimiento, etc. "Las características definitorias de un medio técnico son su capacidad de darse cuenta de interfaces materiales específicas y la capacidad del perceptor para interactuar con estas interfaces y con otros usuarios del medio" (30). Después de considerar todas estas capas de concepto de medio, Elleström concluye que la intermedialidad se puede encontrar tanto entre medios básicos y calificados (36). Sobre esta base, Elleström profundiza en el Características internas de cada categoría de medios para ensamblar aún más un catálogo de modalidades. similar a todos los procesos de mediación que incluyen modalidad material, modalidad sensorial, modalidad espaciotemporal y modalidad semiótica (15). Estas cuatro modalidades afectan cómo Los medios básicos se constituyen, conceptualizan y perciben incluso a nivel cognitivo.

En el fondo de la visión de Elleström se encuentra la implicación de que la intermedialidad es una condición previa del proceso de mediación, ya que todos y cada uno de los medios básicos comprenden modalidades sensoriales, semióticas, espaciotemporales y materiales a configurar. Mientras esto

puede vincularse a la idea misma de lectura propuesta anteriormente, la proposición de Elleström, por lo que esclarecedor y minuciosamente elaborado, metodológicamente parece demasiado amplio y de múltiples capas para abordar obras de arte, textos o actuaciones específicas. Un esfuerzo similar para Clasificar todas las posibles manifestaciones de intermedialidad ha sido tomada por Werner Wolf. En "Cruzar la frontera - cerrar esa brecha": hacia una narratología intermedia" Wolf intenta dar cuenta de tantos tipos de interacciones con los medios como sea posible, entre ellos plurimedialidad, multimodalidad, transmedialidad, transposición intermediaria y intermedialidad. referencia. Irina Rajewsky sigue esta tendencia y establece tres subcategorías de intermedialidad:

1. Intermedialidad en el sentido más estricto de transposición de medios... también conocida como transformación medial, como, por ejemplo, adaptaciones cinematográficas de textos literarios, novelizaciones, etc.
2. Intermedialidad en el sentido más estricto de combinación de medios... que incluye fenómenos como la ópera, el cine, el teatro, los manuscritos iluminados, las instalaciones informáticas o de arte sonoro, los cómics o, para usar otra terminología, los llamados multimedia, medios mixtos y formas intermedias.
3. Intermedialidad en el sentido más estricto de referencias intermediarias... por ejemplo, referencias en un texto literario a una película, género cinematográfico o película en cuanto medio específico (es decir, los llamados escritos fílmicos), igualmente referencias en una película a la pintura, o en una pintura a la fotografía y así sucesivamente. (55)

Sin duda, los conocimientos producidos por estos esfuerzos arrojan luz sobre la variedad y el funcionamiento interno de fenómenos que pueden abordarse bajo el término general de intermedialidad.

Sin embargo, volviendo a Elleström, la complejidad de lo que constituye un medio complica la separación de sus diversas dimensiones y, por tanto, la interrelación entre uno probablemente implica el cruce de otros. Aunque las definiciones más estrictas son útiles, a menudo Cuando tratamos con ejemplos particulares, estamos obligados a encontrar superposiciones entre términos. demostrando que su división original era algo inútil. A medida que continúan las nuevas combinaciones de medios Para que aparezca, los académicos están obligados a traspasar los límites terminológicos y teóricos establecidos por ellos mismos. Por lo tanto, sugiero que las nociones de intermedialidad, en lugar de apegarse a un catálogo de lo que hace que determinadas instancias sean intermediarias o no, debería ser más amplio para tener en cuenta sus características y, por lo tanto, más un conjunto de herramientas heurísticas capaces de resaltar los procesos mediáticos de composición y consumo de una pieza determinada. El propósito de

esta es la conformación de una teoría de abajo hacia arriba, es decir, no una que se aplica a fenómenos similares, pero que podrían empezar a tomar forma según determinadas características de casos específicos y, tal vez, aplicarse a ejemplos similares. Para este fin, yo quiero seleccionar tres definiciones amplias de intermedialidad como punto de partida:

1. Werner Wolf como "cualquier fenómeno que involucre más de un medio"
(Metareferencial 40)
2. Marie-Laure Ryan como "el equivalente medial de la intertextualidad [que cubre] cualquier tipo de relación entre diferentes medios" ("Prefacio", 3)
3. Lars Elleström como "el fenómeno por el cual las propiedades de todos los medios se modifican en parte".
se cruzan" (4).

De aquí me llevo algunos rasgos destacables: la pluralidad de medios, las relaciones entre ellos, las relaciones entre sus propiedades y la unicidad potencial de cada uno.

fenómeno resultante. Además, por el hilo conceptual de la metaficción que

A lo largo de este trabajo deseo avanzar en dos aspectos implícitos de la intermedialidad que ganan relevancia en las páginas siguientes: autorreferencialidad e intertextualidad. En diferentes tipos de estudios que tratan de las artes visuales, la performance y el cine en relación con el texto, tanto

La referencialidad y la intertextualidad se han combinado con la intermedialidad como mecanismos. a través del cual un medio determinado pasa a primer plano en una obra de arte en particular. También ha sido visto como un medio a través del cual un medio se refiere o asocia con otro.

Valerie Robillard en su exploración de los Fragmentos de poesía antigua de Callum Colvin sugiere: "la ventaja de explorar la intermedialidad (parcialmente) en términos de intertextualidad radica en que la interacción entre las artes visuales y verbales puede considerarse en términos de su interreferencialidad y codificación semiótica" (150). La idea de Robillard.

presupone una conexión de dos niveles de medios, semióticos y materiales. Este enfoque toma desarrollar su noción de intermedialidad como intertextualidad, es decir, como referencialidad material, representación de un medio en otro, asociación y alusión (152). aunque ella

La atención se centra en la interacción imagen-texto, el mecanismo descrito por ella puede ser fácilmente extrapolado a la intermedialidad narrativa.

Asimismo, el estudio de Christina Ljungberg sobre la adaptación y las futuras relaciones con los medios entre la actuación de Laurie Anderson White Lily y la película de Rainer Werner Fassbinder

Berlin Alexanderplatz y la novela homónima de Alfred Döblin apuntan hacia algunas

Características interesantes de las obras intermediales como:

radicalmente performativo cuando nos enfrentamos a formas híbridas que generan algo nuevo y único; fuertemente autorreflexivos, ya que centran la atención tanto en su propio modo de producción como en su propia especificidad semiótica, que se ve acentuada por la creciente digitalización de los medios interactivos; [y] una estrategia de comunicación altamente efectiva, ya que brindan a los lectores, espectadores y oyentes acceso a diferentes niveles de significado. (83)

De la caracterización que hace Ljungberg de la performatividad intermedia, lo que más me interesa es

Las estrategias comunicativas que potencialmente involucran a lectores, espectadores y oyentes.

profundizamos en el trabajo intermediario como una forma de autorreflexividad narrativa latente.

La performatividad brinda al público un espacio para participar en las piezas y acerca sus

experiencia más cercana a la historia, obra de arte o actuación. Haciéndoles partícipes del

constitución de la obra y acceder a diferentes niveles de significado, el papel de

espectadores/lectores/oyentes gana prominencia de manera similar a la observada en

metaficción.

La convergencia de medios es el segundo concepto clave en mi caracterización de la interhistoria.

De manera similar a la intermedialidad, la convergencia de medios es también una forma de fusión de medios.

Sin embargo, las interacciones entre medios están reguladas por un conjunto de factores individuales y

posibles prácticas y usos sociales y, de hecho, el concepto mismo de medio es algo

diferente. Acreditado por muchos como el pionero de los estudios de convergencia de medios, Ithiel de Sola

Pool lo describió en 1983 como:

la difuminación [de] las líneas entre los medios, incluso entre las comunicaciones punto a punto como el correo, el teléfono y el telégrafo, y las comunicaciones de masas, como la prensa, la radio y la televisión. Un único medio físico (ya sea cableado, cables u ondas de radio) puede transportar servicios que en el pasado se prestaban de forma separada. Por el contrario, un servicio que en el pasado se prestaba por cualquier medio (ya sea la radiodifusión, la prensa o la telefonía) ahora puede prestarse de varias formas físicas diferentes. De modo que la relación uno a uno que solía existir entre un medio y su uso se está erosionando. (23)

Ya en esta definición temprana, la convergencia de los medios puede verse como un modo de

comunicación que envuelve política, tecnológica, industrial, social y textual.

dimensiones también presentes en caracterizaciones más recientes del término.

Klaus Bruhn Jensen describe la convergencia de los medios como “una migración históricamente abierta de prácticas comunicativas a través de diversas tecnologías materiales e instituciones sociales”

(15). Habitualmente asociada a los medios digitales, la convergencia, sin embargo, mantiene una estrecha relación con los “viejos” medios de comunicación. Las intrincadas conexiones entre los medios que observamos ahora reúne medios impresos y otros medios analógicos con todo tipo de medios digitales. Para

Graham Meikle y Sherman Young, la comunicación de convergencia de medios se caracteriza por la contestación y la continuidad, un encuentro entre los ‘viejos’ y los ‘nuevos’ medios: “no es sólo de lograr una transformación mediante la difusión de nueva información, pero también de mantener relaciones, de mantener la continuidad de las culturas a través de tiempo” (10). Esto ha llevado a Meikle y Young a proponer la definición de medios.

convergencia como “medios digitales en red” (3) que incluirían prácticamente todos manifestación mediática vista en la actualidad. Para Jenkins, la convergencia es “el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas de medios, la cooperación entre múltiples industrias de medios y el comportamiento migratorio de las audiencias de los medios que irán a casi cualquier lugar en busca del tipos de experiencias de entretenimiento que desean” (2). Para Jenkins, no hablamos de medios convergencia, pero de la cultura de la convergencia, un factor primordial es el comportamiento de las audiencias en búsqueda de experiencias.

La red y la digitalidad son sin duda catalizadores de la convergencia de los medios.

Proporcionan, por así decirlo, la arquitectura a través de la cual se puede acceder a los contenidos y navegado. Permiten que las audiencias establezcan vínculos entre dichos contenidos.

y la forma en que se unen. Sin embargo, el hecho de que los medios digitales estén interconectados no es suficiente para explicar el comportamiento social de los individuos que se reúnen con fines por ejemplo, una historia, en la forma que propone Jenkins. El contenido debe ser rico y

lo suficientemente inmersivo como para despertar los comportamientos descritos por Jenkins. La convergencia de medios es no sólo se trata de distribuir piezas de contenido en varias plataformas, se trata de tomar aprovechar los canales de comunicación ya existentes para crear el tipo de experiencias que el público desea.

Como explica Jenkins, los sistemas o la tecnología de entrega cambian constantemente, pero el

las prácticas culturales que los rodean complican esos cambios. La convergencia es también una cuestión cultural. fenómeno que afecta las prácticas de intercambio de contenidos en el que “los consumidores son Se le anima a buscar nueva información y hacer conexiones entre medios dispersos. contenidos” (Convergencia 3). Este tipo de comportamiento sólo puede explicarse por el hecho de que la convergencia de los medios en red ya forma parte de la vida cotidiana; un punto que Niels Finnemann realizó en “Teoría de la mediatización y medios digitales”, y ha sido retomada por Meikle y Young. En otras palabras, el proceso de convergencia mediática obedece a lo social, dinámica orgánica y adaptativa a través de la cual, como sugiere Tim Dwyer, la experiencia se convierte en una experiencia compartida en red (44). El hecho de que los medios de comunicación se hayan convertido como dirían Meikle y Young, “parte del mobiliario”, establece un flujo entre lo personal y lo público, lo que existe en nuestras vidas y en lo digital en red mundo. Sin embargo, ¿qué tipo de contenido logrará instar al público a buscarlo? no depende de los medios establecidos ni de lo familiar que sea para el público.

Deseo vincular esto a algunas de las afirmaciones que hice en el capítulo anterior sobre la Impulso humano de compartir historias y conocimientos ficticios o no. El comportamiento social observado por Jenkins y otros en la cultura de la convergencia puede verse fácilmente como una instanciación de ese impulso de compartir, y así explicar la imprevisibilidad de qué contenidos – o historias: atraer la atención sostenida que requieren para producir una cultura cultural convergente. fenómeno. De manera similar, el antiguo impulso social de compartir parece ser la fuerza detrás de la colaboración en los medios en red y dando como resultado la creación de enormes cantidades de contenido generado por el usuario en la Web 2.0. Meikle y Young apoyan lo social aspecto de la convergencia de medios y resaltar el crecimiento en “la escala y el alcance de posibilidades ofrecidas a los usuarios, que ahora pueden encontrar un terreno común y un propósito común con otros remotos y dispersos que de otro modo no habrían encontrado en absoluto” (121). Es en este nivel donde la convergencia de los medios se convierte en una forma de interacción entre individuos que conducen a la creación de determinadas obras de arte u otros objetos culturales. Las formas específicas de interacción proporcionadas por un medio particular dan como resultado la formación orgánica. conformación de los textos. Estos textos, a su vez, tienen el sello del proceso de creación – medial y social – de donde surgieron y que, a su vez, los hace fuertemente autosuficientes. referencial.

Ofreciendo un catálogo útil de textos de medios convergentes, Meikle y Young enumeran: (1) El modelo mash-up en el que "texto de la misma forma, que nunca tuvo la intención de converger, se reúne juntos de maneras que sus autores originales podrían no haber considerado, con el fin de complementar, contrapunto o subvertir estos textos" (80). (2) El modelo multimedia, "el Convergencia textual que ocurre cuando formas de medios previamente distintas se combinan en formas que desdibujan la comprensión establecida tanto de una institución mediática como de la actividad con al que está asociado (ver, leer, escuchar, jugar)" (80). Y de más relevancia a este trabajo, (3) el modelo transmedia, en el que "un texto común se difunde por todo el gama más amplia posible de formas de medios y existe como una rama de la propiedad intelectual que tiene elementos tanto establecidos (televisión, libros, cine) como convergentes (web, videojuegos), medios de comunicación así como en industrias auxiliares (juguetes, camisetas) y una ampliada variedad de ubicaciones, tanto físicas como virtuales" (81).

Del catálogo de Meikle y Young se desprende que en los medios convergencia, a diferencia de la intermedialidad, la identificación de los límites materiales separar un medio de otro es algo más sencillo. Posibles medios Los elementos incluyen, por ejemplo, un videoclip, un libro impreso, una imagen fija, un blog, una película, un televisor. serie, una localización, un videojuego, un objeto, etc. La transgresión se puede realizar tanto en el nivel de los propios medios como en el modelo mashup; la producción institucional y las actividades de la audiencia como en el modelo multimedia; o como en el modelo transmedia, donde es el contenido el que fluye a través de los medios mientras las audiencias lo siguen donde quiera que esté. va. Esto plantea la pregunta: ¿qué es exactamente lo que converge en la convergencia de medios? Es todo ¿Los contenidos y servicios reunidos en un único dispositivo (portátil, smartphone, tableta)? ¿Se trata de contenidos que se atomizan en varias plataformas y dispositivos y que luego ejercen una influencia cohesiva? fuerza entre ellos? ¿Sucede en el extremo de producción o en el de consumo? ¿Es eso? ¿Todos los medios se han vuelto computables? Y, quizás lo más importante, ¿cuál es el ¿Relevancia de artefactos convergentes particulares? Quiero sugerir que en la convergencia de los medios son individuos que se unen para compartir información, para compartir historias comunes. Ésa, más que ninguna otra, parece ser la razón por la que se reúnen diversos medios, por lo que que hay más formas de participar en esa actividad colectiva y empática.

Quiero presentar la interhistoria como un ejemplo de los "textos convergentes" de Meikle y Young.

La interhistoria es una narrativa fragmentaria constituida por varios componentes mediáticos y ganando significado a medida que los lectores reúnen esos componentes. Este sucinto y tentativo

La definición se desarrolla más detalladamente en el próximo capítulo. El punto de partida de esto es establecer una definición específica y heurística de medio para acompañar la caracterización de interhistoria. A partir de los estudios de intermedialidad, Ryan propone que el medio está constituido por dos aspectos:

el tecnológico (un canal de comunicación a larga distancia) y el artístico (el material o forma utilizada por un artista, compositor o escritor). Si el medio ha de adquirir relevancia narratológica, será como un "lenguaje" con un poder narrativo específico, es decir, como un fenómeno básicamente semiótico... Pero los medios de tipo canal también pueden dar lugar a un tipo distinto de narrativa que aproveche sus distintas posibilidades. Cuando esto sucede, la distinción entre medio como fenómeno semiótico y medio como canal de transmisión desaparece, y la tecnología adquiere un significado narratológico genuino. ("Prefacio", 2-3)

Aunque pareciera que el medio en los estudios de intermedialidad se toma mayoritariamente como material semiótico, los ejemplos mencionados antes, todos apuntan a más de un tipo de material semiótico: texto e imagen en el estudio de Robillard; y texto, cine y performance en

La de Ljungberg. La importancia de ver el medio como un canal tecnológico para

La comunicación es que me permite acoplarla con la discusión de temas populares actuales.

Prácticas sociales de participación del arte y el entretenimiento en la convergencia de medios. Mayoría

Más importante aún, este acoplamiento tiene como objetivo explorar prácticas intermediarias vinculadas a sus contexto particular y más específicamente a sus audiencias. Ya sea textual, visual o

de lo contrario, estas prácticas, como diría Rajewsky, "necesariamente se constituyen

en relación con y dentro del alcance del panorama mediático y discursivo general en un

momento determinado, incluidas las respectivas delimitaciones de arte convencionalmente distinto

formas y medios" (64).

A diferencia de los estudios de intermedialidad, en la convergencia de medios hay un fuerte énfasis en la proceso social detrás de las interrelaciones de los medios. Esto ha propiciado una asociación de

Convergencia de los medios con la idea de los 'nuevos medios' como productos, plataformas y dispositivos.

emergen de los contextos sociales y económicos. ¿Qué constituyen entonces los "nuevos medios"?

¿Y en qué medida depende de las tecnologías digitales? Meikle y Young pronuncian se oponen al uso del término "nuevos medios" como sinónimo de convergencia mediática:

Hay algunos problemas muy reales a la hora de decidir qué se considera "nuevo". La World Wide Web ya tiene veinte años... La historia del teléfono móvil se remonta a Marconi o incluso a Morse... Algunos de los primeros videojuegos datan de 1958... La aplicación de manipulación de imágenes Photoshop lleva con nosotros veinte años; procesadores de texto, autoedición y correo electrónico por más tiempo; y hasta el iPod por diez. (3)

Lev Manovich, en cambio, insiste en la mediación informática como clave para distinguir las "nuevas medios de comunicación". El énfasis en la mediación informática, según Manovich, se origina en "la Convergencia de dos trayectorias históricas separadas: la informática y las tecnologías de los medios. [y] la traducción de todos los medios existentes a datos numéricos accesibles a través de ordenadores. El resultado son nuevos medios: gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios, y textos que se han vuelto computables" (20). Los "nuevos medios" para Manovich parecen serlo todo tipos de medios semióticos hechos computables, mientras que el medio material ubicuo es un computadora. En consecuencia, la noción de Manovich de "nuevos medios" es limitada y no logra dar cuenta de la convergencia de medios distintos de los digitales o incluso de varios digitales. El La importancia de la convergencia de los medios no es sólo que sea propensa a una distribución realmente amplia. porque es computable y, por lo tanto, difundible a través de la red, uniéndose a una gran parte de la población mundial. Su importancia también reside en que reúne diferentes materialidades tecnológicas y las prácticas asociadas a ellas. Estos son los mas Aspectos destacados para Henry Jenkins quien, siguiendo a Lisa Gitelman, define medio como:

un modelo... que funciona en dos niveles: en el primero, un medio es una tecnología que permite la comunicación; en el segundo, un medio es un conjunto de "protocolos" asociados o prácticas sociales y culturales que han surgido en torno a esa tecnología. Los sistemas de entrega son tecnologías simples y únicas; Los medios también son sistemas culturales. Las tecnologías de distribución van y vienen todo el tiempo, pero los medios persisten como capas dentro de un estrato de información y entretenimiento cada vez más complicado. (Convergencia 13-14)

Como puede verse, la doble caracterización del medio por parte de Jenkins es complementaria a la El de Ryan. A través del aspecto intermedio del canal o tecnología de comunicación, yo Proponemos tomar la definición de Ryan como los componentes semióticos de la narrativa que cumplen Las prácticas sociales y culturales de Jenkins asociadas con ellos. Siguiendo a Ryan, a través de

esos canales materiales, se construye la configuración semiótica interna del objeto intermedidamente. Simultáneamente, siguiendo a Jenkins, una forma de interacción entre individuos se produce a través de la construcción medial y material de dicho objeto. El La implicación de esto es que la convergencia de los medios y la intermedialidad se implican entre sí. recíprocamente. Esta caracterización del medio en tres capas permite la descripción de interhistoria, una narrativa a la vez intermediaria y convergente; y da cuenta de lo sutil matices así como la relevancia de los medios de comunicación en la constitución de este tipo particular de narrativo. Propongo que la intermedialidad es el proceso narrativo creativo interno de la interhistoria, mientras que la convergencia es el mecanismo social y de comunicación externo a través del cual Se recrean y se accede a las historias intermedias.

Hay otro aspecto que este concepto de medio pone en primer plano: la inestabilidad del contenidos que circulan por diversos medios. Para Jenkins, "las nuevas tecnologías mediáticas permiten El mismo contenido fluye a través de muchos canales diferentes y asume muchas formas diferentes. en el punto de recepción" (Convergencia 11, el énfasis es mío). Jenkins habla de lo mismo contenido como la misma historia en el contexto de la narración transmedia. Sin embargo, sostengo que incluso el "mismo" contenido, al pasar a un nuevo canal de comunicación gana nuevas propiedades semióticas, se transcodifica para usar la palabra de Manovich y, por lo tanto, se consume y interpretado de manera diferente por lectores y espectadores. Por tanto, la repetición en los medios. La convergencia debe entenderse como una reiteración y remediación que enfatiza o oscurecer distintos aspectos del contenido pero no dejarlo indiferente.

2.3 Remediación e Hipermediación

La remediación y la hipermediación pueden verse como dos mecanismos a través de los cuales el contenido se transforma al moverse por los medios y también como instancias de intermedialidad y convergencia. En términos generales, la remediación es "la representación de un medio en otro" (Bolter y Grusin 45). A pesar de la caracterización que hacen Bolter y Grusin de remediación como representación, deseo verla como una remodelación o remodelación de los medios, que, dicho sea de paso, podría presentarse en forma de representación. De esta manera vinculo remediación de la teorización de la tecnogénesis de Hayles como una reformulación de los medios en

otro medio que responde a un problema cultural más amplio, y al de Meikle y Young dinámica de contestación y continuación. Angela Ndalianis explica la remediación como una manera en que:

Los nuevos medios siempre mantienen una conexión con formas pasadas. Al igual que la pintura, la arquitectura y la escultura, que tienen una historia más larga de tradiciones en las que basarse, los medios contemporáneos como el cine, los juegos de computadora e Internet "remedian" o remodelan formas mediáticas anteriores, adaptándolas a sus características formales y específicas de los medios. necesidades culturales" (6).

De manera más sucinta, para Katherine Hayles, la remediación es "el ciclo de diferentes medios unos a través de otros" (Máquinas 5). La remediación no pertenece sólo a los medios digitales y, sin duda, se puede encontrar en el arte y la narrativa de todos los tiempos: pinturas de un mapa, un libro o una escultura son ya formas de remediación. Sin embargo, los procesos implicados en textos convergentes constituyen formas distintas de remediación, y tal vez más recurrentes, especialmente aquellas que ofrecen las capacidades de los medios digitales, por ejemplo: una pantalla de computadora hecha para parecerse a una revista impresa e imitando algunos de sus particularidades como el paso de las páginas, el sonido raspante del papel, etc.

La remediación es fácil de imaginar cuando se trata de una representación visual de un medio. en otro, o cuando ensaya metáforas materiales como la mirada de la página de papel en los lectores electrónicos, o el efecto de pincelada en el software de manipulación de imágenes. Formas más matizadas de La remediación son aquellas que afectan a la narrativa y a los géneros narrativos. Esto se puede ver, por Por ejemplo, en la literatura oral, como literatura escrita para remediar los sonidos y ritmos de narrativas orales. Asimismo, se exponen nuevas formas de narrativa que tienen lugar en los medios digitales. su relación con la literatura impresa, ejemplos de esto son: blognovelas remodelación de entregas novelas, narrativas por mensajes de texto y correos electrónicos propuestas como las nuevas novelas epistolares, y así en. El entrelazamiento de las tres capas de medio en estos ejemplos es tan estrecho que una la modificación de uno tendrá efecto sobre los demás. Como sostienen Bolter y Grusin, hay Hay "estrechos vínculos entre las características formales y materiales de los medios, su 'contenido', y sus funciones económicas y sociales" (67). Por tanto, si la forma de un texto literario o El género se modifica de alguna manera debido a su representación (creación y distribución) en formato digital. Los medios de comunicación, su contenido y su recepción también se verán afectados. Como afirma Littau, "los nuevos medios inventar no sólo nuevas formas de ficciones, sino también nuevos medios de manipulación perceptiva. Como

De esta manera presentan al público nuevas oportunidades para experimentar mundos ficticios”.

(Lectura 7). Al mismo tiempo, como señala Ndalianis, el proceso de remediación siempre mantiene la conexión entre lo nuevo y lo viejo, ya sea que se reconozca o no.

Incrustado en su conjunto técnico, la forma en que se percibe un medio cambia con el tiempo. Nuevo

Los medios digitales, dicen Bolter y Grusin, “oscilan entre la inmediatez y la hipermediación, entre transparencia y opacidad” (18). A través de ambas, la inmediatez y la hipermediatez,

Los medios tienen como objetivo proporcionar una experiencia auténtica de lo que se representa al espectador, espectador o lector: “[l]o hipermedia y los medios transparentes son manifestaciones opuestas de un mismo objetivo: el deseo de superar los límites de la representación y alcanzar lo real...

[L]o real se define en términos de la experiencia del espectador; es lo que evocaría un respuesta emocional inmediata (y por lo tanto más auténtica)” (53). es imposible no

hablar de lo real cuando se habla de representación y experiencia auténtica, pero lo

Los autores, y yo junto con ellos, nos apresuramos a aclarar que lo real no se piensa en

metafísicamente, sino en el sentido de que “todas las mediaciones son en sí mismas reales. son reales como artefactos (pero no como agentes autónomos) en nuestra cultura mediada” (53). En esta dinámica,

La hipermediación hace evidente un medio como plataforma mediadora que no da

acceso inmediato al objeto real que se representa; por el contrario, la inmediatez hace

Un medio parece retratar la realidad sin mediación. Además, los medios que

originalmente parecía proporcionar una experiencia auténtica e inmediata podría perder algo de eso

transparencia. Por el contrario, los medios que intentan otorgar una experiencia inmediata con respecto a la

El objeto representado puede parecer, en un principio, demasiado artificial. Basándome en mi argumento en el

En el capítulo anterior, la hipermediación –al igual que la metarrepresentación– implica el reconocimiento

de una representación como representación y se convierte en el sitio donde participamos en la

negociación entre diferentes niveles de realidad (mediada).

En el proceso de remediación, la existencia misma del medio pasa a primer plano.

dado que representar un medio en otro implica una remodelación o una reformulación

de ello. Mientras que la inmediatez busca borrar el medio y ofrecer al espectador nada más que la

objeto representado, la hipermediación busca “hacer que el espectador reconozca el medio como

un médium y deleitarse en ese reconocimiento” (Bolter y Grusin 41). remediación,

entonces, constituye el proceso a través del cual un medio resalta, remodela o absorbe

medios anteriores en una relación de continuación y contestación, como Miekle y Young sugerir. El constante movimiento e innovación que se observa hoy en día en los medios digitales ha resultó ser un terreno fértil para que estos procesos se desarrollaran rápidamente. Sin embargo,

Introducir una nueva tecnología de medios no significa simplemente inventar nuevo hardware y software, sino más bien diseñar (o remodelar) una red [física, social, estética y económica]. Los nuevos medios digitales no son agentes externos que vienen a perturbar una cultura desprevenida. Surgen de contextos culturales y remodelan otros medios que están insertos en contextos iguales o similares. (Bolter y Grusin 19)

Una vez más, la remodelación propuesta por Bolter y Grusin se hace eco de la idea de coevolución tecnológica, discutida anteriormente. La remediación, porque se basa en la La doble lógica de inmediatez e hipermediación depende de los contextos culturales actuales. es decir, lo que podría haber sido considerado inmediato en algún momento de la historia, ahora puede ser considerado inmediato. parece hipermediado. Este cambio de perspectiva, a su vez, exige una remodelación restablecer el sentido de experiencia auténtica y abordar o ayudar a resolver un problema recurrente. A medida que esos contextos culturales cambian, respondemos con nuevas formas de medios que continuarán proporcionar experiencias aparentemente más cercanas e inmediatas.

Aunque Bolter y Grusin se centran principalmente en la pintura, la fotografía, la televisión y el cine, Se pueden observar fenómenos muy similares en la producción narrativa. Parecería que La narrativa no había cambiado de medio hasta la era digital, habiendo habitado el libro impreso. medio durante tanto tiempo. Ciertamente este no es el caso si consideramos la literatura oral, el cine y la literatura. Adaptaciones teatrales como formas de remediación. Incluso las representaciones dentro del mismo medio, como un texto dentro de otro (narrativas enmarcadas, por ejemplo), puede verse como un caso de remediación recurrente en la narrativa literaria (49). Formas de remediación en este sentido podría verse en estrategias intertextuales donde un texto se puede encontrar en otro, es decir, la presencia de Madame Bovary en "El episodio de Kugelma" de Woody Allen o la extrema ejemplo de "Pierre Menard, escritor del Quijote" de Jorge Luis Borges. Incluso la recurrencia de ciertas historias como el mito de Fausto en varias versiones podrían tomarse como ejemplos de remediación.

La metaficción, quiero proponer, es un ejemplo de narrativa hipermediada, que exhibe la estatus muy ficticio de la historia a medida que surge y ocupa su estructura textual, visual o

De lo contrario, medio. En la convergencia mediática, la metaficción está constituida por sus medios. componentes. Los procesos convencionales de creación, narración, lectura y ficción. se hacen evidentes en los medios que conforman el entorno convergente e intermedial de una historia. materialidad. Lo que propongo es establecer una conexión entre la hipermediación en metaficción con mi argumento anterior sobre la metarrepresentación. Como se argumentó antes, en metaficción, la representación de otros escritos, creaciones, libros y artefactos junto con la construcción de varios mundos narrados resaltan la existencia del diferentes niveles de la realidad y la necesidad de negociar entre ellos. En la convergencia de medios, La metaficción destaca los diferentes medios utilizados en la construcción del mundo narrado. y el intento de proporcionar un acceso más inmediato al mundo narrado evidencia su muy haciendo. Cuanto más intrincada es la interacción entre los medios representados, más evidente la forma en que han sido incorporados en la narrativa como diversos instancias del mundo narrado. En otras palabras, distintas instancias mediáticas en los medios. La metaficción de convergencia también representa distintos niveles de realidad. Navegando Las narrativas hipermediadas no son diferentes a navegar en diferentes niveles de la realidad como lo hacemos. hacerlo a través de la metarrepresentación. De hecho, es también a través de este mecanismo cognitivo que Asignamos una ubicación a cada medio dentro de la narrativa, sus roles y su relación con nuestro aquí y cómo, y a una historia en general. En otras palabras, la hipermediación traza el camino mediante el cual realizamos un seguimiento de los diferentes niveles anidados de realidad en la metaficción tal como se propone por diversos medios.

Complementando mi definición de metaficción del capítulo anterior, agrego ahora que, en el contexto de la convergencia de medios, opera sobre la base de la hipermediación. Hay un reconocimiento de la mediación de la historia y, junto con ella, una conciencia de las distintas instancias del mundo narrado. Convergencia de medios, porque funciona en varias plataformas simultáneamente, proporciona un escenario para hipermediación y metarrepresentación para establecer las conexiones narrativas y Desconexiones entre los elementos que constituyen una historia. Los lectores no sólo navegan por estos elementos, también son testigos de sus interrelaciones. Sin duda, esto es consecuencia de interactividad y conexión en red, pero eso no significa que todas las narrativas digitales, o todas Ejemplos de literatura electrónica comparten las mismas características. ¿Qué distingue entonces

Una narrativa convergente, como la interhistoria, de otras instancias de la literatura y la narrativa. hecho en medios digitales?

2.4 Literatura Electrónica, Narrativa Digital y Virtualidad

El primer referente de la literatura electrónica que me viene a la cabeza es la ficción interactiva, también comúnmente denominada literatura de hipertexto. El término literatura hipertextual fue acuñado por El propio Bolter y Michael Joyce (autor de la primera novela hipertextual publicada, Tarde una historia) en su artículo "Hypertext and Creative Writing". Para ellos, en ficción interactiva, "el objetivo de un hipertexto es que puede cambiar para cada lector y para cada acto de lectura" (41). El hipertexto, sostenían, también podría encajar perfectamente en el Fines experimentales de la literatura moderna. En la ficción interactiva, el lector era "inusualmente poderoso" y sus decisiones, expresadas en una selección de hipervínculos, "determinar qué texto verá a continuación", por lo tanto, la experiencia del lector depende de sus propias interacciones con la obra (42). Como lo señalaron Norman Hollad y Anthony Niesz, las características de la ficción hipertextual resultan en autorreferencialidad, lector prominencia y, en última instancia, una forma de interactuar con la ficción no muy diferente a la dinámica que se encuentra en la metaficción ("Ficción interactiva", 113). Traigo hipertexto a esta discusión, no sólo por sus similitudes con la metaficción, sino porque el hipertexto constituye un pilar indiscutible de los medios digitales. De hecho, es difícil pensar en maneras de qué medios en red no dependen en gran medida de un aparato hipertextual de algún tipo. En narrativas convergentes incluso cuando los medios analógicos son parte de ellas, una estructura de red comparable al hipertexto es común para vincular los distintos componentes.

La ficción interactiva, sin embargo, no es el único tipo de literatura digital. El potencial Las combinaciones de literatura electrónica son amplias, pero la noción no lo abarca todo ni estable, tanto es así que Katherine Hayles prefiere proponer una caracterización basada en contextos. Asimismo, para Terry Harpold, la narrativa digital es un objetivo en movimiento que continúa evolucionar y cambiar tan rápido como las tecnologías que lo respaldan ("Narrativa", 108). Incluso cuando, la conexión entre la convergencia de los medios y la literatura ha sido en su mayor parte se ha hecho exclusivamente en términos de narrativas transmedia, sugiero que en muchos sentidos La narrativa digital y la literatura electrónica son productos de la convergencia de medios.

Remediación y contestación de las tradiciones literarias impresas:

Los lectores llegan al trabajo digital con expectativas formadas por la impresión, incluido un conocimiento tácito extenso y profundo de las formas de las letras, las convenciones impresas y los modos literarios impresos. Por necesidad, la literatura electrónica debe basarse en estas expectativas incluso cuando las modifica y transforma. Al mismo tiempo, debido a que la literatura electrónica normalmente se crea y se representa dentro de un contexto de medios programables y en red, también recibe información de las potencias de la cultura contemporánea, en particular los juegos de computadora, las películas, las animaciones, las artes digitales, el diseño gráfico y las artes visuales electrónicas. cultura.
(Literatura Electrónica Hayles 4)

La literatura electrónica, sostiene Hayles, es un "nacido digital... objeto digital de primera generación". creado en una computadora y (generalmente) destinado a ser leído en una computadora" (3). Hayles

La literatura electrónica ha ampliado una definición un tanto restrictiva.

Organización para incluir "obras con un importante aspecto literario que aprovechen

las capacidades y contextos proporcionados por la computadora independiente o en red"

("Qué", párrafo 6). A su vez, Harpold busca enumerar algunos aspectos recurrentes en lo digital.

narrativa como se ha observado hasta ahora, como el hipertexto, los tropos espaciales,

interfaces, realidad virtual y entornos inmersivos, entre otros. Como una cuestión de hecho

Parece que las definiciones más estrechas serán demasiado restrictivas, mientras que las más abiertas podrían

volverse inmanejable. Sin embargo, según la elaboración de Harpold, hay dos características

de la narrativa digital deseo enfatizar: (1) "desempeña un papel central en la hibridación

de medios de comunicación 'viejos' y 'nuevos'; y (2) "los textos elaborados con un medio en mente son

se consumen en otro... o se crean con múltiples medios en mente" ("Narrativa",

110). En otras palabras, aunque no establece la conexión, la descripción de Harpold

La narrativa digital es paralela a la narrativa convergente.

Aunque no son idénticas, las narrativas convergentes y digitales comparten muchos

correspondencias: el uso de máquinas en red, estructuras hipertextuales y

intermedialidad. La característica compartida más importante podría en realidad provenir de la

cualidades de networking de los medios digitales, y no desde el contenido literario o el estético

propósitos. La propia definición de literatura electrónica de Hayles establece que se trata de un "mercado

zona... en la que diferentes vocabularios, conocimientos y expectativas se unen para ver

lo que podría surgir de su relación” (4).⁴ Aunque tanto la literatura electrónica como las narrativas convergentes son innegablemente híbridas; en este sentido, un aspecto que las diferencia es de dónde provienen estas diferentes especialidades. En la literatura electrónica, Hayles parece sugerir que provienen de la parte del autor y se juntan en la creación del texto digital. Por el contrario, en las narrativas convergentes, estas habilidades también pertenecen a los lectores. Se pide a los lectores no sólo que participen en los diferentes aspectos de la narrativa que suceden en diferentes medios, sino adquirir las habilidades que les permitan interactuar con cada tecnología, ya sea una red social, un foro, un blog, una página impresa, un conjunto de hipervínculos, un evento, una ubicación real, etc.

Janet Murray en *Hamlet on the Holodeck* (1998) anticipó cómo, a través de los medios digitales, lectores y autores se convertirían en jugadores y participantes creando una experiencia inmersiva entorno narrativo (123). Para que esto ocurra, Murray también caracteriza la narrativa digital en términos espaciales como lugar de encuentro tanto para lectores como para autores. Esto, por supuesto, no desplaza la temporalidad de la narrativa, pero sí la caracteriza como un evento, en el tiempo y espacio, que los lectores llegan a experimentar (125). La espacialización de la narrativa y la interacción entre lectores y autores sugiere un colapso de la frontera convencional entre el mundo narrado y nuestro mundo. Harpold explica esto como “una reelaboración o transgresión – una actuación – de límites diegéticos de manera que el jugador o lector funcione como pseudoactante o focalizador, abarcan campos intra y extra narrativos” (Exfoliaciones 112). Favorecida por la hipermediación de la convergencia mediática, la espacialidad propuesta por Murray, sugiero, da forma al tercer espacio de compromiso metaficcional donde lectores y autores pueden participar en la creación de ficción y, debido a su carácter interactivo características, los límites entre ficción y realidad se vuelven porosos. ¿Cómo es este tercer espacio creado? Quiero sugerir que la aparente ubicuidad de una narrativa se construye mediante medios de “virtualidad” y serialidad.

⁴ De hecho, el catálogo de géneros literarios electrónicos de Hayles es una muestra de la hibridación de los textos. Basado en cuanto a los programas y plataformas utilizados para la composición, Hayles enumera entre ellos: ficción hipertextual, ficción en red, ficción interactiva, narrativas locativas, piezas de instalación, textos generativos, trabajos en código, flashpoems, etc. (*Electronic Literature* 30). En ese sentido, la literatura electrónica es una categoría superior que contendría tanto narrativa digital como narrativas convergentes como la interhistoria.

Siguiendo a Pierre Lévy, Marie-Laure Ryan propone la virtualidad en función de la narrativa que no sólo es independiente de los medios digitales, sino también un elemento recurrente del texto actualización a nivel fenomenológico. Para Ryan, la forma de "aproximarse a la ficción como realidad virtual, más que como un sistema de signos, debería llevar a hacer hincapié en la dimensión inmersiva de la experiencia de lectura" ("Virtualidad y textualidad", 128). Además, Ryan caracteriza lo virtual como "nada opuesto a lo real". Está en por el contrario, un modo de ser poderoso y productivo, un modo que da rienda suelta a procesos creativos" ("Lectura", 122). La relación de lo virtual, entonces, no es con lo real, sino con lo actual, e "implica cualquier operación mental que conduzca desde el aquí y el ahora, lo singular, lo utilizable de una vez por todas, y lo sólidamente encarnado en lo atemporal, abstracto, general, versátil, repetible, ubicuo, inmaterial y morfológicamente fluido" ("Lectura", 123). Lo virtual es en pocas palabras el potencial de otros mundos además del "aquí y ahora" para actualizarse como creación artística o como proceso de su recreación. En consecuencia, la virtualidad de un texto es su potencial para múltiples actualizaciones, no sólo en el sentido físico como ejemplificaciones narrativas distintas, sino como lecturas múltiples de múltiples lectores a través de múltiples medios. Las características de la convergencia digital y mediática son no es la razón de ser de la virtualidad de las narrativas, pero sí la amplifican al ofrecer la capacidad de acceder a ellos en cualquier lugar y en cualquier momento. En su estudio de las series de televisión, Gwenllian-Jones y Pearson sugieren que "las líneas argumentales interconectadas, tanto realizadas como implícitas, extenderse mucho más allá de cualquier episodio para convertirse en un metatexto que estructura la producción, diégesis y recepción" (xii). La posibilidad de afectar la narrativa a medida que se desarrolla es también en manos de los lectores que, así, ganan un mayor protagonismo en la ficción haciendo.

Esto me lleva a la otra característica que conduce a la aparente ubicuidad de los conceptos convergentes.

Narrativas: serialidad. En la convergencia de medios, las narrativas están en proceso de desarrollo y, como diría Tom Abba, miran hacia el futuro (65). Una narrativa serializada "produce una historia, o un rastro narrativo, a medida que transcurre, a diferencia de un texto que representa eventos que ya han tenido lugar, reales o ficticios" (MacMahan 532). La habilidad Mantener a los lectores inmersos en el mundo de la historia es fundamental. Para mantener esa atención regularmente durante un período prolongado de tiempo es constitutivo no sólo de la audiencia

"comportamiento migratorio", pero también el sustento de la narrativa misma. A través de constante Actualizaciones, el mundo inmersivo de una narrativa se renueva y sigue siendo cautivador.

La construcción de mundos efectivamente inmersivos es un requisito para el éxito.

Narrativas convergentes no sólo por el bien de la historia, sino también para fomentar la interacción y atención sostenida. Además, ser capaz de mantener al público "enganchado" de una historia, como explican Tim Dwyer y Frank Rose, tiene un poderoso interés comercial en nuestra ecología mediática. Jennifer Edson Escalas propone en su estudio sobre la narrativa en marketing que "las historias persuaden a través del transporte" (37). Una propuesta como la de Escalas es pertinente comprender la continuación de narrativas convergentes ya que muchas tienen una fuerte componente de mercado. Como muestra el estudio de Jenkins, a menudo las narrativas convergentes son los productos de grandes corporaciones de medios; mientras que otros, como Orsai, reciben financiación colectiva iniciativas.

La serialidad también impacta la estructura de los textos convergentes. Para Angela Ndaljian, 'la serie La lógica de los medios contemporáneos depende de una autorreflexividad desenfadada: cada adición al todo en serie depende de una conciencia intertextual de los predecesores en serie' (72). Por Al establecer una dinámica serial continua, la estructura de narrativas convergentes también es afectado, ya que todos los componentes deben estar interconectados de alguna manera para construir el conjunto.

ambiente inmersivo. Establecer conexiones entre componentes multimedia en un

La narrativa serializada es una forma en la que la convergencia y la intermedialidad de los medios implican unos a otros también recíprocamente. Karin Littau plantea una observación similar a la mía. serialidad, ella dice, "también tiene un impacto en la estética; porque, si la forma y el contenido no pueden ser claramente separados entre sí, ni del medio en el que se encuentran, esto significa

que los préstamos entre fragmentos seriales nunca son sólo intertextuales, sino que también son intermediario" (Littau, "Alien", 29). Detrás del movimiento serializado hacia adelante hay una proceso de proposición de la narración a medida que se desarrolla, es decir, la historia no es necesariamente ya predeterminado, pero podría evolucionar a medida que los desarrollos sean bienvenidos o no por el audiencia. Por lo tanto, la serialidad también conduce a una forma metaficcional de participación del lector.

La posibilidad de afectar la narrativa a medida que se desarrolla también está en manos de los lectores. quienes, así, ganan un mayor protagonismo en la realización de ficción. Participación del lector en

Las narrativas convergentes no son sólo una recreación mental de una historia, sino también una forma real.

de participación, una forma bastante literal de actualización. Gwennlian-Jones y Pearson

El "metatexto" serial, propongo, es el entorno de participación metaficcional del lector.

fundamentado no sólo espacialmente sino también temporalmente.

Para concluir este capítulo quiero volver a contar el relato de lo cotidiano que hace José Antonio Millán.

proceso de lectura: "de camino al trabajo, estás leyendo este artículo en tu

teléfono inteligente, cuando tomas un descanso continuas leyéndolo en tu escritorio y lo terminas

cómodamente en tu iPad metido en tu cama" ("Leyendo pantallas", traducción mía).

Lo que Millán describe son los múltiples puntos de acceso, todos ellos parte de nuestro día a día.

vidas, en las que accedemos de manera sostenida a una narrativa, en otras palabras, a la ubicuidad de la narrativa.

en la convergencia de medios. Como se puede ver en mi discusión en este capítulo, uno de los más

Un aspecto importante de la convergencia de los medios es la forma en que las diversas formas de los medios

han tenido un impacto en el consumo de narrativa. El papel participativo asignado a

Los lectores también tienen un efecto profundo en la creación narrativa, tanto formal como temáticamente.

De hecho, "cambiar la forma física del artefacto no es simplemente cambiar

el acto de leer (aunque eso también tiene consecuencias cuya importancia estamos

empezando a reconocer) sino a transformar profundamente la red metafórica

estructurando la relación de la palabra con el mundo" (Hayles, *Writing Machines* 23).

Gracias a la familiaridad de la convergencia de los medios, la historia está entrando en la vida cotidiana de

personas de una manera más inmediata de lo que hemos visto antes. Las diferentes materialidades

de textos convergentes incitan, en primer lugar, a una conciencia de los objetos narrativos y, en segundo lugar, a una

cercanía a él. En nuestra ecología mediática actual, la autorreflexividad y la autorreferencialidad son

conduciendo hacia un modo metaficcional de interactuar con narrativas como experiencia compartida.

La socialidad de las historias también se está convirtiendo en una característica recurrente de nuestros muchos

narrativas convergentes e intermediarias, y es simultáneamente fomentado y requerido por

Estas historias. La presencia aparentemente ubicua de una historia ha revelado la forma en que

relacionamos el arte narrativo como una verdadera parte de nuestras vidas y, en consecuencia, está develando la facilidad

con el que las personas empiezan a habitar historias y a relacionarse no sólo con el mundo propuesto por

ellos, sino también a otros que participan en la creación de la historia. En otras palabras, hay una

literalización de la metaficción escenificada en la convergencia mediática en la que a través de diversos

medios y durante un largo período de tiempo negociamos distintos niveles de narrativa y el

y ahora. Se debe proponer una exploración de cómo esto ocurre en ejemplos particulares.
para apreciar los medios a través de los cuales la intermedialidad y la convergencia de los medios son
afectando la producción de la narrativa en el nivel de la creación (estructuras particulares, por ejemplo).
ejemplo) y en el nivel de recreación (cómo los lectores interpretan la narrativa y se relacionan con ella).
él). Un examen detenido de estos fenómenos también arrojará luz sobre los elementos básicos
del éxito que disfrutaban las narrativas convergentes como productos diferenciados de nuestros días.

Capítulo 3

3 en la historia intermedia

En este capítulo me baso en los antecedentes teóricos establecidos en los dos anteriores.

capítulos para avanzar en el concepto de interhistoria. Sugiero que Interstory es un fenómeno global emergente.

narrativa constituida por una red de relatos publicados en diferentes medios y

reunidos por lectores que siguen los enlaces textuales y multimedia establecidos por un autor

o editor. Utilizo global en este contexto, no como referente geográfico, sino como demarcación.

del alcance del mundo creado por la interhistoria. La narrativa global – el mundo del

historia – toma forma contingentemente a partir de las combinaciones, realizadas por los lectores, de sus partes más pequeñas.

componentes. La interhistoria, por tanto, abarca dos niveles de narración: uno es la pequeña historia

piezas; la otra –la narrativa global– es la suma de ellas de los lectores. El detallado

Las características de la interhistoria se prueban y elaboran en el meticuloso estudio de Orsai.

a la luz del medio de tres capas propuesto. Antes de eso, sin embargo, deseo brevemente

Recapitemos los puntos en los que se basa esta definición.

Del capítulo 1 presento dos grupos teóricos. La primera es la idea que tenemos

involucrados tan profundamente con la ficción narrativa porque la procesamos a través del mismo

mecanismos cognitivos como la vida real; es decir, vivimos una experiencia viva de historias. Este

va en contra de la división ontológica convencional entre realidad y ficción cediendo,

en cambio, a un espectro de diferentes niveles de realidad. Navegamos por otras realidades, como

mundos ficticios, a través de la metarrepresentación: el aparato cognitivo encargado de

categorizar y etiquetar la fuente de cualquier información determinada. La metarrepresentación permite

a ambos participar en mundos ficticios y distinguirlos como tales: es un tercer espacio

donde los mundos narrados y nuestro mundo se encuentran. La segunda es que las historias surgen de una situación social.

impulso para compartir información y relacionarse con otros a través de ella. porque son tan

prevalentes en todas las culturas y épocas, las historias se han adaptado y evolucionado a lo largo

Todos los medios que se han inventado en la historia de la humanidad, desde el lenguaje oral hasta el digital.

dispositivos. Los avances tecnológicos, por tanto, no van en contra de la humanidad de

historias narrativas, pero proporcionan nuevos medios para nuevas ejemplificaciones, provocando la

oportunidad de nuevas formas narrativas y nuevas formas de participación de la audiencia.

Del Capítulo 2 extraigo la proposición de que los medios digitales no son más que otra etapa en la que se lleva a cabo la narración. Las particularidades de los medios digitales sin duda tienen un efecto en cómo se crea, distribuye y consume la narrativa, pero la existencia misma de la narración no se ve amenazado por ello. Porque vivimos un punto de transición en el paradigma digital cambio, muchas convenciones literarias están siendo remodeladas actualmente y otras apenas están empezando a hacerse notar. La disponibilidad de nuevas plataformas de medios y su popularidad ha dado paso a una explosión de contenido textual y ficticio que ofrece la singularidad posibilidad de observar qué tipos de narrativas están teniendo lugar exactamente a medida que se desarrollan.

Las premisas esbozadas hasta ahora en esta tesis convergen en la noción de metaficción como una forma de compromiso narrativo que propongo en mi concepto de interhistoria. Características clave de La escritura metaficcional se remonta estrechamente a nuestro mecanismo cognitivo de metarrepresentación y la forma en que nos proyectamos en las historias. La inmersión es intensificado e incluso literalizado debido a las capacidades interactivas de algunos medios digitales. medios de comunicación, desdibujando así los límites entre el mundo narrado y el mundo real. Finalmente, debido a que las plataformas y dispositivos de medios se han vuelto tan omnipresentes en nuestro día a día vida, también lo han sido las historias contenidas en ellos. Interstories, entregadas a través de varios Las plataformas, a las que se accede a través de varios dispositivos, están constantemente presentes. Su serializado La estructura también favorece una sensación de omnipresencia. Esto facilita una relación aparentemente más cercana. relación entre el lector y el mundo narrado. Si esta relación es real o un artefacto de creación de ficción, como suele ser el caso en la escritura metaficcional, podría ser determinado por los diferentes roles que un lector podría asumir en el mundo narrado a propósito de lo digital. la interactividad mediática, su derramamiento en la vida cotidiana y, finalmente, por sus correlatos físicos.

El concepto de medio en tres niveles, una combinación de nociones utilizadas en la convergencia de medios y los estudios de intermedialidad propuestos anteriormente son la base para mi elaboración de interrelato.

El medio en la interhistoria se entiende como un concepto de tres capas compuesto por una fenómeno, un canal/tecnología de comunicación y el comportamiento social/cultural asociados con ellos. En el concepto de interhistoria, las tres capas del medio son relevantes. a diferentes aspectos de la creación, distribución y consumo narrativo. A pesar de interrelacionados de múltiples maneras en el discurso narrativo, deseo comenzar con un análisis caracterización del intersuelo utilizando una división un tanto arbitraria de funciones de

medio. "Internamente", el medio es el material semiótico (texto, imagen, imagen en movimiento, sonido). grabaciones) que codifican un discurso narrativo. 'Externamente', medio es el comportamiento que fomenta en los lectores que siguen la historia. En el medio, cruzando de un extremo al otro, está el medio como tecnología o canal de comunicación, que da forma al discurso narrativo y lo hace accesible para que lectores y autores actúen en consecuencia. A medida que se desarrolla mi argumento, examinar cómo estas tres capas se implican entre sí y progresivamente dan forma a la desarrollo de la narrativa en todos los niveles. De hecho, en la definición de En la historia siguiente, ya es evidente que estas tres capas operan en una moda indiferenciada.

3.1 Interhistoria

Vuelvo a la definición inicial de interhistoria: una narrativa global emergente que toma forma en la combinación de una red de historias más pequeñas publicadas en diferentes medios y reunidos por lectores que siguen enlaces textuales y multimedia. De esto De la definición inicial se despliegan una serie de características e implicaciones detalladas. Mayoría Evidentemente es el hecho de que debido a sus diversos medios de composición y publicación, las interhistorias Requieren el uso de varios dispositivos, objetos o artefactos para que los lectores sigan la narrativa. desarrollo. Por ello, la participación activa de los lectores es fundamental para poner unir las piezas de la historia. Debido a que estos diversos fragmentos se representan a través de diferentes plataformas, la narrativa existe fuera de un único medio contenido (como suele pasar con un libro impreso o una película) y se encuentra en muchas de las plataformas con con los que interactuamos de forma regular.

A pesar de su estructura fragmentada, la red dio paso al surgimiento de la red global La narrativa se mantiene unida por un sistema de referencia entre distintas piezas mediáticas: algunas de son intertextuales, como menciones directas a otras piezas; o de recuperación, como el repetición de la misma pieza en otro soporte con características diferentes. Este El sistema de referencia es singular en la medida en que todas las piezas constituyen una red global. En la narrativa, los referentes que vinculan las distintas piezas son en realidad autorreferenciales. Una pieza Podría referirse a otro , pero ese intercambio todavía está demarcado por la narrativa global.

La narrativa autorreferencial estrechamente vinculada y la pluralidad de medios perfilan un entorno inmersivo donde se desarrolla la historia global y dentro del cual los lectores pueden navegar por la historia: el tercer espacio de la metaficción. Finalmente, en el intercambio, las piezas son presentadas serialmente, que mantiene el desarrollo de una trama global aún inconclusa manteniendo la atención del lector y fomentando una mayor participación narrativa.

Las interhistorias son un claro producto de la convergencia y la intermedialidad de los medios. También son un desarrollo teórico de la narración transmedia, no sólo en términos del flujo de contenido a través de las plataformas y el comportamiento de la audiencia que esto fomenta, pero también en términos de siendo un mecanismo comercial y de marketing. El entorno inmersivo creado por la narrativa dispersa en diversas plataformas mediáticas y la vinculación autorreferencial. El aparato sienta las bases para el consumo cruzado. Asimismo, la serialidad apoya el retorno continuo de la audiencia. Las interhistorias, sin embargo, difieren de las transmedia. Ejemplos de narración estudiados por Henry Jenkins en la medida en que no son promovidos por conglomerados transnacionales de medios de comunicación. La estructura de los medios puede ser similar, pero el desarrollo de una audiencia leal no puede atribuirse a un gran impulso comercial y a una superestructura mediática ya existente. Al contrario, cada uno con sus particularidades, Jeff Hull y su grupo de "diseñadores situacionales" Nonchalance, Tim Ferris, y el caso de estudio de esta investigación, Orsai de Hernán Casciari han comenzado sin otra infraestructura de medios que un blog, un sitio web o, en el caso de Hull, como arte callejero. Su éxito se ha basado en las capacidades narrativas para captar la atención de los lectores. Su éxito se ha basado en la atención e interés para seguir y financiar los proyectos, incluso cuando sus condiciones sean a veces bastante caprichoso. Estos ejemplos han adquirido significado social a medida que entran en escena, siendo gracias a sus audiencias. Más allá de la materialización y continuidad de los proyectos, el éxito de las interhistorias se puede ver en la formación de comunidades alrededor de ellos. Un aparente subproducto de las historias intermedias, algunas de las comunidades formadas alrededor de ellas han florecido hasta el punto de convertirse en parte de la propia historia como es el caso de Lectores de Orsai. La creciente participación y presencia de los lectores de Orsai en el mundo de la narrativa desencadena una especie de giro metaficcional de la prominencia del lector y la inestabilidad de los límites entre el mundo narrado y el real.

Hasta ahora, mi caracterización del fenómeno propuesto se ha mantenido en el

Nivel teórico a partir de estudios cognitivos, narrativos, literarios y de medios. En Sin embargo, en las páginas siguientes exploro Orsai de Hernán Casciari y Christian Basili como un estudio de caso en el que el conjunto de características de la historia descritas anteriormente puede ser claramente observado. Aunque Orsai, como blog independiente, tiene casi diez años, el mayor El proyecto convergente se encuentra apenas en su tercer año. Este estudio se centra exclusivamente en el período que abarca el 23 de septiembre de 2010, cuando Orsai se aventuró fuera del ámbito de los blogs hacia la impresión y otras presentaciones electrónicas hasta el 15 de enero de 2013. Al momento de escribir este estudio, el primer semestre de 2013, Orsai está constituido por un sitio web que contiene tres blogs, un punto de venta, y una revista web, una revista impresa, una aplicación para iPad, un bar, una editorial y la recién creada Universidad Orsai: una serie de talleres de escritura. Aunque el El proyecto ancla sigue siendo la revista impresa, todos los demás componentes de Orsai tienen ha crecido tanto a su alrededor que es difícil decir si realmente existe un proyecto central. Además, por la forma en que los diferentes proyectos más pequeños han desarrollado buena parte de Orsai trata sobre el propio Orsai . De hecho, el hilo conductor que une los diversos subproyectos de Orsai es la narrativa global del proyecto más amplio.

La proliferación de medios, como se sugirió anteriormente, implica el uso de varios dispositivos o plataformas para acceder a las diferentes encarnaciones de Orsai. Como sostengo a continuación, es el uso de muchos dispositivos no restringidos a un solo campo de acción humana (trabajo-hogar, interior-al aire libre) que propicia la formación de un ambiente inmersivo, incluso espacializado. Se puede encontrar a Orsai y acceder a él a través de diversos medios, diversas materialidades: no sólo una revista impresa, no sólo una aplicación para iPad, no sólo un sitio web, sino también cara a cara en el bar y ahora los talleres. El lector está rodeado de diversos materiales de Orsai , sumergido en ellos y participando de ellos de varias maneras. En el caso del OrsaiBar este es aún más evidente; la existencia de una ubicación real da al proyecto una base que literaliza todo tipo de interacciones narrativas.

En las siguientes páginas ofrezco primero una breve historia del desarrollo de Orsai antes y después de la revista impresa. Luego examino cómo funciona el sistema de distribución y ventas del La revista impresa no solo ha caracterizado el proyecto sino que también ha dependido en gran medida de la información global. narrativa del proyecto. La importancia de los modos de distribución se puede ver en cuánto han impactado los tipos de contenido publicado en los blogs, o las diferentes versiones

de la revista. Curiosamente, tocando tanto la narrativa como la distribución como La estrategia de persuasión y venta ha sido la inclusión de los lectores como participantes agentes en la creación de Orsai. Las muchas tácticas a través de las cuales los lectores han sido También se tratan detalladamente los problemas implicados en Orsai . Una parte importante del análisis explora ¿Cuánto de los contenidos de Orsai están dedicados o son adyacentes a los acontecimientos del proyecto en sí. Una mirada cercana a los géneros de la escritura arroja luz sobre esto y se complementado con exploraciones textuales y narratológicas. El objetivo es desenterrar el mecanismos a través de los cuales la narrativa global de Orsai mantiene su cohesión a lo largo de su fragmentos de medios. Entre ellos, los más destacados son la remediación como "casi" la repetición, y la intertextualidad como vínculo, alusión y mención directa.

El resultado de estos mecanismos y la inclusión de los lectores como parte de la narrativa, creo sostener, es un giro autorreferencial de la narrativa del proyecto, propio de las interhistorias y parecido a la metaficción. La narrativa global que surge de sus espacios más pequeños y conectados. componentes, combinados con la multiplicidad de plataformas y dispositivos de medios utilizados para acceder a él, y las capacidades interactivas (comentarios) otorgadas por los tres blogs y el revista web, han fomentado un ambiente de puntos en común entre los lectores de Orsai . De hecho, en las secciones de comentarios de blogs y revistas web, desde hace un tiempo ahora ha sido posible observar la formación de una comunidad en línea desde el lector las interacciones no están limitadas al esquema lector-autor; pero se han expandido a interacciones lector-lector y ocurren en un patrón distinguible. Termino el capítulo con la propuesta de que tanto los componentes narrativos como los mediáticos en una interhistoria como Orsai dar forma a un tipo distinto de participación narrativa metaficcional que mantiene la globalidad La narrativa avanza, mantiene la empresa sostenible a través de la sociabilidad que fomenta en sus lectores.

3.2 Metodología

Debido a la escala que ha alcanzado Orsai durante el período de dos años que estoy estudiando, el La cantidad de texto y datos que se van a considerar exige un enfoque diferente al simplemente lectura atenta. De hecho, la dimensión que ha alcanzado Orsai no puede ser justificada

examinado únicamente mediante el análisis textual. Este capítulo combina la teoría enfoques esbozados anteriormente con la lectura atenta de los textos de Orsai y un análisis computacional y análisis cuantitativo del proyecto a gran escala. Se indican los números totales de Orsai en la Tabla 1.

Tabla 1 El número total de datos analizados (Orsai desde septiembre de 2010 hasta enero 2013).

Tipos de datos	Cantidad	Descripción
Textos principales o piezas	709	Publicaciones de blogs, artículos de revistas, cuentos, crónicas, cómics, etc.
Medios de comunicación	5	OrsaiBlog, OrsaiBar, Redacción, Revista Web y revista impresa
Autores	104	Quienes hayan tenido un texto principal publicado en cualquiera de los cinco medios
Lectores	6.833 (más anónimo)	Quienes hayan comentado en alguno de los blogs. o la revista web,
Comentarios	41.616	Comentarios de los lectores dejados en cualquiera de los textos principales. publicado en los tres blogs o en la web revista

Para el análisis computacional se ha construido una base de datos gráfica utilizando el servicio web.

SylvaDB (sylvadb.com). La estructura de la base de datos se ha organizado según el esquema de la Fig. 1 con los tipos de nodos 'Autor', 'Pieza', 'Medio', 'Lector' y 'Comentario'.

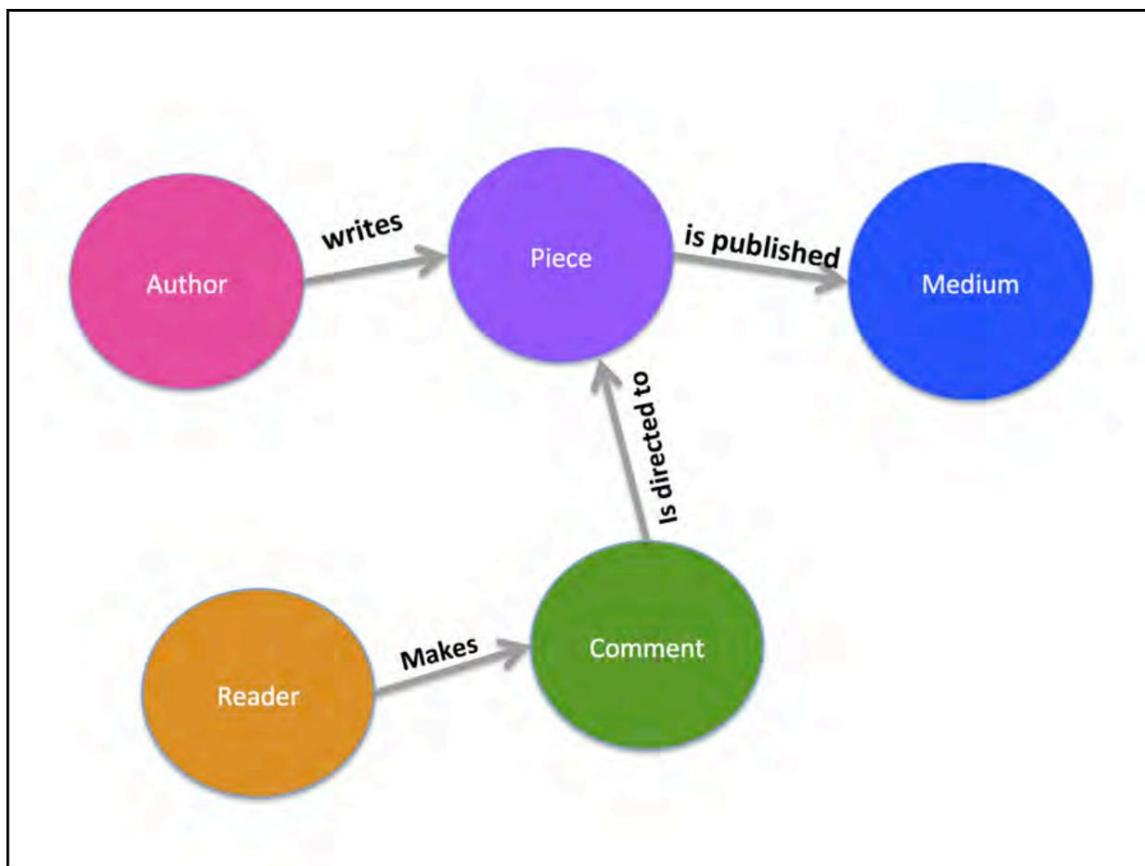


Figura 1 Esquema completo de la base de datos de gráficos

Del esquema cabe destacar la diferenciación entre "pieza" y "comentario". Una pieza' o 'texto principal' se publica en cualquiera de los medios de Orsai habiendo pasado por un proceso de edición; se deja un comentario también en Orsai pero no se edita y se dirige a, y se genera por, un 'texto principal'. La categoría 'autor' se refiere sólo a los escritores y no a los ilustradores. publicado en Orsai. Esta distinción no pretende restar importancia a la Obras de arte incluidas en la revista. Sin embargo, en el enfoque narrativo de mi estudio, el análisis del contenido gráfico está fuera de alcance. Medios – considerados sólo como canales de comunicación- se han agrupado en cinco: OrsaiBlog, Redacción (editorial departamento), OrsaiBar, Revista Web y Revista Impresa. Otras representaciones electrónicas de Orsai no se han puesto por separado ya que son una repetición bastante cercana del contenido al versión impresa como en el caso de las versiones PDF. Las versiones de iPad ofrecen una diferencia experiencia de lectura y enfoque del proyecto, muy diferente de la web o la impresión

ediciones; sin embargo, sus apariciones han sido, hasta hace poco, demasiado esporádicas para ser estudiados tan sistemáticamente como los demás y, por lo tanto, no han sido incluidos en el base de datos tampoco. Sin embargo, los datos y los textos que se examinan en el presente El capítulo explica sólo la parte del esquema de la Fig. 2.

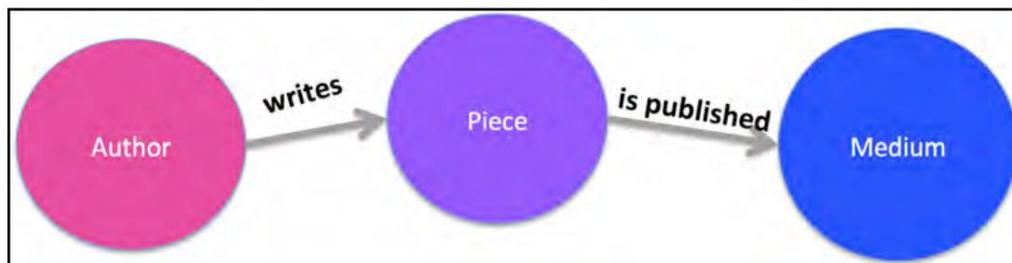


Figura 2 Parte de la base de datos de gráficos utilizada en el Capítulo 2

Los diferentes componentes de Orsai se han modelado de forma abstracta en tipos de nodos y relaciones de acuerdo con cómo está organizado estructuralmente el proyecto y las formas en que ha sido publicado. Las relaciones se establecen semánticamente, por ejemplo, todas las Las 'piezas' han sido 'escritas' por un 'autor' y 'publicadas' en un 'medio de publicación'. Se han agregado otros atributos a cada pieza, como la fecha de publicación y el género, como indicado en los archivos de Orsai .

Además, la mayor parte de mi estudio se centra en la narrativa global de Orsai y mucho menos en artículos individuales, especialmente aquellos no escritos por los editores. El resto de la revista. Los textos se examinan con diferentes niveles de detalle. Algunos de ellos cobran relevancia como parte de un grupo o género indicativo de las prácticas de los editores o lectores; mientras otros permanecen debido a la relevancia de su contenido. Visualizaciones resultantes del proceso computacional. El análisis del proyecto ha arrojado mucha luz sobre la dinámica del trabajo en Orsai y ha llevado algunas de las preguntas; también ilustran y respaldan mis argumentos. Incorporado junto En el análisis, las visualizaciones basadas en atributos y no solo en el tipo de nodo arrojan más luz sobre el funcionamiento interno y la dinámica de todo el proyecto. Como resultado, un ida y vuelta La dinámica entre el análisis computacional y la lectura minuciosa ha llevado a toda la investigación proceso. En los casos en que una lectura atenta sugiriera algún tipo de relevancia respecto, por ejemplo, ejemplo, autoría, inflexiones narrativas, etc., un análisis computacional más detallado

se llevo a cabo. Por el contrario, en los casos en que el análisis computacional sugería un efecto visible patrón, se llevó a cabo una inspección minuciosa de los componentes textuales.

Las visualizaciones utilizadas en este capítulo se han generado utilizando el código abierto software Gephi (gephi.org). Se exportó la base de datos de gráficos original construida en SylvaDB. como un archivo .gexf en Gephi, donde se le aplicaron diferentes algoritmos de diseño con el propósito de observar diversas dinámicas y relaciones entre los componentes de la base de datos. Se han utilizado los algoritmos Force Atlas y Force Atlas 2 para resaltar la centralidad de algunos de los componentes del proyecto, la cercanía de diversas piezas y explorar no patrones obvios de asociación. Fruchterman Reingold se ha utilizado para mostrar la diversidad así como similitudes de atributos entre los componentes de la base de datos. Acompañando a cada visualización hay una explicación detallada de lo que se está explorados y analizados en cada uno de ellos.

3.3 El desarrollo de Orsai

“Lo que empezó siendo un blog puede convertirse en cualquier cosa”⁵. Este es el eslogan que se puede encontrar en la página de inicio de el sitio web actual de Orsai (editorialorsai.com). Con estas palabras, Hernán Casciari resume sucintamente la historia de un blog que se convirtió en una revista impresa, una revista electrónica revista, una editorial, un bar, un podcast y una aplicación para iPad, una "universidad" y en muchos sentidos, una comunidad en línea/fuera de línea en sí misma. Para los que seguimos el proyecto durante al menos más de un año, el eslogan es también un guiño a la migración electrónica que realizó Orsai . desde un sitio de blog normal en el dominio bitacoras.com, hasta su actual convergente sitio. Este cambio hizo que el proyecto se expandiera de un blog a tres blogs y una web. sección de revista. La medida, sin duda, obedeció a las crecientes demandas de la cambiante proyecto, pero probablemente tuvo mucho que ver con el desbordamiento de lectores ansiosos por participar en Orsai de tantas maneras como sea posible.

⁵ Todas las traducciones al inglés de Orsai son mías.

Orsai se ha caracterizado por el cambio mediático. De hecho, el paso a editorialorsai.com no fue la primera vez que Orsai experimentó importantes transformaciones en los medios. Orsai mantuvo un blog bastante estándar durante varios años (2004-2010); medios unidireccionales. Las transformaciones de la pantalla a la impresión no eran infrecuentes, ya que muchas publicaciones de blogs eran re-editado por Casciari y recogido en sus libros impresos *España decí alpiste* (2008) y *El pibe que arruinaba las fotos* (2009). El blog se reorganizó radicalmente durante el último trimestre de 2010 cuando la revista fue proyectada y anunciada por primera vez. orsai.bitacorras.com dejó de ser sólo un blog y se dividió en dos sitios: uno siguió siendo un sitio que lo contenía todo, el otro una especie de punto de venta de la revista impresa. Los dos sitios estaban tan cerca entrettejidos y había tanta superposición, referencias y vínculos mutuos que difícilmente podrían considerarse dos sitios. En gran medida ambos sitios se habían convertido en 'los backstage' del principal emprendimiento: la revista impresa, "Y así es como... Orsai se transformará, el día sábado uno de enero de 2011, ...en la revista Orsai. Y este blog se convierte, desde hoy, en el detrás de escena, en el backstage de ese sueño"

Orsai se convertirá, el 1 de enero de 2011, en la revista Orsai . Y a partir de hoy, este blog se convierte en el detrás de escena, el detrás de escena de este sueño"; "Matar la crisis a volantazo"). Desde entonces, se han propuesto cada nuevo medio o adaptación a Orsai. e incorporado al proyecto mayor a través del blog; estos desarrollos también han sido incorporado a la narrativa de Orsai . Para Casciari, la incipiente idea detrás del El proyecto "era desarrollar una relación excepcionalmente directa entre autores y lectores, uno lo que eliminaría a los obsoletos intermediarios del siglo XX" (Quijones, párr. 11). El El blog se ha convertido en un foro de intercambio con los lectores de Orsai y la respuesta ha sido asombroso.

La revista impresa salió en enero de 2011. Orsai N1 vendió más de diez mil copias. copias. A partir de ahí, estuvieron disponibles algunas versiones electrónicas: una versión Kindle, ahora no disponible pero relanzado para ediciones posteriores; una versión para iPad que ahora ha sido remodelado; una versión en PDF que se publicó para su descarga gratuita en el propio blog y, posteriormente a través de issuu.com; y finalmente, una versión web que sólo se publicó el último

Página de la revista impresa:

los lectores que tengan ganas de dejar comentarios en los textos y crónicas

de este número, pueden entrar a ORSAL.ES/N1. Allí hay un foro para cada texto, un sistema de comentarios y la posibilidad de que cada autor, si quiere, pueda conversar con sus lectores. (Orsai N1, 206)

Los lectores que quieran dejar comentarios sobre los textos y crónicas de este número, pueden dirigirse a ORSAL.ES/N1. Hay un foro para cada texto, un sistema de comentarios y la posibilidad de que cada autor, si quiere, charle con sus lectores.

Como puede verse, la versión web era distinta de todas las demás versiones electrónicas en que también tomó la forma de un blog, es decir, ofrecía a los lectores la posibilidad de comentar directamente en cada pieza como pudieron en las entradas de OrsaiBlog. Sin embargo, la versión web no incluyó todos los textos de la revista.

Sin embargo, sin darse cuenta, debido a la proliferación de plataformas de medios relacionadas con Orsai y las constantes referencias a sus diferentes versiones, poco a poco y cada vez más

Con cada número, la narrativa detrás del escenario del proyecto pasó a primer plano. como el marco que contiene la revista impresa y responsable de alentar a los lectores a apoyar

it – la narrativa de Orsai, la historia de su producción, edición y distribución terminó

eclipsando todo lo demás. En ese momento se hizo evidente que Orsai era, en gran medida,

Hasta cierto punto, sobre Orsai. La popularidad del proyecto y, de hecho, la enorme implicación de sus

Los lectores otorgaron continuidad a la revista impresa, incluso cuando originalmente no era contemplaba ir más allá de la cuarta cuestión. Muy enamorado del proyecto.

narrativa, los lectores impulsaron la historia y mantuvieron la producción de la revista

yendo. Como advirtió Comequechu, uno de los colaboradores del proyecto, tanto Casciari como

Basilis, "La revista no se toca, ya no es tuya. No la hicieron ustedes solos"

Toca la revista. Ya no es tuyo. No lo lograste solo"; "Bar

Mediante"). El nivel de seguridad económica que otorga un número considerable de lectores

permitió a Casciari, Basilis y otros colaboradores llevar la revista impresa a su

segundo año y seguir desarrollando el proyecto.

La primera incorporación fue OrsaiBar. Curiosamente, cualquier adición al proyecto es también una

Además de la narrativa, "tengo muchas ganas de ir contando, desde hoy y cada jueves, el

backstage de cómo se monta, a la distancia, el mejor bar de Buenos Aires" ("Realmente quiero

para contar, a partir de hoy, cada jueves, el backstage de cómo, a la distancia, el mejor bar del

Buenos Aires surge"; "Bar mediante"). Después de que Orsai fue trasladado a editorialorsai.com A principios de 2012, OrsaiBar consiguió su propio blog en el sitio convergente dedicado a los eventos que allí se desarrollan. Algunas de las publicaciones publicadas originalmente en la primera blog fueron migrados a OrsaiBar.

De manera similar, a finales de 2011, además de la revista impresa, durante unos meses Orsai había Comenzó a editar libros: el del propio Casciari y, el ilustrador, el de Horacio Altuna en junio. El La prominencia de Orsai como proyecto más grande se hizo mucho más evidente a finales de 2011. cuando se anunció la tan esperada Editorial Orsai . Apoyado por la economía impulso de más de cinco mil suscriptores de la revista', Editorial Orsai se abriría a otros escritores, no sólo a sus colaboradores anteriores, y se basan en la evaluación de los lectores para seleccionar obras publicables. Aunque hasta el momento este modelo aún no ha sido implementada, en ese momento, la propuesta logró persuadir a más de cinco mil lectores comprar una suscripción anual, asegurando así la sostenibilidad de la impresión revista. Estas novedades se han podido visualizar a través del gráfico base de datos. En el siguiente conjunto de imágenes podemos ver el desarrollo de Orsai desde tan sólo un blog en 2010 en la Fig. 3, a un proyecto mucho más grande que involucra el blog y la impresión y el revistas web en 2011 en la Fig. 4, hasta una aún más compleja que incluye los diferentes blogs en 2012 en la Fig. 5.

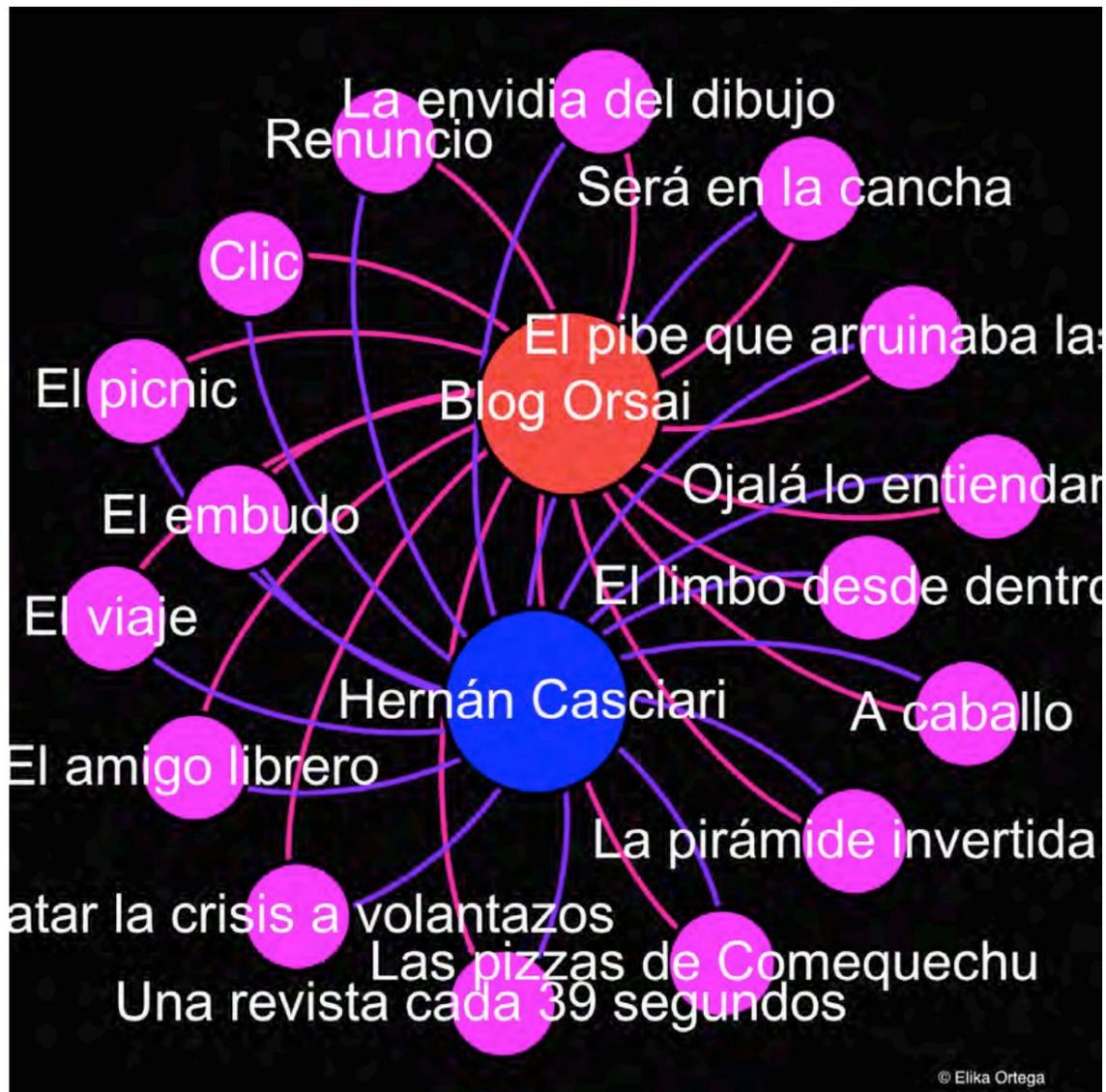


Figura 3 Orsai en 2010.

El alcance de Orsai con un solo medio y un autor era todavía bastante limitado cuando todavía era sólo un blog.

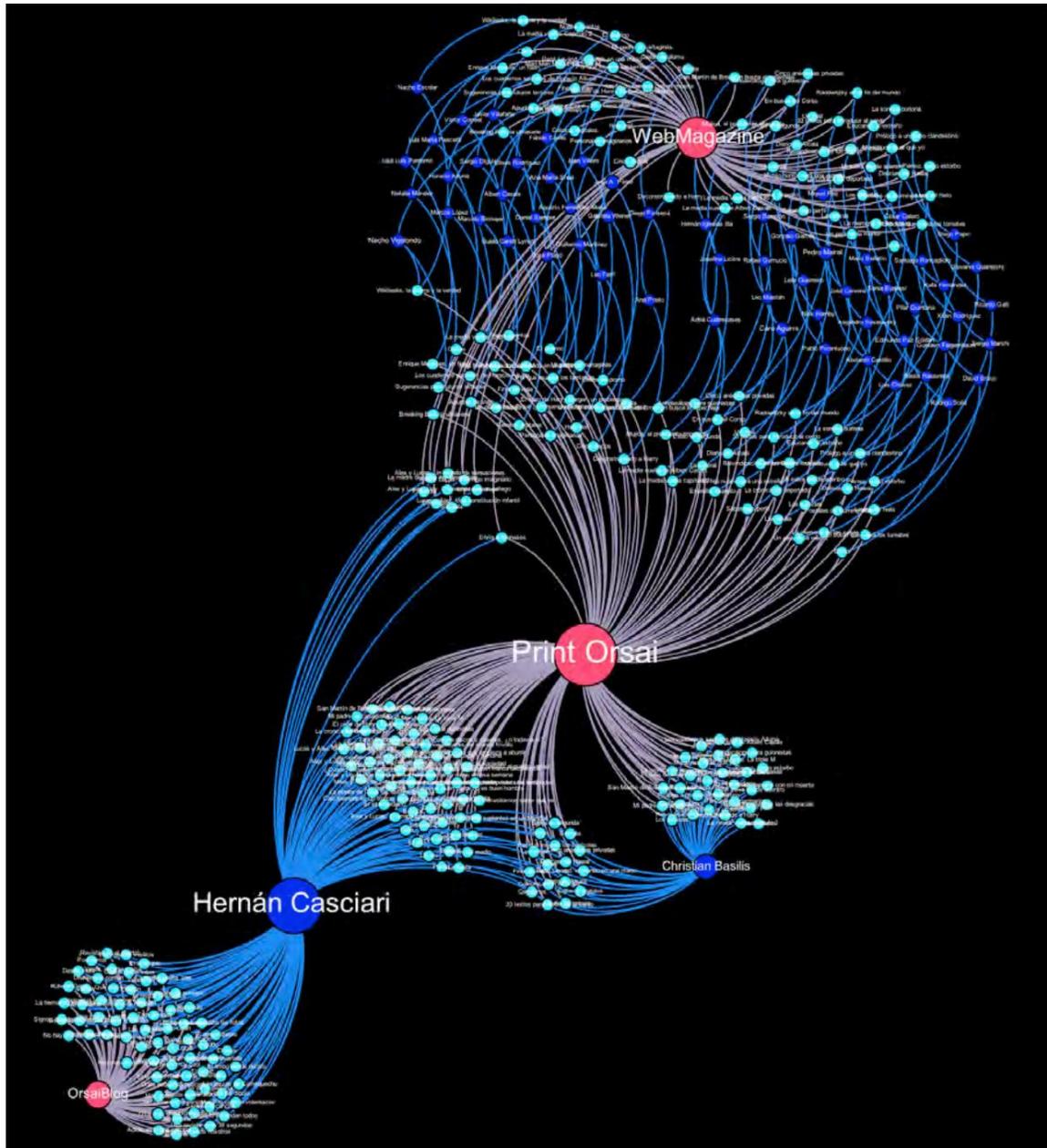


Figura 4 Orsai en 2011.

La red del proyecto se vuelve mucho más grande y compleja a medida que la revista impresa y la revista web se incorporan en 2011.

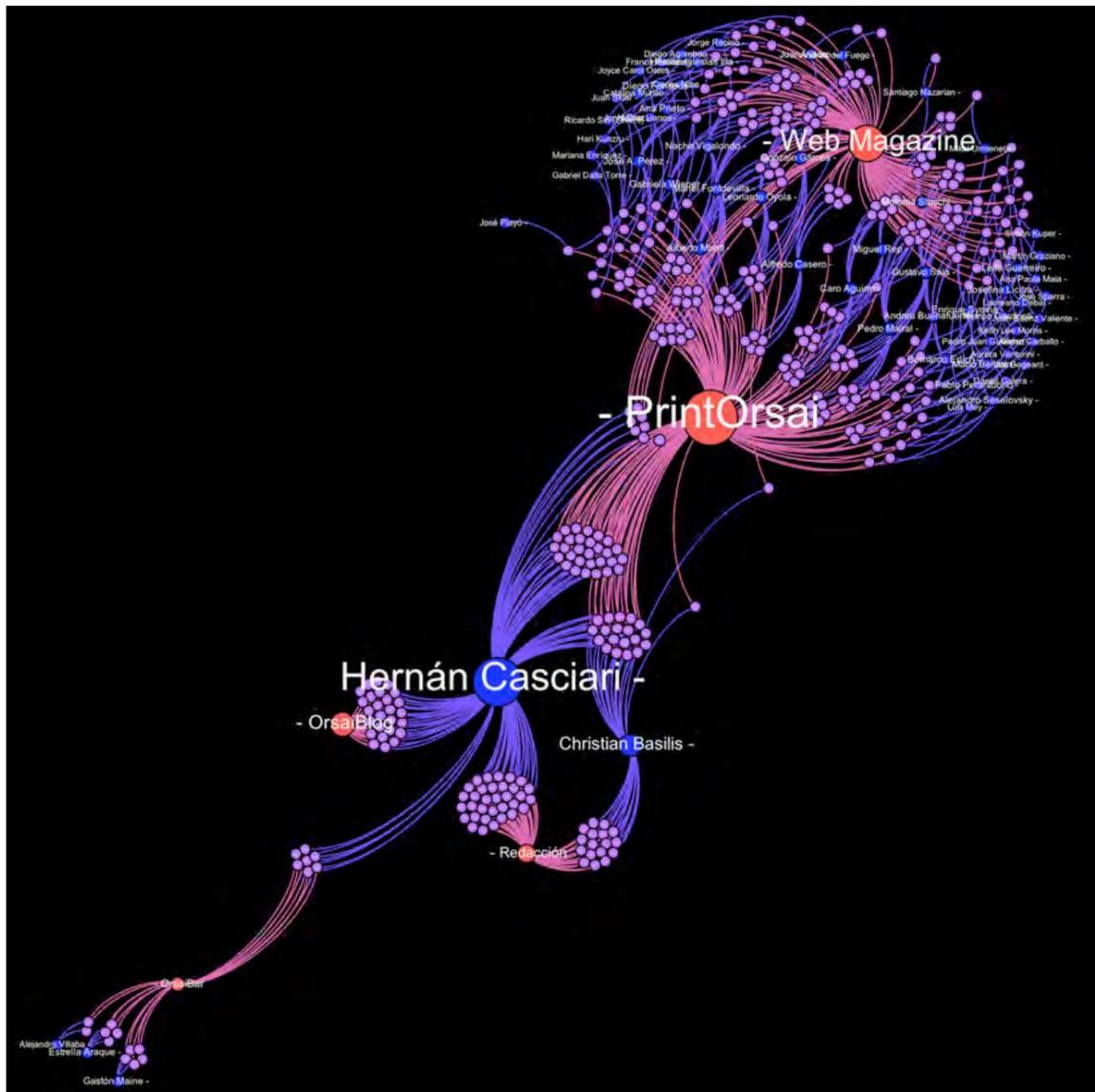


Figura 5 Orsai en 2012.

La ecología mediática de Orsai se desarrolla aún más en 2012 con el paso a editorialorsai.com y la división de blogs.

La creciente complejidad del proyecto no sólo ha influido en el número de medios de publicación, sino también los numerosos autores que han colaborado con el proyecto y la creciente narrativa global. Como propuse anteriormente, una interhistoria consiste en una historia que une narrativa o historia publicada en varios medios de comunicación, en Orsai esa narrativa global es la El desarrollo del proyecto, y la historia es también la historia de sus incorporaciones mediáticas.

Las relaciones entre los componentes narrativos de Orsai pueden ser complementarias, episódicas y reiterativas según dónde los leamos. Puntos de inflexión en la narrativa de Orsai también han sido momentos cruciales en la evolución mediática del proyecto: la revista, la aplicación para iPad, así como nuevas formas de distribución, etc. En consecuencia, los episodios clave para el proyecto han sido el paso del blog a la imprenta, de revista, de revista impresa a revista electrónica, abriendo OrsaiBar, el embargo sufrido en Argentina a finales de 2012, y finalmente la transición de blog-revista a editorial. Estos episodios no tratan sólo de los cambios de medios en el proyecto; también lo escenifican por apareciendo en fragmentos interconectados en esos mismos medios. Las formas en que los lectores haber podido comprar una revista impresa o participar en otros aspectos del proyecto. llenó tanto la página como la pantalla.

Junto con los diferentes medios utilizados en Orsai, otro aspecto que ha cambiado a medida que proyecto ha desarrollado es el sistema de distribución y ventas. Aunque se han producido cambios menores Se han realizado cambios intermedios, las estrategias de ventas y distribución han sido constantes para cada año. de publicación. Tal como sucedió a finales de 2010 cuando la revista se puso en marcha. y se prevé que continúe durante el año siguiente; A finales de 2011, Orsai fue relanzado para 2012. Los sistemas de venta y distribución, como era de esperar, no sólo han incidido sobre precios y detalles editoriales técnicos, como tipo de papel, número de páginas y número de emisiones (cuatro durante 2011, seis durante 2012). Evidentemente también ha impactado la Tipo de contenido publicado en el blog y en la revista y algunas de sus características literarias. Por ejemplo, las narrativas de encuadre: entrada (aperitivo) y sobremesa (una especie de postre). conversación de comida) que complementa cada artículo, entrevista, reseña, cómic o cuento de N1 a N4 se redujeron y se eliminaron por completo en N5. Un similar Se puede observar una evolución respecto a los goteos publicados en los blogs y destinado a promocionar el contenido de cada nuevo número. Volveré a esto.

3.4 La economía narrativa de Orsai

Orsai, "la revista imposible", se enganchó con los pagos de regalías del propio Casciari de un blog-novela anterior Más derecho que soy tu madre, publicado en forma impresa y posteriormente

Adaptado al teatro en Argentina. La inversión inicial permitió a los editores idear el revista impresa sin ningún tipo de publicidad (un cambio radical con respecto a la mayoría de las publicaciones periódicas) y un sistema de producción/distribución no dependiente de las grandes editoriales. En otra Es decir, la imposibilidad de la revista surgió de realizarla sin intermediarios. El distanciamiento de la edición tradicional fue tan radical que, para centrarse en la nueva etapa de Orsai, Casciari puso fin a sus compromisos con el leído diario El País (España) y La Nación (Argentina) y con las editoriales Sudamericana (Argentina), Grijalbo (México) y Plaza & Janés (España). Cortar toda la publicidad Los compromisos de la revista se describieron como un movimiento liberador para el espacio de la escritura:

No puede ser posible que cuando las cosas le van muy bien a las empresas tengas que escribir menos – porque entra publicidad – y cuando las cosas le van mal a las empresas tengas que escribir menos – porque le quitan páginas al diario. ¿Qué tiene que pasar, económicamente hablando, para que los lectores leamos en paz (o para que los periodistas escribamos en paz) un texto de mil palabras? (“Renuncio”)

No es posible que cuando las cosas van muy bien a las empresas tengas que escribir menos -porque hay más publicidad- y cuando las cosas van mal a las empresas tengas que escribir menos -porque se quitan páginas del diario-. ¿Qué tiene que pasar, económicamente hablando, para que a los lectores se les permita leer (o a los escritores escribir en paz) un texto de mil palabras?

Orsai fue propuesta como una revista que sería autosuficiente financieramente sólo a través de ingresos por ventas, y diseñado, editado, revisado, publicado y distribuido por los editores ellos mismos y un pequeño grupo de colaboradores (“Una revista cada 39 segundos”). De Desde el principio, todos los asuntos de venta se gestionaron desde el sitio de Orsai y se organizaron a través de PayPal. La revista no se distribuyó a través de proveedores de prensa habituales ni estuvo disponible en grandes librerías; en cambio, se envió en pequeña escala, paquetes de diez, a todo el mundo. El interés de los editores por hacer el proyecto lo más mundial posible ideó un enfoque bastante Inusual estrategia de precios que igualaría el coste de la revista impresa en todo español países de habla inglesa y en cualquier lugar donde se comprara Orsai :

Cuando existen países con economías diferentes, es un error pensar en euros, o en dólares, o en pesos, o en soles. Hay que encontrar otra unidad monetaria. Creemos haber encontrado una, a los efectos de simplificar la estrategia de distribución: vamos a pensar en periódicos del sábado.

¿Cuánto cuesta el periódico de mayor tirada en tu país, los sábados? Ésa será nuestra unidad. De ahí partimos. Nuestra moneda, a nivel interno, será el PD\$. ("El amigo librero")

Cuando hay países con diferentes economías es un error pensar en euros, o en dólares, o en pesos, o en soles. Tiene que haber otra moneda. Creemos haber encontrado uno para simplificar la estrategia de distribución: pensemos en los periódicos de los sábados.

¿A cuánto asciende el periódico de los sábados de mayor distribución en su país? Esa será la unidad. Partimos de ahí. Nuestra moneda, internamente, será el \$NP.

El precio de la revista impresa se fijó en 15\$NP, lo que hacía una copia impresa de Orsai como barato como el equivalente a \$0,09 en Cuba, y tan caro como \$25,00 en Suiza. A facilitar la distribución y reducir los costes de envío a los libreros independientes, por un lado, y por el otro, grupos de lectores se encargaban de juntarse, "Estamos organizando una estructura de distribución en donde ustedes, los cientos de lectores que llenaron de comentarios el texto anterior, tienen muchísimo que ver. Una roja entre los lectores y los libreros" ("Estamos organizando una estructura de distribución que tiene mucho que ver contigo, los cientos de lectores que llenaron el último post con tus comentarios. Una red del lector y de los libreros"; "Renuncio"). Más que ser un ejemplo de crowdfunding Para lanzar la revista al mundo como un gran proyecto, Orsai ha sido un colaborador colaborativo. esfuerzo. La condición de vender la revista impresa en paquetes de diez desencadenó una dinámica en cuyos lectores, deseosos de participar en el proyecto, se buscaban a través del blog comenta: "Los futuros lectores de la revista Orsai están actuando de una forma inesperada: se buscan entre ellos. "¿Alguien en Suiza?", dicen. "Ya somos siete en Comodoro Rivadavia", gritan. Quieren comprarla en packs de diez. Yo no había visto eso nunca" ("Los futuros lectores de la revista Orsai están actuando de forma inesperada: se buscan mutuamente otro. '¿Hay alguien en Suiza?', dicen. 'Somos siete en Comodoro Rivadavia', gritan. Quieren comprar paquetes de diez. Nunca había visto eso antes"; "A caballo"). La colaboración, incluso en la compra de la revista, era una característica del deseo de los lectores. comportamiento y, por tanto, financieramente, la revista impresa dependía del "patrocinio" de los lectores para continúe, a pesar de que la inversión inicial, como mencioné anteriormente, provino de El propio Casciari. Creación de grupos y comunidades, y publicidad de boca en boca en

persona y a través de las redes sociales fue la base del éxito del proyecto en su primera pocos meses,

Ustedes hicieron todo el quilombo en Twitter, todo el escándalo en Facebook, todo un escombros brutal con el boca a boca. Hicieron y hacen tanta bandera que aquellos autores e ilustradores que sospechábamos lejanos, inaccesibles, carísimos o inalcanzables, ya conocían el proyecto y – algunos, incluso – esperaban ser convocados (“A caballo”).

Hiciste todo el revuelo en Twitter, todo el revuelo en Facebook, un alboroto total de boca en boca. Fuiste y eres tan ruidoso que incluso los autores e ilustradores que pensábamos imposibles, inaccesibles, demasiado caros o inalcanzables, ya conocían el proyecto, y algunos incluso estaban esperando que los invitaran a participar.

Lo más interesante es que el éxito de la revista no sólo se caracterizó por la cantidad de se vendieron ejemplares, pero más significativamente por la voluntad de autores de renombre y ilustradores para colaborar en un proyecto en ciernes.

No obstante, el modelo de crowdsourcing hizo que Orsai fuera sostenible hasta cierto punto. A hacer de la revista impresa un objeto buscado, los editores intentaron convertir la revista impresa Orsai en un pieza de colección y se comprometió a imprimir sólo el número exacto de copias ya prepagadas, “vamos a imprimir solamente los pedidos que hagan ustedes hasta el 10 de diciembre” (“Vamos a imprimir sólo los pedidos anticipados que habéis hecho hasta el 10 de diciembre”; “La pirámide invertida”). Esta inteligente medida añadió un sentido de urgencia a los indecisos, tanto lectores y libreros, sobre la compra de su ejemplar. Sin embargo, como estrategia de marketing –e incluso Como estrategia narrativa, fue difícil replicarla para cada tema. Se hizo evidente que el número de copias vendidas por cada número cambiaba rápidamente y exigía, por así decirlo, Atención individualizada y gestión cuidadosa para mantener los niveles iniciales de lectura. entusiasmo. En Orsai, como en muchos otros proyectos, el impulso energético inicial generado por Las empresas de colaboración colectiva resultaron difíciles de mantener más allá de los primeros meses. La resultante Las oscilaciones en las ventas fueron muy evidentes: Orsai N1 vendió 10.080 ejemplares, la tirada de N2 fue sólo 6.000, N3 lo subió a 10.000 ejemplares y N4 se quedó en 7.000. La disminución radical de la número de copias vendidas del N1 al N2 es quizás la muestra más clara de cuán exigente y inestable esta estrategia fue a largo plazo. Por segundo año, en cambio, Casciari se volvió a un modelo de suscripción anual bastante tradicional, aunque manteniendo la revista

publicidad gratis.

El segundo año de publicación impresa de Orsai buscó replicar, a través de una suscripción modo, un sistema de financiación colectiva más claramente definido. Aunque el objetivo no era advenedizo la revista impresa, ahora los seis números proyectados constituían una serie completo: un proyecto completo por sí solo. Por tanto, los editores estaban interesados en cuatro principales cosas: 1) mantener el proyecto igualmente y regularmente sostenible durante todo el año; 2) basando el contenido de la revista en una plantilla fija compuesta principalmente por el personal inicial colaboradores, un puñado de autores presentados durante el primer año de Orsai y algunos nuevos autores/ilustradores; 3) publicar narrativas serializadas que se dividieron en los seis números; y 4) la emergente Editorial Orsai como modelo editorial de crowdfunding y crowdfunding. Con esta mentalidad, a finales de 2011 Casciari convocó a cinco mil lectores para lanzar el segundo año del sueño de Orsai :

¿Cuántos lectores de esas características se necesitan para empezar a soñar? Por lo menos cinco mil. ¿Por qué esa cifra y no otra? Porque esa cantidad de suscriptores anuales (ese capital inicial) nos asegura que podremos pagarle, puntualmente, a todos los narradores e ilustradores de la revista, y generar fuentes de trabajo para otro montón de narradores e ilustradores talentosos y desconocidos de nuestros países. (“Una lengua común”)

¿Cuántos lectores con estas características se necesitan para empezar a soñar? Al menos cinco mil. ¿Por qué ese número y no otro? Porque esa cantidad de suscriptores anuales (ese capital inicial) permitirá que podamos pagar, a tiempo, a cada narrador e ilustrador de la revista, y generar fuentes de empleo para un lote diferente de narradores e ilustradores talentosos desconocidos en nuestros países.

Habiendo tenido un promedio de alrededor de siete mil lectores durante el primer año, y alcanzado su punto máximo más allá de los diez mil marcos, pedir cinco mil suscriptores parecía una apuesta segura para Orsai.

Aunque la moneda \$NP recientemente acuñada había sido sustituida por dólares y euros, todos de las estrategias locales igualadoras se mantuvieron para asegurar la distribución justa de los revista. A pesar de esto, reunir a los cinco mil suscriptores resultó mucho

Más difícil de lo que todos pensaban. La razón de esto fue expresada en voz alta por lectores a través de los comentarios del blog: el nuevo modelo de negocio requería finanzas más sólidas poderes de los lectores. Si durante el primer año, en América del Norte estuvieran gastando alrededor de

15 dólares cada tres meses, la solicitud era ahora una inversión inicial de unos 150 dólares. El ajuste de precios obedeció a una serie de conclusiones que tuvieron los editores durante el primer año, entre ellos, la dificultad para unificar los gastos de envío, así como los impuestos extra, en tales diversas zonas del mundo.

El proceso tampoco fue tan transparente como el primer año. Durante el proceso de suscripción, el precio se calculó individualmente dependiendo de la zona geográfica de cada lector, distribuidor elegido, y si reclamarían su revista al distribuidor en persona, o Requiere envío adicional. En resumen, la revista no sólo se encareció, sino que También el proyecto perdió parte de su espontaneidad. Un ejemplo simbólico de esto es que nueve días Tras su anuncio del 12 de diciembre de 2011, Casciari señaló que el número de los suscriptores habían llegado a mil ("Para tí, Lucía"). En cambio, un año antes, durante los primeros dos días que estuvieron abiertas las ventas para N1 se vendieron más de dos mil copias ("Una revista cada 39 segundos"). En total mil suscriptores ascendieron a seis mil cargadores N5-N10; Sin embargo, hubo una clara desaceleración en el número de lectores individuales que participan inmediatamente en el proyecto. En términos de contenido, la revista vio grandes cambios también, "en la nueva etapa de Orsai los seis ejemplares estarán entrelazados, habrá historias que empiezan ahora y acaban en diciembre, historietas de largo desarrollo, secciones que funcionan por partes y una estética folletinesca muy siglo diecinueve" ("en En la nueva fase de Orsai, los seis números estarán entrelazados, habrá historias que comiencen ahora y finalizará en diciembre, cómics de larga duración, secciones que funcionan por partes y una estética a plazos muy decimonónica"; "Que nos valga").

El hecho de que la mayor parte del contenido de Orsai N5-N10 ahora fuera secciones estables y serializadas Las narrativas también cambiaron el producto final. Segmentos recurrentes como "Entrevistas a través de la ouija", "Las aventuras de Cientofante el novelista sin vergüenza" y "No tengo blog" junto con narrativas a plazos como "El gran surubí" y "La laguna" dieron la proyecto individual una gran profundidad y ofreció un mayor desarrollo literario para el autores. Por otra parte, los lectores no fueron objeto de la misma gran variedad de sorpresas. llegando con cada nuevo número de la misma manera que sucedió en los números N1-N4. Menos contenido nuevo también. significó menos escritos de goteo en el blog. Para los problemas N1-N4, se detectaron veintiséis fugas. publicados en el blog, mientras que para los números N5-N10 sólo se publicó la mitad. En abril

2012, cuando el sitio se trasladó a su dominio actual editorialorsai.com, y todas las publicaciones relacionadas con la revista impresa pasaron a formar parte de Redacción, los goteos se convirtieron en apuntes . Se publicaron nueve apuntes adicionales durante el segundo año, todavía por debajo de los 2011 producción de goteo .

Esta variación señala que durante el año uno, debido a las ventas individuales y sistema de distribución, había una sensación de urgencia para lograr que los lectores compraran números individuales, una La anticipación de lo que vendría se estableció en los goteos, y la narrativa de Orsai quedó así vinculado a la promoción de lo que Orsai ofrecía. Para el segundo año, en Por el contrario, tras haber asegurado un número constante de lectores de 5.700 lectores, las filtraciones, ahora convertidas en notas, podría haberse vuelto informativo o, en términos de Roman Jakobson, fático - intencionado mantener el intercambio social que ya se está produciendo en el sitio de Orsai , pero la narrativa del El proyecto, ciertamente, no dependió tanto de la anticipación como lo había hecho anteriormente.

De manera similar, las piezas de entrada y sobremesa que marcaron los números N1-N4 funcionaron como una forma de mantener la narrativa del proyecto presente también en la revista impresa.

Comparable a las publicaciones del blog goteo , entradas y sobremesas cuentan la historia de la imprenta Orsai en la fabricación. Entradas y sobremesas son diálogos narrados en los que tanto Casciari como Basili reflexiona sobre el proceso de edición de un número determinado. Si se leen juntos, en gran medida constituyen cuentos que cubren toda la producción del tema en particular. como un se acercó al autor, qué sentimientos le despertó una determinada obra, qué tan relevante crónica es, hasta qué punto una historia determinada se relaciona con el conjunto de Orsai, etc., son las cuestiones habituales. Temas de estas piezas. De esa manera, las entradas y sobremesas son complementarias, no sólo con las publicaciones del blog de goteo , sino con todo el backstage – la narrativa – sucediendo en los blogs.

Aunque las entradas y sobremesas podrían no haber tenido la misma función que los goteos en vendiendo la revista, sí reiteran la transparencia del proceso del proyecto y satisface el apetito de los lectores de presenciarlo lo más de cerca posible. Su importancia fue Se sintió profundamente cuando salió N5 en febrero de 2012. Además de los cambios en el sistema de ventas, número de números por año, número de páginas y piezas de contenido, descubrieron los lectores de Orsai que las entradas y sobremesas habían sido eliminadas por completo. Una vez que las revistas impresas

se había distribuido por todas partes, los lectores inundaban cualquier nueva publicación de blog preguntándose dónde

Se habían ido entradas y sobremesas , comentando lo mucho que las disfrutaban.

La presión de los lectores fue tal que para N6 regresaron las sobremesas , “A pedido del público (que casi nos lincha cuando descubrió la ausencia) volvemos a las sobremesas después de cada texto largo”

descubrimos la ausencia) volvemos a traer sobremesas después de cada texto largo”; “Dos de abril”). El regreso de las sobremesas llegó incluso a aparecer en la portada de la revista (Fig. 6).

Las entradas como tales, sin embargo, se reincorporaron sólo esporádicamente. En cualquier caso, lo mismo El tipo de contenido está comprendido en las sobremesas de N6-N10.



Figura 6 “Sobremesas están de vuelta”.

Una parte de la portada de Orsai N6 anunciando el regreso de los textos sobremesa .

Cortesía de Hernán Casciari.

Entradas, sobremesas y goteos constituyen junto con algún otro tipo de piezas el narrativa transparente del proyecto en ciernes. Entrelazado con las piezas de contenido de la revista, esta otra narrativa abarca todos los demás asuntos del proyecto. El hecho que comenzaron como la principal herramienta de persuasión y venta durante los primeros meses de Orsai, no les ha impedido convertirse en la narrativa principal, la narrativa global

bajo el cual se reúnen todos los demás componentes de medios y contenidos. Es a través de la venta y Las estrategias de distribución que Orsai ha ido tomando forma material y narrativamente. Por lo que yo Hemos examinado que las presiones financieras han tenido un impacto en lo que se publica y en cómo se publica. se ha utilizado para atraer a lectores potenciales. Como se puede observar, los modos de distribución han tenido un efecto visible en el contenido publicado en Orsai, la revista y los blogs.

Apoyada por sus lectores, Orsai ha conducido su narrativa por el camino más favorable para el proyecto sea sostenible. En el camino se ha ido ajustando el contenido aprovechando las prácticas flexibles y dispuestas de los lectores.

3.5 Actualización del lector en Orsai

Los contenidos de la revista pueden ser constantes o no, pero el comentario editorial, aunque disminuyó del año uno al segundo, se ha mantenido. Como Casciari ha notado que la revista ya no les pertenece sólo a él y a Basilis (“Bar mediante”), su narración no puede detenerse sin llamar mucho la atención del lector y posiblemente, ya que depende de las inversiones individuales de los lectores, provocando la desaparición de el proyecto. Casciari se apresuró a reconocer, desde N1, que los lectores estaban jugando un papel papel fundamental en la materialización de la revista, “En realidad, lo que hacen ustedes es lo mismo que nosotros: juntarnos con amigos y parientes alrededor de una mesa, a pensar en una revista imposible, una revista que no puede ser, con muchas ganas de que suceda” (“Realmente lo que haces es lo mismo que hacemos nosotros: te reúnes con amigos y familiares alrededor de una mesa y pensar en una revista imposible, una revista que no puede existir a menos que estamos realmente dispuestos a hacerlo realidad”; “Una revista cada 39 segundos”). Incluso con el cambio en la distribución para el segundo año de Orsai, los editores han seguido atribuyendo el mérito respaldo financiero que miles de lectores les han otorgado.

No importa si Orsai es una revista. Puede ser también una película, un disco, un libro, un documental o cualquier proyecto financiado por quienes deseen que exista. Nuestra historia se parece a muchas: a principios de este año una comunidad de cinco mil setecientos lectores, de veinte países, nos dejó en garantía medio millón de dólares; un promedio de noventa dólares por cabeza.

A cambio le prometemos seis revistas de literatura, historieta y crónica a lo largo de doce meses.... Las versiones impresas no estarían en quioscos: serían entregadas a un grupo de doscientos lectores y ellos se encargarían de repartirla entre los otros cinco mil. Eso nos aseguramos un presupuesto holgado para intentar un medio gráfico sin anuncios ni logística tradicional.

Podríamos trabajar tranquilos, sin sobresaltos económicos. ("La fianza")

No importa que Orsai sea una revista. También podría ser una película, un disco, un libro, un documental o cualquier otro proyecto financiado por quienes quieren que exista. Nuestra historia es parecida a la de muchas: a principios de año una comunidad de cinco mil setecientos lectores, de veinte países, nos concedió medio millón de dólares; un promedio de noventa dólares por persona.

A cambio prometimos seis revistas llenas de literatura, cómics y crónicas durante doce meses.... Las versiones impresas no estarían en stands, serían despachadas a un grupo de unos doscientos lectores y ellos serían los encargados de entregarla a los otros cinco mil.

Eso aseguró un presupuesto cómodo para probar un medio impreso sin publicidad ni logística tradicional.

Podríamos trabajar tranquilos, sin miedo económico.

Debido a su importancia como patrocinadores del proyecto, a los lectores se les ha acreditado ampliamente y apareció en todo Orsai, sobre todo en algunos de los textos principales. Su presencia ha sentido en muchos niveles: como sujetos de un texto determinado, como autores, como parte del tema recurrente personal, e incluso como protagonistas de páginas impresas y web.

Como se ha propuesto en mi definición de interhistoria, la participación y el involucramiento de lectores es clave para el éxito de la historia, pero también para establecer un ambiente de narrativa. compromiso no muy diferente al visto en la metaficción. Una razón importante para involucrar a los lectores como que hemos visto hasta ahora podría ser financiero. Sin embargo, desde una perspectiva diferente, Creo que también puede estar asociado con los tipos de experiencia inmersiva que viven los lectores. hambre por estos días. La participación del lector es, pues, la forma en que la audiencia pasa a formar parte de una interhistoria. Debido a las características mediales de Orsai, el principal La vía o participación del lector, además del patrocinio, es a través de comentarios sobre el sitio web del proyecto. Los tres blogs (Orsai, Redacción y OrsaiBar) así como la Web La revista viene con una sección de comentarios que ha sido prolíficamente explotada por los lectores.

y editores por igual. Aunque en menor escala, el personal y los escritores invitados también han tomado ventaja de ello. Los comentarios de los lectores han ocupado un lugar tan destacado en el proyecto que el sitio web ahora muestra una sección individual en la que todos los comentarios de todas las entradas convergen. Aunque algunas piezas han recibido más de seiscientos comentarios, el promedio está por encima de los cien, lo que sigue siendo una cantidad bastante impresionante. Los comentarios de los lectores tienen se vuelven especialmente relevantes porque el proyecto está en curso y su narrativa serializada. Los comentarios impulsan la narrativa y mantienen cada entrega dinámica hasta la siguiente. uno esta publicado. Como narrativa con visión de futuro, una interhistoria como la de Orsai la hace posible que los lectores tengan voz y voto en el flujo del proyecto y, sorprendentemente, uno que sí lo impacta. El regreso de las piezas de sobremesa a la revista impresa mencionado anteriormente es una muestra de esto, aunque bastante significativa, ya que resalta la importancia de cierto tipo de contenidos, los relacionados con Orsai, para la comunidad de lectores. El episodio de la sobremesa es sintomático de cómo los lectores quieren y esperan leer sobre Orsai, ve su proceso de edición y, a través de la narrativa, participa de él. El hecho que sus comentarios sean leídos, respondidos y tenidos en cuenta han, sin duda, mantenido que regresen, ofreciendo más retroalimentación e influyendo en el desarrollo del proyecto tanto en lo que se refiere a contenidos como a su materialidad. volveré al pozo de información que aparece en los comentarios de los lectores, por ahora deseo centrarme en los comentarios de los lectores. compromiso con el proyecto a través de los diferentes 'episodios' de Orsai.

Aparte de los comentarios del sitio web, los lectores de Orsai se han hecho presentes visualmente tanto en la revista impresa y en los medios electrónicos del proyecto. Uno de los más simbólicos, destinado a agradecer el apoyo que hizo posible que la revista impresa haya ido incluyendo los nombres de los lectores y las fotografías en las páginas de la revista. En N1, haciéndose eco del XIX Según las convenciones de la gaceta del siglo XIX, se exhibió una lista de los nombres de los lectores (Fig. 7):

las páginas 2 y 207 de la revista Orsai, en las que generalmente se colocan las publicidades más caras en un medio tradicional, tendrán el nombre de todos los lectores, distribuidores o librerías que hayan comprado al menos un pack. Es decir, la firma de todos los que están haciendo posible un Número 1 antológico. ("La pirámide invertida")

Las páginas 2 y 207 de la revista Orsai , en las que generalmente se ubican los anuncios más caros en un medio tradicional, mostrarán la

nombres de todos los lectores y distribuidores o librerías que hayan comprado al menos un pack. Es decir, lo firmarán todos los que estén haciendo posible este Número 1 antológico.

Estos comercios y particulares distribuyeron el primer número de la revista Orsai: Abarrotes Colibrí • Abel Pastur Herrero • Abel Sa-
yago Galván • Abelardo Ceceña Magallón • Ada Baret - Oficina Nacional de Estadística • Adrián Marcelo Libonatti • Aforismos Libros
• Agustina García Guevara • Aitor Riveiro Gómez • Al Faro Librería Café • Albert Malet Mumbrú - Galeria d'Art Comunicació & Imatge
• Alejandro Altea • Alejandro Bardin • Alejandro Martínez Saavedra • Alejandro Perez Quintero • Alejandro Razzotti • Alejandro Santacreu
Alfonso • Alfonso Rodríguez • Alfonso Torres Bernal • Alibri Librería • Ana Claudia Alfieri • Ana Torrontegui • Andrea Clunes Velásquez
• Andrea Martínez - Café Montesco • Andres Locatelli • Andrés Malamud • Andrés Peinado • Andrés Pulido Pons • Andrés Sellei •
Angel Augusto Bravo Sumano • Antic Teatre, Espai de Creació SLU • Antonio Garcia • Antonio Herranz Librán • Areli Muñoz Cruz •
Ariel Guersenzvaig • Ariel Setton • Ariel Vargas • Armando Sámano Tapia • Artebar La Latina • Arturo Wallace • Asunto Impreso SRL
• Beatriz Carabajal y Raúl Monjardín • Begoña Martínez Pagán • Bernardo Diaz de Astarloa • Betsabé Morales Castro • Bruno Paz •
Carlos Betancourt • Carlos de Careaga Larrañaga • Carlos Enrique Rodríguez • Carlos José Bourlot • Carlos Pérez • Carolina Triana
- Leonardo Gálvez • Casal Argentino en Baleares • Catatonías • Celeste Escobar • Charo de la Rosa • Chelén Libros • Clarisa Frías •
Claudia Brun • Claudia Ruiz • Claudio P. Bahamonde • Climent Alzina Terrasa - Hotel Catalonia Las Cortes • Codice Producciones •
CoDiSur • Companyia Central Libretera • Conejoblanco Galeria de Libros • Cosin Valero SL • Craverolanis • Cristian Putrino y Emilse
García • Cristina Gort • Cynthia David • Daniel Alvarez Valenzuela • Daniel Hernández Díaz • Daniel Solmirano • Daniel Titinger •
Daniela Rogoza • Daniella Fernández • Danzar Arquitectura • David Alvarez Feijoo • David Carvajal Ramos • David González Cob •
David Martín Gordón • David Patilla Sánchez • Demian Pecile • Diana Silva y Eliana Iannini • Diario Expreso • Diecinueve Asesores,
SLP • Diego Ariel Vega • Diego Mariño, Szena • Diego Perez Dalale • Diego Sadras • Diego Salazar • Eduardo Blanco Bocanegra •
Eduardo Meriggi • Eduardo Robles • Electrocontrol Jaén SL • Elena Rodríguez Nuñez • Emiliano Altuna • Emiliano Martin Epiro • Emi-
liano Rivero • Emilio García Fernández • Enrique Mandujano Sandoval • Enrique Spinelli • Enrique Varela Rubio • Erik Gutierrez Valla-

Figura 7 Nombres de lectores y distribuidores en Orsai N1. Cortesía de Hernán Casciari.

En N2-N4, los nombres fueron sustituidos por un collage de fotografías de lectores sosteniendo una copia impresa de Orsai (Fig. 8). Más de cuatrocientas fotografías fueron enviadas por lectores sin petición dentro de un mes después del lanzamiento de N1, lo que impulsó a los editores a incluirlos en el blog como foto-video seguido del aserto de no incluir publicidad, “seguimos apostando a un sistema en donde los lectores, y únicamente ellos, financien imprenta, distribución, honorarios de colaboradores y sueldos del staff. Mientras esto sigue funcionando bien, la mejor publicidad de Orsai será siempre ésta” (“Seguimos apostando en un sistema en el que los lectores, y sólo ellos, financian la impresión, la distribución y la sueldos y honorarios del personal y colaboradores”; “Doce pequeñas noticias”). El Imágenes del video, entre otras, llegaron más tarde a las páginas de la impresión. revista: “¿Y qué habrá en las páginas 2 y 211? Posiblemente muchísimas fotos de lectores con el N1 en la mano” (“¿Qué habrá en las páginas 2 y 211? Posiblemente muchos fotografías de lectores sosteniendo N1”; “No innovar”). Usando los nombres e imágenes de los lectores destacaron y materializaron su implicación con el proyecto, convirtiéndolos, bastante literalmente, una parte de él. A cambio, el compromiso de los lectores de apoyar a Orsai se volvió cada vez más

más leal.

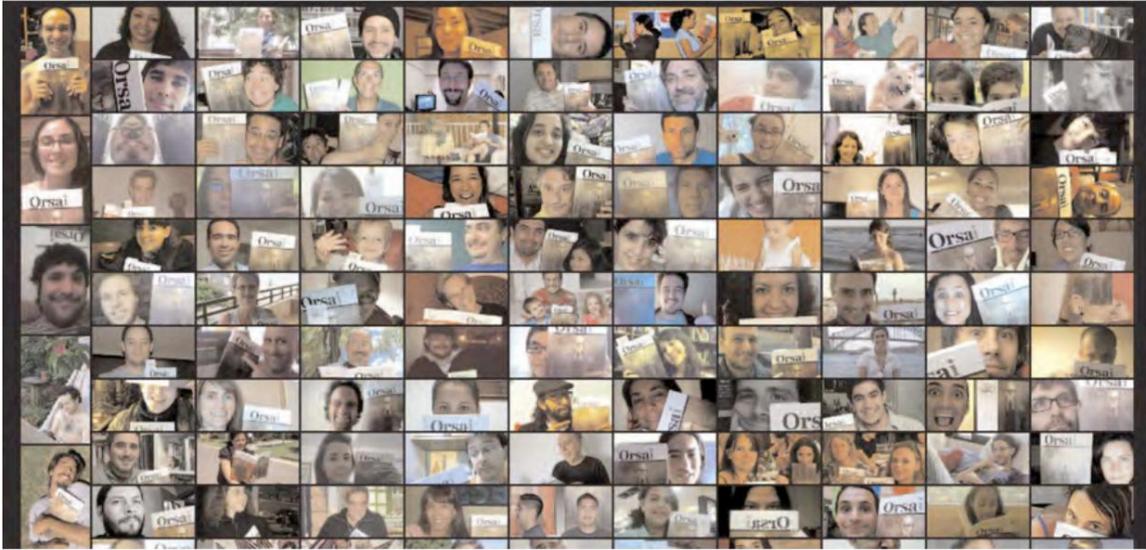


Figura 8 Collage de fotografías de lectores en Orsai N2. Cortesía de Hernán Casciari.

Una vez más, todos los cambios que sufrió Orsai significaron un giro en lo publicado en el segunda y penúltima página de la revista impresa. No lleno de fotos de lectores.

Sin embargo, en el año dos esas páginas fueron tomadas por las ilustraciones de Alberto Montt.

Sin embargo, los lectores no se quedaron fuera. Por el contrario, el modelo de suscripción y el

El nuevo sitio web permitió a los editores ofrecer perfiles individuales a través de los cuales los lectores podían no sólo compran su suscripción, sino que también inician sesión en Orsai para comentar en todo el sitio.

Además, se emitió una identificación Orsai a todos los suscriptores (Fig. 9). Este movimiento facilitó la

gestión de suscripciones y de alguna manera reunió y concretó la comunidad que

había estado en proceso de consolidación directamente en el sitio web. Beneficios simbólicos como la identificación

se convirtieron en beneficios adicionales para quienes sustentaban el proyecto, pero no excluyeron a los lectores.

acceder a la revista desde otras fuentes.

dos puntos”). Curiosamente, sin embargo, el propio Casciari reconoció el carácter literario del concepto, que serviría “como desahogo, sí, pero también como ejercicio literario” (“como desahogo, sí, pero también como ejercicio literario”; “Sr. Director, dos puntos”). El La literatura de la sección 'Cartas' se enfatiza aún más por el uso de uno de sus apoda “Jorge” para referirse a sí mismo. De hecho, una revisión tanto de las cartas como de Las respuestas de Casciari muestran su intención de ser, por un lado, cómicas; y en el otros, algo dramatizados. Por tanto, la sección de cartas al editor de los números 5 a 10 actúa como intercambio bastante ficticio (izado) entre los lectores y Casciari que podría estar replicando el blog, pero también puede ser una extensión de éste, ofreciendo un toque literario adicional.

Todavía hay otra forma en la que los lectores se han convertido en parte de Orsai que es más inmersivo: como colaboradores y escritores. Por su origen popular, desde la Al principio Casciari reclutó al personal de la revista a partir de relaciones cercanas y de OrsaiBlog. Lectores de la época anterior a las revistas: “Barbarita Rubio y Florencia Iglesias son nuestras correctoras. A Barbarita muchos de ustedes la conocen: es lectora prehistórica y comentarista asidua de Los Bertotti y de Orsai. Nos conocemos en 2004, a raíz de mi primer blog” (“Barbarita Rubio y Florencia Iglesias son nuestras nuevas correctoras. Muchas de ya conoces a Barbarita: es lectora prehistórica y comentarista frecuente en Los Bertotti y Orsai. Nos conocimos en 2004 gracias a mi primer blog”; “Una revista cada 39 segundos”).

De manera similar, algunos de los escritores que aparecen en la versión impresa de Orsai también eran originalmente lectores: “un Natalia Méndez, una lectora de Orsai que sabe más que nadie sobre literatura infantil... le pedimos algo que necesitamos con urgencia Chiri y yo: que nos aconseje qué leerles a Nina Casciari y Julia Basilis, seis y ocho años, respectivamente” (“Le preguntamos a Natalia Méndez, un lector de Orsai que sabe más que nadie de literatura infantil... por algo que Chiri y yo necesitamos urgentemente: consejos sobre qué leerles a Nina Casciari y Julia Basilis, seis y ocho, respectivamente”; “Ojalá lo entiendan todos”).

Inicialmente, al menos con los ejemplos de Barbarita Rubio y Natalia Méndez, el pasaje de lector a escritor/colaborador parecía más bien unidireccional. Sin embargo, esto hizo no te detengas allí. Hay dos casos paradigmáticos de lectores, Rodrigo Solís y Juan Sklar, en la historia de Orsai que han complicado en gran medida la relación entre autores y lectores. grado de metaficcionalidad comparable al visto en Niebla de Miguel de Unamuno.

Además, aprovechando la narrativa global del proyecto formada por fragmentos, instancias como esta exhiben los intrincados y estrechos entrelazamientos de Orsai medios y narrativa.

El cuarto número de la revista contenía un artículo llamado "Bicho" escrito por Rodrigo Solís. A través de un artículo de goteo "La hermana del amigo", se informó a los lectores del blog que el autor del artículo era efectivamente un compañero lector bajo el sobrenombre de 'Pildorita de la felicidad' quien también fue un ávido lector y comentarista. Al igual que Rubio y Méndez, Solís, aún como lector y comentarista, fue invitado a publicar en forma impresa su crónica Orsai. A través del texto de goteo, Casciari volvió a contar, como es costumbre, la historia de cómo él y Rodrigo se conocieron, un adelanto de lo que trataba la propia pieza de Solís, el proceso de cómo acordó publicarlo en Orsai y, finalmente, las impresiones del propio Casciari al respecto, "es uno de esos lectores virtuales que, a base de mails y charlas online, se convierte en alguien de tu familia" ("Es uno de esos lectores virtuales, que a través de correos electrónicos y chats en línea, se vuelven parte de tu familia"; "La hermana del amigo"). Este hecho particular desencadenó una dinámica en el que Solís fue a la vez protagonista de una entrada de blog y comentarista de la misma como Bueno. El doble papel de Solís se complicó aún más cuando la versión web de su crónica apareció en el sitio web, en el que, como era de esperarse, Solís también tomó la oportunidad de comentar como 'Pildorita de la felicidad' mientras se adjunte su nombre de autor al texto principal. El papel de Solís como escritor y lector/comentarista fluctuó en las pantallas de el sitio web y sólo gracias a la dinámica de comentarios que ya está en marcha.

Como había previsto inicialmente Casciari, la apertura de la versión web de la revista había precisamente la intención de incluir lectores en la publicación y replicar la dinámica del blog siempre que sea posible. Sin embargo, ese autor y lector estaría la misma persona y, en consecuencia, entablar una especie de diálogo podría no haber sido originalmente esperado. Ha habido algunos otros autores que han aprovechado la oportunidad concedido por la revista web para responder a los comentarios de los lectores, pero este vertiginoso ida y vuelta sólo se ha vuelto a ver con Juan Sklar, un caso aún más complejo de narración metaficcional que involucra varios medios Orsai y teje una trama extremadamente y narrativa compleja que involucra piezas de ficción con eventos de la vida real y que conducen a una Número concreto de la revista y algunas publicaciones de blog.

En el centro de este episodio de Orsai está Juan Sklar y su cuento “El power ranger rojo”, a su alrededor hay una compleja serie de pequeñas narrativas autorreferenciales que convergen en la publicación de la historia en Orsai N9. Sklar, un lector, envió por correo electrónico su historia explicando cómo no pudo entregárselo en mano al final de la fiesta de lanzamiento de Orsai N8 . Casciari nunca respondió al envío, pero decidió sorprender a Sklar publicándolo en Orsai N9, y lo enmarcó con una entrada, “El timbre a las 3”, y una sobremesa titulado “Ya está todo inventado”. Además, tras la publicación del impreso Orsai N9, Casciari también escribió una entrada en el blog “El timbre final” en la que copia y explica “El timbre a las 3” de la revista impresa y reproduce el correo electrónico original en el que Sklar hizo su presentación. Unos días después, Casciari también publicó en Redacción “El mail de Juan” donde publicó el discurso de Sklar para la fiesta de lanzamiento de Orsai N9 también escrito en

formulario de correo electrónico.

En este ejemplo hay seis narrativas que explican el proceso de creación, presentación y publicación de “El power ranger rojo”; sin embargo su relación no es de ninguna manera lineal (ver Fig. 10). Por el contrario, podemos ver al menos dos niveles principales de narrativa anidada: publicaciones de blog que hacen referencia (y reproducen) correos electrónicos que tratan sobre la historia principal.

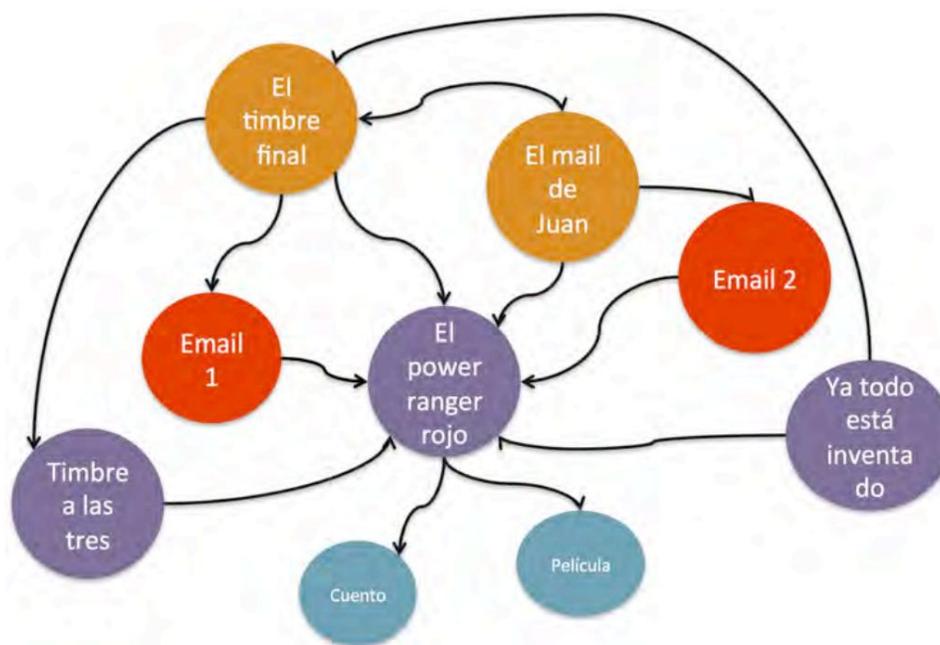


Figura 10 La red del episodio de Juan Sklar.

Todos los fragmentos narrativos involucrados en el episodio de Juan Sklar de venir de diferentes medios y claramente interconectados entre sí. Los nodos morados provienen de imprimir Orsai; nodos amarillos de Redacción; Los nodos rojos también se publican en Redacción mediante los dos posts originales; y finalmente, los nodos turquesas son solo aludido en la historia principal

Por si esto no fuera lo suficientemente enredado, "El power ranger rojo" trata, a su vez, de otro La historia se convirtió en una película y se abre:

A mi me gusta escuchar las historias de las historias. O sea, no solo me gusta que me cuenten una historia, también me gusta escuchar cómo nació esa historia. A quién se le ocurrió, por qué se le ocurrió y cómo pasó de ser una idea más o menos sin forma a una historia completa. La que estoy por contar es la historia de una historia. La historia del guión de una película. De mi primera película. (45)

Me gusta escuchar la historia de una historia. Es decir, no sólo me gusta que me cuenten una historia, también me gusta escuchar cómo nació esa historia. A quién se le ocurrió, por qué se le ocurrió y cómo pasó de ser una idea informe a una historia completa.

La que estoy a punto de contar es la historia de una historia. La historia de un guión cinematográfico. De mi primera película.

No sólo llegamos a saber cómo Sklar escribió su historia dentro de la historia misma, sino también, debido a los numerosos fragmentos narrativos que lo enmarcan, estamos informados de casi todos aspecto que continuó y condujo a su publicación. A través de los numerosos fragmentos narrativos y saltando de un medio a otro, tanto Sklar como Casciari co-crean este particular Episodio de Orsai . También plantean a sus lectores un desafío, casi un acertijo, para desentrañar las relaciones entre los episodios más pequeños en un hilo narrativo más claro. Esto es algo abordado en broma por Casciari quien al final de "El correo de Juan" aclaró "Aviso. Este texto no tiene mayor sentido si antes no se lee otro llamado El timbre final, publicado en este mismo blog dos o tres días antes" ("Advertencia. Este texto no tiene sentido si no habéis leído otro titulado El timbre final, publicado en este mismo blog dos o tres días antes"; "El timbre final"). El título del post aludido proporcionó la hipervínculo que entrelaza aún más cada pieza distinta.

El proceso de realizar un seguimiento de "quién dijo qué y de quién" es uno de los más Interesantes propuestas llevadas a los estudios literarios desde la investigación neurocientífica.

Mencionado anteriormente, el trabajo de Lisa Zunshine ha sido fundamental en el estudio, precisamente, de instancias de diferentes niveles de ficcionalidad como metarrepresentación.

La metarrepresentación es la representación de una representación en nuestra mente. En todos los días circunstancias toma la forma de "pensé...", "ella dijo...", etc. y su función es ayudarnos a navegar por las opiniones de los demás y la información que tienen con respecto a la nuestra. opiniones así como la información que poseemos (Zunshine, Why 47). En narrativa, La metarrepresentación tiene la misma función, así sabemos quién piensa qué y quién. mintió a quién, especialmente cuando hay una voz narrativa muy fuerte. Cuando se ve en este A la luz de un ejemplo como el de Sklar y Casciari, nuestras capacidades de metarrepresentación se ponen a prueba. la prueba para organizar y dar sentido a la narrativa anidada, es decir, quién escribió ¿ Qué pasa con quién? Debido a las múltiples plataformas mediáticas en las que se desarrolla la historia compuesto, agregaría al compuesto de marcadores de fuente un lugar donde fue publicado.

A través de la metarrepresentación también podemos entender la secuencia original de acontecimientos en su orden cronológico, aunque la mayoría de ellos han sido narrados de forma no linealmente. Además, debido a que existe una mezcla evidente entre eventos de la vida real y una relato altamente ficticio de ellos, cada nuevo nivel de narrativa complica el seguimiento de la historia. Aunque podrían ser un punto de partida para la serie real de eventos, debido a la red narrativa construida alrededor de la historia de Sklar y todos los intertextuales referencias entre sí, es prácticamente imposible decir dónde comienza la narración.

El resultado es, como se sugirió anteriormente, una narrativa estrechamente entrelazada de la creación de una historia, un episodio del proyecto Orsai , el proceso de edición de un número de la revista, y incluso el proceso de fragmentación y cohesión narrativa en los distintos medios; en otra En otras palabras, la historia de Sklar es una puesta en escena de todos los aspectos que convergen en Orsai.

Los casos de Sklar y Solís sugieren que la participación del lector en múltiples niveles conduce a complejidad narrativa, autorreferencialidad y niveles profundos de metaficción (ver Fig. 10) que A veces puede resultar incluso difícil seguirles la pista. El episodio de Sklar destaca especialmente la enredo de conexiones entre los medios de Orsai y cómo eso favorece el surgimiento de la narrativa global: en parte lo que se narra, en parte lo que es la experiencia real y nuestra compromiso con la historia. Al agregar capas a la historia publicada "principal", los lectores obtienen también un retrato del autor que lo humaniza y lo hace disponible más allá de un nombre

y una firma. Esto se desarrolla más detalladamente en la sección de comentarios de cada uno de los fragmentos involucrados, en los que también se aprecian dinámicas similares a las observadas en el caso de Solís. Estos dos casos son también una literalización de la política de "no intermediarios" que dio origen para Orsai: los lectores se convierten en autores y los autores se ponen a disposición de los lectores. Además, como exploro a continuación, estas narrativas en red sólo son posibles gracias a intrincados sistemas de referencialidad e intertextualidad.

Todas las diferentes formas de involucrar a los lectores en Orsai proporcionan diferentes niveles de compromiso con la historia del proyecto. Mientras que los nombres y fotografías impresos en la revista pueden considerarse como retribuciones simbólicas similares a las que se ven en los programas de financiación colectiva "tradicionales". empresas; el nivel de participación a través de comentarios es mucho más significativo para ello ha tenido implicaciones de contenido y materiales. La inclusión de lectores como colaboradores y autores ha dado al proyecto un aura de accesibilidad y cercanía que mantiene la atención de los lectores. lealtad al verse a sí mismos como sus protagonistas. Además, si vemos la desarrollos de Orsai como historia, la participación de los lectores en el proyecto hace que ellos también son parte de la historia. Su lugar ya no está separado de la narrativa como espectadores, sino dentro de él como participantes. Como había avanzado unas páginas antes, el El efecto narrativo de la participación de los lectores se asemeja al de la escritura metaficticia, donde a los lectores se les concede acceso a la ficción misma mediante la desestabilización del efecto y el alcance de su participación y los límites entre el mundo narrado y el mundo real. Sugiero que la forma de lograr esta participación es mediante la creación de un entorno interactivo y entorno inmersivo: la narrativa global emergente que demarca el alcance de la proyecto – en el que muchos tipos de intercambios lector-autor-editor-lector no sólo son permitido pero buscado.

A estas alturas debería quedar claro que la participación del lector en Orsai es determinante para el mismo sostenibilidad del proyecto. Aunque podría parecer que Orsai, a estas alturas, es funcionando por sí solo y que nada podría frenar su desarrollo, lo cierto es que un La disminución del número de lectores, especialmente de los que pagan y participan, podría poner en grave peligro el futuro del proyecto. Dado que se rige por un conjunto diferente de expectativas y mercados ambiente, una instancia como OrsaiBar podría no encajar en estas preocupaciones, pero la vivacidad del blog y el mantenimiento económico de las publicaciones impresas dependen en gran medida

sobre la participación de los lectores. La participación de los lectores puede verse como dos aspectos complementarios. Funciones de la narrativa y medialidad de Orsai : interactividad e inmersión. En otras palabras, La profunda implicación de los lectores con el proyecto es una marca de la narrativa de Orsai. poderes de inmersión, pero también es el resultado de las formas fáciles y generalizadas de interactividad que ofrece el sitio web y la ubicación presencial.

3.6 Inmersión en los medios y la estructura de Orsai

Recordemos que cierto grado de transporte o inmersión narrativa es prácticamente una condición previa para el proceso de creación del mundo es necesario participar en cualquier tipo de narrativo. Creación de mundos, inmersión narrativa, transporte, suspensión de la incredulidad o como queramos llamar nuestra participación en las historias, ¿son los procesos mentales no Depende del medio a través del cual accedemos a una narrativa, pero algunos aspectos de ella son resaltado u oscurecido por un medio en particular. Deseo proponer que en el interstory y En otras narrativas transmedia, hay una capa adicional de inmersión en forma de múltiples medialidades. Aparte del proceso cognitivo ya desencadenado por una narrativa, tener la historia traducida del ámbito del libro, la pantalla de cine, la televisión o cualquier otro medio "ligado", en espacios cada vez más cotidianos. Porque el consumo narrativo no no tiene lugar simplemente frente a un libro, ni frente al televisor, ni siquiera frente a En la pantalla de la computadora, el contenido de las historias entra y sale de todas ellas y entra contextos tan omnipresentes como nuestro uso de dispositivos mediáticos.

Sostengo que en Orsai, particularmente, el desplazamiento de la trama de la historia hacia diferentes medios, plataformas y dispositivos es responsable de la espacialización y, por tanto, de la inmersión poderes de la narrativa. Aunque, como explica Jay Bolter bajo una luz bastante negativa en *Writing Space*, la inmersión es un efecto, por así decirlo, que la narrativa tiene en los lectores ingenuos. "Perderse en un mundo ficticio es el objetivo del lector ingenuo o del que lee como entretenimiento" (155): la inmersión narrativa, insisto, es una condición para contar historias. Además, difícilmente se puede dejar de lado la inmersión como si se tratara sólo de actividades pasivas y no críticas. lectores. La dinámica de lectura activa requerida por Orsai, por ejemplo, sugiere que la La narrativa es bastante persuasiva y provoca mucha acción en el lector. Sin embargo, también es cierto

que la narrativa de Orsai se retroalimenta de las acciones de sus lectores, haciendo que la cuestión de la pasividad bastante irrelevante en la discusión sobre la inmersión en la interhistoria. Además, una gran cantidad de La inmersión provocada por Orsai radica en que su historia ha sido conmovedora. adelante, creándose así textualmente –virtualmente, tanto en el formato mediado por computadora como en el Sentidos narrativos, pero también materiales, como lo demuestra más claramente la revista impresa. y llevado al extremo en OrsaiBar.

De hecho, se han articulado varios ejemplos del desarrollo de Orsai . narrativamente como propuestas para que los lectores las apoyen, o como eventos que están teniendo lugar, y no simplemente como recuentos de lo que ya sucedió. La reducción del tiempo entre acontecimiento y narración otorgada por los medios electrónicos ha permitido un 'vivo' difusión de la historia, haciendo a los lectores aún más partícipes, aunque sólo sea como testigos, de ello. La presencia de contenidos narrativos 'en todas partes' en 'todos los medios' suma esa segunda capa inmersiva que lleva la historia de Orsai, en este caso, al reino de vida cotidiana y "real". En el desarrollo de Orsai, aparte de la narrativa desarrollo, es posible observar una tendencia hacia la materialización y actualización.

Uno de los mecanismos a través de los cuales se logra la inmersión en Orsai es la interactividad. Siguiendo a Ryan, en el contexto de los medios electrónicos y, especialmente, la realidad virtual como La interactividad de acción mediada por computadora es "los mecanismos textuales que permiten al lector afectar el "texto" como una exhibición visible de signos, y controlar la dinámica de su desarrollo" ("Realidad virtual", 17). Para Frank Rose, el tipo de fenómenos narrativos que estamos viendo en nuestra ecología mediática constituyen "[un] nuevo tipo de ficción interactiva, una que Se desdibujó la línea entre entretenimiento y publicidad, así como entre ficción y realidad" (13-14) que es altamente inmersiva, aunque distinta de la noción anterior de ficción interactiva de hipertexto. Por su formato de blog, incluso en la revista web, el La dinámica de la interactividad en Orsai es bastante sencilla pero garantiza una respuesta inmediata de los lectores, así como tipos de respuestas bastante diversos. Además, Las formas en que los lectores de Orsai buscan alterar el texto pueden no estar necesariamente en el mismo sentido. nivel textual, sino en términos de lo que el texto propone: un nuevo sistema de distribución, por ejemplo. ejemplo, o revertir algo con lo que no están de acuerdo como ya se ha explicado.

La participación textual por parte de los lectores es mucho más discreta y toma la forma de corrección de pruebas, que algunos lectores practican. Por otra parte, la proliferación de comentarios que crecen exponencialmente después de que se acaba de publicar una publicación podrían no alterar la fuente de texto pero sí altera la página en la que lo leemos. Para lectores muy involucrados esto podría significar leer durante períodos mucho más largos si quieren estar al tanto de lo que se habla. En cualquier caso, muestra cómo los lectores han hecho suyo Orsai, y para Orsai en gran medida, después de haber estado involucrados en tantos aspectos de Orsai, los lectores están realmente una especie de cocreadores.

Para Rose, y mucho antes que él para Janet Murray, la narrativa en los medios digitales es cada vez más parecido a un juego. Los lectores inmersos en una narrativa digital tienen que actuar en consecuencia y aprender "a hacer lo que el nuevo entorno hace posible" (99). La participación en narrativas inmersivas no es diferente a los juegos de simulación. Curiosamente, el cambio en juego desde la narrativa seguramente se remonta a formas evolutivas de fantasía y nos permite ver una continuidad entre nuestro apetito por otras realidades así como por participando de ellos. Las prestaciones interactivas que otorgan los medios digitales, en el caso de Orsai, el formato de blog lleno de comentarios, apela a ese apetito. Si por inmersión e interactividad, la narrativa se convierte en un juego, entonces esto podría verse como un regreso cercano a los orígenes cognitivos del procesamiento de la ficción en el juego de simulación. El propio Casciari tiene llamado al proyecto un juego y no es gratuito que el nombre Orsai provenga de la jerga del fútbol argentino, significa "fuera de juego".

Los elementos lúdicos han formado parte del proyecto desde el principio. N1 incluido entre sus páginas un marcapáginas con un número para participar en un sorteo, por ejemplo. Sin embargo lo más sorprendente continúa gracias a los lectores: el juego "PRI" (PRIMERO) que consiste en ser el primero en comentar una publicación inmediatamente después de haber sido publicada en cualquiera de los blogs o la revista web. Aunque este comportamiento particular del lector no añade contenido para Orsai, señala el mundo inmersivo que ha sido construido por el proyecto en el que participan, y no necesariamente relacionados con Orsai en sí. es, así hablamos, una esfera diferente de interacción para los lectores. Sin embargo, el juego del PRI continúa solo unos pocos comentarios para dar paso a otras formas de comentarios de los lectores. A propósito de la aspecto lúdico de muchas narrativas actuales, Rose establece que:

Las narrativas convencionales (libros, películas, programas de televisión) son emocionalmente atractivas, pero nos involucran como espectadores. Los juegos atraen de una manera diferente. Nos colocan en el centro de la acción: cualquier cosa que esté sucediendo no le sucede simplemente a un personaje en la página o a un actor en la pantalla; nos está pasando a nosotros. Combina el impacto emocional de las historias con la primera participación personal de los juegos y puedes crear una experiencia extremadamente poderosa. (15)

Orsai, sin duda, ha proporcionado este tipo de experiencia inmersiva gracias a la sencilla formas de interactividad otorgadas a los lectores. Para Janet Murray, "llamar la atención sobre la El proceso de creación también puede mejorar la participación narrativa al invitar a lectores/espectadores se imaginen a sí mismos en el lugar del creador" (40). la narrativa de Orsai es precisamente el proceso de su creación, hecho transparente y tan sincrónico como su las plataformas de medios lo permiten. Como he estado argumentando hasta ahora, eso es exactamente lo que ha propició altos niveles de participación de los lectores. En un análisis detenido de los tipos de piezas que llaman la atención del lector son precisamente aquellos que tratan de la producción del revista que despierta mayor interés.

3.7 Autorreferencialidad e intertextualidad en Orsai

La autorreferencialidad para Linda Hutcheon en su monografía sobre metaficción es una forma de narcisismo textual, un mecanismo a través del cual, en su discusión, las novelas miran interiormente a sí mismos para construir ficciones sobre la ficción. Para Patricia Waugh, lo mismo Este tipo de discurso constituye no sólo la autorreferencialidad sino sobre todo la autoconciencia, la marca de escritura metaficcional para el crítico estadounidense. Para otros, como Werner Wolf, un La tendencia hacia adentro, que él llama metarreferencialidad, es característica de Arte y medios contemporáneos. Para él la metareferencia es:

una forma especial y transmedial de... autorreferencia producida por signos o configuraciones de signos que están (se sienten) ubicados en un nivel lógicamente superior, un 'metanivel' dentro de un artefacto o actuación; esta autorreferencia, que puede extenderse desde este artefacto a todo el sistema de medios, forma o implica una afirmación sobre un nivel de objeto, es decir, sobre (aspectos de) el medio/sistema al que se hace referencia. (Metarreferencialidad 4)

En pocas palabras, la metareferencia propuesta por Wolf está constituida por autorreferencias dentro de un

sistema único de texto/medios. Aunque Wolf ubica su noción de metarreferencialidad en un contexto transmedial, el hecho de que insista en la idea de un sistema único complica su conceptualización ya que no está claro de qué está compuesto ese sistema. En otras palabras, no está claro si el sistema está constituido por autorreferencias en un tipo emergente de manera, o si hay un hilo conductor que de alguna manera delimita lo que constituye un metareferencia todavía dentro de él y lo que podría estar fuera.

En cualquier caso, la idea de metarreferencialidad de Wolf allana el camino para mi discusión sobre la auto-referencialidad. Referencialidad en Orsai como una práctica intertextual que da paso al surgimiento de la narrativa global. Intertextualidad es un término utilizado por primera vez por Julia Kristeva para referirse a los diversos tipos de relaciones entre diferentes textos. Entre estas relaciones se encuentran la alusión, parodia, cita, adaptación y otro tipo de transformaciones como las que soy interesado aquí. En un sentido más amplio, para Gérard Genette, la intertextualidad es “una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y con mayor frecuencia, por la presencia literal de un texto dentro de otro” (8). En el contexto del postestructuralismo de Kristeva, Genette y otros conceptualizaban la intertextualidad, la intertextualidad relaciones presuponian dos textos distintos, y por tanto los vínculos ocultos o no tan ocultos entre ellos desafiaron sus cualidades discretas (y característicamente autorales). En su base, la intertextualidad constituye una copresencia entre textos separados por el tiempo, el espacio, lengua y autor.

Sin embargo, en nuestra ecología mediática actual, y especialmente en la interhistoria, la copresencia de los textos pueden reelaborarse como un sistema de red textual. Esta intersección fomenta una mayor capa recursiva de intertextualidad. Como resultado, incluso el mismo texto traducido en un medio – que presenta las potencialidades de ese medio en particular – puede autorreferirse a su gemelo en otro medio con sus otras posibilidades particulares. Lo que obtenemos, entonces, es una autoevaluación intertextual. Referencialidad. Considerando que existe una narrativa global en las interhistorias que demarcan la alcance de la historia, los elementos que la componen saltan de un medio a otro en una doble movimiento de intertextualidad y autorreferencialidad. En el caso de Orsai y otros interhistorias similares, esto es muy evidente, ya que observamos la iteración de una pieza determinada o texto en más de un medio, es decir, la revista impresa y la revista web. Cada instancia tiene la capacidad de resaltar aspectos específicos de los textos y favorecer diferentes

tipos de participación del lector. Por ejemplo, artículos de revistas publicados en formato impreso o la revista web son bastante diferentes en lo que ofrecen. Mientras estaba en la revista impresa están enmarcados por el aparato de entrada y sobremesa, en la versión web permiten Interacción del lector a través de comentarios. Son en gran medida la misma pieza, pero diferentes. suficiente para distinguirse y poder referirse beneficiosamente a su otra interpretación. Los fragmentos narrativos de la historia difícilmente podrían considerarse discretos. Por el contrario, es debido a su interconexión –a través de la autorreferencialidad y la intertextualidad– que de ellos puede surgir una narrativa global.

La complejidad de esta idea radica en el hecho de que la autorreferencialidad intertextual opera en dos niveles. Por un lado, funciona en el nivel textual, interno: una pieza se refiere a otro – incluso si es sólo otra representación de sí mismo, o a través de hipervínculos, la forma en que Sucedió en el episodio en red de Sklar. La función de este en el interstory es mantener la cohesión de la narrativa. Para Marie-Laure Ryan, la intertextualidad fue concebida por primera vez por Kristeva es análoga, incluso una implementación de “la vinculación electrónica que constituye el mecanismo básico del hipertexto” (“Realidad virtual”, 7). Fuera del hipertexto, en Narrativas convergentes como las interhistorias, la intertextualidad funciona tanto a nivel textual mediante citas directas o alusiones de un texto a otro, y como formato electrónico Sistema de vinculación establecido para mantener unida parte de la red de componentes narrativos. En por otro, reúne todos los componentes de la narrativa global, comprendiendo un espacio que funciona vinculando externamente las plataformas mediáticas como ámbito de influencia del narrativo. El primero es un artefacto textual en el nivel de la intermedialidad: una mención, una hipervínculo, una alusión, etc. La segunda, consecuencia de la convergencia mediática, es una funcionan ya que los enlaces, menciones o alusiones llevan a los lectores a compilar la narrativa global sobre la base de recopilar un número determinado de fragmentos textuales. Este sistema también es parcialmente responsable de las cualidades inmersivas e interactivas de la interhistoria. Curiosamente, como nosotros Como vimos durante la discusión sobre inmersión e interactividad, para todos estos críticos, la auto-El giro referencial en los medios, la literatura u otras artes tiene una correlación con el lector. intervención. La autorreferencialidad conduce a la autoconciencia por parte de los lectores a través de interactuando y compilando los componentes intertextuales como se propuso anteriormente. Estos Las funciones de la interhistoria están tan estrechamente entrelazadas que se vuelve prácticamente imposible.

diferenciarlos y ver si constituyen un proceso secuencial o suceden simultáneamente.

La autorreferencialidad en Orsai no es sólo una cuestión de escribir/leer sobre Orsai. Indudable Este es un componente importante, pero definitivamente no el único. Quizás lo más interesante sea cómo se establece la red de textos mediante menciones directas, invitaciones, digitales enlaces y, a veces, incluso referencias ocultas. Existe una variedad de textos encargados de realizando estas funciones que pueden distinguirse como autorreferenciales. Tanto en la narrativa y términos textuales Los textos autorreferenciales de Orsai mantienen la cohesión de la narrativa global. e incluso, en gran medida, constituirlo. Es decir, el contenido, los episodios seriales y la La historia del proyecto en sí está contenida en piezas autorreferenciales. Estos textos son los pedañitos sobre los cuales los lectores se mueven para compilar y seguir la historia a lo largo de todo Son medios de comunicación. Como afirma Murray, al llamar la atención sobre el proceso de creación, el autorreferencial Los textos también son responsables de despertar el interés del lector. En Orsai, los lectores se vuelven parte, e incluso responsable de la realización del proyecto. Podría decirse que también Los textos de referencia también conducen en última instancia a la sostenibilidad de todo el proyecto, ya que está en ellos donde se proponen cuestiones de distribución, pago y organización del proyecto por los editores y discutidos por los lectores. Para concluir la discusión sobre la autorreferencialidad, me gustaría tomar algunos párrafos para explorar algunos de los detalles de estos géneros y sus implicaciones dentro de la red más amplia de Orsai.

La cuestión de los géneros apareció en Orsai después del traslado al nuevo sitio editorialorsai.com. a principios de 2012, lo que supuso una gran reorganización del contenido del blog. Habiendo sido parte del OrsaiBlog general, los contenidos relacionados con la revista se habían hecho cargo desde hacía más de un año La mayor parte. Cuando abrió OrsaiBar y la editorial empezó a funcionar más Regularmente también se publicaban noticias sobre ellos en OrsaiBlog. El nuevo sitio separó el tipos de contenidos en el diseño actual: OrsaiBlog, Redacción, OrsaiBar blog y Revista (Revista web). Dependiendo de su tema, algunas publicaciones publicadas originalmente en El blog principal fue archivado en OrsaiBar o Redacción, pero la mayoría permaneció en su lugar original. Se perdieron un par de publicaciones o quedaron inaccesibles después de la mudanza.

también.

La nueva organización estuvo acompañada de una clasificación de cada pieza en cada blog, y la revista web en un género o sección particular: una versión refinada de la sistema de etiquetado anterior. Aunque cada blog y revista tiene su propio conjunto de categorías o géneros, los he recopilado en una sola lista ya que lo considero más importante mirarlos en su conjunto para observar la red que los une. El catálogo completo no es nada ortodoxo e incluye expresiones tan idiosincrásicas como 'crónica introspectiva' y las ya mencionadas entradas y sobremesas. También incluye géneros mucho más reconocibles como 'crónica narrativa', 'perfil', 'entrevista', etc. la mayoría de ellos encontrados en los textos de las revistas. Cada pieza en la base de datos de gráficos es marcado con el género que ha sido indicado por Orsai. A partir de ahí, después de una lectura atenta análisis he iniciado una clasificación adicional para distinguir los géneros que tratan asuntos de Orsai de aquellos que se ocupan de asuntos fuera del proyecto. Teniendo esto en cuenta He establecido un subconjunto de géneros autorreferenciales (los que tratan de Orsai) que incluye entradas, sobremesas, 'editorial', 'leaks', 'magazine', 'authors', 'readers', 'notas' y 'fragmentos y avances'. Ver Tabla 2.

Tabla 2 Listado de géneros publicados en cada medio Orsai .

Los géneros resaltados en violeta han sido marcados como autorreferenciales y incluidos en el subconjunto.

LISTA DE GÉNEROS EN LOS CINCO MEDIOS ORSAI (SEPTIEMBRE 2010-ENERO 2013)					
ORSAIBLOG	REVISTA	WEB	IMPRESA		
				REDACCIÓN BLOG	
				ORSAIBAR BLOG	
Autoayuda	Artes Populares	Artespopulares		Lectores	Anécdotas
Editorial	columnadeopinión	columnadeopinión		Autores	Eventos
goteos	crónica	crónica		Apuntes	Reseñas
	introspectivo	introspectivo			
Historias	crónicanarrativa	crónicanarrativa		Libros	Fotos
Imágenes	Editorial	Editorial		Noticias	Videos
Internet	ensayo literario	ensayoliterario			
lucasy Alex	Entrevista	Entrevista			

Revista	Folletín	Folletín
sociedad	Fragmentosyadelantos	Fragmentosyadelantos
teorías	Historias	Historias
Vida		
privada	humorgráfico	humorgráfico
	NovelaGráfica	NovelaGráfica
	Perfildepersonaje	Perfildepersonaje
	Relatodeficción	Relatodeficción
	Tirasyviñetas	Tirasyviñetas
	Entrada	Cartasaldirector
	Sobremesa	
	Cartasaldirector	
	Próximonúmero	

Habiendo establecido los dos subconjuntos principales de géneros, he analizado quiénes son los autores y de qué géneros. La mayoría de los géneros no autorreferenciales han sido escritos por el invitado. autores, mientras que las piezas autorreferenciales son el ámbito de los propios escritos de Casciari y Basili, ver Fig. 11. No debería sorprendernos ahora que los escritos de los editores sean en su mayoría parte las referidas a la propia Orsai y, como expliqué antes, constituyen las piezas muy Gran responsable de la venta y organización de los asuntos de la revista. De hecho, porque el Los editores son los que están 'dentro' del proyecto, es normal que sean ellos los que estén a cargo. de narrar lo que sucede en Orsai.

El análisis de distribución ha demostrado que, aunque tienen una gran presencia en los blogs, las piezas autorreferenciales no son exclusivas de ellos. Las piezas autorreferenciales también tienen un carácter muy Fuerte presencia en la revista impresa, especialmente como entradas y sobremesas manteniendo la cohesión de cada tema. Por el contrario, aunque la revista impresa y la web podrían ser pensadas como publicaciones gemelas, en la versión web la mayoría de las piezas autorreferenciales no han sido incluidos. De hecho durante 2011, ninguno de los autorreferenciales piezas de la revista impresa, ni siquiera los editoriales, estaban disponibles en la web

revista. En cambio, en 2012 los editoriales se publicaron en la revista web, mientras que las sobremesas continuaron manteniéndose alejadas de esta versión. Esta omisión le da a la web revista una estructura de red diferente como se puede observar en la Fig. 12 y Fig. 13.

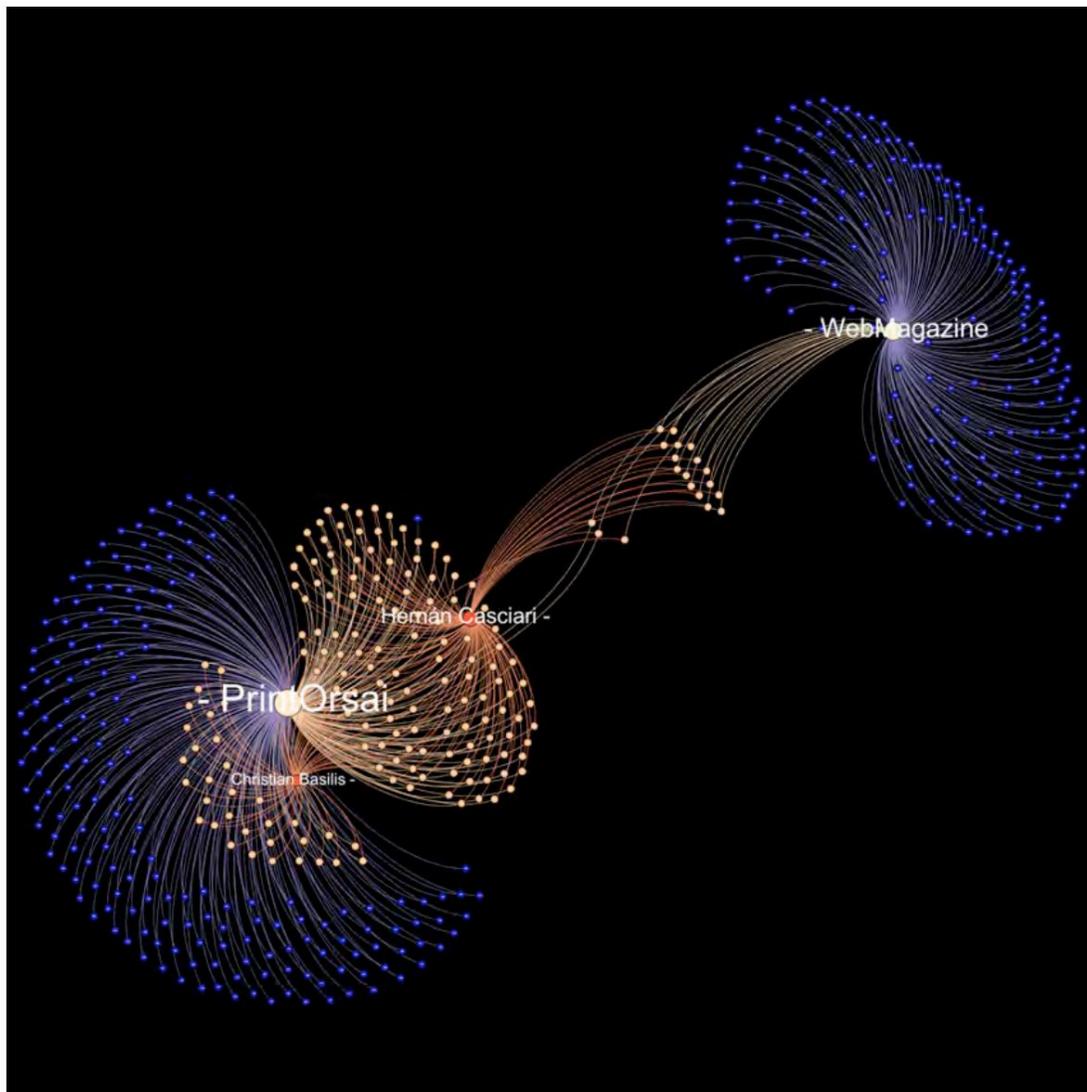


Figura 11 Casciari y Basilis los dos autores de textos autorreferenciales.

En esta visualización se incluyen únicamente la Revista Impresa y la Revista Web para muestran las discrepancias entre las publicaciones aparentemente "gemelas".

Los editores nunca han indicado el motivo de la omisión. Mi teorización es, la

La omisión está relacionada con la cantidad de contenido autorreferencial que ya se ha publicado en la revista impresa.

publicado de alguna forma en OrsaiBlog o Redacción y, en consecuencia, añadiendo enviarlo al sitio web adyacente de la revista podría parecer redundante, especialmente considerando que El sitio general del proyecto ya está lleno de narrativas del proyecto. Como una cuestión de De hecho es en los blogs donde se publican la mayoría de los textos autorreferenciales. Consulte la figura 14.

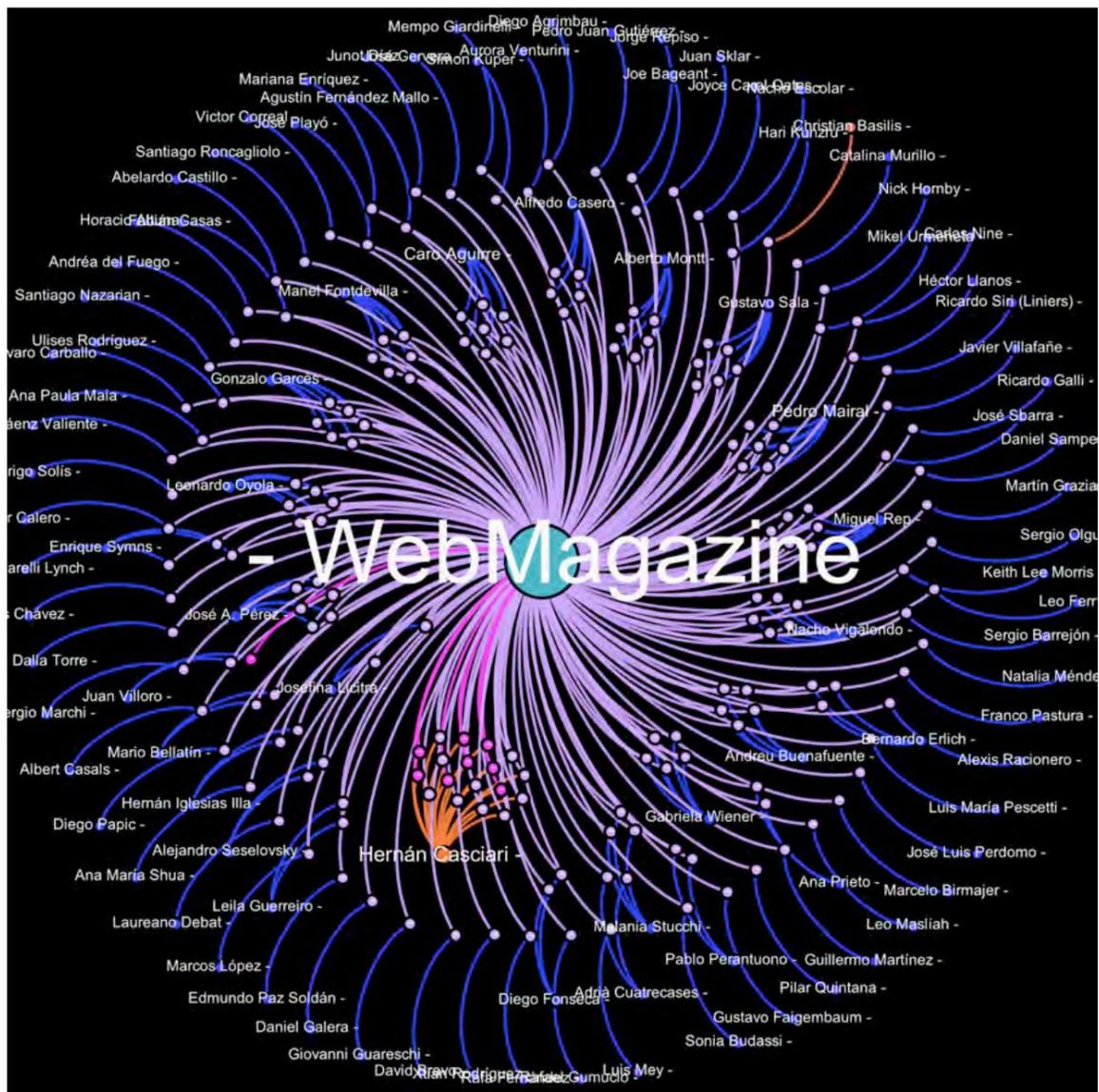


Figura 12 Textos autorreferenciales en la Revista Web.

Coloreados en rosa, los textos autorreferenciales representan sólo una pequeña porción, ya que la mayoría de ellos se han omitido de la revista web. De esta manera los editores

contribución a la revista web (en naranja) es bastante insignificante y se mezcla mucho más con las aportaciones de los demás autores.

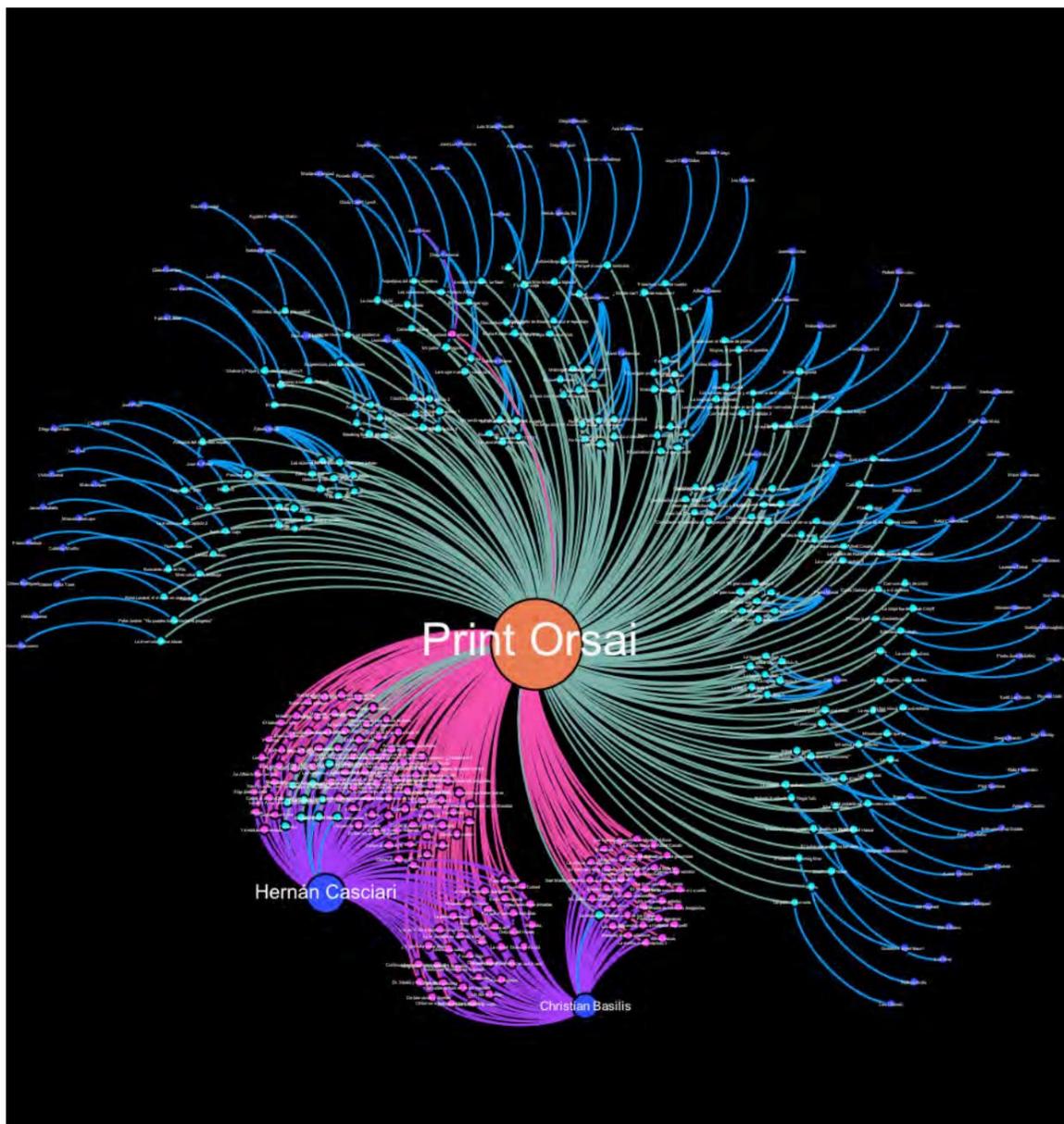


Figura 13 Textos autorreferenciales en PrintOrsai.

En contraste, los textos autorreferenciales (en rosa) son prominentes en Print Orsai y también lo son ambos editores que han escrito juntos y por separado prácticamente todos los auto-Piezas referenciales en este medio. Su presencia en la revista impresa es mucho más prominente en comparación con los otros contribuyentes.



Figura 14 Textos autorreferenciales en los tres blogs.

También marca aquí en rosa, los textos autorreferenciales constituyen una gran parte del contenidos publicados en los tres blogs. Nuevamente, una gran mayoría de este contenido está escrito por ambos editores.

Considerando esto, es posible argumentar que existe una equivalencia entre las publicaciones de blog relativo a la revista y las entradas y sobremesas, es decir, un derrame del blog contenido en el medio impreso estableciendo una ruta directa de flujo de contenido. Cuando Al discutir el contenido y el tono de la revista, Casciari ha afirmado que “Orsai, la

revista, no podía ser diferente al blog ”
el blog”; “Ojalá lo entiendan todos”); Esta idea podría llevarse aún más a la cuestión de géneros para explicar la omisión de estas piezas en la versión web.

Las exploraciones cuantitativas mostraron que las piezas autorreferenciales representan casi el 40% del total. Número total de escritos publicados en el período comprendido entre septiembre de 2010 y enero. 2013 (Figuras 15 y 16). Esto confirma que Orsai es la historia principal que se cuenta en todo el mundo. los diferentes soportes del proyecto. Volviendo a la cuestión de la distribución, también arroja luz sobre ¿Qué gran esfuerzo supone para los editores mantener a los lectores interesados en el proyecto para mantener ponerlo en marcha y hacerlo financieramente sostenible. Como se vio anteriormente, gran parte de su presencia en El proyecto se ha realizado a través de las piezas autorreferenciales, especialmente aquellas categorizadas como “lectores”, pero también aquellos en los que los lectores se han convertido en colaboradores de Orsai. Como era Las piezas exploradas y autorreferenciales son las que mantienen la cohesión de la narrativa. difundido en todas las plataformas de medios y de hecho los que contienen la historia de Orsai, en En otras palabras, todo el proyecto se mantiene unido a través de su narrativa.

Los textos autorreferenciales son los encargados de crear el mundo de Orsai. Ellos son las bloques de construcción, la estructura que mantiene unido el proyecto. También son los principales transmisores de información fáctica sobre la revista y aspectos materiales como pagos. Sin embargo, los textos autorreferenciales también son muy metaficciones, en ellos los editores aparecen con sus apodos “El Jorge” y “Cayota” para Casciari y “Chiri” para Basilis. Estos apodos ofrecen una pista de un nivel diferente de la realidad, una narrativa distanciándose especialmente cuando Casciari narra a Basilis como un personaje y viceversa. Es también un llamado a la familiaridad entre los editores y los lectores que participan, muy a menudo, también con un apodo en los textos con una sección de comentarios habilitada.

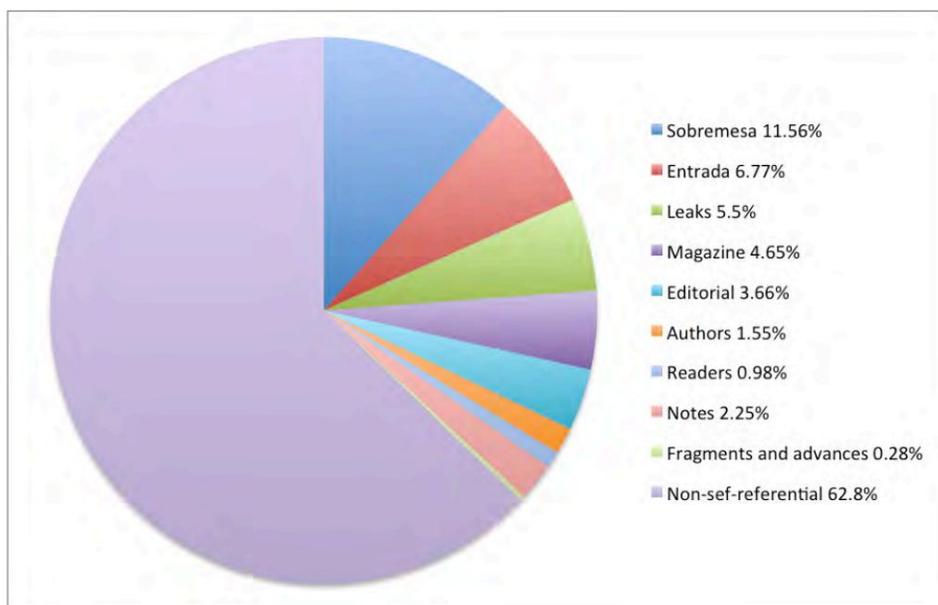


Figura 16 Distribución porcentual de géneros autorreferenciales.

Cerca del 40% de todo el contenido de Orsai está dedicado al propio Orsai .

Textos altamente persuasivos y autorreferenciales también se encargan de embellecer el proceso de Edición de la revista impresa. Sin embargo, lo más importante es que la narrativa transmitida en estos Los textos actúan como relato del proceso y como desarrollo del proceso mismo. El hecho de que la historia de Orsai no trata sólo de acontecimientos pasados, sino que propone nuevas buscando episodios que se desarrollarán en el futuro tanto narrativa como realmente: la barra El episodio más importante es una literalización de la narrativa como composición, no sólo textual, sino también físico. Incapaz de presenciar todos los aspectos de la creación real de En el proyecto, la narrativa otorga a los lectores un acceso casi inmediato al desarrollo de cada episodio, pero da la ilusión de transparencia que hace que los lectores se sientan parte del creación y desarrollo del proyecto. Para ser justos, la inmediatez de la red Los medios digitales en los blogs aceleran la entrega de la narrativa lo más cerca posible de estar en vivo, pero es la astucia narrativa de los editores y la presencia de la historia en todos los medios del proyecto que crean un efecto de omnisciencia, un 'pase de acceso total' para el lectores. Incluso en sus muchas y diferentes encarnaciones, la omnisciencia –como Wayne C. Booth Lo diría – es la posición máxima de privilegio total en la narrativa (160). El La transparencia de la historia de Orsai ofrece a los lectores un panorama panorámico que es a la vez

accesible y propenso a modificaciones.

Como se mencionó antes, entre los textos autorreferenciales hay mucha comunicación textual directa.

alusión o enlace en los electrónicos que señalan al lector en dirección a otros

Encarnaciones, reproducciones o materialidades de Orsai . En muchos sentidos, la cohesión narrativa se logra mediante el colapso de diferentes medios todos reunidos para presentar cada aspecto de Orsai, para construir su universo. Como propone Jenkins en *Convergence Culture*, la narrativa en los medios

la convergencia es el arte de hacer mundos. Casciari y Basilis efectivamente han creado un mundo

– la narrativa global – donde decisiones bastante caprichosas con respecto a la distribución y

Las fechas de publicación flexibles, por ejemplo, no sólo se toleran sino que se enorgullecen de ello.

las reglas que rigen la existencia del proyecto fuera del ámbito editorial convencional

industria. Habitada por editores, autores y lectores, Orsai ha sido desde el principio

exitoso en la creación de un espacio de intercambio en torno a la narrativa. No mucho antes de que N1 fuera lanzado, Casciari reflexionó sobre esto:

[A los lectores] les importa un carajo la revista (si ni siquiera hemos hablado todavía de contenidos). Esa gente pide a gritos encontrarse en alguna parte para leer. Para verse las caras y hablar de un tema en común.

("A caballo")

[A los lectores] les importa un comino la revista (ni siquiera hemos hablado de contenidos). Estas personas exigen reunirse en algún lugar para leer. Ver sus caras y hablar de un tema común.

La narrativa global de Orsai es la ocasión para mantener unida a una comunidad formada a su alrededor y es también el espacio común en el que pueden interactuar y participar intercambio. Este es el tipo de compromiso narrativo que fomentan las interhistorias: una metaficción.

Para concluir este capítulo deseo volver al tema de la metaficción a la luz de la

propuesta de tendencia narrativa, interrelato. Debido a su configuración formal en red, un

La interhistoria necesariamente fomenta la intertextualidad dentro de una narrativa global y, más

Más importante aún, la autorreferencialidad. Estructuralmente, los entresijos deben disponer sus componentes básicos.

para establecer las conexiones que mantienen unida la narrativa. El resultado de esto,

a su vez, evidencia la ingeniosidad de la construcción narrativa de la misma manera que

La metaficción exhibe las costuras que mantienen unida su tela. Sin embargo, en interhistorias como Orsai, la ilusión de la ficción no está en juego porque la narrativa siempre ha tenido una conexión a tierra muy obvia en la vida real. La metaficción construida por una interhistoria parte de la hecho de que la narrativa es a la vez una historia ficticia y una historia real. La nueva ficción El contrato en este contexto, si alguna vez hubo uno, consiste en otorgar a los lectores la oportunidad de participar en la historia, no quedarnos al margen de ella, no estar protegidos de lo que pueda tener lugar en él.

Al hacer que la narrativa de Orsai sea tan transparente como lo han hecho, Casciari y Basilis han logrado logrado crear no sólo la ilusión de participación, sino como hemos visto varios formas reales en que los lectores se involucran con la historia como desarrollo del proyecto, como así como construido un espacio intermedio y convergente donde los lectores pueden sumergirse e interactuar virtualmente. La virtualidad no es sólo una función de los medios digitales o sofisticados mundos simulados por computadora, sino un componente de la comprensión narrativa. virtualidad, entonces, constituye un proceso creativo que implica un alejamiento mental del aquí y el ahora, un lugar fluido de negociación apartado de lo real y que conduce a múltiples Filtraciones entre el mundo narrado y el mundo real. Por lo tanto, la virtualidad puede verse como la lugar donde tiene lugar la metarrepresentación, es decir, donde negociamos la fuente de información narrativa entrante y organizarla en consecuencia. Orsai no está sujeto a la tipo de categorización basada en binarios como ficticio y real, pero propone una Continuo de diferentes niveles de hechos reales, narrados y ficticios.

La prominencia de los lectores en la realización de Orsai tanto como proyecto real como como La narrativa se ha discutido hasta cierto punto. El capítulo 4, sin embargo, se centra en detalles de su participación. Dinámica de interacción entre lectores y Se analizan en detalle los autores/editores, así como entre los lectores. Un examen más detenido de Los episodios en los que los lectores han mostrado los niveles más altos y más bajos de respuesta también son explorado a fondo para teorizar qué es más y menos atractivo en la narrativa. Lo que los lectores hablan en sus comentarios proporciona una gran cantidad de información sobre el desarrollo de Orsai de un blog a un proyecto mucho más grande. En última instancia, como sostengo en el En las siguientes páginas, se explora Orsai como un objeto cultural que facilita la formación de comunidades. y fomentar un sentido de prosocialidad que podría estar detrás del éxito del proyecto.

Capítulo 4

4 Sobre los lectores

La historia depende en gran medida de la participación de los lectores. La narrativa global

La estructura de la red depende de relaciones textuales y digitales que requieren que los lectores sigan.

los enlaces que unen sus fragmentos mediáticos. También se ha establecido que la red

estructura en el entresuelo y los muchos dispositivos u objetos necesarios para acceder a distintos

Los fragmentos significan que los lectores están rodeados de instancias similares, aunque diferentes, de una

historia única. Las características de cada medio particular determinan cómo los lectores interactúan con el

toda la narrativa. Hasta ahora, sin embargo, me he ocupado de la implicación de los lectores como

colaboradores en la materialización de Orsai: comprar la revista impresa, convertirse

autores publicados en la revista y desviando el rumbo de los proyectos cuando

No estoy de acuerdo con los editores. Sin embargo, hay un aspecto que permanece inexplorado: ¿qué

¿Qué pasa del lado de los lectores en una interhistoria? ¿Qué atrae y mantiene su atención en un

proyecto como Orsai? Y, lo más difícil de todo, ¿cómo podemos estudiar su participación? En

En este capítulo, me centro en las aportaciones de los lectores a la ecología de los medios de Orsai, es decir, la

comentarios que han dejado con entusiasmo sobre cualquiera de los textos principales. Porque los actos de lectura son

prácticamente imposible de rastrear y estudiar, la fuente de las ideas de este capítulo son las

comentarios hechos por los lectores en los tres blogs de Orsai y la revista web, todos ubicados en

editorialorsai.com. Por lo tanto, en este capítulo se considera que un lector no es alguien que lee,

sino alguien que comenta sobre Orsai.

Incluso cuando diariamente se publican en línea enormes cantidades de contenido generado por los usuarios

Sobre esta base, la actividad en comunidades en línea no es fácil de lograr. Del total de audiencia

miembros interesados en una comunidad en línea sólo una porción muy pequeña expresa su

participación, más comúnmente en forma de comentarios, mientras que el resto permanece

inalcanzable. Aunque seguramente este también es el caso en Orsai, la cantidad de lectores que

haber participado en alguno de los blogs en el periodo de veintiocho meses objeto de revisión en

esta tesis alcanza la asombrosa cifra de 6.833. La exploración de los comentarios de los lectores podría

No será una mirada directa a sus hábitos o preferencias de lectura, pero, sostengo, sí proporciona una comprensión de lo que ha despertado la atención de los lectores como lo indica su voz actividad. Que las plataformas de publicación digital han aplanado la relación entre autores y los lectores es un tema ampliamente discutido y replicado también en Orsai . Sin embargo, ¿cómo esas las interacciones tienen lugar no se habían discernido pieza por pieza combinando teorías también tan grandes cantidades de datos como me propuse hacer aquí. A partir de estudios en línea. comunidades y comunicación mediada por computadora. Elaboro ideas específicas relacionadas al comportamiento de los lectores frente a los diferentes medios, que difieren incluso entre personas muy medios similares a los tres blogs, así como entre los diversos tipos de contenidos contenidos en todo Orsai.

En general, este capítulo también propone una metodología para estudiar a los lectores de carne y hueso, así como opuesto a entidades abstractas implícitas en el texto. Se han realizado tres tipos de análisis. utilizando los datos de los lectores de Orsai establecidos a lo largo de la línea de tiempo de la narrativa del proyecto: 1) comentario entrada para buscar episodios que despierten mayor interés; 2) análisis de contenido específico de Word frecuencia y distribución para buscar patrones temáticos; y 3) análisis de red para Continuar el análisis realizado sobre el género textual adoptado por los lectores. Queda claro a lo largo del capítulo que cada tipo de análisis buscó explorar a un nivel más profundo los temas que han constituyeron los hilos unificadores en esta tesis: socialidad de la narrativa, interactividad, autoconciencia y metaficcionalidad, el efecto cohesivo de las narrativas de convergencia de los medios, y la metarrepresentación como la creación de un espacio narrativo que se derrama entre páginas y pantallas.

4.1 Metodología

Siguiendo la metodología presentada en el Capítulo 3, para esta sección de la investigación, Los lectores se han incluido en la base de datos de gráficos, al igual que sus comentarios. A diferencia de 'medio' es ahora una propiedad de 'pieza' para evitar, en la medida de lo posible, la aparición de Elementos gigantes en la red. Datos sobre lectores y comentarios, de hecho, constituyen la gran mayoría de los nodos de la base de datos. Del esquema general presentado antes, así como el esquema de subconjunto de lectores, se puede ver que en la base de datos de gráficos un

Lector se define no como alguien que lee un texto, sino alguien que comenta un texto.

Por las limitaciones teóricas y metodológicas que implica el estudio del acto de

lectura, el acceso a lecturas individuales todavía no es una tarea fácil de manejar. Por lo tanto, la

El catálogo de lectores se ha constituido en función de su actividad en el blog. Para

Debo agradecer a Hernán Casciari por este subconjunto de la base de datos por proporcionar los datos en masa.

que luego fue limpiado, clasificado y categorizado para realizar los análisis presentados en el

páginas siguientes. El subconjunto comprende todos los comentarios realizados en todas las publicaciones del blog,

incluyendo los tres blogs y la revista web, en el período de veintiocho meses comprendido entre el 23 de septiembre

de 2010 y el 15 de enero de 2013. En cifras totales aproximadas, hay más de 6.500

Lectores que han dejado más de 41.000 comentarios. En este conjunto de datos, mucho más grande y diverso

que el explorado anteriormente, he podido identificar un alto nivel de prosocialidad⁶

en la comunidad en línea, así como indicadores de autoconciencia narrativa en la

intercambios de lectores. Los conocimientos sobre el contenido de los lectores y las preferencias de plataforma indican

particularidades sobre los ciclos anuales del proyecto, pero también se pueden extrapolar como

expectativas que surgen de las prácticas asociadas de un medio en nuestra ecología de medios actual.

La estructura de la base de datos de gráficos tiene como objetivo reflejar las prácticas comunitarias que se llevan a cabo.

en Orsai. Su modelado abstracto se ha realizado a partir de dos figuras: autor y

lector, unidos por su interacción a través de un texto: artículo, cuento, entrada de blog,

entrevista, etc. (Fig. 17).

La elección de estas dos nociones teóricas tiene como objetivo mantener el carácter literario.

aspectos de Orsai al frente de la discusión. Un autor –como es el caso de Casciari

él mismo – es en la ecología de los medios de comunicación un blogger así como una persona más convencional

figura del autor como reportero, poeta, cronista, etc. También se piensa en los lectores como aquellos

movido por el interés en el desarrollo de una narrativa, aunque las prácticas

asociados con la narrativa van más allá de la mera lectura e incluyen, por ejemplo, comprar el

revista, comentar cualquier medio interactivo, ir al bar, etc. Paso ahora

6

La prosocialidad religiosa ha sido propuesta por Suárez et al como la capacidad de una comunidad para "autoorganizarse bajo... condiciones adversas y... estrés para fomentar una estabilidad intergrupala muy necesaria y garantizar la supervivencia de la comunidad en general". (Suárez, "Potosí", 26)

a mi breve elaboración de las figuras del autor y del lector en juego en este estudio. Aunque una discusión extensa del corpus de la larga tradición de teorizaciones sobre estas dos figuras está mucho más allá del alcance de esta tesis, la siguiente sección establece motivo para considerar a los lectores como distintos de los autores en la ecología de los medios de Orsai .



Figura 17 Modelo abstracto utilizado para analizar el corpus de comentarios de los lectores.

4.2 El autor y el lector en Orsai

Sin duda, es evidente que las figuras del autor y del lector han eludido una definición clara. definición en la teoría literaria, especialmente desde que Roland Barthes declaró “La Muerte del Autor” y se opuso radicalmente al lector en 1968. Visto convencionalmente como figura concreta, “una persona humana... que reina en las historias de la literatura, las biografías de escritores, entrevistas, revistas, como en la conciencia misma de los hombres de letras ansiosos

unir su persona y su obra" (143), el autor era una persona viva, creadora de una obra escrita y responsable de ella, de su sentido último, y muchas veces incluso equiparado con su producción escrita. Los teóricos posestructuralistas ponen en duda esta cifra y dio supremacía al lenguaje y al momento de la enunciación desarraigado del predicado de la existencia del autor, "el autor, cuando se cree en él, siempre es concebido como el pasado de su propio libro: libro y autor se encuentran automáticamente en una sola línea dividida en un antes y un después.... En completo contraste, el escritor moderno nace simultáneamente con el texto" (Barthes 145). Barthes le quita así la autoridad al autor como creador –y clave– del significado de un texto, pero deja la cuestión del acto de escritura, de producción física de una obra no resuelta. Al mismo tiempo, en el cierre de En su artículo, Barthes elabora una figura casi omnipotente del lector que "sostiene reunir en un solo campo todas las huellas que constituyen el texto escrito" (148). El supuesto que parece estar detrás del argumento de Barthes es una oposición irreconciliable. entre escritor y lector, una relación vertical que necesitaba un giro.

Para Foucault, al escribir un año más tarde, en 1969, el problema de escribir una obra quedó pendientes de resolución en el asesinato simbólico del autor. Barthes concede la supremacía del autor al lector, pero esta posición todavía supone que una figura podría tener la clave de un significado del texto. Foucault recorre la historia de la construcción de la figura del autor lo ubica como una construcción social, económica, crítica e incluso religiosa. Sobre eso base, propone el acoplamiento de una obra con un autor como función : el autor función: que se basa en el nombre propio. Foucault escribe:

Parecería que el nombre del autor, a diferencia de otros nombres propios, no pasa del interior de un discurso al individuo real y exterior que lo produjo; en cambio, el nombre parece estar siempre presente, marcando los bordes del texto, revelando, o al menos caracterizando, su modo de ser.

El nombre del autor manifiesta la aparición de un determinado conjunto discursivo e indica el estatus de este discurso dentro de una sociedad y una cultura. No tiene estatus jurídico, ni se ubica en la ficción de la obra; más bien, se ubica en la ruptura que funda una determinada construcción discursiva y su modo de ser muy particular. (211)

Las figuras autorales de Orsai han mantenido parte de la mística que Barthes buscaba eliminar. Los nombres y las firmas se muestran comúnmente tanto en instancias impresas como digitales del

proyecto (Fig. 18). De hecho, el proyecto nació del deseo de Casciari y Basilis de conceder
 Los escritores tienen un amplio espacio para escribir sin las presiones de los anuncios y las editoriales.
 censura. Esto resalta la prominencia dada a las figuras autorales en el proyecto tanto
 como creadores y 'personalidades' dignos de la atención de los lectores.

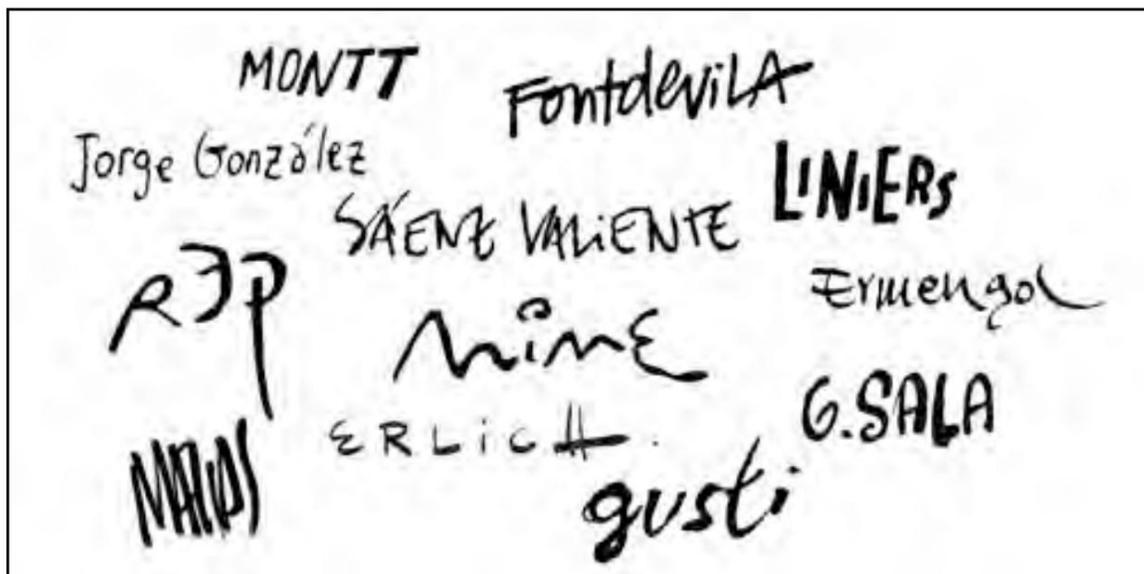


Figura 18 Firmas de los autores.

Una ilustración de "Póngale la firma", un artículo de goteo publicado poco antes del
 Lanzamiento de N6 en enero de 2012. Cortesía de Hernán Casciari.

Las prácticas de "nombrar" no son infrecuentes en los géneros autorreferenciales de Orsai . Como un
 De hecho, dentro del subconjunto de textos autorreferenciales destinados a mantener la atención de los lectores.
 Atención en el proyecto, hay un género particular llamado Autores . En estos
 Se perfilan los textos, los autores y se celebra mucho su inclusión en el proyecto. El
 El estatus de celebridad de los autores también se ha observado en otras comunidades literarias en línea.
 (Gruzd párrafo 22). Para Anatolyi Gruzd, la figura del autor sigue suscitando mucho
 participación de la audiencia (párr. 38). Este aspecto particular gana mucha relevancia a continuación cuando
 Hablo de la presencia autorial de Hernán Casciari en los comentarios del blog.

No obstante, a los lectores también se les ha concedido una importancia inequívoca en el
 proyecto. La figura del lector también ha recibido mucha atención teórica, y ha

Probablemente siguió siendo un concepto más difícil de alcanzar. Ha sido así desde los años 1970, con la llegada de la Teoría de la Respuesta del Lector y la crítica, que el lector ha ganado protagonismo en estudios literarios. Desde entonces, el lector no ha sido visto como una persona pasiva y consumidora. audiencia sobre la cual un texto ejerce su influencia (política, ética, etc.), sino una audiencia activa decodificador del texto. Pensadores como Wolfgang Iser, Hans-Robert Jauss y, más radicalmente, El propio Barthes, refiriéndose a las formas en que los textos son actualizados o concretados por lectores basándose en lo que denominaron "horizonte de expectativas". Esto no sólo fue un intento de frenar la tendencia de estudios centrados en figuras autorales, también constituyó ligero desvío de atención del estudio de las cualidades inmanentes de un texto propuesto por New Crítica, y ampliamente adoptada en la primera mitad del siglo XX. El cambio no fue Por radical que pudiera parecer en un principio, la figura del lector era en la mayoría de los casos (El "lector implícito" de Iser, el "lector ideal" de Sartre, el "superlector" de Rifaterre, el "lector modelo" de Eco) "lector" y "narrado" de Genette) todavía teorizados como una entidad abstracta inscrita en el texto e incluso una función del texto narrativo.

Parecería que las dificultades mismas de teorizar la figura del lector en abstracto Estos términos han hecho que sea aún más complicado teorizar sobre lo que los lectores de carne y hueso hacer. Como sostiene Manguel en *La biblioteca de noche*, el acto de leer no deja huellas que pueden estudiarse más tarde, excepto como marcas en forma de marginales y otros actividades asociadas con la lectura como correspondencia sobre ciertos libros (17). Tiene Ha sido hasta principios del siglo XXI que nuevas interpretaciones que surgen de psicología cognitiva y neurociencia que podemos comenzar a distinguir el funcionamiento interno de lectura y de implicación narrativa y ficcional. Estos avances han aportado verdaderas Los lectores vuelven a la discusión sobre literatura. Quiero remontarme al concepto de Metarrepresentación en el contexto de los estudios literarios. La metarrepresentación, junto con teoría de la mente, se ha utilizado para describir y explorar las formas en que los lectores rastrear las fuentes de información (narrador, personajes y su confiabilidad); 'leer mentes' es decir, interpretar de forma casi automática qué estado mental implica la acción narrativa; y, de manera más amplia, navegar por los porosos límites entre ficción y no ficción. Del mismo modo, las prestaciones de datos que otorgan las nuevas plataformas digitales de lectura (número de descargas, la función de subrayado Kindle de Amazon, hashtags de Twitter, comentarios de blogs,

etc.) también han abierto caminos de análisis de las prácticas de los lectores reales. Por otra parte, la caracterización del lector trasciende el mero acto de leer como decodificación de signos escritos. Las prácticas individuales y culturales asociadas con los medios digitales también han arrojado luz sobre la diferentes tipos de participación del lector en el medio impreso y las convenciones de lectura impresa, complicando nuestras nociones de lo que son la lectura y el lector.

Gerald Prince ha hecho un magnífico estudio del desarrollo de la figura del lector en

El manual viviente de narratología. Uno de sus puntos fuertes es la actualización Príncipe.

logra hacer con los conceptos de narratología clásica a la luz de los aspectos cognitivos y computacionales.

narratología. Establecer vínculos entre las diversas ramas del campo le permite, y

nosotros junto con él, para observar que las intuiciones iniciales prefiguran desarrollos posteriores y

recomendaciones. Uno de los puntos que plantea y que es más relevante para este trabajo es cómo las “brechas” de Iser

en el texto”, y las nociones de “mundos posibles” de Eco presagiaron la idea, desarrollada más tarde

por Ryan, de la virtualidad de la narración. Como he ido explicando a lo largo de este trabajo,

esta virtualidad de la narración está constituida por un alejamiento mental del aquí y ahora, del

construcción de un espacio creativo de negociación entre niveles distintos, aunque adyacentes, de

representación y realidad – donde tiene lugar la metarrepresentación misma. la virtualidad

de narración es, por tanto, el proceso de creación de espacio donde negociamos la fuente de

información narrativa entrante, organizarla en consecuencia y participar de ella. Esta virtualidad,

aunque no depende en modo alguno de los medios digitales, se ve agravado por formas de

interactividad permitida por medios digitales específicos. Para Harrington, “las comunidades en el

Internet [son] un “tercer lugar virtual” para unir las relaciones locales y unir las relaciones globales.

empates (10-11). El movimiento bidireccional es especialmente interesante en el contexto de Orsai.

debido a la dimensión local basada en la ubicación física de la barra, y la

dimensión mundial lograda principalmente por las plataformas digitales y reforzada por la

distribución de la revista impresa. Este tercer lugar virtual se ve reforzado aún más por el

Cualidades inmersivas de las plataformas de medios convergentes utilizadas en la narrativa de Orsai. lo haré

Vuelve a esto.

Así, si Prince lanza una definición introductoria de lector como “un decodificador, descifrador,

intérprete de textos escritos (narrativos) o, más generalmente, de cualquier texto en el sentido amplio de

materia significativa” (“Lector”, par. 1), al agregar la noción de virtualidad y

metarrepresentación, ayudada por la convergencia de medios como indicadores de interactividad, el lector se convierte en una figura mucho más compleja. De la misma manera que las narraciones dejan de componerse sólo del texto, nuestra noción de lectura también necesita ser actualizada. La lectura se realiza entonces en diferentes medios en los tres niveles del concepto (fenómeno semiótico, canal de comunicación y prácticas individuales/culturales). En la narrativa particular de Orsai, Leer también significa ser parte del proyecto. Dificultades metodológicas similares a las vistos en la teoría de la respuesta del lector han existido en el estudio de los lectores de Orsai . En muchos Las formas en que determinados actos de lectura siguen siendo un territorio aún por explorar. Otros, como quién es comprando la revista, quién lee las publicaciones del blog, quién descarga el PDF, kindle y las versiones para iPad, junto con otras grandes cantidades de datos, son accesibles sólo para aquellos responsables del proyecto, Casciari y Basilis. Para los estudiosos que investigan el proyecto, como yo, sólo ciertos aspectos de los datos, los publicados públicamente o aquellos concedidos por los propios editores, están disponibles. Aún así la información obtenida en este manera ha sido suficiente para encontrar descubrimientos bastante reveladores.

Prácticas asociadas a la convergencia mediática que han tenido efecto en la narrativa, como formación de identidad en línea, han permitido abordar el estudio de los lectores como entidades, e incluso como lectores de carne y hueso que, en el caso de Orsai, han pasado por el proceso de creación de una cuenta e, incluso cuando se utiliza un alias o un apodo, comentar y participar en las discusiones del proyecto. Los que comentan en el blog son los 'lectores' que han sido incluidos en la base de datos. Esto, sin embargo, presupone dejar de lado muchos otros lectores que no comentan. Como se desprende del criterio utilizado para definir lector en la base de datos de gráficos, la noción está lejos de ser un consumidor pasivo, y también es bastante diferente de un lector que lee sólo texto. Un lector es también alguien que escribe.

La distinción en el modelo abstracto implementado en la base de datos de gráficos se basa, por tanto, en qué hacen los autores y qué hacen los lectores en la ecología de los medios de Orsai . Un autor escribe un libro principal. texto en cualquiera de los cinco soportes contemplados en la base de datos. Un lector comenta sobre el Principales textos publicados en todos los medios excepto la revista impresa. Los 'textos principales' son todos aquellos contemplados en el subconjunto discutido en el Capítulo 3 y solo se denominan así para distinguirlos de los 'comentarios', que también son textos. Aunque inicialmente las categorías de autor y lector parecen mutuamente excluyentes en el modelado abstracto del gráfico

base de datos, en realidad, dentro de la esfera de interacción permitida por la red global narrativa de Orsai, hay muchas superposiciones entre autores y lectores, y lo mismo. La persona real podría, en ocasiones, desempeñar ambos roles. Así, Hernán Casciari, Christian Basilis y otros miembros del personal de blogs aparecen como autores y lectores. En el Casos especiales en los que los lectores han pasado a convertirse en autores de la revista, y En los raros casos en que los autores se unen al foro de sus textos, esta doble presencia también lugar. La frontera entre autor y lector en Orsai es porosa debido a la realidad posibilidades de los medios digitales y las actividades asociadas a cada figura, y no por razones teóricas. El punto de encuentro entre autores y lectores, además de lectores y lectores, son textos principales. La centralidad de los textos principales refuerza el argumento que he Ya he expuesto y seguiré elaborando en las páginas siguientes que la teoría de Orsai comunidad se mantiene unida por la cohesión de sus fragmentos narrativos, mucho más de lo que es por otras razones. El intercambio es causado y mediado por la narrativa del proyecto.

4.3 Identidades e interacción narradas en línea/fuera de línea

Aún relacionada con las figuras del autor y del lector, la noción de identidad digital oscila entre contextos en línea y fuera de línea, y eso ha tenido un impacto en cómo pensamos sobre el persona que escribe en el otro extremo de la banda ancha, así como aquellos que leen. En el uno Por otro lado, existe una línea bastante clara entre la función de autor de Foucault como nombre bajo un texto principal publicado en formatos digitales y la persona real. Por otra parte, como ya se ha dicho, seudónimos –y en el caso de Casciari y Basilis: apodos– han establecido un cierto grado de distanciamiento narrativo, que sin embargo todavía remite Volvamos a los editores de carne y hueso. Un ejemplo ilustrativo de esto ocurrió precisamente cuando Orsai estaba a punto de lanzar su manifestación más física, cara a cara, justo antes de la inauguración de OrsaiBar:

Mañana a la nohecita va a pasar algo increíble en el Bar Orsai: Tonga (el gran distribuidor) y Chiri (el jefe de redacción de Orsai) van a conocerse en persona. En un punto esto me angustia, porque yo hubiera preferido que Tonga siguiera convencido de que Chiri es un personaje. Todavía lo creo. Pero mañana descubrirá que no. (“Verso las caras”)

Mañana por la tarde sucederá algo sorprendente en el Bar Orsai: Tonga (el gran distribuidor) y Chiri (el editor jefe de Orsai) se encontrarán en persona. En cierto nivel esto me preocupa, porque prefiero que Tonga siga creyendo que Chiri es un personaje. Todavía lo hace. Pero mañana descubrirá que no es así.

Hay una clara conciencia de cómo han sido los colaboradores del proyecto.

construido narrativamente, que incluso parece, aunque en broma, necesario dejarlo patente que no lo son. Este caso particular manifiesta el desarrollo de autor y editor.

identidades, una correspondiente a la persona de carne y hueso, la otra discursivamente construido. Sin embargo, la ilusión narrativa respecto de los actores del proyecto no es sostenido durante mucho tiempo y, de hecho, parecería que la cognoscibilidad del colaborador proporciona una postura ética a Orsai, es decir, que hay alguien que se hace cargo y cuida de él. De hecho, existen muchos tipos de interacción en línea que favorecen la cohesión de la comunidad. en Orsai podría atribuirse al paralelismo entre la persona real y la que aparece en pantalla. nombre/persona/apodo.

Como se vio antes, todas las narrativas tienen un grado de interactividad que podría mejorarse o mejorarse. oscurecido por las posibilidades de un medio en particular. La idea de que las narrativas digitales van más allá caracterizado por la interactividad se basa en las posibilidades otorgadas por la comunicación mediada por ordenador. comunicación y tiene su historia en la ficción hipertextual: la ficción interactiva "original". Asimismo, la noción de interactividad se ha asociado ampliamente con el empoderamiento de al lector, al modo barthesiano. Y, de hecho, el impulso teórico inicial sobre La ficción hipertextual la caracterizó como una concreción de premisas posestructuralistas. No Sólo el significado de una narración era dominio del lector, sino también su estructura. Como George Landow lo diría:

Hoy en día, cuando consideramos la lectura y la escritura, probablemente pensamos en ellas como procesos o procedimientos en serie realizados de forma intermitente por una misma persona: primero se lee, luego se escribe y luego se lee un poco más. El hipertexto, que crea un lector activo, incluso intrusivo, lleva esta convergencia de actividades un paso más hacia su finalización; pero al hacerlo, infringe el poder del escritor, eliminando parte de él y otorgándoselo al lector. (125)

Las limitaciones de interactividad que concedieron los primeros ejemplos de ficción hipertextual han Ya ha sido objeto de mucha discusión, el libro "Reading Hypertext" de Miall y Dobson.

y la Experiencia de la Literatura” siendo una de las más duras. En su opinión, el hipertexto es básicamente no están equipados para producir el mismo tipo de experiencia inmersiva que la lectura. La literatura impresa lo hace, “como vehículo para la experiencia de la lectura literaria en sí misma, el hipertexto”. Parece promover procesos de atención que inhiben el compromiso y la absorción que son sus aspectos más característicos” (4). Creo que la opinión de Miall y Dobson es demasiado generalización excesiva de cuáles podrían ser las posibilidades y limitaciones de todos los hipertextos, pero Estoy de acuerdo con ellos en que el hipertexto no conduce a todo tipo de interactividad narrativa. La libertad de los lectores para construir sus propias narrativas otorgada por la estructura del hipertexto ha visto como sólo parcial y, de hecho, los lectores sólo tienen la capacidad de “elegir entre entre múltiples rieles establecidos por el autor” (Greenspan par. 16). Mientras que un todopoderoso La ficción hipertextual aún podría considerarse como el ejemplo "máximo" de interactividad en narrativa, afectando su propio discurso, me gustaría proponer que la interactividad en el El contexto de convergencia de medios e interhistoria opera de manera diferente en cada uno de los tres. capas que caracterizan el concepto de medio, y como una forma tanto textual como extra participación del lector textual. En ese sentido la pregunta que quiero hacer es ¿quién está interactuando? ¿con quién/qué? ¿Son individuos, son individuos y máquinas, son individuos? ¿a través de máquinas?

Para Marie-Laure Ryan la forma prototípica de interactividad está constituida por “comunicación entre agentes inteligentes” y por lo tanto un sistema interactivo debería “Implican no sólo la elección... sino también un esfuerzo bilateral que crea un circuito de retroalimentación” (“Cebolla”, 35). En la definición de medio de tres capas, la interactividad funcionaría entonces en cada uno de los tres niveles: en la capa semiótica como proceso cognitivo/fenomenológico de metarrepresentación del mundo narrado; en la capa del canal de comunicación como las posibilidades combinatorias que otorgan las plataformas en las que se construye la historia (entrada de texto, navegación de hipervínculos, etc.); y en la capa de individual y social. prácticas como la actualización de una narrativa en el mundo real –aunque no necesariamente en un forma física y compartida por lectores reales. Dentro de cada nivel, el desarrollo de la La narrativa podría, hasta cierto punto, alterarse o modificarse. Esta propuesta es apoyada por el propio catálogo de interactividad de textos digitales de Ryan que ella explica a través del metáfora de una cebolla textual:

En las capas exteriores, la interactividad se refiere a la presentación de la historia, y la historia existe antes de que se ejecute el software; en las capas intermedias, la interactividad se refiere a la implicación personal del usuario en la historia, pero la trama sigue estando predeterminada; en las capas internas, la historia se crea dinámicamente a través de las interacciones entre el usuario y el sistema. (“Cebolla”, 37)

En el mismo artículo, Ryan se muestra cauteloso al proponer la viabilidad de los tipos más internos de interactividad al quedarse sin programas informáticos, por lo que el desafío no es realmente tecnológico, pero lógico y estético (48). Sin embargo, en la historia, las posibilidades de La interacción lector-lector en torno a las diferentes plataformas de medios podría ser conductora de todos. Tres niveles de interactividad, incluso los más internos.

En las interhistorias, los intercambios interactivos no son necesariamente constitutivos de la narrativa, sino están mediados por él. En narrativas no publicadas exclusivamente a través de una plataforma digital como En las interhistorias, parecen aplicarse los tres niveles de interactividad. Las posibilidades de diversos Los tipos de intercambio interactivo entre autores y lectores se multiplican dado que diferentes Las plataformas proporcionan capacidades interactivas propias de cada una de ellas. En intercuentos y otros textos que comparten algunas de sus características como “novelas multimodales”, los cambios de uno medio a otros, “implica que el lector tiene que involucrarse en interacciones intertextuales e intermedias”. formas de creación de significado [y] hasta cierto punto, las actividades del lector comienzan a parecerse las del usuario de un hipertexto electrónico” (Hallet 150). Aunque pueda haber diferencias obvias entre cara a cara, comentarios en blogs y otros tipos de interacción En una interhistoria, tiene lugar un desarrollo descrito por Ruth Page: “lo discursivo El contexto que emerge de la cultura participativa significa la interacción del lector con el El texto ahora puede considerarse solo como un elemento en el proceso de narración en medios digitales. medios” (“Interactividad”, 214 el énfasis es mío). Orsai, en particular, depende en gran medida de la interacción que ocurre en los tres blogs y la revista web, pero otras formas de La interacción ocurre a través de la revista impresa y, más evidentemente, en el cara a cara.

contexto del Colegio de Abogados.

Como se propone en la definición de interhistoria, la estructura narrativa en red se asemeja Configuraciones hipertextuales. Quizás gran parte de ese parecido sea una herencia de la muy medio del blog. Para Rettberg, los blogs “utilizan tecnologías imaginadas por primera vez por

visionarios del hipertexto, pero son más sociales de lo que incluso estos visionarios imaginaban"

(56). Cuando se traduce en narrativas, la implicación de la socialidad de los blogs es que la

La historia sale de la página/pantalla y se extiende a la vida de los lectores. Cómo sucede esto es,

Quizás, uno de los aspectos más interesantes de la narrativa de Orsai. Sugiero que el

diferentes roles que cumplen los lectores, tanto en la pantalla como en la realidad del proyecto general,

mejorado por las características de las plataformas de blogs, las prácticas asociadas con la impresión

revista, y los de otros medios, son el canal a través del cual Orsai atraviesa desde

página y pantalla a la vida de los lectores. Ya se han mencionado ejemplos de esto.

Sin embargo, aún queda por explorar el aporte textual de los lectores, ya que enriquece el

narrativa, la impulsa y deja huellas de diferentes tipos de actos de lectura.

El análisis de los datos de los lectores arroja luz sobre los diferentes roles que los lectores han asumido en el

proyecto. Asimismo, una mirada a la dinámica y los patrones generales proporciona un modelo interesante.

para el estudio de la formación de comunidades en torno a la narrativa y la actualización del relato.

La narrativa global no se convierte en una realidad autónoma, pero sí parece existir un espacio

emergen de las interacciones propiciadas por la historia, ya sea que tenga un correlato físico

es accesorio a sus implicaciones. El espacio emergente de la narrativa global es en cualquier caso

un espacio de diálogo para los lectores, literalmente como en la sección de comentarios del blog, y ha sido

adoptado como parte de la vida de los lectores. Sostengo que el derramamiento de la historia en la vida de sus lectores es

convirtiéndose en una característica recurrente de nuestras muchas narrativas convergentes e intermediarias,

uno que señala no sólo el giro metarreferencial de la producción artística contemporánea como

Werner Wolf lo tendría, pero –quizás lo más importante– del público

compromiso metaficcional.

La narrativa de Orsai, su construcción textual y, en general, el desarrollo de su

Las materialidades son un claro producto de los procesos que se desarrollan en nuestra ecología mediática actual.

En un momento en el que se debate mucho sobre cuál podría ser el futuro del libro y la lectura

Por ejemplo, una narrativa como Orsai y otras similares apelan a lo que Werner Wolf denomina "la

universalidad de la narrativa" ("Gap", 91). Esta noción, replicada tanto por Bryan Boyd como por

Jonathan Gottschall en sus estudios sobre la narración, tiene en su centro la tendencia humana a no

sólo para narrativizar la experiencia y buscar historias dondequiera que las haya, sino también

para compartirlos. En consecuencia, ha encontrado un terreno fértil en la era de los medios de comunicación.

convergencia donde hay una enorme proliferación de tipos textuales, visuales, auditivos y de otro tipo. de entrada en todos los medios, dispositivos y entornos posibles tanto reales como virtuales. Este, que Tim Carmody ha llamado la era de la hiperalfabetización puede complementarse, propongo, con un giro narrativo, y caracterizarla además como una era de hipernarratividad. Formas de El orden narrativo (causalidad, secuencialidad, contrafactualidad, etc.) podría verse como el medios a través de los cuales podemos darle sentido a toda la información, no solo textual – disponible para nosotros. Como resultado, muchos esfuerzos narrativos diversos, no sólo aquellos con una finalidad literaria, han aparecido. En medio de la revolución digital, es posible que no saber cómo serán los libros, tanto impresos como digitales, en el futuro. Similarmente, Los paradigmas literarios se están reformulando a un ritmo sin precedentes y los géneros se están modificando. ambos reinventados y cuestionados. Pero sí creo que la ecología actual de los medios en sí misma es Ser conductor de la producción narrativa y tener todos los elementos sociales ya en su lugar. para que los proyectos tengan un resultado exitoso como ha ocurrido con Orsai.

Lo que podemos ver es el panorama de una revolución según Clay Shirky. Escribiendo sobre la desaparición de la industria periodística, Shirky afirma: “las cosas viejas se estropean más rápido que las se ponen cosas nuevas en su lugar” (“Periódicos”, 28). No poder predecir lo que sucederá convertirse en un nuevo libro, lectura o paradigma literario, descatalogado, fragmentario aún Las narrativas cohesivas como Orsai se convierten en instantáneas del período durante el cual fueron en desarrollo. “¿Qué funcionará en su lugar?” – pregunta Shirky – “Nada funcionará, pero todo podría. Ahora es el momento de experimentar, muchísimos experimentos, cada uno de los cuales parecerán tan menores en el lanzamiento como... lo parecía Wikipedia, como lo parecían los volúmenes en octavo” (“Periódicos”, 29).

4.4 Orsai en el contexto de los blogs

Los blogs son una plataforma en la que se ha realizado mucha experimentación literaria. La historia de los blogs se remonta a principios de los años 1990, y durante sus primeros diez años de existencia, los blogs Era una actividad relativamente rara. No fue hasta la “publicación con un solo botón” anunciada por Blogger que el nuevo medio realmente explotó. En 2002 había 200.000 usuarios de Blogger , que en sólo un año se quintuplicó. Cuando Technoratti publicó su primer “Estado de la

Blogosfera" en 2004, el informe incluía cuatro millones de blogs en todo Internet (Parte

1). Sólo tres años después, había 70 millones de blogs, observándose una tendencia impresionante que la blogósfera duplicaba su tamaño cada seis meses ("Blogosfera 2007", Parte 1).

Actualmente, WordPress aloja alrededor del 40% de los blogs del mundo con más de 66 millones en que se realizan 41,5 millones de publicaciones nuevas y 53,2 millones de comentarios nuevos en un mensualmente (WordPressStats). El desarrollo de las plataformas de blogs ha sido tan

Es sorprendente que sea difícil no verlos como una mina de información para estudios de todos disciplinas así como un fenómeno en sí mismo. Un cambio radical que han provocado los blogs es, como explica Bonnie Nardi, que "los lectores pueden crear blogs tanto como los escritores" ("Social Actividad", 225).

El auge de los blogs ha afectado a muchas industrias editoriales y periodísticas diferentes.

siendo uno de los que más profundamente lo ha sentido. Sin embargo, la edición literaria también ha sido tocado por ello. En los blogs se han producido diversas manifestaciones narrativas: sitios de fan fiction, diarios personales de ficción, blognovelas, etc. Gran parte del enfoque en el impacto de los blogs editorial se ha puesto en el cambio económico de paradigma en la edición, así como en el hecho de que "el blog es, en esencia, una forma de escritura socializada" (traducción de Cleger 70 mío). Para Clay Shirky "[los blogs] son una herramienta tan eficiente para distribuir el contenido escrito palabra que hacen de la publicación una actividad financieramente inútil". ("Weblogs", párrafo 1).

Los nuevos modelos de distribución de libros impresos y electrónicos han intentado remediar esto mediante agregando capas de seguridad, derechos de autor y formatos propietarios con poco éxito. Para Shirky, hay dos valores intrínsecos de la publicación tradicional: los costos iniciales y la escala de distribución. Es necesario que exista un sistema de apoyo para la producción de cada copia de un libro y una red que lo distribuye y garantiza que se recuperen los costos iniciales. Estos

Los valores no han sido, en su mayor parte, eliminados en la publicación digital. Pero tienen en publicación con un solo botón, que todavía tiene que igualar el valor extrínseco de la publicidad tradicional. editorial: el prestigio, y los indicadores de calidad, asociados al proceso de edición otorgada por la inversión económica que la sustenta. Según Shirky, en

En los blogs, este valor viene después, no antes, de la publicación. Los weblogs, inmersos en un mar de blogs, pueden ser fácilmente ignorados si no ofrecen algo de valor a sus lectores. El

Como resultado, el filtrado proviene de los lectores (un ejemplo del enfoque colectivo de Pierre Lèvy).

inteligencia.

Los detalles de las leyes de derechos de autor y los valores asociados con los distintos modos de publicación en la era digital exceden con creces el alcance de este trabajo. Baste decir que, en el nuevo La ecología de los medios y las formas alternativas de publicación se han abierto paso y con ellos. nuevas formas de composición periodística y literaria. Los sistemas de distribución y pago. en Orsai son ejemplos de ello. Debido a las capacidades multimedia que tienen los blogs. plataformas, entre otras, han ido incorporando progresivamente narrativas publicadas en ellas con bastante frecuencia también han incorporado otros medios. Las contribuciones de otros medios a la La narrativa general ha tenido diferentes significados e implicaciones compositivas, como ediciones impresas del contenido del blog. Sin embargo, la única característica de los blogs que parece han tenido el efecto más impresionante y consistente en diversos casos es la adopción de herramientas de comentarios que permiten el diálogo entre lectores y permiten diferentes niveles de participación de la audiencia.

Alejándose enérgicamente de la publicación convencional, Orsai ha hecho que cada contenido pieza del proyecto disponible de forma gratuita en línea, a través de varias plataformas. Exclusivo Los contenidos no se basan en el pago – como en el caso de la revista impresa – sino en el nivel de participación, por ejemplo, un pequeño grupo de publicaciones disponibles sólo para distribuidores. Mayoría Sin embargo, lo más importante es que el alejamiento de la publicación convencional le otorgó a Orsai la Posibilidad de experimentar en diferentes medios y plataformas. Vídeos publicados en vimeo.com también han sido parte de la narrativa del proyecto (Fig. 19), como lo ha sido La propia charla TedX de Casciari publicada en la página de inicio en editorialorsai.com.

Como se ha argumentado antes, el paso de Orsai por las plataformas mediáticas así como por diversas Los medios otorgan cohesión al proyecto tanto narrativa como efectivamente. El centro de la La interacción del proyecto con los lectores sigue siendo a través de los blogs. Originalmente uno y posteriormente divididos, los tres blogs de Orsai son el lugar de encuentro donde autores y lectores pueden participar en el intercambio y el diálogo.



Figura 19 El vídeo realizado a principios de 2011 con fotografías de Orsai tomadas por los lectores. Cortesía de Hernán Casciari

4.5 Participación de los lectores en Orsai

Lo primero que hay que decir sobre la participación en las redes sociales, y más específicamente en los blogs, es que se ha demostrado que es bastante desigual y está regido por el poder leyes, en función de la dinámica social que está en juego dentro de ellas. Ilustrado convencionalmente con una cola larga curva,

Sabemos que las distribuciones de leyes de potencia tienden a surgir en sistemas sociales donde muchas personas expresan sus preferencias entre muchas opciones. También sabemos que a medida que aumenta el número de opciones, la curva se vuelve más extrema. Este es un hallazgo contrario a la intuición: la mayoría de nosotros esperaríamos que un número creciente de opciones aplanara la curva, pero de hecho, aumentar el tamaño del sistema aumenta la brecha entre el puesto número 1 y el puesto medio... Un segundo contador El aspecto más intuitivo de las leyes de potencia es que la mayoría de los elementos de un sistema de leyes de potencia están por debajo del promedio, porque la curva está muy inclinada hacia los de mejor desempeño. (Shirky "Ley del poder", párrafo 8)

En Orsai, donde los lectores tienen varias fuentes de entrada de información narrativa, el mismo largo se observa la curva de cola respecto a los medios más ricos en interacción con el lector. (Figura 20).

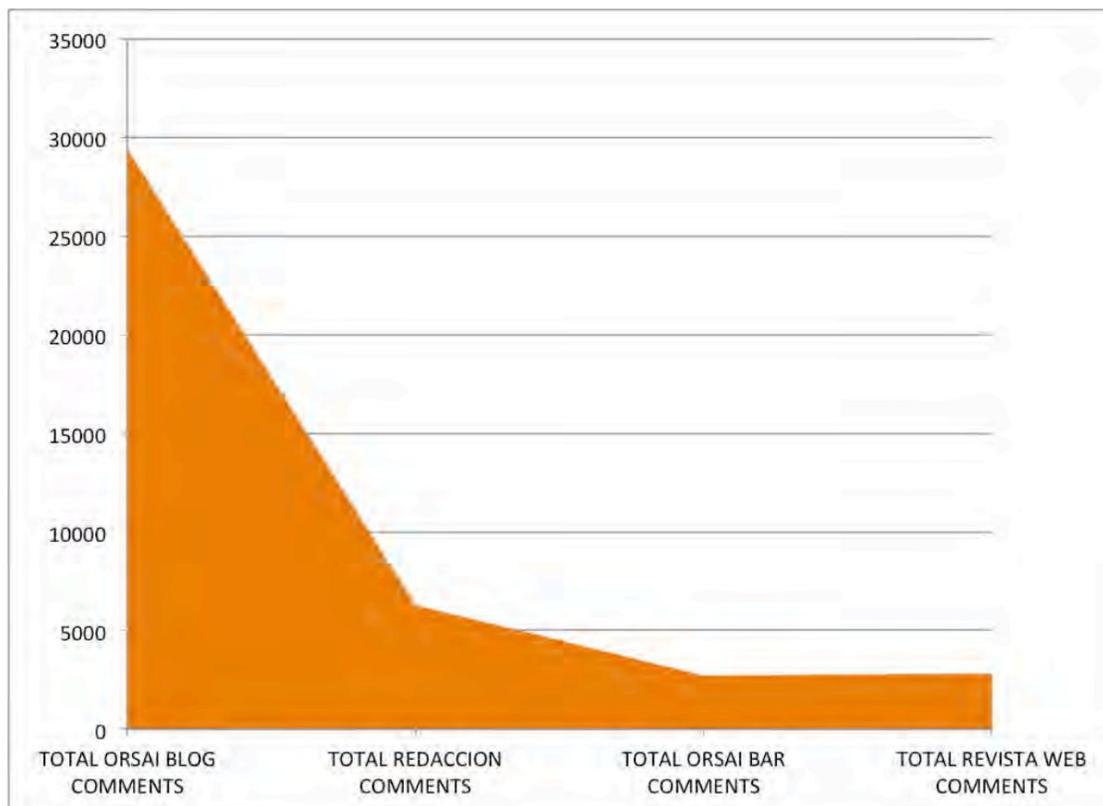


Figura 20 Comentarios totales en los cuatro medios analizados.

En el periodo revisado, el OrsaiBlog original es el que más comentarios ha recibido en total, cerca de 30.000, lo que indica una mayor preferencia de los lectores por comentar sobre ese tema. Sin embargo, también es el medio que más tiempo lleva existiendo.

No es de extrañar que el OrsaiBlog original siga siendo, con diferencia, el medio preferido entre los lectores. Una vista de los comentarios publicados en OrsaiBlog (Fig. 21) muestra que Aunque existe una fuerte preferencia por este medio, ha habido muy claro picos de participación del lector al comienzo del proyecto, cuando la revista impresa estaba naciendo, y luego con cada nuevo número en el primer año, y los momentos de evidente desinterés hacia mediados de 2011. Hubo una disminución radical de publicación publicada en OrsaiBlog después del cambio a editorialorsai.com en abril de 2012 hacia el final del gráfico. Desde entonces, OrsaiBlog se convirtió en el blog personal de Casciari mientras

asuntos relacionados con la revista fueron publicados en Redacción. Todas las visualizaciones de Los comentarios presentados en este capítulo siguen un patrón de cola larga similar con sólo una ligera cambia dependiendo de las particularidades de cada análisis. Una fuerte preferencia por Contenido de OrsaiBlog durante el período de 28 meses y una gran cantidad de lectores. El interés al inicio del proyecto ha marcado todos los resultados. En pocas palabras, esto significa que mucho de lo que se puede decir sobre los comentarios de los lectores surge de esos dos puntos destacados.

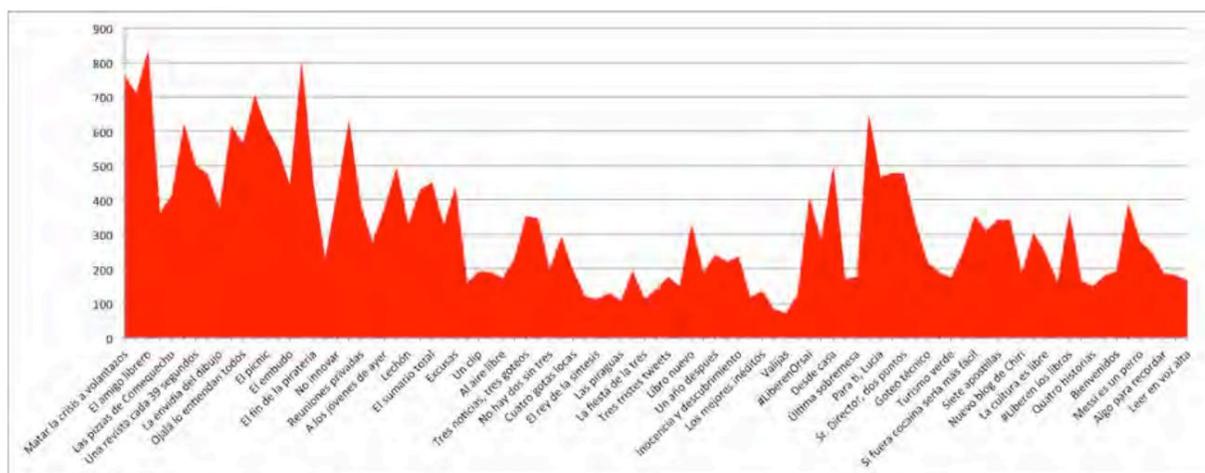


Figura 21 Totales de comentarios publicados en OrsaiBlog (2010-2012)

Sin embargo, al dividir los datos de OrsaiBlog en fechas específicas, es bastante revelador

Se observa una tendencia que muestra la migración de lectores hacia Redacción. Inicialmente Redacción era para en su mayor parte ignorado, pero a medida que se convirtió en el lugar para actualizaciones más frecuentes sobre el proyecto desarrollo, la cantidad de participación de los lectores ha aumentado alcanzando tasas cercanas a los observados en OrsaiBlog (Fig. 22 y Fig. 23). La actividad de los lectores se traslada a Redacción es una señal inequívoca de que se sienten muy atraídos por Orsai debido a la desarrollo propio del proyecto. Actualizaciones sobre nuevas revistas y nuevas incorporaciones a la La ecología de los medios de Orsai parecen ser los contenidos más atractivos para los lectores, al menos en lo que respecta a Se puede juzgar por las tasas de comentarios.

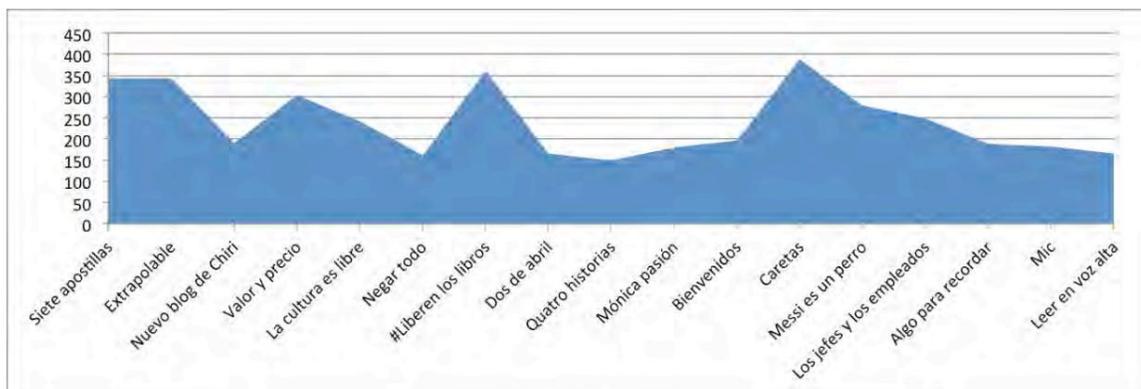


Figura 22 Total de comentarios en OrsaiBlog en 2012.

Desde que nació Redacción ha habido menos publicaciones en OrsaiBlog y por tanto el índice total de comentarios había disminuido.

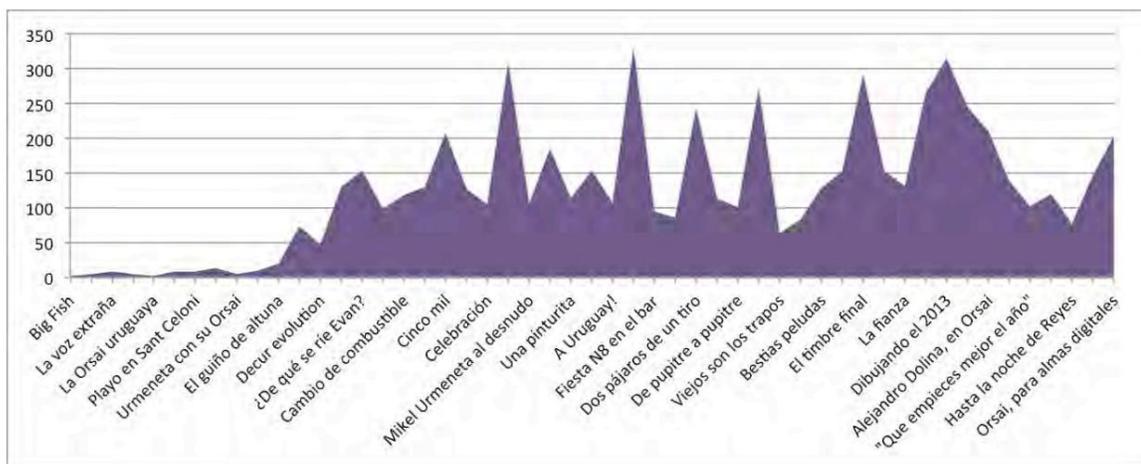


Figura 23 Total de comentarios en Redacción desde su apertura en 2012.

Si bien Redacción tardó un tiempo en ganar lectores, el patrón de actividad ha llegado a parecerse al de OrsaiBlog.

Por el contrario, el blog OrsaiBar (Fig. 24) y la WebMagazine han acumulado un número similar cantidad de comentarios y carecen de participación de los lectores en comparación con los demás medios. El patrón observado en el total de comentarios recibidos por el blog de OrsaiBar es incluso más interesante ya que los mayores niveles de participación corresponden a la proyección de la bar, incluso antes de que fuera una instancia concreta. Esas publicaciones también fueron publicadas, originalmente en

OrsaiBlog y luego migró al blog OrsaiBar en 2012. La disminución radical del número de lectores La participación en el blog de OrsaiBar justo después de que el bar abriera sus puertas podría ser teorizado como una escisión entre el entorno cara a cara y su correlato digital. En En otras palabras, una vez que la barra estuvo en su lugar, ofreciendo su propio tipo de interacción con el lector, la El entorno virtual ya no era tan atractivo.

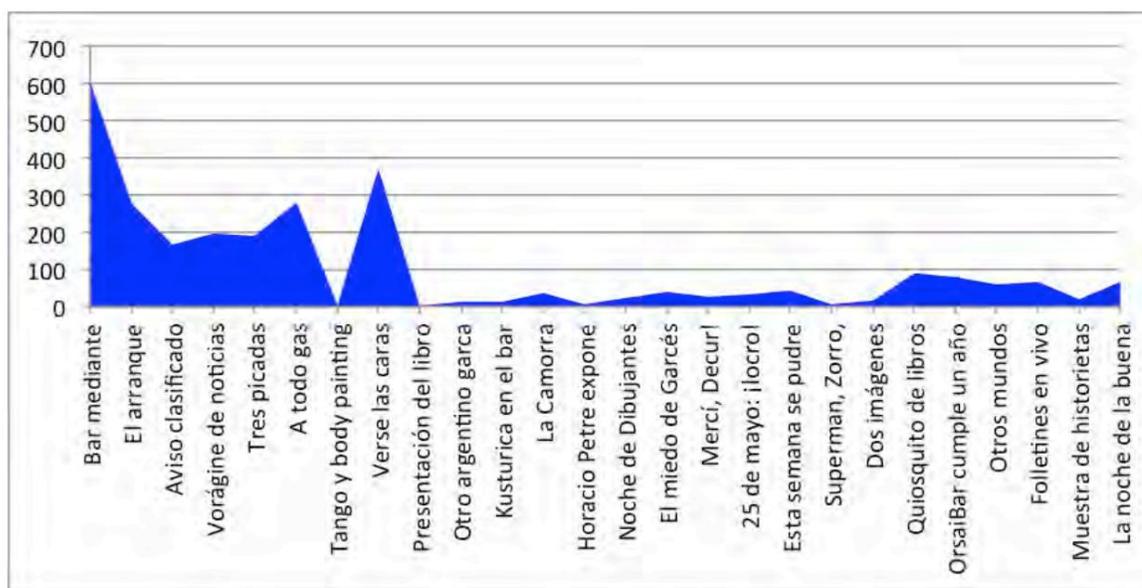


Figura 24 Total de comentarios en el blog de OrsaiBar.

Los niveles iniciales de participación, durante la proyección de la barra fueron muy altos en comparación con la participación observada una vez que el bar comenzó a operar.

Es evidente que, si bien el bar constituye la principal vía de interacción cara a cara En el proyecto, su correlato digital no tiene mucho peso. La necesidad de un mundo real componente para garantizar la sostenibilidad de las comunidades en línea ha sido establecido desde hace bastante tiempo (Shapiro 116). Sin embargo, aunque OrsaiBar es el más manifestación literal de la comunidad de Orsai, parecería que su área de influencia permanece en el mundo físico y no regresa al mundo en línea. Incluso podría ser Teorizó que la comunidad en lo que respecta al bar ha sido dividida por los offline. componente no está disponible para todos, lo que explica la disminución de los niveles de participación en la sección online del bar. No sólo la ubicación física del bar, Buenos Aires, limitan la cantidad de lectores que pueden participar en el diálogo, pero también la

La discusión que pueda surgir en el colegio de abogados puede alienar a quienes se encuentran en otras zonas geográficas. ubicaciones. Esto constituye una diferencia radical con respecto al alcance mundial de Orsai y Blogs de redacción.

Lo más intrigante, sin embargo, son las tasas igualmente bajas de participación de los lectores en la web. cargador (Fig. 25). Siguiendo también un patrón de cola larga, está claro que los lectores han optado fuera de esta vía de comentarios, que fue muy popular sólo durante los primeros tres números.



Figura 25 Total de comentarios en la revista web.

Ha habido una disminución radical en el interés de los lectores por comentar sobre las publicaciones de la revista. artículos después de N3.

Se puede especular que la disminución de la discusión en línea sobre la revista se debe a uno, o una combinación de tres factores: 1) Consideración de los textos no relacionados con el El proyecto permanece integrado en una lectura convencional, de cultura impresa, individual y privada. práctica; 2) La discusión de los textos se lleva a cabo en comunidades cara a cara más pequeñas como los formados durante las primeras etapas del proyecto a propósito de la distribución de diez paquetes sistema; o 3) Los lectores no han experimentado el mismo tipo de intercambio entre ellos y los otros autores –especialmente en comparación con la participación del propio Casciari– y han

en su mayor parte lo abandonaron. Si bien los dos primeros factores son discutibles, creo que el último podría estar teniendo una mayor influencia. Después de todo, esta comunidad de lectores se ha acostumbrado a hablar con el autor y entablar un diálogo con él. Cualquier cosa menos que eso podría no ser igual de satisfactorio y, por tanto, abandonado.

Las diferencias radicales en la participación de los lectores en cada uno de los medios en línea podrían tomarse una muestra de éxito versus fracaso en cada uno. Por el contrario, sugiero que se los vea como un indicador de que cada medio está cumpliendo sus funciones convergentes particulares. Mientras Orsai y los blogs de Redacción son claramente exitosos en mantener vivo el interés de los lectores, cuanto más la participación reducida, y supuestamente local, en el blog de OrsaiBar atiende a un grupo más pequeño. grupo demográfico que, sin embargo, sigue activo. Finalmente, bajas tasas de participación de los lectores. en la revista web podría ser un indicador de que la revista impresa, de hecho, está funcionando como un medio más lento y pausado, y apuntando y satisfaciendo los hábitos de lectura más en sintonía con su medio impreso que no necesariamente incluyen comentarios sobre las piezas.

Lo que podemos ver en los diferentes flujos de participación en Orsai es también una diversidad Ritmo de publicación y consumo. Las revistas se publican cada 2-4 meses, mientras que las entradas del blog se publican cada pocos días. De esta manera, una publicación más rápida podría fomentar un mayor sentido de urgencia para participar. Como el desarrollo del proyecto. se ha gestado en los blogs de Orsai y Redacción, los lectores buscan estar ahí al frente línea, anticipando y presenciando lo que podría venir después. De las visualizaciones anteriores, contabilizando sólo los totales no es posible saber si existe un paralelo entre los tiempos de publicación de publicaciones de blogs y comentarios. Un orden diferente obedeciendo la fecha del último comentario publicado en cada artículo o número de la revista web, a diferencia de la fecha de la publicación del blog o revista, de hecho ha demostrado que hay diferentes ritmos de comentarios en los blogs y en la revista web. Véanse las figuras. 26-29. La fecha final incluida en la base de datos de comentarios de los lectores es el 15 de enero de 2013.

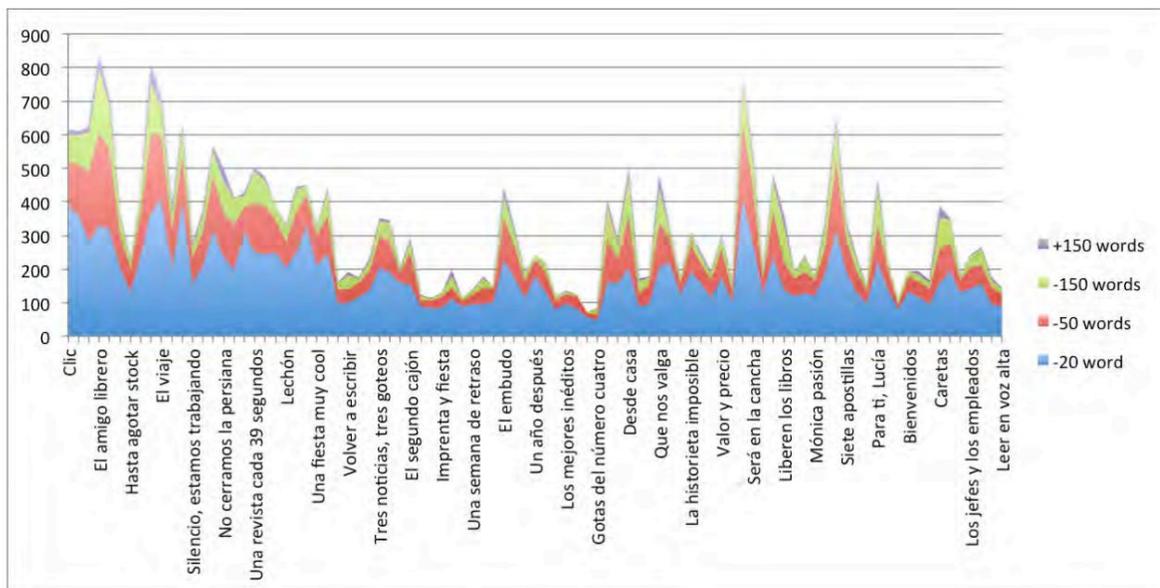


Figura 26 Últimos comentarios publicados en OrsaiBlog.

El patrón de los últimos comentarios es casi idéntico al observado en los totales por entrada.

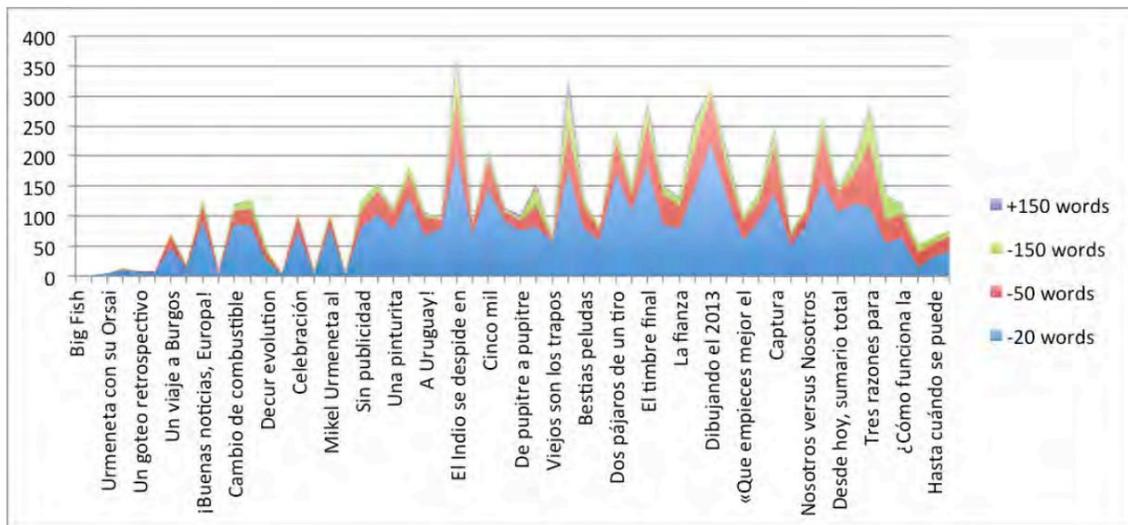


Figura 27 Últimos comentarios publicados en Redacción.

Nuevamente aquí hay un patrón paralelo entre el número total de comentarios y Ritmo de comentarios.

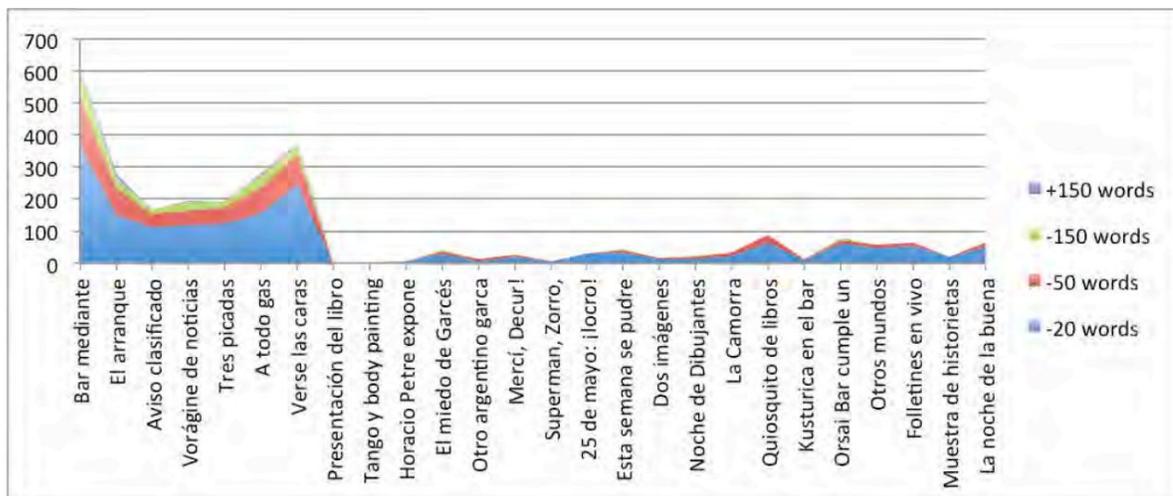


Figura 28 Últimos comentarios publicados en el blog de OrsaiBar.

Se observa la misma caída drástica en los comentarios y mantiene una distribución consistente entre los números totales y las fechas de publicación de publicaciones y comentarios.

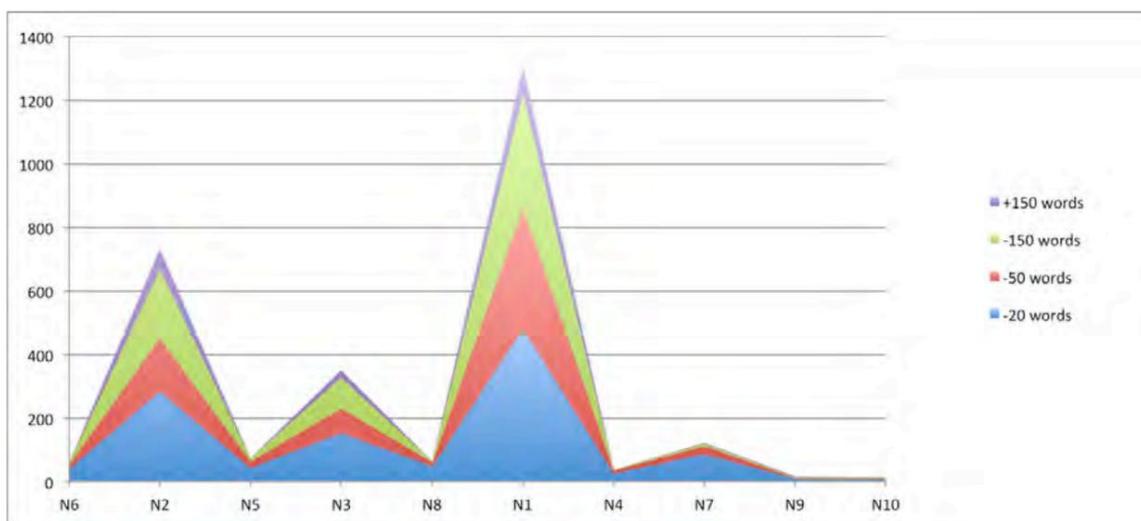


Figura 29 Últimos comentarios publicados en cada número de Web Magazine.

Aunque no ha habido picos de actividad en el tiempo, todos los problemas continuaron comentado hasta enero de 2013. La distribución de totales comentarios y fecha de comentar varía radicalmente, lo que puede teorizarse como una "vida útil" más larga de textos de revistas.

En comparación con los totales absolutos, la "vida útil" de una publicación de blog, medida por el último comentario publicado en él – es bastante paralelo en las visualizaciones de OrsaiBlog, Blog de Redacción y OrsaiBar que muestra un patrón casi idéntico entre el total y la temporalidad de los comentarios. Sin embargo, en los números de la revista esto es bastante diferente. La larga cola que indica la preferencia del lector por los tres primeros números se rompe con el tiempo en el que se siguen comentando estos textos. De hecho todos los Los últimos comentarios en la revista web se publicaron en enero de 2013. La preferencia por Las primeras tres cuestiones todavía están claramente indicadas, pero el hecho de que estas cuestiones continúen activar la actividad de los lectores más de dos años después de la fecha de publicación original indica que su La vida es mucho más larga que la de las publicaciones de blog. Mientras las constantes actualizaciones en los blogs despiertan mucha más participación en tiempo real y no se retoman mucho después de su fecha de publicación, el proceso más lento de la revista parece estar fomentando una respuesta tardía.

Asimismo, otro nivel de análisis que arroja luz sobre las prácticas de los lectores en cada medio. es la "profundidad" de participación medida por el número de palabras en cada comentario. El La división en cuatro categorías: -20 palabras, -50 palabras, -150 palabras y +150 palabras, es para en su mayor parte arbitraria, pero buscaba dar cuenta de los patrones observados tras una lectura minuciosa. I Recurrimos a los comentarios dejados en "Algo para recordar" publicado en OrsaiBlog el 26 de septiembre de 2012 para ejemplificar cada categoría, pero los patrones se pueden examinar a lo largo. En pocas palabras, los comentarios con menos de veinte palabras tienden a publicarse inmediatamente después. el texto principal fue publicado y, como exploro a continuación en detalle, se caracterizan principalmente por juegos comunitarios como "Pri" y "Top ten"; y comentarios de felicitación y agradecimiento como "Wow", "Me encantó esta historia!", "Una vez más la realidad supera a la ficción. ¡Buenísimo!", etc. Este tipo de comentarios son los más comunes en todo el corpus, y aunque no genera mucha discusión, mantiene el canal de comunicación abierta. Comentarios pertenecientes a las dos categorías intermedias (-50 palabras y -150 palabras) tienden a seguir en el tiempo y muestran muchas superposiciones en contenido y enfoque. En estos, los lectores suelen comentar aspectos particulares de la entrada del blog como en estos dos. ejemplos:

La historia comienza con el peor momento en la vida de un hombre: tener que agarrar los clasificados para buscar trabajo. Y lo que es peor, para

simular delante de una mujer que somos responsables.

La historia comienza en el peor momento de la vida de un hombre: tener que revisar los anuncios clasificados para buscar trabajo. Y lo que es peor, fingir delante de una mujer de la que somos responsables.

Es difícil no sentirse identificado, si alguna vez intentaste escribir algo imposible durante meses, sentado en el escritorio de tu casa. Gracias por esta historia, llena más de lo que te imaginas.

Es difícil no enfatizar si alguna vez intentaste escribir algo imposible durante meses, sentado en el escritorio de tu casa. Gracias por esta historia, es más satisfactoria de lo que puedas imaginar.

No es tan diferente en el enfoque: comentarios de 150 palabras que detallan los temas que ya están siendo discutido:

descubro "algo para recordar" aquí, pues a Orsai 8 apenas pude olerla y transportarla, se la presté a un amigo fanático del indio que estaba con una fisura importante... compartí la historia con mi viejale yéndola en voz alta entre compañeros, ella no puede parar de reírse y yo no puedo parar de llorar... algunas personas tocan la flauta, otras tocan la fibra, ¡gracias por tanto hernán! Maldonado/Uruguay. (sic)

Encontré 'Algo para recordar' aquí. Tan pronto como pude oler Orsai 8 y traerlo a casa, se lo presté a un amigo que es fanático del indio y que tenía un hueso roto... Compartí la historia con mi mamá, leyendo lo decía en voz alta entre mate y mate, ella no podía parar de reír y yo no podía dejar de llorar... a algunas personas les divierte y a otras les emociona, ¡muchas gracias hernán! maldonado/Uruguay.

Los comentarios de más de 150 palabras tienden a ser cartas 'simuladas' a Casciari, reflexiones sobre un tema controvertido cuando la publicación lo toca, o la propia literatura literaria de los lectores. Esfuerzos. Incluyo un ejemplo de cada uno en la Fig. 30:



14/09/2012 a las 20:10

Hola Hernan, como siempre un texto genial! Como te conte alguna vez, empecé a conocerte gracias a Mujer Gorda, y desde entonces estoy enganchada con tus textos. Estoy relejendo tu blog desde el inicio, voy por el año 2005 con el de "Los españoles son de marte y los argentinos de venus" Y acabo de leer este ultimo post, del 6 de sept 2012. Ya desde hace un tiempo he querido comentar que me llama mucho la atencion que tus seguidores que comentaban en los post antiguos, ya no comentan ahora: interior, patomusa, la romu, clari, angelgris, etc. que paso que ya no veo sus comentarios? Un abrazo!



17/09/2012 a las 18:30

-¿Te gustó esta entrada, Miche_I?, pregunta una chica muy, muy literaria.

-Sí, responde Miche_I.

-Hace tiempo que te gustaría colaborar para esta revista, verdad Miche_I?

-Sí.

-¿Y por qué no les dejas algo a Orsai y a sus lectores aquí mismito, y ahora?

-¿What?

-Aquí, invítalos a leer una historia tuya. Si Orsai o sus lectores, gustan de ella, quien sabe lo que ocurra.

-¿Lo crees prudente?

-Lo creo muy muy literario.

-¿En serio?

-¿Sabes?, dudas mucho, pero yo, como soy sólo una chica muy, muy literaria, lo haré.

-Espera, nooooooooooh.

-Cállate, a veces como narrador literario...Amig@s de Orsai. hace tiempo que Miche_I, quiere asociarse a este juego. Así que les invita a leer una de sus entradas, para que ustedes mismos, lo hagan papilla, o lo sugieran como jugador de la liga Orsai. ¿Les tinca?

-¿Pero qué haces?

-Calla Michilopotzli. Bueno amig@s, he aquí una entrada muy, muy literaria.

<http://laqonsulta.wordpress.com/2012/04/29/un-evento-literario-2/>

Figura 30 Dos ejemplos de comentarios de más de 150 palabras.

La primera es una 'carta' a Casciari, la segunda es una creación del propio lector.

producción.

También vale la pena señalar que, incluso cuando en los cuatro medios, los comentarios más cortos son radicalmente más comunes que los más largos, está en la Revista Web donde se comentan más de 150 palabras son más comunes. Una vez más, esto señala un ritmo y nivel diferente de implicación con los textos allí publicados en comparación con los publicados en el blogs. Otro aspecto que distingue a la revista del resto de plataformas es su disponibilidad en plataformas más diversas además de las versiones impresa y web. El La respuesta a la revista web puede no ser tan impresionante como el interés despertado por la versión impresa. Aun así, el ya impresionante número de ejemplares impresos vendidos por la revista se ven eclipsados cuando se comparan con su contraparte en PDF accesible a través de issuu.com sitio web (Fig. 31).

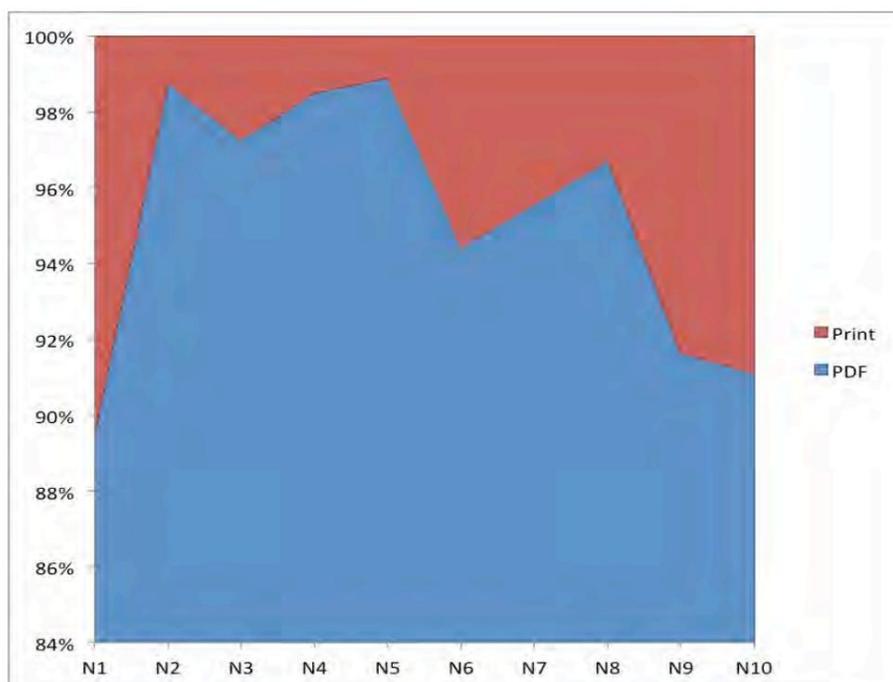


Figura 31 Porcentaje de copias impresas y PDF distribuidas.

Incluso cuando N1 sigue siendo el número más vendido de la revista impresa con poco más de 10.000 ejemplares copias, el número de descargas gratuitas desde issuu.com asciende a más de 85.000; cerca al 90% del total de ejemplares de N1 distribuidos en ambos formatos, impreso y PDF.

Este patrón se replica con todos los demás problemas.

Este asunto ha sido abordado por Casciari. Su decisión de lanzar, inmediatamente después de la

lanzamiento de las copias impresas, una versión completa gratuita en PDF de la revista probablemente haya propiciado el crecimiento del número de lectores de Orsai , aunque no necesariamente muy ruidoso. Al cierre de 2011, Casciari escribió:

Durante 2011 editamos cuatro revistas Orsai. Vendimos una media de siete mil ejemplares de cada una, y con ese dinero le pagamos (extremadamente bien) a todos los autores. Los .pdf gratuitos de esas cuatro ediciones alcanzaron las seiscientas mil descargas o visualizaciones en internet. ("Para tí, Lucía", énfasis mío)

Durante 2011 editamos cuatro revistas Orsai . Vendimos un promedio de siete mil ejemplares de cada uno, y con ese dinero pagamos (muy bien) a cada autor. Los archivos .pdf gratuitos de esos cuatro números alcanzaron seiscientas mil descargas o vistas en línea.

Al momento de escribir esta tesis, mayo de 2013, el número total de descargas de PDF desde el sitio web issuu.com para los números 1 a 10 asciende a 2.437.994 en comparación con el número de ejemplares impresos de esos mismos números alcanzando los 69.080. Esto, junto con el ritmo y profundidad de los comentarios vertidos en la versión web, parece indicar que la revista está mucho más leído (incluso cuando es bien sabido que las descargas no equivalen a datos reales) lecturas o impacto) de lo que se está comentando.

Respuestas tan diferentes también podrían ser una indicación de que, aunque pareciera que Orsai ha proporcionado el entorno para convertir cada medio en un blog, o una publicación tipo blog, los lectores no los han adoptado de la misma manera. El blog de OrsaiBar es bastante irrelevante en términos de participación del lector, que podrían no tener correlación con lo que realmente podría sucediendo en el lugar físico. La revista web, también bastante periférica en editorialorsai.com podría estar teniendo mucho más impacto en otras plataformas (impresas, PDF, iPad, etcétera). Después de eso, no es sólo la plataforma la que fomenta el lector activo. participación, pero el contenido vertido en esa plataforma, las expectativas que suscita y la retroalimentación que produce. La Fig. 32 muestra todos los comentarios que ha producido cada uno de los blogs. y publicaciones en revistas web. Este gráfico es, por así decirlo, un corte transversal que atraviesa todo que ha sido publicado en línea por Orsai desde septiembre de 2010 hasta enero de 2013. El desarrollo temporal de la participación del lector es lo primero que me viene a la mente en este visualización. La primera mitad de los veintiocho meses analizados ha sido radicalmente más activo que la segunda mitad. Lo más importante es la correlación entre los picos de

actividad con la publicación de cada número, siendo el N1 con diferencia el que muestra mayor niveles de participación. Otras novedades mediáticas como la propuesta de Editorial Orsai han provocado un pico en la participación de los lectores. Una hipótesis presentada en el Capítulo 3, que en el segundo año, debido al modelo de suscripción, mucha actividad había disminuido tanto en el Aquí también se puede vislumbrar a parte de los editores y de los lectores.

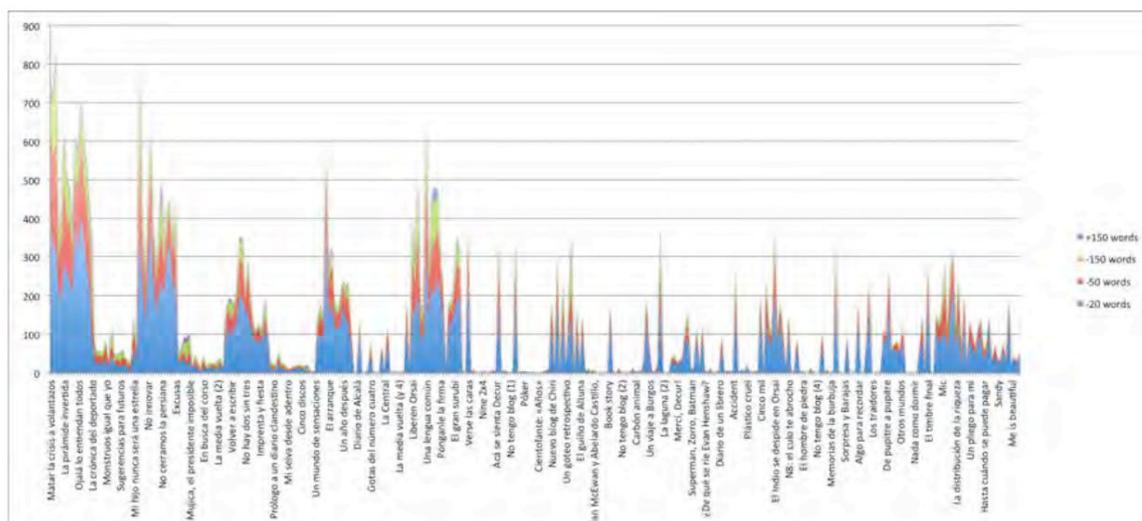


Figura 32 Distribución completa en el tiempo de la actividad de comentarios de los lectores.

Las diferencias temporales en la participación de los lectores muestran una disminución significativa en la actividad. con picos identificables correspondientes a desarrollos mediales de Orsai: nuevos temas, cambios en el sistema de distribución, etc. Los periodos de actividad más bajos corresponden a en su mayor parte a la publicación web de la revista.

Una visualización en red del mismo fenómeno también muestra una clara preferencia por aquellos artículos que tratan sobre los acontecimientos mediáticos en Orsai expresados por un mayor número de comentarios entrantes (Fig. 33). Hay algunos textos principales marcados como no autorreferenciales. que también son objetivos notables de una gran producción de lectores, pero la mayoría de los nodos más grandes pertenecen al subconjunto de los autorreferenciales.

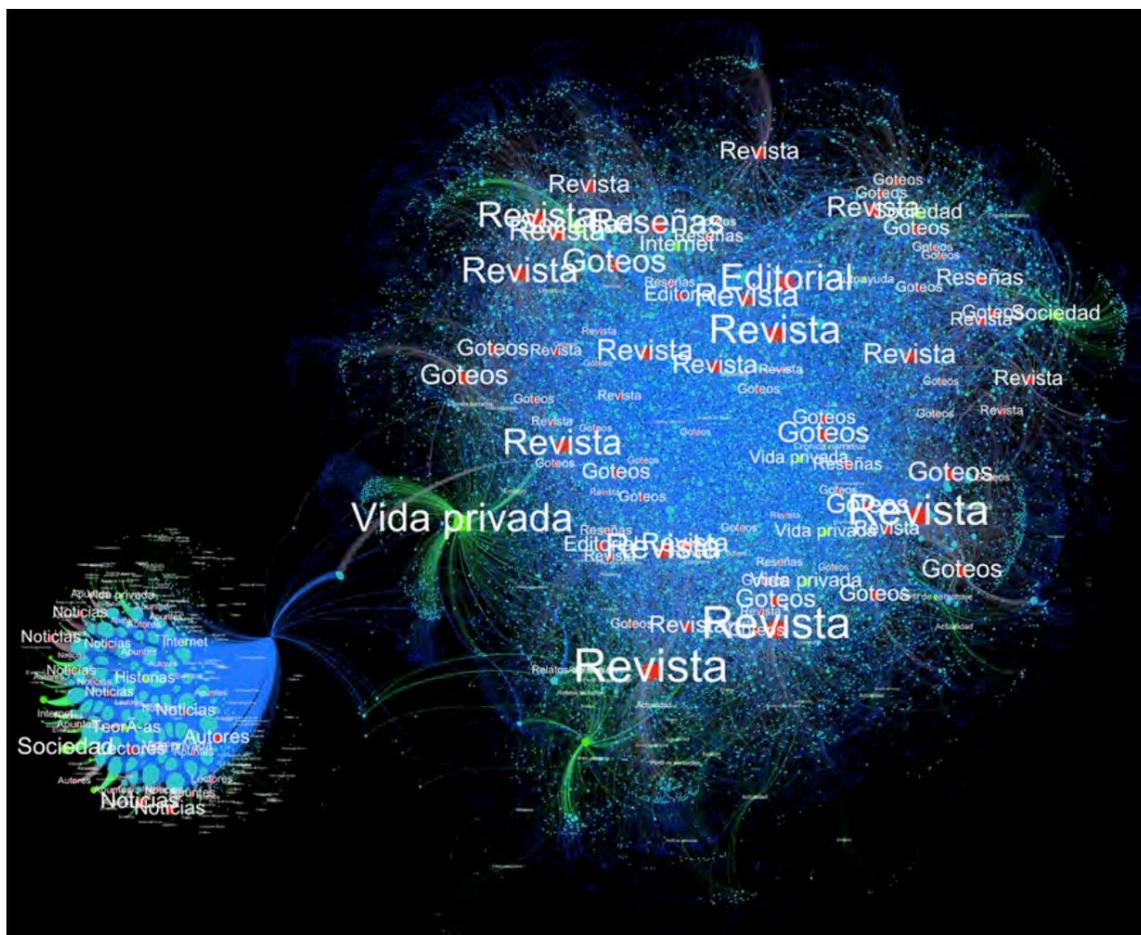


Figura 33 Toda la red Orsai .

Los textos principales no autorreferenciales se han coloreado en verde, mientras que los autorreferenciales han sido coloreados de rojo. Cuanto más grandes son los nodos, más comentarios tienen. recibió. Esta vista aérea de la red muestra que la preferencia de los lectores, expresada por los comentarios entrantes, radica en los asuntos relacionados con los desarrollos de Orsai .

Desde los niveles de participación en cada uno de los blogs, y la participación claramente elevada En la época de desarrollo mediático del proyecto, es evidente que los lectores son en su mayoría invertido en contenido relacionado con Orsai . Junto con los patrones claramente diferentes de participación en Web Magazine y blog de OrsaiBar, lo tomo como una confirmación de mi afirmaciones anteriores sobre cómo el compromiso narrativo no depende de los medios, a pesar de que las características de los medios pueden realzarlo u oscurecerlo.

Shirky considera que la función del editor de textos impresos de larga duración es “crear capital [en el] largo plazo”, pero reconoce que su modelo de negocio está “en el aire, y en los próximos años se probarán todas las posibilidades; libros con publicidad, patrocinados libros, serialización, suscripción de usuarios y más” (“Importación”, párrafo 10). Orsai parece, luego, proponer una combinación entre la larga y meticulosa forma de publicación impresa en la revista y la velocidad inmediata y estimulante de la publicación de blogs. Cada uno de los Orsai Los medios claramente atienden a diferentes prácticas y suposiciones de lectura, y eso es visible. en el tipo de actividad que fomentan. En otro nivel, dentro de los patrones de participación, Todavía es posible llevar a cabo un análisis más detallado de lo que sucede en la obra de Orsai. participación de los lectores. Jakob Nielsen caracterizó la medida estándar para la Web 2.0 ambientes. Nielsen ha declarado que existe una regla 90-9-1 en la mayoría de las comunidades en línea:

- El 90% de los usuarios son merodeadores (es decir, leen u observan, pero no contribuyen).
- El 9% de los usuarios contribuyen de vez en cuando, pero otras prioridades dominan sus tiempo.
- El 1% de los usuarios participa mucho y representa la mayoría de las contribuciones: puede parecer que no tienen vida porque a menudo publican sólo minutos después de que ocurra el evento que están comentando. (“Participación”, párr. 4)

Incluso en lo que parecen comunidades de participación en línea muy activas, esta regla según Nielsen no se puede revertir y las marcadas diferencias en la participación sólo empeoran peor en blogs donde la regla es 95-5-0.1, y más aún cuando se exige un mayor compromiso necesarios, como es el caso de los sitios de caridad y donación. Una explicación para esto es el efecto las decisiones de algunas personas tienen sobre las de otras. En Orsai, esta tendencia se ha observado tanto en niveles. Primero, el patrón de participación de los lectores: unos pocos lectores representan la mayoría de los comentarios, mientras que muchos lectores reciben menos comentarios. Si bien esto podría presentar un problema de representatividad en los datos que se pueden obtener de cada comunidad en línea, también apunta a un tipo de participación mucho mayor. Suponiendo que se aplique la misma regla de participación para Orsai, entonces los más de 6.500 lectores (que comentan) constituirían sólo unos el 10% de la audiencia total que tiene el proyecto. La implicación de esto es que la narrativa de Orsai habría reunido índices de lectores realmente elevados, llegando tal vez a más de un cien mil lectores silenciosos.

No tener acceso a otras métricas como visitas a la página, duración de la visita y características únicas/regresantes. visitantes, la única otra medida es el número de descargas de revistas del

sitio web issuu.com presentado anteriormente. No sólo pueden estar indicando que la revista está mucho más leído de lo que se comenta, también podría ser un indicio de la extensión comunidad en comparación con el número de lectores activos en el blog. Estos números son También es un indicador de la pequeña porción de lectores que patrocinan el proyecto y lo mantienen. financieramente sostenible. Sin embargo, incluso cuando el 90% de los lectores de Orsai tal vez no estén haciéndose presentes en forma monetaria o de comentario, se puede teorizar que podrían estar contribuyendo al proyecto de diferentes formas, como difundiendo el información sobre esto a posibles lectores que paguen y comenten.

Shirky se apresura a reconocer que la ley de potencia que describe no proporciona información sobre las razones por las que algunos blogs podrían tener más éxito en la creación de comunidades alrededor de ellos.

Quizás algunos escritos sean simplemente mejores que el promedio (preferencia por la calidad), quizás la gente quiera las recomendaciones de otros (preferencia por el marketing), quizás tenga valor leer los mismos blogs que tus amigos (preferencia por "bienes solidarios", cosas que se disfrutan mejor en grupo).

Podrían ser los tres, o algún otro efecto completamente, y podría ser diferente para diferentes lectores y diferentes escritores. Lo que importa es que cualquier tendencia hacia el acuerdo en sistemas diversos y libres, por pequeña que sea y por cualquier motivo, puede crear distribuciones de leyes de potencia. ("Ley de potencia", párrafo 13)

Los estudios sobre aceptación de tecnología e influencia social han utilizado dos modelos para explicar Por qué algunas comunidades en línea tienen más éxito que otras, medido más comúnmente por altos niveles de participación. Los estudios de aceptación de tecnología postulan la noción de utilidad percibida como una razón por la cual los individuos adoptarían un sitio en particular. Este postulado, sin embargo, sólo puede tener en cuenta cuando hay un objetivo perceptible al unirse a un grupo en línea. comunidad (Wang 784). En el caso de Orsai, así como en otros relatos literarios y narrativos comunidades en línea, la utilidad podría no ser parte de la ecuación que lleva a los lectores a convertirse en ávidos miembros de la comunidad. En cambio, la fuerza que impulsa a los usuarios a una comunidad como Orsai es narrativa y ficción en sí mismos. Es el deseo de participar en una narrativa y Compártelo que impulse a los lectores a entablar una conversación entre ellos y con los editores. y autores también. De esta manera, el tercer espacio virtual propuesto por Harrington no es sólo virtual porque tiene un "hogar" en el entorno digital del blog, pero también virtual como La narrativa global de Orsai es un lugar de creación colectiva potencial.

4.6 Comportamiento del lector y prosocialidad

Al no ser una comunidad en línea que aporte un beneficio material a sus miembros, entonces, ¿qué

Cuáles son las dinámicas en juego en Orsai? ¿Cómo se puede considerar a Orsai como una comunidad?

Según Howard Rheingold, "las comunidades virtuales son agregaciones sociales que

emergen de la Red cuando suficientes personas mantienen esas discusiones públicas durante el tiempo suficiente,

con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio" (5).

Ya se han establecido altos niveles de interés y participación; también está claro por

ahora que es la narrativa del proyecto la que más despierta el interés de los lectores. juzgando

A partir de estos dos hechos, también es evidente que las interacciones en el blog son, como lo predice

Shirky y Nielsen, regidos por una ley de potencia. Sin embargo, aparte de la distribución de

participación, quizás sea más importante observar los tipos de interacciones que aparecen en

La comunidad de Orsai .

De hecho, en general, es posible caracterizar a Orsai como una persona amigable y

grupo comprometido que incluso se ha desprendido de grandes sumas de dinero cuando los editores

y el proyecto lo ha solicitado. Un ejemplo de esto fue el segundo año de Orsai cuando, "una

comunidad de cinco mil setecientos lectores, de veinte países, nos dejó en garantía medio

millón de dólares; un promedio de noventa dólares por cabeza" ("una comunidad de cinco

mil setecientos lectores, de veinte países, nos dieron como garantía, media

Millón de dólares; un promedio de noventa dólares por persona"; "La fianza"). Ese logro,

siguiendo a Nielsen, ya parece bastante extraordinario. Además, el tono del texto

Los intercambios son bastante familiares e informales también. ¿Cómo se compara con otros similares?

comunidades en línea? ¿De qué manera Orsai puede estar fomentando altos niveles de prosocialidad?

¿Cómo podemos observarlo en el mar de comentarios?

El tono conversacional y amigable es muy buscado en las comunidades en línea ya que

son conductores de un entorno energético que conduce a la realización de un proyecto,

formación de grupos y, como sería de esperar en el caso de las marcas comunitarias,

mayores ingresos. Sin embargo, este no es siempre el caso en foros en línea, listas de correo,

blogs, periódicos, revistas y sitios web. Entre todo tipo de comunidades en línea.

Existen diversos grados de "trolling" que muchas veces se convierten en ataques a marcas, periodistas,

escritores y otros miembros de la comunidad. Una definición práctica de "trolling" incluye provocando discusiones circulares, no argumentativas (Arenque), comentarios incendiarios (Cox), diatribas (Naraine), búsqueda de conflictos (Donath), entre otros tipos de comentarios negativos y comportamiento de confrontación. Sin embargo, lo más interesante es que se ha argumentado que estos Las actitudes pueden ser performativas, no reflejar a un usuario real, sino ser causadas por aburrimiento y búsqueda de atención (Shachaf).

Trabajando específicamente en el contexto de las revistas, Amy Binns ha establecido que "El trolling y el comportamiento negativo en línea están muy extendidos en los sitios web de revistas" (21). Por qué esta actitud está tan extendida ha sido un enigma de investigación en los últimos dos años. décadas desde que la comunicación mediada por computadora pasó a primer plano. Para Claire Hardaker, una de las razones es:

porque [la comunicación mediada por computadora] puede ofrecer un grado muy alto de anonimato y mucho más control sobre la autopresentación que el disponible [cara a cara], pero este anonimato también puede fomentar una sensación de impunidad, pérdida de autoconciencia y probabilidad de actuar sobre impulsos normalmente inhibidos, un efecto conocido como desindividuación. (223-24)

Estudios como "El efecto de desinhibición en línea" de John Suler han investigado la disociación entre identidades en línea y fuera de línea que conduce, generalmente, a una negatividad excesiva, pero también al exceso de generosidad. Para contrarrestar esto, muchos periódicos, revistas y otros sitios Ha instaurado la moderación y/o ha hecho obligatorio comentar con su nombre real. El objetivo de esto es aplanar lo más posible la brecha entre lo online y lo offline. identidades que aparentemente son un factor en el trolling. Lo que se puede aprender de esto es que Las comunidades en línea se rigen por su propia lógica y parecería que por la dinámica establecido desde el principio. "Comunidades de Internet que invierten confianza personal, emocional el compromiso y la información privada, pueden encontrar que el trolling es particularmente hiriente y angustiante. e inexplicable" (Hardaker 237).

Incluyo el tema del trolling en la discusión sobre Orsai porque el análisis ha demostrado que la actitud general en la comunidad en línea es, contrariamente a las conclusiones de Binns y otros, de buen carácter. El éxito del proyecto es una muestra de ello. Si Orsai no lograba mantener el cohesión de su comunidad los resultados serían, posiblemente, desastrosos para el conjunto

empresa. Como se ha argumentado antes, debido a su sistema de distribución, Orsai es un proyecto que depende en gran medida de la integridad de su comunidad, "Ustedes le pusieron el precio a la revista, ustedes la promocionan, ustedes compran las acciones, ustedes — sobre todo— la están convirtiendo en algo épico" promocionarlo, compras las acciones – y sobre todo – lo estás convirtiendo en algo épico"; "La pirámide invertida"). Una disminución en el compromiso podría conducir a una disminución en las ventas, dejando la sostenibilidad del costoso proyecto principal –la revista impresa– y, en una jugada de dominó efecto, todo lo demás está en juego. Parte del trabajo de Casciari y Basilis como editores del El proyecto es mantener el civismo y la camaradería, ya que ese sentido de confianza y La cercanía ha sido el motor que ha impulsado a Orsai desde el principio. Los casos de La extrema cercanía fue explorada en los ejemplos de Juan Sklar y Rodrigo Solís. Sin embargo, apoyar financieramente a Orsai de forma regular (el intercambio 'simbólico' de El dinero puede ser mucho más revelador que cualquier otra cosa sobre a qué "pertenece" el proyecto. a los lectores. Después de todo, como ha demostrado Jakob Nielsen, es cuando hay intercambio de dinero que las comunidades en línea tienden a ser menos participativas ("Participación", párrafo 22). De nuevo, un aspecto sobre el que se ha impuesto Orsai .

Binns ha planteado un punto interesante al argumentar que "los editores [de revistas] generalmente quieren la lectores sientan que la revista les pertenece, haciendo todo lo posible para presentar a los lectores a través de páginas de cartas o tomas de maquillaje. Es una práctica habitual "reflejar al lector volver a ellos" mostrando personas del mismo grupo demográfico y de origen. esto atrae compradores y visitantes del sitio. Sin embargo, también significa que los usuarios pueden sentir que pueden hacer lo que quieran. en "su" sitio" (6). Estas prácticas han sido ampliamente adoptadas por Orsai presentando fotografías de los lectores, escribir publicaciones sobre ellos, imprimir sus nombres e imágenes en el revista, y convirtiéndolos en colaboradores del proyecto en diversos roles. Reconociendo la identidad de los lectores, a través de menciones e imágenes, los editores han agradecido y los incluyó. Antes de la publicación del número 10, por ejemplo, Casciari escribió:

En la edición N10 publicaremos – en seis páginas – las fotos de los más de cinco mil quinientos lectores que nos acompañaron este año con su suscripción. No solo es una manera de agradecerles el esfuerzo económico; También es un deseo que tuvimos a principio de año: conocer la cara de todos los lectores de una revista.... Esperamos de todo corazón que nadie.

elige el anónimo... Gracias por dar la cara. ("Dos pájaros de un tiro")

En el número N10 publicaremos – en seis páginas – las fotografías de más de cinco mil quinientos lectores que nos acompañaron este año como suscriptores.

No es sólo una forma de agradecerles el esfuerzo económico, también es un deseo que teníamos a principios de año: conocer las caras de todos los lectores de la revista... Esperamos de todo corazón que nadie elija el anonimato....

Gracias por mostrar vuestras caras.

Regido por un sentimiento de confianza y apoyo de sus lectores, Orsai ni siquiera incluye una sección de pautas para comentar, aunque los comentarios del sitio prosperan en forma de comentarios. Una búsqueda en el sitio muestra sólo un comentario que podría tomarse como Advertencia de 'no-trolling', "Queda terminantemente prohibido... Buscar erratas en ORSAI REVISTA con ánimo crítico" ("Está terminantemente prohibido... buscar errores tipográficos en ORSAI REVISTA con vocación crítica"; "Aviso Legal"), pero incluso esto tiene un tono demasiado humorístico considerar seriamente, ni siquiera como resultado de observaciones previas. Orsai es para un En gran medida es un proyecto de lectores, y los propios lectores parecen cuidarlo bien. El La pregunta es de dónde proviene el tipo de socialidad observado en Orsai . prosocial El comportamiento en Internet ha sido estudiado en casos muy particulares, como la personalidad. formación en adolescentes (Subrahmanyam) y comunidades de apoyo relacionadas con la salud problemas (Eichhorn; Amichai-Hamburger). Como se da a entender antes de mucha interacción social. en contextos en línea se ha estudiado en términos de intercambio negativo, pero incluso ya En 1999, Wellman y Gulia propusieron que Internet podría ser un espacio de intercambio social positivo. comportamiento ("Comunidades Virtuales").

Michelle Wright y Yan Li han estudiado la prosocialidad en comunidades en línea y contextos de redes sociales expresados en acciones concretas del usuario como "decir [ing] agradable cosas", "ofrecer ayuda", "animar a alguien", "dejarle saber a alguien que preocuparnos por ellos" (1960). Si bien esto muestra un nivel de comportamiento prosocial que se asemejan bastante a interacciones cara a cara, un tipo diferente de interacción prosocial. prácticas más claramente asociadas con las dinámicas de participación de la Web 2.0 también sido identificado. Denominado "bienes informativos", este tipo de prosocialidad es más claramente el producto de plataformas participativas como GitHub para software de código abierto desarrollo, Wikipedia como el mayor ejemplo de tecnología wiki y el Proyecto

Gutenberg, cuyo creciente corpus depende de la revisión voluntaria de textos digitalizados. libros, etc. Parecería que la prosocialidad está detrás del impulso a participar en la Web. Medios participativos 2.0. Si bien muchas instancias de la Web 2.0 están lejos de tener un sesgo altruista, parece haber una sensación de algo más grande que el individuo en este tipo de esfuerzos. Es el impulso de actuar de una manera prosocial lo que realmente está en estaca con apariencia de trolling.

Orsai puede leerse como un ejemplo de ambos tipos de comportamiento prosocial, que "puede ser motivado por el altruismo (deseo de beneficiar a otros sin preocuparse por uno mismo), egoísmo (deseo de beneficiarse a uno mismo), o una combinación de los dos" (Sproull 147). como un proyecto que ha dependido de la publicidad boca a boca de sus propios lectores, y sus esfuerzos de crowdfunding, es el producto del tipo de participación que apunta a construir algo más grande que la suma de sus miembros individuales, una forma de altruismo. A cambio, el proyecto devuelve a los lectores una comunidad de personas con ideas afines. personas y un producto en forma de revista impresa o cualquiera de las digitales versiones, así como otras formas de recompensa. Un ejemplo de esto ocurrió como Casciari reeditó algunos de sus libros anteriores en Editorial Orsai y ofreció las primeras suscriptores uno de ellos de regalo: "los lectores que han comprado la suscripción de la revista antes del 10 de enero (es decir, los que confiaron sin saber) tendrán uno de esos libros de regalo" ("los lectores que compraron la suscripción a la revista antes del 10 de enero (es decir, aquellos que confiaron ciegamente en nosotros) recibirán un libro de regalo"; "Colección Cayota").

En la propia plataforma, el tono conversacional y comunitario también muestra prosocialidad. comportamiento de una manera más personal, individual y se puede observar a través de la reconocimiento del papel de cada uno de los actores en la sostenibilidad y el éxito del proyecto. Exploraciones de frecuencia de palabras en más de 30.000 comentarios dejados en cualquiera de los tres blogs mostraron que la palabra "gracias" tenía una de las calificaciones más altas. A lo largo del corpus de comentarios, agradecer es una señal segura de una situación general. Actitud positiva en las interacciones de los lectores, radicalmente opuesta al trolling. comportamientos tan frecuentes en las comunidades de revistas en línea discutidos por Binns. Aunque constante, ha habido ligeros picos en la frecuencia de gracias que se correlacionan con

recompensas de los editores, como el lanzamiento de versiones PDF gratuitas y nuevas futuras proyecciones. (Figura 34)

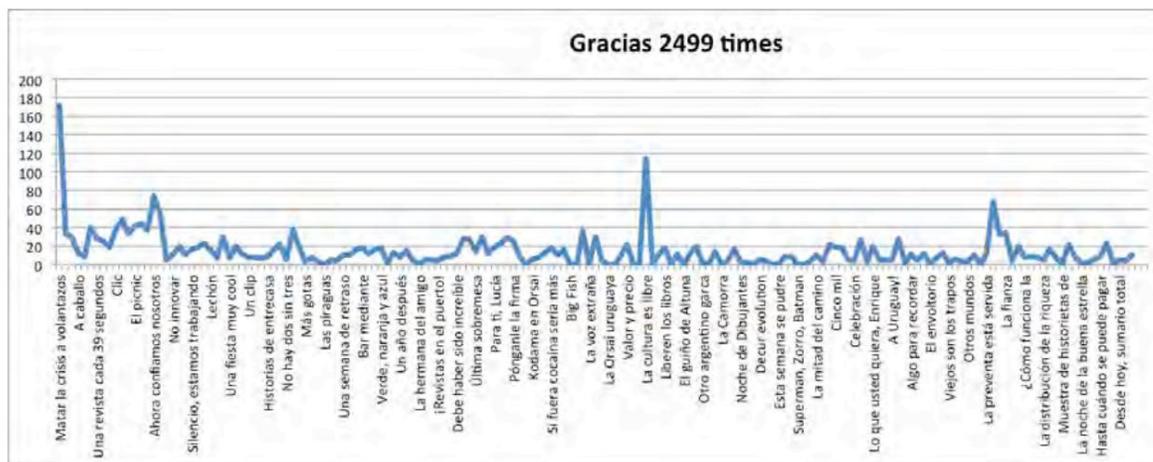


Figura 34 Distribución de frecuencia de Gracias.

El comienzo del proyecto como se vio antes ha sido, en términos de lectores participación en la fase más exitosa de Orsai. En la frecuencia de las palabras gracias también es el pico mas alto. No obstante, agradezco a los editores, a los autores y realmente Cualquier persona involucrada, incluidos los lectores, es una práctica constante que aún se mejora. en episodios clave del proyecto. El lanzamiento de la versión PDF gratuita N5 y el El anuncio del tercer año de Orsai constituye picos posteriores.

La mayoría de las expresiones de agradecimiento están dirigidas a Casciari. Como el líder detrás del éxito de Orsai la mayoría de las expresiones de gratitud recaen sobre él. Sin embargo, Casciari ha Ha estado igualmente agradecido a sus lectores de forma regular. Las muchas maneras en que los lectores han sido incluidos en la publicación han sido en gran medida una reconocimiento del papel determinante que han desempeñado en Orsai. Ciertamente agradeciendo entre editores y lectores es una señal segura de comportamiento prosocial. Agradeciendo puede verse como una forma de establecer cercanía con Casciari, por un lado; y en el otros, como una forma de recompensar a los lectores y mantenerlos comprometidos con el proyecto. Las interpelaciones tanto a los editores como a los lectores en general constituyen también un grupo de palabras. con distribución de alta frecuencia en el corpus de comentarios como se puede observar en la Fig. 35.

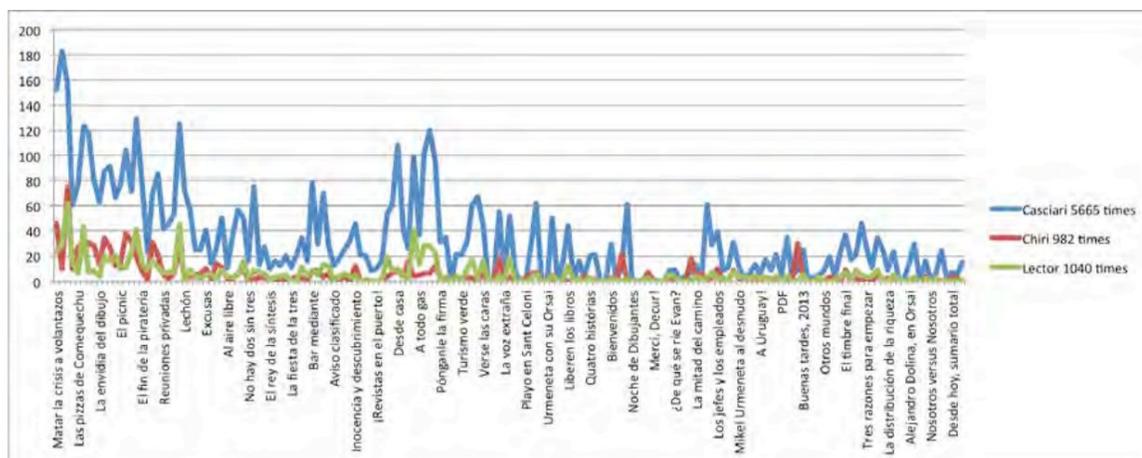


Figura 35 Distribución de frecuencias de “Casciari”, “Chiri” y “Lector”.

Todos los apodos y formas de referirse a Casciari se han agrupado bajo el categoría “Casciari” para mostrar cuán omnipresente es el diálogo con él en el comentarios. Las constantes interpelaciones a Basilis no son tan elevadas, pero aun así persistente en todo momento. “Lector”, categoría que incluye todas las combinaciones posibles: lector, lectores, lectora, etc., ha sido, como todos los demás aspectos, bastante destacado en la inicio del proyecto. El segundo pico más alto corresponde al episodio clave en El proyecto cuando OrsaiBar fue propuesto y financiado por los propios lectores.

Aparte de las prácticas comunes de agradecimiento y las constantes interpelaciones entre editores y lectores, hay otro ejemplo de comportamiento prosocial: una combinación de altruismo y egoísmo, donde los lectores compiten por la prominencia en el juego del PRI, pero también Ofrecer orientación al proyecto para los recién llegados, presentar sus ideas y comentar sobre el textos. El objetivo del juego del PRI es ser el primer lector en comentar una nueva entrada del blog. tan pronto como se publique. Los lectores más activos acuden rápidamente al sitio y, probablemente sin siquiera Al leer el texto, esfuércese por ser el primero en comentar y marcar su significado metafórico. conquista con la palabra PRI – abreviatura de “primero”. Esta práctica no siempre fue parte de Orsai. Comenzó a aparecer esporádicamente a finales de 2004, y durante la pausa de un año Entre 2009 y 2010 el juego prácticamente desapareció. Cuando Casciari regresó a Orsai el 23 de septiembre de 2010, la práctica se había perdido. Los primeros intentos de traerlo de vuelta llegó poco después y ya se puede leer en “Renuncio” (septiembre 30, 2010), pero tomó alrededor de un mes (entre 3 y 4 publicaciones) para comenzar a tomar la forma que tiene.

ahora, desde “La pirámide invertida” (28 de octubre de 2010) en adelante. La competencia es tan arraigados y tan importantes para las prácticas de la comunidad que ahora es posible distinguirlo como un tipo particular de patrón de comentarios que dura un tiempo relativamente estable. número de intervenciones y luego se detiene para dar paso a otro tipo de comentarios de los lectores (Figura 36). El juego también ha sido escenario de mucha interacción entre lectores. Como nuevo miembros se unen a la comunidad, no es raro que los lectores mayores expliquen a los nuevos algunos cuál es la dinámica simple del juego. Curiosamente, los picos en el gráfico A continuación se muestra que este proceso se desarrolla periódicamente una vez más aproximadamente en la época de publicación de un nuevo número o al inicio de un nuevo año cuando ha habido una reconfiguración del sistema de distribución, lo que indica que los lectores se sienten atraídos por la comunidad en línea a través de la revista impresa.

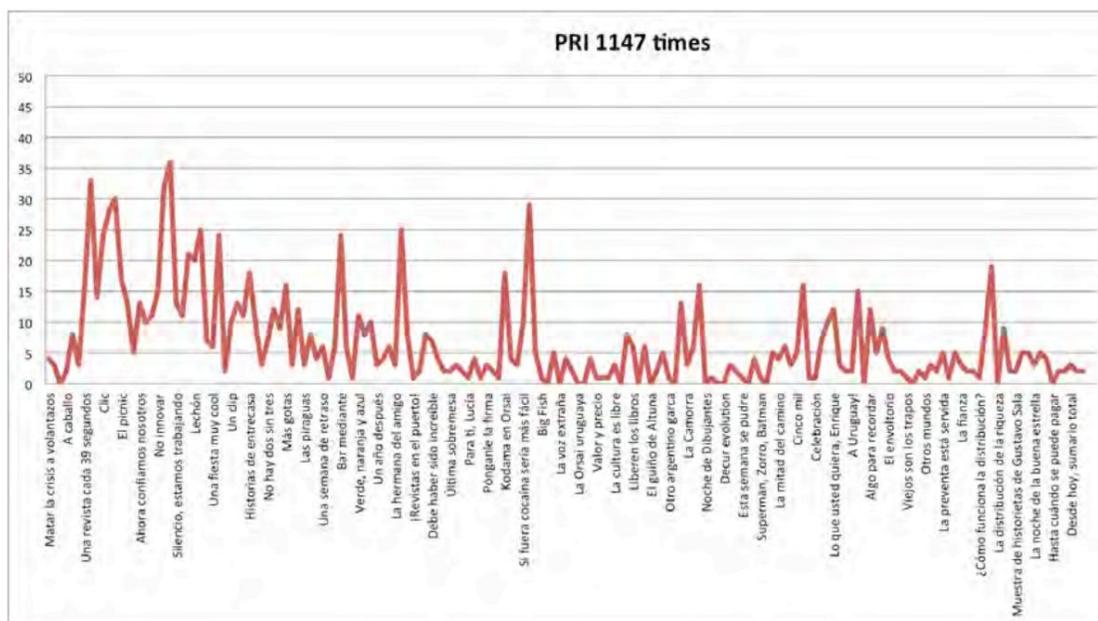


Figura 36 Distribución de frecuencias de “PRI”.

El patrón muestra la prevalencia del juego PRI. A diferencia de otros de alta frecuencia Es decir, en este caso, los picos iniciales se explican por la cantidad de nuevos lectores. incorporación a la comunidad y la instrucción interna que llevaban a cabo los mayores miembros a otros más nuevos. Este mismo fenómeno se ha replicado aproximadamente con cada nuevo número o año nuevo de la revista impresa: un fuerte indicador de que Los miembros llegan a la comunidad en línea gracias a la revista impresa.

El juego PRI habla de altos niveles de socialidad en la comunidad de Orsai como se ve en los lectores. interacción del lector. Sin tener un significado particular, el juego del PRI podría estar cumpliendo Lo que Roman Jakobson denominó “la función fática del lenguaje”. Destinado a “establecer, prolongar o interrumpir la comunicación entre el emisor y el receptor, para comprobar si el canal funciona, para atraer la atención del interlocutor o para confirmar su atención continua” (355). Aunque carece de significado, la función fática del lenguaje es Cumplir una función social mediante la cual se crean vínculos de unión por un mero intercambio de palabras”, como diría Malinowsky (151). El juego del PRI constituye un verdadero competencia por protagonismo que otorga cierto grado de visibilidad –e importancia– en la comunidad, una recompensa implícita, pero que sostiene la cohesión de la comunidad. La competencia del PRI, aunque sigue siendo una competencia por la prominencia, es indicativa de la capacidad de los lectores. propia conciencia respecto de la existencia de otros miembros de la comunidad y de una práctica regida por un conjunto simple de reglas.

No es que no haya actitudes negativas en Orsai, pero no se han vuelto prevalentes. hasta el punto de dañar los tipos habituales de interacción que se ven en el sitio. El propio Casciari reflexionó sobre esto a principios de 2012. El sistema de suscripción para el nuevo año apenas estaba implementado y estaba causando muchas quejas de los lectores y, en general, una sensación de confusión sobre cómo iba a funcionar el proyecto a partir de ese momento.

una amiga, a la que no nombraré, me dice que tengo demasiada paciencia con mis lectores. Que nunca me enoja a pesar de que – siempre según mi amiga – a algunos habría que matarlos o por lo menos dejarlos en ridículo por imbéciles. Cierro comillas.

Yo no estoy de acuerdo con esto. No porque sea sosegado, ni porque nunca haya tenido ganas de responder con bilis. (A veces tuve.) Hay una razón por la que nunca, desde 2003, respondí un comentario con agresividad: y es que soy un animalito de internet. Si aprendí algo en estos años virtuales es que los foros se comportan exactamente igual que su anfitrión.

Orsai es un blog muy raro por muchas cosas. La que a mí me pone más orgulloso es que no hay otro blog de los llamados «exitosos» o «prehistóricos» capaz de mantener quinientos comentarios por texto, sin moderación previa, y que nunca se haya tratado todo de crispación, de trolls y de correo basura. (“Señor director, dos puntos”)

Un amigo mío, a quien no nombraré, sigue diciéndome que soy demasiado paciente con mis lectores. Que nunca me enfado aunque, según mi amigo, a algunos habría que matarlos o, al menos, hacerles pasar por idiotas. Fin de la cita.

No estoy de acuerdo con esto. No porque esté tranquila y no porque nunca haya tenido ganas de responder con enojo. (A veces lo hice). Hay una razón por la que nunca, desde 2003, respondí agresivamente a un comentario: es porque soy un animal de Internet. Si algo aprendí en estos años virtuales es que en los foros la gente se comporta igual que el anfitrión.

Orsai es un blog extraño por muchas razones. De lo que estoy más orgulloso es de que no existe ningún otro blog que puedas llamar «exitoso» o «prehistórico» capaz de guardar quinientos comentarios por texto, no moderado y que nunca haya estado teñido de conflictos de trolls y spam.

Las diferencias de actitud que impiden una gran aparición de trolls en Orsai pueden ser agrupadas en tres: 1) Las actitudes negativas no son alimentadas por la comunidad en general y ciertamente no por el propio Casciari. 2) Incluso cuando un tono negativo pueda caracterizar una grupo de comentarios, estos tienden a permanecer en el tema, como es habitual, la publicación en sí, el precio de la revista, el sistema de distribución; y 3) La comunidad lo ha tenido en cuenta. sus propias manos a la policía por este tipo de comentarios, así como por los recién llegados, y actuar como moderadores e informantes ellos mismos. Del mismo modo, el hecho de que Casciari responda tan ampliamente a los comentarios podría estar actuando como una forma implícita de moderación interna. De hecho, Casciari tiene el mayor número de comentarios a lo largo de aproximadamente 1.500, más del doble que el lector con más comentarios. mientras en el investigación mencionada anteriormente, se ha observado que el tema del trolling tiene el poder de hacer o deshacer la dinámica que mantiene unido un sitio, este no ha sido el caso en Orsai. Por el contrario, no sólo los niveles de trolling son prácticamente nulos, sino que existe una fuerte sentido de comunidad que se puede observar de diversas maneras: prácticas de lectura emergentes, signos de convivencia y recurrencia del lector (Figs. 37 y 38). Curiosamente, aunque un Muchos de los comentarios están dirigidos a Casciari y Basilis, como se mostró antes, hay Mucho diálogo entre lectores sugerido por una proporción mínima de dos comentarios por publicación. de lectores que comentan en veinticinco publicaciones o más.

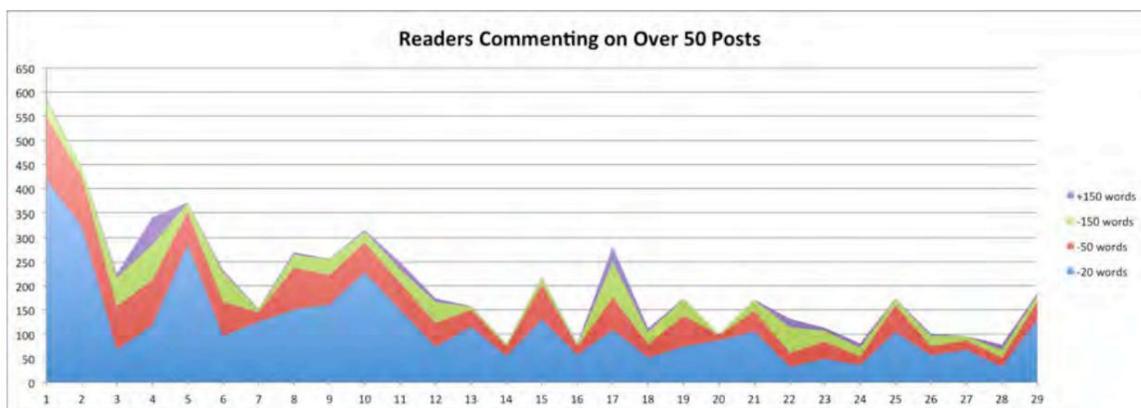


Figura 37 Co-ocurrencia de lectores en 50 publicaciones.

Sólo veintinueve lectores más Hernán Casciari han comentado cincuenta o más publicaciones de blog que constituyen una comunidad pequeña pero consistente. Casi todos tienen superado la marca de los cien comentarios lo que indica, al menos, una doble participación por publicación y sugiriendo que estaban involucrados en intercambios dialógicos.

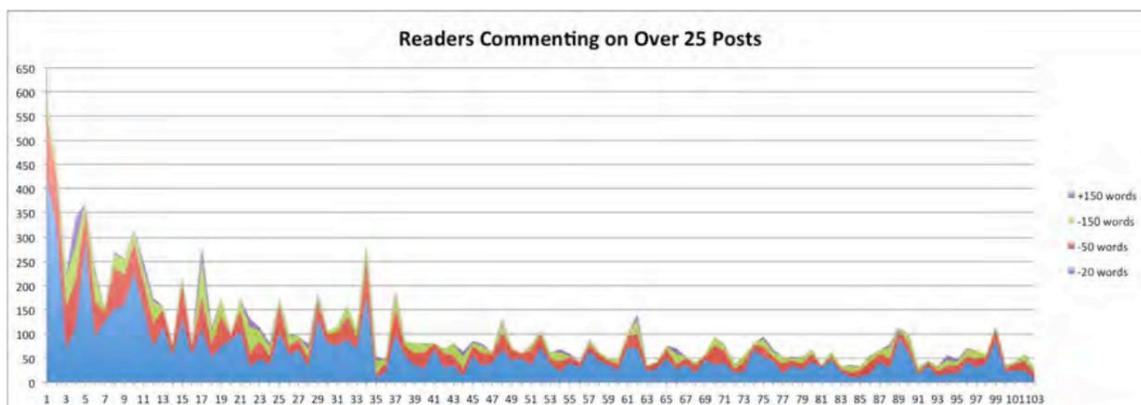


Figura 38 Co-ocurrencia de lectores en 25 publicaciones.

Por el contrario, poco más de cien lectores han comentado en veinticinco publicaciones o más. A medida que disminuye el número de recurrencias, se dibuja un patrón típico de cola larga. El La tasa de publicaciones/comentarios es similar con un mínimo de dos comentarios por publicación, nuevamente. lo que sugiere que los lectores entablaron un diálogo y tuvieron una sola intervención.

En los diez años transcurridos desde que Casciari abrió Orsai por primera vez como blog, la comunidad se formó alrededor ha visto muchas oscilaciones en el comportamiento de los lectores. Clay Shirky señala que "los blogs son

una actividad diaria" y la falta de actualizaciones en un blog provocará una disminución en el número de lectores. participación ("Leyes de poder", párrafo 17). En consecuencia, cuando en septiembre de 2010 Casciari anunció el lanzamiento de la revista, después de una pausa de un año sin publicar en el blog, muchas de las prácticas de cohesión comunitaria ya no estaban vigentes. Sin embargo, muchos Los lectores regresaron y se adaptaron a la renovada materialidad del proyecto. Había, por así decirlo. En otras palabras, una reconstitución de las prácticas de la comunidad a medida que Orsai reconfiguraba su medialidad.

Según Sproull, "cada contexto de comportamiento prosocial en línea puede entenderse mediante características de sus tareas y estructuras sociales, por lo que motiva a sus participantes y por su dinámica de confianza" (146). En Orsai, considerando la estructura de la red social. descrito en la metodología, se podría argumentar que la motivación detrás de la comunidad El comportamiento prosocial es mantener el proyecto en marcha, y mantener vivo el proyecto significa su La historia continúa y los miembros de la comunidad pueden seguir compartiendo entre sí. En cierto sentido, mantener la historia del proyecto significa que hay una comunidad, un tercer espacio, la narrativa global compartida por los lectores.

La cuestión tiene más que ver con la confianza – y con la integración analógica – que con la revista en sí misma o con internet. Gente en todas partes que se sorprende de entregar dinero a desconocidos. Personas que descubren, por azar, que hay otras en su zona (quizá a doscientos metros) que tienen los mismos gustos. Pibes que se juntan a cenar, que programan reuniones para enero, cuando los ejemplares lleguen a destino; que en breve serán amigos. ("Clic")

La cuestión tiene más que ver con la confianza –y la integración analógica– que con la propia revista o con Internet. En todas partes la gente se sorprende al regalar dinero a desconocidos. Personas que descubren que hay otras personas en su zona (quizás a doscientos metros de distancia) que tienen los mismos gustos. Tipos a los que les gusta quedar a cenar, que están programando reuniones para enero, cuando el tema llegue a destino, y que, en breve, serán amigos.

Incluso cuando cada nuevo episodio o desarrollo del proyecto parece mucho más caprichoso que el anterior, los lectores se han prestado a Orsai. Al respecto, Sproull ha propuso que "si las personas aceptan realizar un acto prosocial, será más probable que acepten hacer uno relacionado y más grande en el futuro" (149). Tomado en el contexto de Orsai, la teoría de Sproull Esta afirmación podría estar indicando que el flujo de comportamiento prosocial en el proyecto es profundo.

y constantemente. Por muy innovadora que parezca toda la empresa Orsai , sigue siendo sorprendente que es la narrativa del proyecto la que reúne los esfuerzos de tantas personas.

Participar del proyecto tanto para lectores como para autores es formar parte de un comunidad y al mismo tiempo ser parte de la historia que sostiene una sociedad cada vez más proyecto ambicioso. Editorial Orsai, uno de los episodios de la historia –un desarrollo en el proyecto – que no se ha implementado como se proyectó inicialmente es quizás un cabo suelto en la potencialidad de la comunidad del proyecto. Para Casciari, una editorial que confía en reseñas de los lectores para decidir qué libros publicar fue el gesto supremo de una persona madura. comunidad online:

solo en estos tiempos comienzan a florecer las comunidades virtuales maduras, capaces de convertirse en inversores económicos de sueños propios colectivos. Lo descubrimos entre todos, y casi sin querer, el año pasado.

Hay muy pocas comunidades virtuales (de gran número de usuarios, y de un target amplio en edad y geografía) que hayan practicado la confianza y la honestidad del modo en que lo hicieron los lectores de Orsai en 2011. Fue una entrega demoledora, y en muchos momentos emocionantes, raros, inusuales.
("Una lengua común")

Sólo en estos tiempos las comunidades virtuales maduras comienzan a florecer y a ser capaces de invertir en sus propios sueños colectivos. Nos dimos cuenta todos juntos, y casi por accidente, el año pasado.

Hay muy pocas comunidades virtuales (de gran número de usuarios y de amplio alcance etario y geográfico) que hayan practicado la confianza y la honestidad como lo hicieron los lectores de Orsai en 2011. Fue un esfuerzo asombroso, y en muchas ocasiones emocionante, raro, inusual.

Sin duda, lo que se desprende de los propios escritos de Casciari es que las conductas observadas en la plataforma de comentarios se han correlacionado con el apoyo económico y moral que proyecto ha recibido para continuar en su tercer año, lo que indica, por un lado, el poder de la narrativa de Orsai para mantener a sus lectores, sino también una correlación entre lo online y Participación del lector fuera de línea. Quizás ésta sea la manera en que la historia de Orsai ha se derramó de manera más tangible fuera de la pantalla y en las vidas de sus participantes, al darse cuenta de que son parte del proyecto, que han estado involucrados en él desde su inicio y que Sin ellos, Orsai podría haber tenido una historia muy diferente.

Siguiendo la aparente tendencia semántica como indicador del discurso autorreferencial sobre el proyecto, elegí una serie de términos relacionados. Como muestra la serie de gráficos que se presentan a continuación muestra, algunas de estas palabras arrojan luz sobre el contenido de los más de 30.000 comentarios analizados (omitiendo los comentarios en la revista web), mientras que otros siguen siendo bastante sin complicaciones. También es notorio que, salvo en los casos de 'Orsai' (Fig. 40), y 'blog', 'bar', 'revista' (Fig. 41), todas las demás palabras siguen un patrón igual al general patrón de comentarios totales. Esto es sólo indicativo del hecho de que cuando hay más comentarios, es decir, más palabras, también hay una mayor aparición de estas palabras. También es no es muy significativo si existe una correlación con un desarrollo particular y frecuentes menciones de dicho desarrollo. Como era de esperar, 'Orsai' es una de las palabras más frecuentes. Omnipresente en todo el corpus, apunta hacia un notable interés en el proyecto. él mismo y su cuenta. Curiosamente, también, la noción de "historia" prevalece bastante en el corpus, enfatizando también un sentido de construcción narrativa. Un lector comenta: "El mundo nuevo vende historias. El mundo viejo vende papel" cuentos. El viejo mundo vende papel"; "Para tí, Lucía"). Este caso particular, por tan breve tal como está, constituye un ejemplo perfecto de lectores que discuten nuevos modos de publicación, una no noción de historia dependiente del medio, y la narrativización de Orsai como una historia que es Siendo vendido.

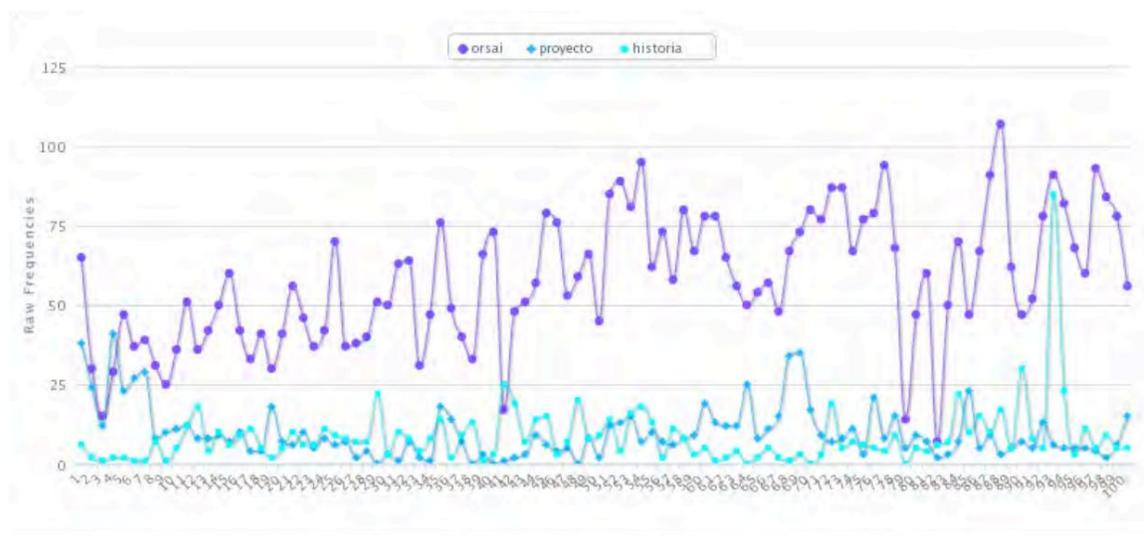


Figura 40 Distribución de frecuencias de "Orsai", "proyecto" e "historia".

Mientras que 'proyecto' se destaca al inicio del proyecto, su frecuencia pierde significado. "historia" es una constante aleatoria que habla de un sentido de narratividad y la narración del propio Orsai. 'Orsai', en cambio, como era de esperar sigue siendo quizás el tema de discusión más común. Conversaciones en el blog son, altamente autorreferenciales.

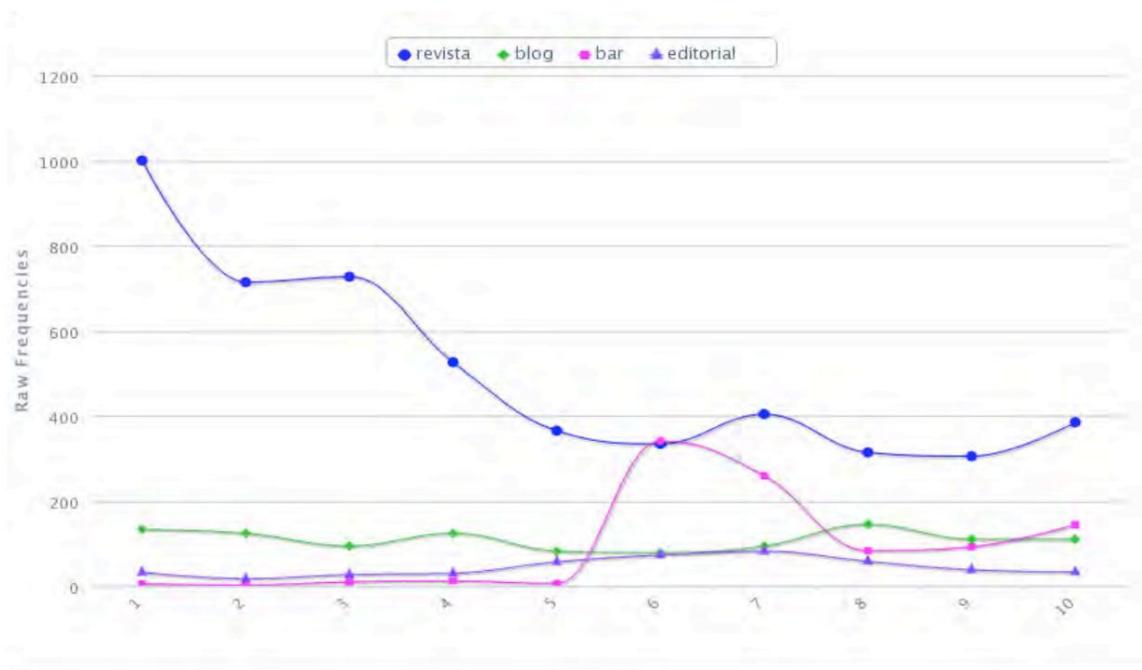


Figura 41 Distribución de frecuencia de "revista", "blog", "bar" y "editorial".

Dos procesos paralelos entre 'blog' y 'editorial' y 'revista' y 'bar' en que la constante omnipresencia de uno se corresponde con la novedad de los nuevos medios adiciones.

En el segundo gráfico, la noción ya omnipresente de "blog" es igualada por la de "editorial". Probablemente en la época en que se proyectó la editorial. Un fenómeno paralelo tiene lugar entre 'revista' y 'bar'. El énfasis en la novedad de la revista impresa es radicalmente perceptible temprano en el corpus. Su disminución puede explicarse por una disminución sensación de novedad a medida que la publicación impresa se normalizó. En cambio, la proyección de la barra probablemente se señale en el pico y durante un breve período se convierta en lo más tan importante como la revista impresa. Ambos casos en este gráfico indican que la actividad del lector es

provocado por la incorporación de medios de comunicación al proyecto. Aportando una sensación de novedad, nuevas instancias de El proyecto parece ser aceptado.

A juzgar por estos dos análisis de contenido específicos, es posible argumentar que existe un grado significativo de interés por parte de los lectores en (y con ello una conciencia de) el desarrollo de la narrativa como relato, la narración del proyecto que se ha realizado desarrollo, y en los propios medios de comunicación relacionados con el proyecto. En resumen, sugiero que la discusión de los lectores con altos niveles de autoconciencia sobre el La historia del proyecto y su medialidad refuerza la construcción del tercer espacio donde Los propios lectores pueden interactuar. En sus intercambios, los lectores han formado y mantenido su comunidad, se inscriben en la historia del desarrollo de Orsai.

Uno de los argumentos que tengo a lo largo de este estudio es que la historia de Orsai es, precisamente, la narrativa de sus incorporaciones mediáticas, la formación de una comunidad a su alrededor y, en suma, de está surgiendo tal como se ha ido desarrollando durante los últimos dos años. Tomar prestado un Cliché común en la industria cinematográfica: la historia de Orsai está basada en una historia real. el contundente materialización de Orsai en forma de revista impresa, y más aún, en OrsaiBar ha otorgado a la historia un correlato tangible. Pero tal como sucede en las películas de "historias reales", Hay un gran distanciamiento entre lo que "realmente" sucede y lo que se convierte en realidad. Película: los episodios se recortan, editan y se colorean los personajes. En la narración de Orsai, Además de las decisiones de autor y editorial sobre qué y dónde publicar, el Las posibilidades particulares de cada medio están contribuyendo a la forma final del sistema global. narrativa, incluyendo cómo los lectores pueden interactuar con ella. Las plataformas digitales como los blogs podrían Si hubieran reducido los tiempos de publicación, también podrían haber abierto la puerta a una publicación directa. relación entre autores, editores y lectores. Sin embargo, el "tiempo" entre experiencia y la narración de tal experiencia no está sólo mediada por el tiempo, sino como han propuesto, mediante un conjunto de mecanismos cognitivos complejos que afectan cómo se representa verbalmente, o incluso en nuestra memoria. Lo que sucede en ese proceso es la creación de un mundo narrado, uno que será contado y luego recreado al ser leído.

Las implicaciones de esto es que, aunque parece haber un acceso inmediato a la historia a medida que se desarrolla, su mediación y nuestra propia tendencia a ficcionalizar las historias ya han

creó otro mundo, un tercer espacio, la narrativa global. Es a este tercer espacio al que tener acceso directo e inmediato, el que realmente ha mantenido a los lectores involucrados en cada Nivel: financiero, textual, verbal y físico. En Orsai, esto se ve aún más reforzado porque hay muchas vías, muchas instancias mediáticas diferentes, que permiten la interacción con la historia y sus participantes. La recreación de Orsai no se hace de forma aislada sino apelando colectivamente al imperativo de compartir información y relacionarse con los demás a través de historias. Porque la de Orsai no es una narrativa que analice cómo fue el proceso de transcurrió su creación, pero que ensaya su propio estatus cambiante, su creación inestable, Los lectores que siguen la historia han sido testigos de las materializaciones de Orsai : en forma impresa, web, revista electrónica – así como el desarrollo de su correlato narrativo. neurocientífico Antonio Damasio ha teorizado el surgimiento de un yo autobiográfico en el proceso de que sea narrado de forma no verbal, sino mental, responsable de la construcción de la identidad, no a diferencia del nacimiento de Orsai :

Mirando hacia atrás, con la licencia de la metáfora, se podría decir que el relato rápido y no verbal de segundo orden narra una historia: la del organismo atrapado en el acto de representar su propio estatus cambiante mientras representa algo más. Pero el hecho sorprendente es que la entidad cognoscible del receptor acaba de crearse en la narrativa del proceso de captura. (170, énfasis en el original)

De la mano, la narrativa y la empresa en Orsai han experimentado una desarrollo acumulativo. La empresa ha dado un motivo para proponer proyectos y narrar su desarrollo, mientras que la narración, literalmente, ha dado forma y vendido el proyecto. El resultado más evidente de Orsai son las diversas tecnologías digitales y analógicas. productos multimedia. Debido a que tienen una materialidad y una existencia cognoscible, Proporcionar un terreno común para autores, editores y lectores: el componente del mundo real. necesarios en comunidades en línea sostenibles. Pero de esta materialidad ha surgido una conciencia extendida –como la entendería Damasio– de lo que es Orsai , su narrativa compartida por todos los actores. Esto quiso decir Comequechu (el cocinero del proyecto) cuando les señaló a Casciari y Basilis que el proyecto ya no era de ellos (“Bar mediante”). Esto no significa que pertenezca sólo a los lectores, sino que también está más allá a ellos. Para todos los asuntos, los editores y otros colaboradores cercanos tienen el control sobre lo que continúa en Orsai, sin embargo, el excedente de la narrativa en el colectivo de lectores

Las imágenes y el espacio de interacción resultante están fuera del alcance de cualquiera.

Lo que Damasio llama una conciencia extendida no es diferente del tercer espacio propuesto por Harrington. La conciencia extendida, sin embargo, es un artefacto mental. La virtualidad de este El tercer lugar no lo aportan sólo las plataformas digitales –aunque le suman–, sino desde la construcción de un espacio de interacción, un tema común de qué hablar, un proyecto mantener e, incluso en nuestro cambiante mundo de la información, algunos ideales que sostener. El Internet proporciona un espacio virtual, un escenario para el proceso de conciencia extendida hacia tener lugar. La virtualidad de Orsai reside en su narrativa latente; la historia anticipa su continuación, y los lectores son muy conscientes de que, para que la historia continúe, deben continuar tomando parte en el mismo.

Conclusiones

En esta tesis he avanzado un enfoque de amplio espectro hacia la narrativa en la era de los medios. convergencia. Basándome en los conocimientos recopilados de Orsai, el estudio de caso, he tratado de caracterizar una tendencia narrativa que parece estar fomentando una forma renovada de metaficción ayudada por los medios digitales, pero no dependiente de ellos. El plazo propuesto para este fenómeno, la interhistoria es un tipo de narrativa que se desarrolla en varios medios, plataformas y dispositivos. Una interhistoria existe como dos niveles de narración: los fragmentos de la historia y un nivel global. La narrativa demarca el alcance del mundo creado. Las conexiones entre los más pequeños Los fragmentos de la historia son presentados por un autor o editor, pero actualizados por los lectores. El Las relaciones que mantienen unidos todos los componentes de una interhistoria están estrechamente entrelazadas. aparato referencial que se basa en la interacción y la intersección de los medios. Para delinear el concepto de interhistoria, he establecido un concepto de dibujo medio de tres capas de la literatura sobre intermedialidad y convergencia de medios. Medio, tal como se entiende en esta tesis, es un compuesto de fenómeno semiótico, el canal o tecnología de comunicación que lo hace y las prácticas individuales y culturales asociadas con él. a ellos. Por lo tanto, cuando digo que la interhistoria se desarrolla en diferentes medios, sugiero que Puede ocurrir en cualquiera de los niveles del medio y generalmente ocurre en un efecto dominó. por lo que una modificación de una capa se expande sobre las demás.

Mi caracterización de la interhistoria constituye un desarrollo distinto de anteriores. Conceptualizaciones de la ficción narrativa en nuestra ecología mediática actual, como la transmedia. Narrativa y novela multimodal. Porque la interhistoria es una historia inacabada y que mira hacia el futuro. narrativa, la participación del lector es fundamental. Además, a diferencia de muchos casos de En la narración transmedia, las interhistorias no cuentan con el respaldo económico de un medio de comunicación. conglomerado pero dependen de su audiencia para la sostenibilidad económica. La historia también es diferente de la novela multimodal en que no se restringe a un género, sino que se piensa como una tendencia narrativa. He tratado de abordar estas tres distinciones a través de la A menudo se da por sentado el papel del lector en la elaboración de la narrativa de forma cognitiva y materialmente.

Sobre esta base he examinado a Orsai desde dos enfoques. En el primero pago especial Atención a la composición estructural de Orsai a través de las capas más internas de los medios. toca, la forma en que las prácticas de distribución y venta han impactado lo que es publicado en sus páginas o pantallas, y las intrincadas relaciones entre sus componentes. En En el segundo enfoque, el foco se pone en las prácticas colectivas asociadas con la lectura de un historia a través de distintas instancias mediáticas, el sentido de comunidad que fomenta y la creación de un tercer espacio de compromiso metaficcional delineado por la narrativa global emergente. Un aspecto que más ha destacado: la figura del lector. Caracterizado históricamente en La teoría literaria como una entidad abstracta que emerge del texto, en esta tesis he propuesto un enfoque para el estudio de las huellas de lectura de los lectores reales en forma de comentarios dejados en un texto. Esto sólo ha sido posible gracias a las posibilidades interactivas de la tecnología digital. plataformas, en este caso particular, de blogs habilitados para comentarios. En consecuencia, este trabajo es un contribución no sólo al estudio de las prácticas lectoras en la era digital desde una perspectiva participativa, sino también a las teorizaciones del lector que surgen de Reader Teoría de la respuesta, posestructuralismo y crítica biocultural.

El estudio de los lectores de Orsai no sería posible si no fuera por los estudios de Casciari y El éxito de Basilis a la hora de construir una historia que ha reunido a un número considerable de lectores y impulsó la formación de una comunidad activa en línea y fuera de línea. El El enfoque y la configuración particulares de Orsai han facilitado y aprovechado la atención de los lectores. intervención. Sin embargo, los medios y la estructura narrativa han propiciado tales intervención. La narrativa autorreferencial del proyecto ha visto venir al propio Orsai en ser. Su materialización tanto en el mundo físico como en el digital ha surgió de la propia narrativa, una especie de autoficción o autobiografía del proyecto que Me he identificado como la narrativa global. El desarrollo de Orsai también ha abierto un camino para lectores a seguir y, como si de un juego se tratase, deben seguir participando (comprando el revista, comentar los blogs, asistir a los eventos del bar, formar parte del comunidad) si la historia va a continuar. Por lo tanto, la sostenibilidad económica de Orsai es altamente depende de cuán persuasiva sea la narrativa.

Durante el período de veintiocho meses analizado en este estudio, es posible observar una claro aumento de la producción de piezas narrativas de Orsai en los días previos a la publicación de cada

nuevo número de revista, o coincidiendo con la propuesta de una nueva instancia mediática del proyecto. Esto apunta al hecho de que la narrativa está orientada al desarrollo de la proyectarse mucho más que a cualquier otro tipo de contenido. Además, estos episodios también son los que han provocado una mayor actividad de los lectores. Aún más impresionante es el hecho de que en momentos tan determinantes para el proyecto y la narrativa, los lectores hayan prestado de manera altruista no sólo a comentar en el blog, sino también a lanzar en línea protestas, desprenderse de considerables sumas de dinero y ofrecerse como voluntario para realizar tareas para el bien del proyecto.

La dificultad para generar actividad entre los miembros de la comunidad en línea es un hecho bien documentado. Cuanto más personal sea la actividad (como dar dinero y ser voluntario), más difícil será conseguir. El hecho de que este no haya sido el caso en Orsai habla de un mayor sentimiento de prosocialidad en la comunidad construida alrededor del proyecto. Incluso puede considerarse como un Plataforma de medios participativos actualizada en la que, en lugar de contenido generado por el usuario, hay es la acción del usuario. ¿Cómo han podido Casciari y Basilis fomentar una comunidad de tales características? Propongo, es a través de estrategias narrativas: más destacadamente proyección y anticipación. Una gran parte de la narrativa autorreferencial en realidad se ha ocupado de proyecciones sobre lo que Orsai está a punto de convertirse: primero de blog a revista, luego a editorial, luego al bar y así sucesivamente; y sobre cómo va a funcionar el proyecto: sistemas de pago y distribución, fechas de publicación y detalles. Otra gran porción es sobre lo que ofrece el proyecto: contenido y gráficos cuidadosamente seleccionados en la revista impresa, un versión PDF gratuita, una entrevista o crónica exclusiva, descuentos y ventajas por apoyar el proyecto, etc. – en otras palabras, una promesa de calidad del proyecto. Proyección y La anticipación desencadena un movimiento prospectivo en la narrativa. La narrativa no No mire lo que ha pasado en el proyecto, sino lo que va a pasar. La mayoría de veces, los desarrollos del proyecto propuesto pueden estar en marcha, pero narrativamente se presentan como una idea incipiente a la espera de que los lectores la apoyen, la adopten y, en última instancia, financiarla. El papel de los lectores es vital tanto metafórica como realmente. En consecuencia, hay un sentido de condicionalidad en la narrativa prospectiva del proyecto, no muy diferente La historia de Scheherazade continúa siempre que se mantenga con vida a Orsai .

Trazo este paralelo no como una forma de ensalzar a Casciari, Basilis y Orsai, sino como una forma de avanzando hacia los otros aspectos de esta tesis: la omnipresencia de la narrativa a lo largo historia de la humanidad y el hecho de que, aunque estemos viviendo una crisis tecnológica, Durante la revolución, las prácticas narrativas profundamente arraigadas siguen vivas y son válidas. Tengo amplió la escala de esta tesis tan claramente enfocada en un solo estudio de caso construyendo estos argumentos sobre tres bases: 1) estudios evolutivos del arte, 2) ciencia cognitiva y 3) tecnogénesis.

Los estudios evolutivos del arte me han permitido examinar cuán espontáneamente la narrativa ocurre en la interacción social. La cualidad más persistente de la narración es la necesidad de compartir información de manera no genética para establecer un terreno común sobre el cual los individuos construyen vínculos. Como mecanismo a través del cual las personas navegan por el mundo – recordar el pasado, hacer proyectos futuros y comprender el presente – pensamiento narrativo se encuentra en los intercambios del día a día. Esto no significa que todo pensamiento narrativo sea conductor de la narración, y mucho menos de la narrativa literaria; sin embargo, apunta a El hecho de que tenemos una tendencia a narrativizar e incluso ficcionalizar eventos de la vida real. sin esfuerzo. Como consecuencia, las numerosas interacciones sociales que tienen lugar en línea contextos y en tantas plataformas distintas propician la narración. Porque ellos son omnipresentes hoy en día, las interacciones sociales narrativizadas en línea también tienden a desdibujar las líneas entre información real y ficticia, y ya han producido muchos valiosos Ejemplos de narrativa literaria.

Ha habido mucha discusión crítica sobre si los nuevos contextos encontrados en nuestra actual ecología de los medios de comunicación (que dependen en gran medida de lo digital pero que aún se aferran estrechamente a lo impreso) son, de hecho, propicios tanto para la creación narrativa literaria como para la recreación. Estudios cognitivos sobre la lectura han demostrado que aprender a leer provoca un recableado anatómico en áreas del cerebro utilizado originalmente para otros fines como el reconocimiento de objetos. Aunque el efecto aún se desconoce sobre el proceso cognitivo de lectura realizado en dispositivos digitales, proponen que podría estar apareciendo un nuevo conjunto de habilidades para hacer frente a las demandas de la lectura en medios digitales. Entre ellos, sostengo, hay un sentido de intermedialidad que es muy visible en narrativas digitales en las que la lectura no sólo pertenece al lenguaje textual escrito, sino también a la construcción de, por ejemplo, el contenido de una historia a través del sonido, la imagen y la

espacialidad y capacidades interactivas de las plataformas. Este nuevo conjunto de habilidades se refuerza por la proliferación de plataformas y dispositivos mediáticos, y caracteriza las diversas formas de involucrarse en una interhistoria. Las narrativas como las interhistorias no están ligadas a un único artefacto, sino que son creados por el propio impulso de los lectores de seguirlo. Mi discusión sobre Orsai No debe dejar lugar a dudas que las nuevas plataformas de medios y el conjunto de habilidades asociadas con ellas son, de hecho, propicias para narrativas ricas.

Una historia debe generar una profunda participación en la lectura si quiere lograr llegar lectores en plataformas y medios, más aún si la sostenibilidad de la historia depende económicamente, como es el caso de Orsai. Para explicar altos niveles de narrativa. compromiso He revisado los estudios sobre transporte, creación del mundo y metarrepresentación. Sostengo que cierto grado de creación del mundo es una condición previa para comprensión narrativa que se logra mediante la metarrepresentación –una representación mental mapeo de la información proveniente de una historia. La metarrepresentación depende en gran medida sobre la teoría de la mente, una habilidad cognitiva de lectura de la mente responsable de nuestro sentido de empatía. Para Brooks Bouson, la empatía es "lo que en última instancia nos atrae al mundo ficticio de la texto y subyace a nuestra relación con los personajes que encontramos allí. [Es el eco humano resonante a una experiencia compartida" (The Empathic Reader). En ese sentido, Participar en la lectura narrativa es una forma de compartir experiencias y, al mismo tiempo, la El impulso de compartir experiencias es la fuerza impulsora detrás de la producción narrativa.

Una narrativa, en consecuencia, debe ser capaz de ofrecer una experiencia tan cercana como una experiencia en vivo. uno si se trata de fomentar la participación del lector. El derrame del mundo de la historia fuera de la página y La pantalla que sucede en Orsai es el escenario donde se vive esa experiencia como parte de una historia y como parte del mundo físico. El desbordamiento de la narrativa, como hemos visto, provoca mucha actividad del lector y da paso a la narrativa global emergente. dudas sobre si las narrativas digitales son capaces de generar el mismo tipo de experiencia que la impresa la literatura se ha expresado vocalmente. En contraste con esto, he demostrado que Aunque puedan ser distintas, las interhistorias, de hecho, producen experiencias significativas. para sus lectores. La razón de esto es que nunca se desarrolla ninguna tecnología fuera de nuestras arquitecturas cognitivas y sociales humanas evolucionadas.

Sostengo que las narrativas digitales como las interhistorias podrían no fomentar el mismo tipo de experiencias, pero análogas. Seguramente las experiencias narrativas se están remodelando a partir de lectura impresa en la noción ampliada de lectura intermedia utilizada en este trabajo. El La razón de esto es que la experiencia narrativa compartida no depende de los medios. El La historia del desarrollo tecnológico humano ha obedecido a la necesidad de abordar un problema particular, problema recurrente. En la narrativa, el imperativo de contar historias ha propiciado que nuevas Los medios de comunicación se convierten fácilmente en medios narrativos. Un medio particular en el que se cuenta una historia. afecta la forma en que nos relacionamos con él y puede realzar u oscurecer aspectos específicos de contar historias, pero no impide que las narrativas se experimenten de manera significativa. El La experiencia compartida de la narrativa depende de la construcción del mundo narrado, no de la las posibilidades específicas de los medios disponibles o desarrollados en un momento dado.

Creo que los medios digitales no son de ninguna manera una amenaza para la producción narrativa literaria. Este La tesis ha sido un esfuerzo por demostrarlo. Por el contrario, altos niveles de producción textual en las plataformas en línea seguramente producirán historias valiosas. Prestaciones particulares de medios digitales y, más aún, de la convergencia de los medios han puesto de relieve, incluso literalizado, cómo los lectores llegan a habitar el lugar, el tiempo y las prácticas de una historia. Ayudado por la virtualidad de En los medios digitales, la construcción de mundos narrados compartidos tiende a la actualización. La participación de los lectores en una narración es tanto mental como real, y esto sólo hace que Mundos construidos narrativamente más fácilmente compartidos y más atractivos. Tomando a Orsai como ejemplo sintomático de la evolución que está experimentando la narración en estos días, argumentan que este tipo de compromiso narrativo constituye una actualización de las premisas de metaficción. El éxito de un bien cultural como Orsai bien podría ser el resultado de formar una comunidad con un elevado sentido de prosocialidad. Los lectores son profundos y A menudo altruista, la participación es un testimonio de que el anhelo humano de contar narrativas sigue siendo un problema. fuerza impulsora creativa capaz no sólo de unir a una comunidad muy unida, sino también también de manipular todos los medios disponibles en un momento dado para contar y compartir una historia. Por lo tanto, la evolución de los medios no está dictando cómo se ve la narrativa, qué hace o qué hace. cómo lo usamos; en cambio, lectores y autores, a través de (re)creaciones conjuntas, se aseguran de Los medios satisfacen nuestro antiguo anhelo humano de contar historias.

Trabajos citados

- Abba, Tom. "Historias híbridas: examinando el futuro de la narrativa transmedia". *Ciencia ficción Cine y Televisión* 2.1 (2009): 59-75. ProyectoMusa. Web. 18 de junio de 2013.
- Alejandro, Bryan. *La nueva narración digital: creación de narrativas con nuevos medios*. Papa Noel Barbara, CA: Praeger, 2011. Imprimir.
- Bádmington, Neil. "Teorizar el poshumanismo". *Crítica cultural* 53 (2003): 10–27. Imprimir.
- Barthes, Roldán. *Imagen, Música, Texto*. Nueva York: Hill y Wang, 1977. Imprimir.
- Bauerlein, Marcos. "La alfabetización en línea es un tipo menor". *La Crónica de la Educación Superior* 55.4 (2008): B10-B11. Imprimir.
- Binns, Amy. "¡No alimentes a los trolls! Manejo de los alborotadores en las revistas en línea Comunidades". Cardiff: Universidad de Cardiff, 2011. Web. 20 de mayo de 2013. <http://www.cardiff.ac.uk/jomec/resources/mtm2011/Binns_Amy.pdf>.
- Birkerts, Sven. *Las elegías de Gutenberg: el destino de la lectura en la era electrónica*. Nueva York: Faber y Faber, 2006. Imprimir.
- Bolter, J. David y Richard Grusin. *Remediación: comprensión de los nuevos medios*. Cambridge, Masa: MIT Press, 1999. Imprimir.
- . *Espacio de escritura: la computadora, el hipertexto y la historia de la escritura*. Hillsdale, Nueva Jersey: L. Erlbaum Associates, 1991. Imprimir.
- Bolter, Jay David y Michael Joyce. "Hipertexto y escritura creativa". *HIPERTEXTO '87*. Actas de la Conferencia ACM sobre Hipertexto. Nueva York, NY, Estados Unidos: ACM, 1987. 41–50. Web. 5 de febrero de 2013. <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=317426>>.
- Bouson, J. Brooks. *El lector empático: un estudio del carácter narcisista y la Drama del yo*. Amherst: University of Massachusetts Press, 1989. Imprimir.

Boyd, Brian. Sobre el origen de las historias: evolución, cognición y ficción. Cambridge, masa: Belknap Press de Harvard University Press, 2009. Imprimir.

Carmody, Tim. "Un manifiesto librofuturista". El Atlántico 11 de agosto de 2010. Web. 6 de marzo de 2013.

<<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2010/08/a-bookfuturist-manifiesto/61231/>>.

Casciari, Hernán. "Un caballo." OrsaiBlog. 14 de octubre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/blog/post/a_caballo>.

---. "Bar mediante". OrsaiBar. 28 de julio de 2011. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/bar/post/bar_mediante>.

---. "Clic". OrsaiBlog. 25 de noviembre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.

<<http://editorialorsai.com/blog/post/clic>>.

---. "Doce pequeñas noticias". OrsaiBlog. 10 de febrero de 2011. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/blog/post/doce_pequenas_noticias>.

---. "Dos pájaros de un tiro". Redacción. 14 de septiembre de 2012. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/redaccion/post/dos_pajaros_de_un_tiro>.

---. "El amigo librero". OrsaiBlog. 7 de octubre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/blog/post/el_amigo_librero>.

---. "El correo de Juan". Redacción. 17 de noviembre de 2012. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/redaccion/post/el_mail_de_juan>.

---. "El timbre final". Redacción. 13 de noviembre de 2012. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/redaccion/post/el_timbre_final>.

---. "La fianza." Redacción. 21 de noviembre de 2012. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/redaccion/post/la_fianza>.

- . "La hermana del amigo." OrsaiBlog. 28 de septiembre de 2011. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/la_hermana_del_amigo>.
- . "La pirámide invertida." OrsaiBlog. 28 de octubre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/la_piramide_invertida>.
- . "Liberen Orsai". OrsaiBlog. 20 de octubre de 2011. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/liberen_orsai>.
- . "Matar la crisis a volantazos." OrsaiBlog. 23 de septiembre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/matar_la_crisis_a_volantazos>.
- . "No hay innovación". OrsaiBlog. 3 de febrero de 2011. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/no_innovar>.
- . "Ojalá lo entiendan todos." OrsaiBlog. 2 de diciembre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/ojala_lo_entiendan_todos>.
- . "Para ti, Lucía". OrsaiBlog. 21 de diciembre de 2011. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/para_ti_lucia>.
- . "Póngale la firma". OrsaiBlog. 12 de enero de 2012. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/pongale_la_firma>.
- . "Que nos valga". OrsaiBlog. 28 de diciembre de 2011. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/que_nos_valga>.
- . "Renuncio". OrsaiBlog. 30 de septiembre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.
<<http://editorialorsai.com/blog/post/renuncio>>.
- . "Señor director, dos puntos". OrsaiBlog. 5 de enero de 2012. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/senor_director_dos_puntos>.
- . "Una lengua común." OrsaiBlog. 12 de diciembre de 2011. Web. 15 de enero de 2013.
<http://editorialorsai.com/blog/post/una_lengua_comun>.

---. "Una revista cada 39 segundos." OrsaiBlog. 4 de noviembre de 2010. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/blog/post/una_revista_cada_39_segundos>.

---. "Verso las caras". OrsaiBar. 2 de febrero de 2012. Web. 15 de enero de 2013.

<http://editorialorsai.com/bar/post/verse_las_caras>.

Casciari, Hernán y Christian Basilis. editores. Orsai. Web. <<http://editorialorsai.com>>.

---. Orsai N1. Sant Celoni: Editorial Orsai. Enero de 2011. Imprimir

---. Orsai N2. Sant Celoni: Editorial Orsai. Abril de 2011. Imprimir

---. Orsai N3. Sant Celoni: Editorial Orsai. Agosto de 2011. Imprimir

---. Orsai N4. Sant Celoni: Editorial Orsai. Diciembre 2011. Imprimir

---. Orsai N5. Sant Celoni: Editorial Orsai. Febrero de 2012. Imprimir

---. Orsai N6. Sant Celoni: Editorial Orsai. Abril de 2012. Imprimir

---. Orsai N7. Sant Celoni: Editorial Orsai. Junio de 2012. Imprimir

---. Orsai N8. Sant Celoni: Editorial Orsai. Agosto de 2012. Imprimir

---. Orsai N9. Sant Celoni: Editorial Orsai. Noviembre de 2012. Imprimir

---. Orsai N10. Sant Celoni: Editorial Orsai. Noviembre de 2012. Imprimir

Cecchetto, David. Humanesis: posthumanismo sonoro y tecnológico. 2013. Imprimir.

Cléger, Osvaldo. Narrar En La Era de Las Blogoficciones: Literatura, Cultura y Sociedad de

Las Redes En El Siglo XXI. Lewiston, Nueva York: Edwin Mellen Press, 2010. Imprimir.

Cox, Ana María. "Hacer travesuras en la web". Hora 16 de diciembre (2006): Web. 10 de marzo de 2011.

<<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570701,00.html>>.

Damasio, Antonio R. El sentimiento de lo que sucede: cuerpo y emoción en la realización de

Conciencia. Nueva York: Harcourt Brace, 1999. Imprimir.

Piscina de Sola, Ithiel. *Tecnologías de la libertad*. Cambridge: Belknap Press, 1983. Imprimir.

Dehaene, Stanislas. *Lectura en el cerebro: la ciencia y la evolución de una invención humana*. Nueva York: Viking, 2009. Imprimir.

Donath, Judith. "Señales en superredes sociales". *Revista de comunicación mediada por computadora* 13,1 231–251. Imprimir.

Duguid, Pablo. "Cuestiones materiales. El pasado y la futurología del libro". David Finkelstein y Alistair McCleery, eds. *El lector de historia del libro*. Abingdon, Reino Unido: Routledge, 2006. 494-508. Imprimir.

Dwyer, Tim. *Convergencia de medios. Virginidad*; Nueva York: McGraw Hill/Universidad Abierta Prensa, 2010. Imprimir.

Pascualin, Nancy. *Un enfoque biocultural de la teoría y la interpretación literarias*. Baltimore: Prensa de la Universidad Johns Hopkins, 2012. Imprimir.

Eco, Umberto. *El papel del lector: exploraciones en la semiótica de los textos*. Londres: Hutchinson, 1979. Imprimir.

Elleström, Lars. "Las modalidades de los medios: un modelo para comprender los medios Relaciones." *Fronteras mediáticas, multimodalidad e intermedialidad*. Ed. Lars Elleström. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2010. 11-50. Imprimir.

Edson Escalas, J. "¿Pescando sentimientos? ¡Enganchar a los espectadores ayuda! *Revista del Consumidor Psicología* 14.1-2 105–114. Imprimir.

Finnemann, Niels Ole. "Teoría de la mediatización y medios digitales". *Comunicaciones: El Revista europea de investigación en comunicación* 36.1 (2011): 67. Imprimir.

Fitzpatrick, Kathleen. *Obsolescencia programada: publicaciones, tecnología y el futuro del Academia*. Nueva York: New York University Press, 2011. Imprimir.

Foucault, Michel. *Estética, Método y Epistemología. La nueva prensa*, 1998. Imprimir.

- Genette, Gerard. Palimpsestos: literatura en segundo grado. Lincoln: Universidad de Nebraska Press, 1997. Imprimir.
- Gerrig, Richard J. Experimentar mundos narrativos: sobre las actividades psicológicas de Lectura. New Haven: Yale University Press, 1993. Imprimir.
- Gottschall, Jonathan. El animal narrador: cómo las historias nos hacen humanos. Bostón: Houghton Mifflin Harcourt, 2012. Imprimir.
- Greenspan, Brian. "El nuevo lugar de lectura: medios locativos y el futuro de la narrativa". Humanidades Digitales Trimestrales 5.3 (2011): Web. 12 de noviembre de 2012. <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000103/000103.html>>.
- Gruzd, Anatoliy y DeNel Rehberg Sedo. "#1b1t: Investigando las prácticas de lectura en el Cambio de siglo XXI". Mémoires du livre 3.2 (2012): Web. 26 de mayo de 2013. <<http://www.erudit.org/revue/memoires/2012/v3/n2/1009347ar.html>>.
- Gwenllian-Jones, Sara y Roberta E. Pearson. "Introducción". En Televisión de Culto. Editores. Gwenllian-Jones, Sara y Roberta Pearson. Minneapolis: Prensa de la Universidad de Minnesota. 2004. ix-xix. Imprimir.
- Hallet, Wolfgang. "La novela multimodal. La integración de modos y medios en la novela Narración". La narratología en la era de la investigación narrativa interdisciplinaria. Editores. Sandra Heinen y Roy Sommer. Walter de Gruyter, 2009. Imprimir.
- Hardaker, Claire. "Trolling en comunicación asincrónica mediada por computadora: del usuario Discusiones sobre definiciones académicas". Revista de investigación de cortesía 6.2 (2010): 215-242. Imprimir.
- Harpold, Terry. Exfoliaciones: máquinas de lectura y la ruta de actualización. Universidad de Minnesota Prensa, 2008. Imprimir.
- . "Narrativa digital" Enciclopedia de teoría narrativa de Routledge 2001: 532-534. 108-112. Imprimir.

Harrington, Juan. "Internet, comunidades y el 'tercer lugar' virtual". Banco de Internet.

31 de octubre de 2001. Web. 2 de octubre de 2011. <<http://www.pewinternet.org/Reports/2001/Online-Comunidades/Parte-2/1-Introducción.aspx>>.

Hayles, N. Katherine. *Literatura electrónica: nuevos horizontes para lo literario*. Notre Dame, Indiana:

Universidad de Notre Dame, 2008. Imprimir.

---. *Cómo pensamos: medios digitales y tecnogénesis contemporánea*. Chicago; Londres: El

Prensa de la Universidad de Chicago, 2012. Imprimir.

---. *Cómo nos convertimos en cuerpos virtuales posthumanos en cibernética, literatura e informática*.

Chicago: University of Chicago Press, 1999. Imprimir.

---. "Intermediación: la búsqueda de una visión". *Nueva Historia Literaria* 38.1 (2007): 99–125.

Imprimir.

---. *Máquinas de escribir*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002. Imprimir. Folleto sobre el trabajo con los medios. Imprimir

Herring, Susan C. "Los weblogs como género puente". *Tecnología de la información y personas* 18.2

(2005): 142-171. Imprimir.

Holanda, Norman N. "¿Spider-Man? ¡Seguro! La neurociencia de suspender la incredulidad".

Reseñas de ciencias interdisciplinarias 33.4 (2008): 312–320. Imprimir.

---. *Literatura y cerebro*. Gainesville, FL: Fundación PsyArt, 2009. Imprimir.

Holanda, Norman N. y Anthony Niesz. "Ficción interactiva". *Investigación crítica* 11 (1984):

110–129. Imprimir.

Hutcheon, Linda. *Narrativa narcisista: la paradoja metaficcional*. Waterloo, Ontario: Wilfrid

Prensa de la Universidad Laurier, 1980. Imprimir.

Hutchins, Edwin. *Cognición en la naturaleza*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1995. Imprimir

Iacoboni, Marco. *Reflejar a las personas: la nueva ciencia de cómo nos conectamos con los demás*. Nuevo

York: Farrar, Straus y Giroux, 2008. Imprimir.

- Iser, Wolfgang. El acto de leer: una teoría de la respuesta estética. Baltimore: Johns
Prensa de la Universidad Hopkins, 1980. Imprimir.
- Jaén, Isabel y Julien Jacques Simon, eds. Estudios literarios cognitivos: temas actuales y
Nuevas direcciones. Austin: University of Texas Press, 2012. Imprimir.
- Jakobson, Romano. "Lingüística y poética". Estilo en el lenguaje. Sebeok, Thomas A. Ed.
Cambridge, MA: MIT Press, 1960. 350-377. Imprimir
- Jackson, Holbrook. La anatomía de la bibliomanía: en dos volúmenes. Nueva York: Carlos
Hijos de Scribner, 1931. Imprimir.
- Jenkins, Henry. Cultura de convergencia: donde chocan los viejos y los nuevos medios. Nueva York: nuevo
York University Press, 2006. Imprimir.
- Jensen, Klaus Bruhn. Convergencia de medios: los tres grados de red, masa y
Comunicación interpersonal. Londres; Nueva York: Routledge, 2010. Imprimir.
- Kristeva, Julia. El deseo en el lenguaje: una aproximación semiótica a la literatura y el arte. Nueva York:
Columbia University Press, 1980. Imprimir.
- Landow, George P. Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y
Tecnología. Baltimore: Prensa de la Universidad Johns Hopkins. 1992. Imprimir.
- . Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en una era de globalización. Prensa JHU,
2006. Imprimir.
- Lind, Agneta. "Alfabetización para todos: marcar la diferencia". UNESCO, (2008): Web. 6 de noviembre de 2011.
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001597/159785e.pdf>>.
- Littau, Karin. Teorías de la lectura: libros, cuerpos y bibliomanía. Política, 2006. Imprimir.
- . "Medios, mitología y morfogénesis: extraterrestres". Convergencia: la revista internacional
de Investigación sobre Nuevas Tecnologías de Medios 17.1 (2011): 19–36. Imprimir.

- Liu, Ziming. "Comportamiento lector en el entorno digital: cambios en el comportamiento lector en los últimos diez años." *Revista de documentación* 61.6 (2005): 700–712. Imprimir
- Lundjberg, Cristina. "Estrategias intermedias en el arte multimedia." *Media Borders, Multimodalidad e Intermedialidad*. Ed. Lars Elleström. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2010. 81-95. Imprimir.
- Malinowski, B. 'Comunión fáctica'. *Comunicación en la comunicación cara a cara*, Ed. J. Laver y S. Hutcheson. Harmondsworth: Penguin, 1972. págs.146-152. Imprimir.
- Manuel, Alberto. *Una historia de la lectura*. Londres: HarperCollins, 1996. Imprimir.
- . *Un lector de lectura*. New Haven: Yale University Press, 2010. Imprimir.
- . "El Futuro de Los Lectores". *Simposio Internacional del Libro Electrónico*. Ciudad de México. 2011. Nota clave.
- . *La ciudad de las palabras*. Toronto: House of Anansi Press, 2007. Imprimir.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001. Imprimir.
- Mar, Raymond A y Keith Oatley. "La función de la ficción es la abstracción y Simulación de experiencia social". *Perspectivas de la ciencia psicológica*. Volumen 3(3) 3 (2008): 173-192. Imprimir.
- McMahan, Alison. "Narrativa y Simulación". *Enciclopedia de teoría narrativa de Routledge* 2001: 532–534. Imprimir.
- Meikle, Graham y Sherman Young. *Convergencia de medios: medios digitales en red en La vida cotidiana*. Molinos de perros, Basingstoke, Hampshire, Inglaterra; Nueva York: Palgrave Macmillan, 2012. Imprimir.
- Miall, David S y Teresa Dobson. "La lectura de hipertexto y la experiencia de la literatura". *Revista de Información Digital* 2.1 (2001): Web. 12 de noviembre de 2012. <<http://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/35/37>>.

Millán, José Antonio. "Leyendo pantallas." El País. 6 de febrero de 2013. Web. 25 de febrero de 2013.

<http://cultura.elpais.com/cultura/2013/02/06/actualidad/1360155197_744146.html>.

Moretti, Franco. "Conjeturas sobre la literatura mundial". Nueva revisión de la izquierda 1. Web. 10 de enero de 2013.

<<http://newleftreview.org/II/1/franco-moretti-conjectures-on-world-literature>>.

Murray, Janet Horowitz. Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio.

Nueva York: Free Press, 1997. Imprimir.

Nardi, Bonnie A., Diane J. Schiano y Michelle Gumbrecht. "Blogging como actividad social,

o ¿Dejarías que 900 millones de personas leyeran tu diario? (2004): 222. Imprimir

Fondo Nacional de las Artes. "Lectura en riesgo. Una encuesta sobre la lectura literaria en

América." Informe de la División de Investigación No 46. (2004): Web. 17 de enero de 2012.

<<http://www.nea.gov/pub/readingatrisk.pdf>>.

---. "Leer o no leer: una cuestión de importancia nacional". División de Investigación

Informe No.47. (2007): Web. 17 de enero de 2012. <<http://www.nea.gov/research/toread.pdf>>.

Ndalianis, Ángela. Estética neobarroca y entretenimiento contemporáneo. Cambridge;

Londres: MIT Press, 2004. Imprimir.

---. "La multiversidad y el neobarroco: avatar, perdido y la narrativa en red", en

Suárez, Juan Luis (ed.). Anuario Calderoniano 7, 2011. Impresión.

Nielsen, Jacob. Diseño de usabilidad web. Indianápolis: New Riders, 2000. Imprimir.

---. "Desigualdad en la participación: alentar a más usuarios a contribuir". Participación

Desigualdad: alentar a más usuarios a contribuir. 9 de octubre de 2006. Web. 18 de mayo de 2013.

<<http://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>>.

Ong, Walter J. Oralidad y alfabetización: la tecnificación de la palabra. Londres; Nueva York:

Methuen, 1982. Imprimir.

- Page, Ruth E. "Interactividad e interacción: mensajes de texto y conversaciones en comunidades en línea".
Intermedialidad y Storytelling. Editores. M. Grishakova y M.-L. Ryan. págs. Berlín: De Gruyter, 2010. 208-231. Imprimir.
- . Historias y redes sociales: identidades e interacción. Nueva York: Routledge, 2012. Imprimir.
- Pinker, Steven. Cómo funciona la mente. Nueva York: Norton, 2009. Imprimir.
- Príncipe, Gerald: "Lector". Hühn, Peter y col. (eds.): El manual viviente de narratología.
Hamburgo: Prensa de la Universidad de Hamburgo. Web. 1 de junio de 2013. <hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Reader&oldid=1465>.
- Rajewsky, Irinia. "Conversaciones fronterizas. El problemático estado de las fronteras mediáticas en la actualidad
Debate sobre la intermedialidad." Fronteras mediáticas, multimodalidad e intermedialidad. Ed. Lars
Elleström. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2010. 51-68. Imprimir.
- Rheingold, Howard. La comunidad virtual: ocupación en la frontera electrónica.
Cambridge, Mass: MIT Press, 2000. Imprimir.
- Rettberg, Jill Walker. Blogs. Cambridge, Malden, MA: Polity, 2008. Imprimir.
- Robillard, Valérie. "Más allá de la definición: un enfoque pragmático de la intermediación" .
Fronteras, Multimodalidad e Intermedialidad. Ed. Lars Elleström. Nueva York: Palgrave
Macmillan, 2010. 150-162. Imprimir.
- Rogers, Andy. "Bill Gates: Leer para estar 'completamente en línea'". El blog de Microsoft.
SeattlePI. 8 de mayo de 2007. Web. 17 de junio de 2013.
<[http://blog.seattlepi.com/microsoft/2007/05/08/bill-gates-reading-to-go-completely-en línea/](http://blog.seattlepi.com/microsoft/2007/05/08/bill-gates-reading-to-go-completely-en-lnea/)>.
- Romero López, Dolores. Una Relectura Del "Fin de Siglo" En El Marco De La Literatura
Comaprada: Teoría y Praxis. Berna: Peter Lang, 1998. Imprimir.
- Rosa, franco. El arte de la inmersión: cómo la generación digital está rehaciendo Hollywood
Madison Avenue y la forma en que contamos historias. Nueva York: WW Norton, 2011. Imprimir.

Ryan, Marie-Laure. Avatares de la historia. Minneapolis: Prensa de la Universidad de Minnesota, 2006.

Imprimir.

---. La narrativa como realidad virtual: inmersión e interactividad en la literatura y la electrónica

Medios de comunicación. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. Imprimir.

---. "Virtualidad y textualidad: lectura en la era electrónica". Lo sistémico y lo empírico

Aproximación a la Literatura y la Cultura como Teoría y Aplicación. Edmonton: investigación

Instituto de Literatura Comparada y Estudios Transculturales, Universidad de Alberta,

1997. 121–136. Imprimir.

---. "¿Los nuevos medios producirán nuevas narrativas?" Narrativa a través de los medios: los lenguajes de

Narración de historias. Ed. Marie-Laure Ryan. Lincoln: Prensa de la Universidad de Nebraska, 2004. 337–

359. Imprimir.

Ryan, Marie-Laure, ed. Textualidad del ciberespacio: tecnología informática y teoría literaria.

Bloomington: Indiana University Press, 1999. Imprimir.

Shachaf, Pnina. "Más allá del vandalismo: trolls de Wikipedia". Revista de Ciencias de la Información 36.3

(2010): 357–370. Imprimir.

Shapiro, Andrés. La revolución del control: cómo Internet está poniendo a los individuos a cargo

y cambiar el mundo que conocemos. Nueva York: Century Foundation, 1999. Imprimir.

Shiky, Clay. "Importante para los lectores". Editores semanales 255.31 (2008): Imprimir.

---. "Los periódicos y pensar lo impensable". Gestión de riesgos 56.3 (2009): 24–26,28–

29,3. Imprimir.

---. "Leyes de poder, weblogs y desigualdad". 8 de febrero de 2003. Web. 20 de mayo de 2013.

<http://shirky.com/writings/powerlaw_weblog.html>.

---. "El poder político de las redes sociales". Asuntos Exteriores 1 de enero de 2011. Asuntos Exteriores. Web.

20 de mayo de 2013. <<http://www.foreignaffairs.com/articles/67038/clay-shirky/the-political->

El poder de las redes sociales.

---. "Los weblogs y la amateurización masiva de las publicaciones". 3 de octubre de 2002. Web. 20 de mayo de 2013.

<http://shirky.com/writings/weblogs_publishing.html>.

Sifry, David. "Estado de la blogósfera de Technoratti 2004". Parte 1. Technotatti. Web. 25 mayo

2013. <<http://www.sifry.com/alerts/archives/000245.html>>.

---. "Estado de la blogósfera de Technoratti 2007". Technotatti. Web. 25 de mayo de 2013.

<<http://www.sifry.com/alerts/archives/000493.html>>.

Sklar, Juan. "La historia del power ranger rojo." Orsai N9. Sant Celoni: Editorial Orsai.

Noviembre de 2012. 44-49. Imprimir.

Sorensen, Diana. El lector y el texto: estrategias interpretativas para América Latina

Literaturas. Ámsterdam: Benjamins, 1986. Imprimir.

Sproul, Lee. "Comportamiento prosocial en la red". Dédalo 140.4 (2011): 140-153. Imprimir.

Stockwell, Peter. Poética cognitiva: una introducción. Londres: Routledge, 2002. Imprimir.

Suárez, Juan Luis, Shiddarta Vásquez, and Fernando Sancho-Caparrini. "El Principio Potosí:

La prosocialidad religiosa fomenta la autoorganización de comunidades más grandes en condiciones extremas

Condiciones Naturales y Económicas". Computación literaria y lingüística 27.1 (2012): 25–

38. Imprimir

Subrahmanyam, Kavery y Patricia Greenfield. "Comunicación online y adolescente

Relaciones". El futuro de los niños 18.1 (2008): 119–146. Imprimir.

Suler, Juan. "El efecto de desinhibición en línea". Ciberpsicología y comportamiento 7.3 (2004): 321–

326. Imprimir.

Tooby, John y Leda Cosmides. "¿La belleza construye mentes adaptadas? hacia un

Teoría evolutiva de la estética, la ficción y las artes". Sustancia 30.1 (2001): 6–27.

Web. 6 de febrero de 2013.

<http://cohesion.rice.edu/humanities/csc/emplibary/Cosmides_2001.pdf>.

Tremayne, Mark, ed. Blogs, ciudadanía y el futuro de los medios. Londres; Nueva York: Routledge, 2007. Imprimir.

Tsur, Reuven. Hacia una teoría de la poética cognitiva. Brighton: Sussex Academic Press, 2008. Imprimir.

Turner, Marcos. Leer mentes: el estudio del inglés en la era de la ciencia cognitiva. Princeton, Nueva Jersey: Princeton University Press, 1991. Imprimir.

---. "El estudio cognitivo del arte, la lengua y la literatura". Poética hoy 23.1 (2002): 9–20. Imprimir.

---. La mente literaria. Nueva York: Oxford University Press, 1996. Imprimir.

"Twitter 2012. Las estadísticas más recientes sobre el tipo de servicios de microblogging". Web. 2 de junio 2013. <<http://blog.sironaconsulting.com/.a/6a00d8341c761a53ef016767bafa2c970b-pi>>.

Wang, H. y col. "Comprensión de la participación comunitaria en línea: una aceptación tecnológica Perspectiva." Investigación en comunicación 39.6 (2011): 781–801. SabioPub. Web. 25 mayo 2013.

Wellman, Barry y Milena Guilia. "Comunidades virtuales como comunidades: internautas No conduzcas solo". Comunidades en el ciberespacio. Ed. Peter Kollock y Marc Smith. Nuevo York: Routledge, 1999. Imprimir.

"¿Qué es la literatura electrónica?" Organización de literatura electrónica. Web. 2 de junio de 2013. <<http://eliterature.org/about/>>.

Lobo, Maryanne. Proust y el calamar: la historia y la ciencia del cerebro lector. Nuevo York, Nueva York: Harper, 2007. Imprimir.

Lobo, Werner. "'Cruzar la frontera - cerrar esa brecha': hacia una narratología intermedia". Revista europea de estudios ingleses 8.1 (2004): 81–103. Imprimir.

Wolf, Werner, Katharina Bantleon y Jeff Thoss, eds. El giro metareferencial

Artes y medios contemporáneos: formas, funciones, intentos de explicación. Ámsterdam;

Nueva York, NY: Rodopi, 2011. Imprimir.

WordPress. "Estadísticas de WordPress". Web. 25 de mayo de 2013. <<http://en.wordpress.com/stats/>>.

Wright, Michelle F. "Las asociaciones entre las relaciones prosociales cara a cara de los adultos jóvenes

Comportamientos y sus comportamientos prosociales en línea ". Las computadoras en el comportamiento humano 27.5

(2011): 1959-1962. Imprimir.

Zunshine, Lisa. Por qué leemos ficción: teoría de la mente y la novela. Columbus, OH: Ohio

Estado UP, 2006. Imprimir.

Zunshine, Lisa, ed. Introducción a los estudios culturales cognitivos. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins

ARRIBA, 2010. Imprimir.

Referencias

Aldred, Jessica y cols. "Los 50 blogs más poderosos del mundo". The Guardian 9 de marzo de 2008.

Web. 19 de abril de 2013. <<http://www.guardian.co.uk/technology/2008/mar/09/blogs>>.

Amichai-Hamburger, Yair. "La hipótesis del contacto reconsiderada: interactuar a través del

Internet." Revista de comunicación mediada por computadora 11.3 825–843. Imprimir.

Appleyard, JA Convertirse en lector: la experiencia de la ficción desde la infancia hasta

Edad adulta. Cambridge: Cambridge University Press, 1990. Imprimir.

Barabási, Albert-László. Vinculado: cómo todo está conectado con todo lo demás y qué

Medios para los negocios, la ciencia y la vida cotidiana. Nueva York: Plume, 2003. Imprimir.

Berlyne, DE Estética y Psicobiología. Nueva York: Appleton-Century-Crofts, 1971.

Imprimir.

Berry, David M., ed. Comprensión de las humanidades digitales. Molinos de perros, Basingstoke,

Hampshire; Nueva York: PalgraveMacmillan, 2012. Imprimir.

Bird, Steven, Ewan Klein y Edward Loper. Procesamiento del lenguaje natural con Python.

O'Reilly Media, Inc., 2009. Imprimir.

Boyd, Brian, Joseph Carroll y Jonathan Gottschall, eds. Evolución, literatura y cine: una

Lector. Nueva York: Columbia University Press, 2010. Imprimir.

---. El origen y evolución de las culturas. Nueva York: Oxford University Press, 2005. Imprimir.

Boyd, Robert y cols. "La evolución del castigo altruista". Actas del Nacional

Academia de Ciencias de los Estados Unidos de América 100.6 (2003): 3531–3535. Jstor.

Web. 21 de enero de 2013.

Boyd, Robert y Peter J. Richerson. "Cultura y evolución de la cooperación humana".

Transacciones filosóficas de la Royal Society B: Ciencias Biológicas 364.1533 (2009):

3281–3288. rspb.royalsocietypublishing.org. Web. 21 de enero de 2013.

- . "Mecanismos de acoplamiento de transmisión: selección de grupos culturales". Filosófico
Transacciones de la Royal Society B: Ciencias Biológicas 365.1559 (2010): 3787–3795.
Imprimir.
- Brandt, Débora. La alfabetización como participación: los actos de escritores, lectores y textos.
Carbondale: Southern Illinois University Press, 1990. Imprimir.
- Broe, Geert y Jeroen Vandaele, eds. Metas, logros y lagunas de la poética cognitiva. Berlina:
Mouton de Gruyter, 2009. Imprimir.
- Marrón, John Seely. La vida social de la información. Boston: Prensa de la Escuela de Negocios de Harvard,
2000. Imprimir.
- Bruns, Axel. Blogs, Wikipedia, Second Life y más allá: de la producción al producto.
Nueva York: Peter Lang, 2008. Imprimir.
- Bruns, Axel y Joanne Jacobs, eds. Usos de los Blogs. Nueva York: Peter Lang, 2006. Imprimir.
- Burdick, Anne y cols. editores. Humanidades digitales. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. Imprimir.
- Burke, Michael. Lectura literaria, cognición y emoción: una exploración del océano
Mente. Nueva York: Routledge, 2011. Imprimir.
- Burt, Ronald S. Agujeros estructurales: la estructura social de la competencia. Cambridge, masa:
Prensa de la Universidad de Harvard, 1992. Imprimir.
- Carmody, Tim. "Los libros electrónicos todavía están esperando su vanguardia". Cableado el 9 de septiembre de 2010.
Web. 6 de marzo de 2013. <<http://www.wired.com/gadgetlab/2010/09/e-books-are-still-waiting-para-su-vanguardia>>.
- . "El futuro de la lectura, de la poesía de vanguardia al centro deportivo". Cableado el 15 de febrero de 2012.
Web. 6 de marzo de 2013. <<http://www.wired.com/business/2012/02/reading-poetry-to-polideportivo/>>.

Casciari, Hernán. "El Blog En La Literatura. Un Acercamiento Estructural a La Blogonovela."

Telos 65 (2005): 95–97. Imprimir.

Clark, Andy. *Estar allí: unir de nuevo el cerebro, el cuerpo y el mundo*. Cambridge,

Mass.: MIT Press, 1998. Imprimir.

Clifford, Juan. *La experiencia de la lectura: Louise Rosenblatt y la teoría de la respuesta del lector*.

Portsmouth, NH: Boynton/Cook Publishers, 1991. Imprimir.

Coen, Stanley J. *Entre autor y lector: un enfoque psicoanalítico de la escritura y*

Lectura. Nueva York: Columbia University Press, 1994. Imprimir.

Colm Hogan, Patricio. "Sobre ser conmovido. Cognición y emoción en la literatura y el cine".

Introducción a los estudios culturales cognitivos. Ed. Lisa Zunshine. Baltimore: John Hopkins

Prensa Universitaria, 2010. 237-255. Imprimir.

Cosmides, Leda y John Tooby. "Considere la fuente: la evolución de las adaptaciones para

Desacoplamiento y metarrepresentaciones". *Metarepresentaciones: una multidisciplinaria*

Perspectiva. Ed. Dan Sperber. Nueva York: Oxford University Press, 2000. 53-116. Imprimir.

Crane, Mary Thomas y Alan Richardson. "Estudios literarios y ciencia cognitiva: hacia

una nueva interdisciplinaria". *Mosaico: una revista para el estudio interdisciplinario de*

Literatura 32.1999 (1999): 123–40. Imprimir.

Danet, Brenda y Susan C. Herring. "Introducción: Internet multilingüe". *Diario de*

Comunicación mediada por computadora 9.1 (2003). Imprimir.

Deixis en la narrativa: una perspectiva de la ciencia cognitiva. Hillsdale, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum

Asociados, 1995. Imprimir.

Djikic, Maja, Keith Oatley, Sara Zoeterman y Jordan B. Peterson. "Indefenso contra

¿Arte? Impacto de la lectura de ficción en las emociones de personas con apego evitativo. *Diario*

de Investigación en Personalidad 43.1 (2009): 14-17. Imprimir

- Djikic, Maja, Keith Oatley, Sara Zoeterman y Jordan B Peterson. "Sobre ser conmovido por Arte: cómo la lectura de ficción transforma el yo ". Revista de investigación de creatividad. Volumen 21(1) 21.2009 (2009): 24-29. Imprimir.
- Donath, Judith. "Prácticamente digno de confianza". Ciencia 317.5834 (2007): 53-54. JStor. Web. 20 Mayo 2013.
- Eichhorn, Kristen Campbell. "Solicitar y brindar apoyo social a través de Internet: una Investigación de grupos de apoyo en línea para trastornos alimentarios ". Revista de mediación por computadora Comunicación 14.1 (2008): 67-78. Imprimir.
- Elfenbein, Andrés. "Ciencia cognitiva e historia de la lectura". PMLA: Publicaciones de la Asociación de Lenguas Modernas de América 121.2006 (2006): 484-502. Imprimir.
- Finin, Tim y cols. "La ecología de la información de las redes sociales y las comunidades en línea". AI Revista 29.3 (2008): 77-92. Imprimir.
- Finkelstein, David y Alistair McCleery, eds. El lector de historia del libro. Abingdon, Reino Unido: Routledge, 2006. Imprimir.
- Bombero, Gary D., Ted E. McVay y Owen J. Flanagan, eds. Narrativa y Conciencia Literatura, psicología y cerebro. Oxford: Oxford University Press, 2003. Imprimir.
- Fischer, Steven R. Una historia de la lectura. Londres: Reaktion Books, 2003. Imprimir.
- Gavins, Joanna y Gerard Steen, eds. Poética cognitiva en la práctica. Londres: Routledge, 2003. Imprimir.
- Göbel, Stefan, Rainer Malkewitz e Ido Iurgel, eds. Tecnologías para lo digital interactivo Narración y entretenimiento: Tercera Conferencia Internacional, TIDSE 2006, Darmstadt, Alemania, 4 al 6 de diciembre de 2006: Actas. Berlina; Nueva York: Springer, 2006. Imprimir.
- Oro, Matthew K., ed. Debates en las Humanidades Digitales. Mineápolis: Universidad de Prensa de Minnesota, 2012. Imprimir.

- Orfebre, Kenneth. *Escritura no creativa: gestión del lenguaje en la era digital*. Nueva York: Columbia University Press, 2011. Imprimir.
- Buenísimo, Alex. *Tecnología, Literatura y Cultura*. Cambridge, Reino Unido; Malden, MA: Política Prensa, 2011. Imprimir.
- Green, Melanie C. "Comprender el disfrute de los medios: el papel del transporte hacia Mundos narrativos". *Teoría de la comunicación* 14.4 311–327. Imprimir.
- Grishakova, Marina y Marie-Laure Ryan, eds. *Intermedialidad y Storytelling*. Nueva York: De Gruyter, 2010. Imprimir.
- Heinen, Sandra y Roy Sommer, eds. *La narratología en la era de la interdisciplinariedad Investigación narrativa*. Walter de Gruyter, 2009. Imprimir.
- Herman, David. *Elementos básicos de la narrativa*. Chichester; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. Imprimir.
- Herman, David, Manfred Jahn y Marie-Laure Ryan, eds. *Enciclopedia de Routledge Teoría narrativa*. Londres; Nueva York: Routledge, 2005. Imprimir.
- Hernadí, Pablo. "¿Por qué la literatura: una perspectiva coevolutiva de lo imaginativo? Creación de mundos". *Poética hoy* 23.1 (2002): 22–42. Imprimir.
- Hepp, Andreas, ed. *Conectividad, redes y flujos: conceptualizando lo contemporáneo Comunicaciones*. Cresskill, Nueva Jersey: Hampton Press, 2008. Imprimir.
- Hoffmann, Christian R. y Wolfram Bublitz, eds. *Narrativa revisitada: contar una historia en el Era de los nuevos medios*. Ámsterdam; Filadelfia: John Benjamins, 2010. Imprimir.
- Hogan, Patrick Colm. *Ciencias cognitivas, literatura y artes: una guía para humanistas*. Nueva York: Routledge, 2003. Imprimir.
- Hornby, Susan y Bob Glass, eds. *Desarrollo del lector en la práctica: llevar la literatura a Lectores*. Londres: Facet, 2008. Imprimir.

- Hughes, Marcos. "¿Son los comentarios la medida de un blog exitoso?" Forbes. 3 de marzo de 2013. Web. 25 de abril de 2013. <<http://www.forbes.com/sites/quora/2013/03/08/are-comments-the-medida-de-un-blog-exitoso/>>.
- Hühn, Peter y col. (eds): El manual viviente de narratología. Hamburgo: Universidad de Hamburgo Prensa. Web. 1 de junio de 2013. <hup.sub.uni-hamburg.de/lhn>.
- Jackson, Tony E. "Cuestiones y problemas en la combinación de ciencia cognitiva, evolución Psicología y estudios literarios". Poética hoy 23.1 (2002): 161-179. Imprimir.
- Jenkins, Henry. Fanáticos, blogueros y jugadores: explorando la cultura participativa. Nueva York: Prensa de la Universidad de Nueva York, 2006. Imprimir.
- Korey, Marie Elena, Richard Landon y Philip Oldfield, eds. Historia del libro e impresión Cultura: una exposición que celebra el programa colaborativo de la Universidad de Toronto. Toronto: Biblioteca de libros raros Thomas Fisher, Universidad de Toronto, 2001. Imprimir.
- Kraut, Robert E. Creación de comunidades en línea exitosas Diseño social basado en evidencia. Cambridge, Mass: MIT Press, 2011. Imprimir.
- Kreuz, Roger J y Mary Sue MacNealy, eds. Enfoques empíricos de la literatura y Estética. Norwood, Nueva Jersey: Ablex Pub, 1996. Imprimir.
- László, János. La ciencia de las historias: una introducción a la psicología narrativa. Londres: Routledge, 2008. Imprimir.
- Levy, Pierre. Inteligencia colectiva: el mundo emergente de la humanidad en el ciberespacio. Cambridge, Misa: Perseus Books, 1997. Imprimir.
- Locher, Paul, Colin Martindale y L. IA Dorfman, eds. Nuevas direcciones en estética, Creatividad y Artes. Amityville, Nueva York: Baywood, 2006. Imprimir.
- Lothian, Alexis y Amanda Phillips. "¿Pueden las humanidades digitales significar transformación? ¿Crítica?" Revista de estudios de medios electrónicos 3.1 (2013): Web. 8 de noviembre de 2011.

<<http://journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/1/xmlpage/4/article/425>>.

Ludes, Peter, ed. *Convergencia y fragmentación La tecnología de los medios y la información*. Sociedad. Bristol; Chicago: Intelecto, 2008. Imprimir.

Machor, James L, ed. *Estudio de recepción: de la teoría literaria a los estudios culturales*. Nueva York: Routledge, 2001. Imprimir.

Mackenzie, Adrián. *Transducciones: cuerpos y máquinas a velocidad*. Londres; Nueva York: Continuum, 2002. Imprimir.

Mar, Raymond A et al. "Ratones de biblioteca versus nerds: exposición a la ficción versus la no ficción, Asociaciones divergentes con la capacidad social y la simulación de lo social ficticio Mundos". *Revista de investigación en personalidad*. Volumen 40 (5) 40 (2006): 694–712. Imprimir.

---. "La neuropsicología de la narrativa: comprensión de historias, producción de historias y su Correlación." *Neuropsicología*. Vol. 42(10) 42 (2004): 1414–1434. Imprimir.

Martindale, Colin, Paul Locher y V. M Petrov, eds. *Evolutivo y Neurocognitivo Enfoques de la estética, la creatividad y las artes*. Amityville, Nueva York: Baywood Pub, 2007. Imprimir.

Martínez Pérsico, Marisa. "Los 'juglares Electrónicos' y La Novísima Narrativa Hispanoamericana". *Caracteres* 2.1 (2013): Web. 15 de enero de 2013. <<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/los-juglares-electronicos-y-la-novisima-narrativa-hispanoamericana/>>.

McGann, Jerome J. *Textualidad radiante: literatura después de la World Wide Web*. Nueva York; Molinos de perros, Basingstoke, Hampshire: Palgrave, 2001. Imprimir.

Prados, Mark Stephen. *Pausa y efecto: el arte de la narrativa interactiva*. Indianápolis: Nuevo Jinetes, 2003. Imprimir.

- Miall, David S. "Introducción: estudios empíricos de la literatura: ampliación de horizontes".
Estudios empíricos de las artes. Vol. 23 (1) 23 (2005): 1–2. Imprimir.
- Mora, Vicente Luis. El Lectoespectador. Barcelona: Seix Barral, 2012. Impresión.
- Moravec, Hans P. Mind Children: el futuro de los robots y la inteligencia humana. Cambridge,
Massachusetts: Harvard University Press, 1988. Imprimir.
- Morris, Adalaide, "Como podemos pensar / Cómo escribir". Poéticas de los nuevos medios. contextos,
Tecnotextos y teorías. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. 1-46. Imprimir.
- Naraine, Ryan. "Las 10 mayores molestias web | Mundo PC." Mundo PC. 9 de noviembre de 2007. Web.
20 de mayo de 2013. <<http://www.pcworld.com/article/138872/article.html>>.
- Nardi, Bonnie A. "Más allá del ancho de banda: dimensiones de la conexión en lo interpersonal
Comunicación." Trabajo cooperativo asistido por computadora (CSCW) 14.2 (2005): 91–130.
Imprimir.
- O'Reilly, Tim. "¿Qué es la Web 2.0? Patrones de diseño y modelos de negocio para el futuro
Generación de Software". O'Reilly. 30 de septiembre de 2005. Web. 10 de enero de 2012
<<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>.
- Oralidad y alfabetización: reflexiones entre disciplinas. Toronto: Prensa de la Universidad de Toronto,
2011. Imprimir.
- Orejas, Francisco G. La metaficción en la novela española contemporánea: Entre 1975 y el fin
de siglo. Madrid: Arco Libros, 2003. Impreso.
- Page, Ruth E. y Bronwen Thomas, eds. Nuevas narrativas: relatos y narraciones en el
Era digital. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011. Imprimir.
- Palmer, Alan. Mentees ficticias. Lincoln; Londres: University of Nebraska Press, 2004. Imprimir.
- Piper, Andrés. El libro estaba allí: lectura en tiempos electrónicos. Chicago; Londres: Universidad
de Chicago Press, 2012. Imprimir.

- Prescott, Andrés. "Una corriente eléctrica de la imaginación: qué son las humanidades digitales y lo que podrían llegar a ser". *Revista de Humanidades Digitales*. Web. 26 de junio de 2012. <<http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/an-electric-current-of-the-imagination-by-andrew-prescott/>>.
- Pressner, Todd. "Manifiesto de Humanidades Digitales". Web. 22 de junio de 2010. <http://www.humanitiesblast.com/manifiesto/Manifiesto_V2.pdf>.
- Proust, Marcel. *Sobre la lectura*. Nueva York: Macmillan, 1971. Imprimir.
- Quijones, Don. "Entrevista a Hernán Casciari, El hombre detrás de Orsai". *Mierda furiosa*. Web. 18 de marzo de 2013. <<http://ragingbullshit.com/2013/03/18/interview-with-hernan-casciari-el-hombre-detrás-orsai/>>.
- Rainie, Lee y Barry Wellman. *En red: el nuevo sistema operativo social*. Cambridge, Misa: MIT Press, 2012. Imprimir.
- Ramsay, Esteban. *Máquinas de lectura: hacia una crítica algorítmica*. Urbana: Universidad de Illinois Press, 2011. Imprimir.
- Reid, Mike y Christian Grey. "Redes Sociales Online, Comunidades Virtuales, Empresas, y profesionales de la información". *Buscador* 15.9 (2007): 23–33. Imprimir.
- Richardson, Alan. "La ciencia cognitiva y el futuro de los estudios literarios". *Filosofía y Literatura* 23.1999 (1999): 157–73. Imprimir.
- Richardson, Alan y Francis F. Steen, editores. "Literatura y la revolución cognitiva". *Poética hoy* 23.2002 (2002): 1–182. Imprimir.
- Richardson, Alan y Ellen Spolsky, eds. *La obra de ficción: cognición, cultura y Complejidad*. Aldershot, Inglaterra: Ashgate, 2004. Imprimir.
- Richerson, Peter J. "Selección natural y cultura". *Biociencia* 34.7 (1984): 430–434. Imprimir.

- . No solo por genes: cómo la cultura transformó la evolución humana. Chicago: Universidad de Chicago Press, 2005. Imprimir.
- Robinson, Ian, Jim Webber y Emil Eifrem. Bases de datos gráficas. Sebastopol, Pekín, Cambridge: O'Reilly, 2013. Web. 13 de mayo de 2013. <<http://graphdatabases.com/>>.
- Rosenblatt, Louise M. El lector, el texto, el poema: la teoría transaccional del Trabajo literario. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1994. Imprimir.
- Saunders, Máximo. Autoimpresión: escritura de la vida, autobiografía y las formas modernas Literatura. Oxford: Oxford University Press, 2010. Imprimir.
- Schreibman, Susan, Raymond George Siemens y John Unsworth, eds. Un compañero para Humanidades digitales. Malden, MA; Oxford: Blackwell Pub, 2004. Imprimir.
- Sinclair, Stéfan, Geoffrey Rockwell y el equipo de Voyant Tools. Herramientas voyantes. 2012. Web solicitud. <<http://voyant-tools.org>>.
- Skov, Martin y Oshin Vartanian, eds. Neuroestética. Amityville, Nueva York: Baywood Pub, 2009. Imprimir.
- Pequeño, Gary W. et al. "Tu cerebro en Google: patrones de activación cerebral durante Internet Buscando." La Revista Estadounidense de Psiquiatría Geriátrica 17.2 (2009): 116–26. Imprimir.
- Soffer, Oren. "Oralidad silenciosa': hacia una conceptualización de las características orales digitales en Textos CMC y SMS". Teoría de la comunicación 20.4 (2010): 387–404. Imprimir.
- Canción, Felicia Wu. Comunidades virtuales: jugar bolos solos, juntos en línea. Nueva York: Pedro Lang, 2009. Imprimir.
- Sternberg, Robert J. y Todd I. Lubart. Desafiando a la multitud: soluciones simples para la mayoría Problemas comunes de relación. Prensa libre, 2002. Imprimir.
- Suárez, Juan Luis. Tecnologías Del Humanismo. Universidad de Huelva, 2012. Impresión.

Suárez, Juan Luis, Javier de la Rosa y el equipo SylvaDB. SylvaDB. 2013. Aplicación web.
<<http://sylvadb.com>>.

Thorburn, David y Henry Jenkins, eds. Repensar el cambio mediático: la estética de
Transición. Cambridge: MIT Press, 2003. Imprimir.

Valdés, Mario. Identidad del texto literario. Toronto: University of Toronto Press, 1985. Imprimir.

Wijsen, Louk MPT Cognición y formación de imágenes en la literatura. Fráncfort: Lang, 1980.
Imprimir.

Zhou, Tao. "Comprensión de la participación de los usuarios de la comunidad en línea: una influencia social
Perspectiva." Investigación de Internet 21.1 (2011): 67–81. Esmeralda. Web. 25 de mayo de 2013.

Zunshine, Lisa. "Teoría de la mente y ficciones de la transparencia encarnada". Narrativa 16.2008
(2008): 65–92. Imprimir.

---. "Histórico cognitivo". Lisa Zunshine Net. Web. 2 de febrero de 2013.

<<http://www.lisazunshine.net/pages/cognitive%20historicism/cognitive%20historicism.html>>.

Zunshine, Lisa y Brian Boyd, eds. "Ficción y teoría de la mente: un intercambio".
Filosofía y Literatura 31.2007 (2007): 189–99. Imprimir.

Currículum vitae

Nombre:	Elika Ortega Guzmán
Post secundario Educación y Grados:	<p>Universidad Nacional Autónoma de México Ciudad de México, México 2000-2004 Licenciatura</p> <p>Universidad Nacional Autónoma de México Ciudad de México, México 2004-2006 MA</p> <p>Universidad de Toronto Toronto, Ontario, Canadá 2006-2007 maestría</p> <p>La Universidad de Ontario Occidental Londres, Ontario, Canadá 2009-2013 Doctorado.</p>
Honores y Premios:	<p>Premio del Gobierno de Canadá 2006-2007</p> <p>WGRS Beca de Doctorado 2009-2010, 2010-2011, 2011-2012 2012-2013</p> <p>A&H GRS Beca de Doctorado 2011, 2012</p>
Trabajo relacionado Experiencia	<p>Asistente de enseñanza La Universidad de Ontario Occidental 2009-2010, 2010-2011</p> <p>Asistente de investigación La Universidad de Ontario Occidental 2011-2012, 2012-2013</p>
Publicaciones:	

Ortega Guzmán, Elika "La historia dinámica de la lectura y su potencial frente a los medios digitales".
Revista Internacional Magisterio. 60. 2013. pág. 16-20.

---. "Narración intermedia y metaficción: el ejemplo de Orsai". Actas del Congreso Internacional: Edades del Libro, (eds) Marina Garone Gravier, Isabel Galina Russell y Laurette Godinas, Instituto de Investigaciones Bibliográficas de la Universidad Nacional Autónoma de México, 2012.

---. "Textos intermedios, textos metaficticiales: autoficción, lectores y nuevos medios en Orsai de Hernán Casciari." AutoRepresentación.eS. El escritor y sus máscaras. (ed.) Antonio Gil González. Dijon: Ediciones Orbis Tertius. 2013. (Próximamente).

Élika Ortega, Javier de la Rosa y Juan Luis Suárez. "Los lectores leen, los lectores escriben: una metodología para el estudio de las prácticas de lectura en la convergencia de los medios". Revista de comunicación académica y de investigación (de próxima publicación).

Número de ProQuest: 29241112

INFORMACIÓN PARA TODOS LOS USUARIOS

La calidad y la integridad de esta reproducción dependen de la calidad y la integridad de la copia puesta a disposición de ProQuest.



Distribuido por ProQuest LLC (). 2022

Los derechos de autor de la disertación pertenecen al autor a menos que se indique lo contrario.

Este trabajo puede usarse de acuerdo con los términos de la licencia Creative Commons u otra declaración de derechos, como se indica en la declaración de derechos de autor o en los metadatos asociados con este trabajo. A menos que se especifique lo contrario en la declaración de derechos de autor o en los metadatos, todos los derechos están reservados por el titular de los derechos de autor.

Este trabajo está protegido contra copias no autorizadas según el Título 17, Código de los Estados Unidos y otras leyes de derechos de autor aplicables.

Edición Microform donde esté disponible © ProQuest LLC. No se autoriza ninguna reproducción o digitalización de la Edición Microform sin el permiso de ProQuest LLC.

ProQuest LLC 789

East Eisenhower Parkway PO Box 1346
Ann Arbor, MI 48106

- 1346 EE. UU.