

La irrupción y la posterior masificación de las tecnologías de la información y la comunicación, desde las últimas tres décadas del siglo pasado, ha implicado la digitalización de los soportes y, con ello, el surgimiento de un nuevo tipo de escritura con una mediación estructural electrónica que coexiste con las escrituras de siempre: literarias, académicas, científicas, humanísticas, periodísticas y confesionales. Estas últimas habían forjado sus estilos en los manuscritos y en las imprentas, pero ahora se ven trastocadas por ceros y unos.

La nueva escritura es hiperescritura, es decir, grafías sobre la base del hipertexto. Este último, en su momento, fue definido clásicamente como una red informativa descentralizada y descentrada que permite varios itinerarios y cuya estructura no secuencial, incluye nodos, enlaces, anclajes y mapas de navegación. Es un texto compuesto por trozos, *lexías barthesianas*¹ o fragmentos interconectados. Entre los autores canónicos no puede dejar de mencionarse a George Landow y su libro *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1991).

Ahora bien, la hiperescritura tiene como base un lenguaje operativo y performativo, o sea, no solo dice, sino que hace con lo que dice. El hiperpexto ha derivado en hipermedia. El enlace te reenvía a otra *lexía* o a otra modalidad comunicativa multimedia o a un site en la web. El hipertexto no solo posee la cualidad de la intertextualidad *kristeviana*² sino, además, la potencialidad de la *intercomunicabilidad*. Un texto no solo duerme de manera promiscua con otros textos, sino también con otras modalidades comunicativas. Un *digiescrito* puede enviarse del cuaderno de notas a un chat o a un correo electrónico y de ahí pasar a producir un vídeo para YouTube o TikTok, porque de generar contenidos se trata cuando hablamos del prosumidor. En el hipertexto el usuario no es solamente un lector-autor. Desde el punto de vista semántico es, además, un lector-actor en el plano pragmático.

Esta dimensión es crucial y viene dada por una serie constitutiva de actos ilocucionarios. La hiperescritura tiene diversos antecedentes remotos y muy embrionarios, entre otros el proyecto inconcluso Memex (1945) de Vannevar Bush, que en principio podía generar y establecer enlaces entre distintos documentos almacenados en microfilmes. Más adelante Theodore Nelson (1965) propuso el Xanadú, un dispositivo que permitía que un documento apareciera en múltiples sitios. Es el primero en utilizar la palabra *hipertext*. Le siguen otros prototipos mucho más avanzados y exitosos hasta llegar a la versión actual. En el plano literario encontramos como textos precursores *Rayuela* de Cortázar y *El jardín de los senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges. La noción cuenta asimismo entre sus predecesores, como sistemas de referencias entrecruzadas carentes de linealidad, con los diccionarios, enciclopedias y ciertos textos místicos y cabalísticos.

La hiperescritura es usualmente colaborativa. Como ejemplo conspicuo encontramos Wikipedia, que reemplaza a la enciclopedia impresa, cuyo modelo ejemplar es la Enciclopedia Británica. La noción de originalidad hace aguas y se vulneran los derechos de autor, quien se debilita como actor individual. El «copia y pega» de la web sin citar fuentes es en la web un fenómeno asombroso. Paradójicamente, los plagios se facilitan al extremo, pero también su detección a través de programas *ad hoc*. La escritura se desterritorializa, ya no es necesariamente el producto de un mismo escenario físico, sino que puede ser el producto de usuarios ubicados en distintos lugares del orbe.

Ciberperiodismo

A partir de la creación de la Web por Tim Berner Lee en el año 1989 y su desarrollo en la década siguiente, se implanta progresivamente el ciberperiodismo que, por cierto, se acerca ya a los treinta años de existencia. Con una impronta primera del estilo del periodismo tradicional, luego comenzó a experimentar en la búsqueda

de un lenguaje propio, con innovaciones diseñadas en función de la web. La hipertextualidad, la hipermedia y la interactividad digital redefinieron los modos de producir, difundir y recibir las noticias a través de múltiples plataformas y formatos convergentes. El perfil del periodista tuvo que reformularse para afrontar el reto de escribir en un lenguaje no secuencial, dialógico y multimedia. El mensaje combina por los menos dos de los elementos siguientes: texto, imagen y sonido. El comunicador social incorpora ahora en su haber cognoscitivo cierto manejo del software y de las redes sociales que le permiten mayor riqueza narrativa.

El reportaje multimedia se posiciona como una de las expresiones más desarrolladas de las narrativas digitales de no ficción en el ciberperiodismo

El periódico digital no es ya estrictamente un medio de difusión masiva, como lo fue la versión anterior impresa, sino que incluye el *feed back* permanente y la creación de contenidos por parte de usuarios activos. El ciberperiodista puede sugerir un abanico de itinerarios de lectura, pero es el usuario quien tiene la decisión en sus manos sobre cada sendero a elegir. La noción de *broadcasting* se ve reemplazada o coexiste con mensajes reticulares, segmentados, fragmentados o individualizados mediante la Inteligencia Artificial.

Por su alto grado de penetración, el teléfono móvil se ha transformado en la primera pantalla y el diseño de los productos noticiosos consideran esa mediación estructural de manera privilegiada. En efecto, la comunicación móvil adquiere protagonismo. Por otra parte, el periodismo de datos será un recurso para adquirir mayor profundidad en la contextualización de la información o para desarrollar el periodismo de investigación.

Ante la *infodemia*, es decir, la sobresaturación de información, desinformación y viralización de bulos, el periodista multiplataforma adquiere relevancia como mediador profesional selectivo y generador de información de calidad y de fuentes confiables. En función de la captación de usuarios, la hipermedia agrega atractivo visual, interactivo y multilínea al relato informativo, pero añade también retos de cara al *engagement*. El reportaje multimedia se posiciona como una de las expresiones más desarrolladas de las narrativas digitales de no ficción en el ciberperiodismo. La exploración y experimentación de nuevos lenguajes es un hecho corriente en el denominado periodismo inmersivo. La realidad virtual y las imágenes estáticas o en movimiento en 360º son las herramientas principales de las novedosas narrativas inmersivas o *VR storytelling*.

El relato periodístico profesional e institucional pasa a coexistir con el denominado periodismo ciudadano. La noticia ha pasado a producirse y difundirse de manera descentralizada y reticular. Las amplísimas potencialidades del periodismo ciudadano como modalidad alternativa de resistencia en los sistemas autoritarios se ha visto enervada por las *fake news*. Ahora bien, los bulos no son más que un ejemplo de la cultura de la posverdad, donde la originalidad y autenticidad pierden valor. La simulación es puesta en escena, muchas veces, con un carácter lúdico. Una imagen con filtros evidentes puede obtener un sinfín de me gustas, en igual o mayor número que una original.

En las hipermediaciones observamos nuevas formas de escritura simbólica. Las tradicionales imágenes

fotográficas o videográficas adquieren tanto peso o más que el componente escrito, que a veces desaparece total o parcialmente. Los emoticonos y *gifts* son los nuevos petroglifos digitales, presentes en chats, sistemas de mensajería instantánea como el Messenger y, en general, en las conversaciones virtuales cotidianas de las redes sociales. Cierran el sentido del texto escrito, lo complementan o reemplazan. Inicialmente, el usuario elaboraba los emoticonos con letras, números y signos de puntuación, pero ahora existe una amplísima variedad prediseñada por la industria informática. Tal como su nombre indica, pretenden comunicar emociones o suplir elementos de la comunicación no verbal que estaban presentes en la interacción cara a cara, kinésicos, paralingüísticos y proxémicos. Algunos autores apuntan una regresión a formas originarias de comunicación simbólica o figurativa que deformarían la lengua. Otros autores más avezados hablan del surgimiento un nuevo lenguaje gráfico y renovados códigos ciberculturales, sobre todo en las tribus juveniles. El futuro de los signos verbales es todavía más incierto en el metaverso en desarrollo, donde primarán, al parecer, las simulaciones y escenificaciones audiovisuales de la realidad virtual y aumentada.

La hiperescritura es solo un elemento que se entreteje en una narrativa transmediática que usa conjuntamente varias plataformas y formatos de comunicación con distintos lenguajes audiovisuales. En esa convergencia tecnológica y cultural, estudiada por Henry Jenkins³, la complementación de los relatos interrelacionados, pero independientes en sí mismos, es lo que confiere una visión de conjunto. Una buena parte de los usuarios participa en la creación y en extensiones del relato que trascienden las meras adaptaciones. El *fandom* alude a historias producidas por los fans y nos señala que estamos ubicados más allá de la otrora integración horizontal y vertical de las industrias culturales. Ejemplos clásicos, conspicuos y emblemáticos son *Harry Potter*, *El señor de los anillos*, *Pokemon*, *Matrix*, *Star Wars*, *Star Trek*, *The Walking Head*, *La Zona*, *Juego de Tronos* y *Uncharted*. En el caso de España, podemos mencionar las series *Gigantes*, *Skam* y *El Ministerio del Tiempo*.

La escritura hipertextual no tiene un principio, un final o una secuencialidad predefinidas

En cuanto a la literatura, podemos decir que todo texto escrito contemporáneo es digital, en cierto sentido, ora en su producción electrónica, para su posterior impresión en papel, ora en su circulación y consumo, o sea, literatura canónica manuscrita o impresa, simplemente volcada o trasladada al código digital mediante su escaneo o fotografiado previo. No obstante, más allá de la literatura en red, se destaca la ciberliteratura propiamente dicha, es decir, aquella que se genera, distribuye y consume en la red, a través de una pantalla. Estamos hablando de un software de punta y nuevas aplicaciones que se han especializado en la *lectoescritura* y que no se reducen al clásico blog, aunque este siga siendo, a decir verdad, el canal expresivo digital por excelencia.

Ciberliteratura

Definitivamente, las TIC han logrado modificar los modos de creación y recepción literaria, siendo esta última noción menos vigente que nunca, por su actividad potencial y real. En primer lugar, cabe acotar que estas nuevas formas de escritura son experimentales y, por lo tanto, se encuentran en constante exploración y renovación (Escandell, 2019). En efecto, han sido relacionadas con las expresiones de las vanguardias artísticas.

En la actualidad, el autor puede saltarse muchas amarras propias de la intermediación editorial y crítica al surgir modalidades alternativas de autopublicación (p.e. Amazon), autoedición y evaluación colectiva de las obras. Lulu.com, aparecida en el año 2002 simultáneamente a la web 2.0, ofrece diseño gratuito de libros a escritores de más de 225 países. En principio, la escritura hipertextual no tiene un principio, un final o una secuencialidad predefinidas. El concepto de extensión de la concepción transmediática parece más apropiado aquí que en el ciberperiodismo.

Con los cibertextos literarios encontramos una escritura colaborativa, donde los lectores pueden incidir indirecta o directamente sobre el desarrollo de la obra, a través de sus comentarios en blogs o redes sociales, añadiendo contenidos o conversando con sus personajes. De esta manera han surgido comunidades, talleres literarios y clubes de lectura. Existe amplia variabilidad en los niveles de interactividad y, por tanto, en los grados de participación de los lectores en las obras, cuyas mayores cotas se alcanzan en ciertos géneros próximos a los videojuegos y en otros, donde la legibilidad misma del texto viene dada por la intervención del lector. Es lo que Daniel Escandell⁴ (2019) denomina *logemesis*.

La plataforma Wattpad, disponible en más de cincuenta idiomas y con más ochenta millones de usuarios registrados, se muestra como un fenómeno conspicuo dentro las grandes redes sociales de escritura y lectura literaria. Asimismo, encontramos a Sweek, Inkspired, Club Dante, Fanfiction, Megustaescribir, Boukker y Falsaria, entre otras. Cabe acotar que la promoción literaria se realiza ahora a través de la llamada comunidad BBB, es decir, bloggers, *bookstagramers* y *booktubers*.

En general, estas obras no pueden ser trasladadas a papel, porque para desplegarse plenamente necesitan un determinado software y un mínimo de alfabetización mediática. Es decir, están destinadas por ahora a lectores-creadores minoritarios. En su escritura colectiva y multimodal pueden intervenir escritores, naturalmente, pero también programadores, especialistas de sonido y ordenadores. Más allá a la crítica sobre la calidad de lo producido, algunos autores se preguntan si estas creaciones encajan dentro de los criterios taxonómicos de los cánones clásicos literarios y si pueden llevar las rúbricas respectivas.

El *neoescriptor* ya no está solo ante un *secrétaire*, sino conectado desde distintos espacios a un *scriptorium* virtual. La interacción con los distintos actores literarios puede hacerse directamente, utilizando sus perfiles en las redes sociales. Los productos son ahora novelas hipermedia, poesía interactiva, la *tuitaratura* y versiones de obras clásicas en formatos cercanos a los videojuegos.