

Literatura por ordenador

POR JEAN-PIERRE BALPE

ORDENADOR E IDIOMA

TEXTO MÓVIL

UN TEXTO LIGADO A LA TEMPORALIDAD

TEXTO INTERACTIVO

UN TEXTO DESLOCALIZADO

UN TEXTO MÚLTIPLE

LITERATURA ABSTRACTA

LITERATURA ESPECTÁCULO

LITERATURA SIN VALOR

CUESTIONAMIENTO DE LO LITERARIO

La tecnología y el modo de producción han condicionado siempre la literatura. Pero la informática ha abierto un mundo de textos móviles, generados, deslocalizados, interactivos, que modifican radicalmente el estatuto de la creación y la recepción literaria.





ALVARADO

Los escritores siempre se interrogan sobre las posibilidades que les ofrecen los soportes materiales de sus escritos y sobre las posibilidades de sus herramientas de escritura. Mecanografiar un poema no es lo mismo que caligrafiarlo; redactar un texto para una edición ilustrada no es lo mismo que escribir una novela para una edición convencional; componer un diálogo de cine no es lo mismo que construir un diálogo de teatro.

Estos modos materiales de producción ejercen una importante influencia directa sobre la naturaleza misma de los textos producidos. Muchos autores, como Escarpit (*Le Littératron*), Italo Calvino (*La máquina literatura*), Umberto Eco (*El péndulo de Foucault*) han soñado con textos de potencialidades inéditas. Dichos sueños se han inspirado a menudo en antiguas tentativas de liberar el texto de la linealidad forzosa de la lectura convencional. Entre ellas: ensayos de distribución de textos en espacios más o menos móviles (*carmina figurata* o, más recientemente, producciones espacialistas: Pierre Garnier, Jan Hamilton Finlay, Hauptmann, etc.); textos combinatorios: centones, Kirinus Kühlmann, Michel Butor; textos de lecturas múltiples: Jean Molinet, Destrées, Julio Cortázar, Georges Perec, Raymond Queneau, Jacques Roubaud, Marc Saporta, etc.; textos generativos: Raymond Roussel, Francis Ponge; textos aleatorios: textos anónimos, experiencias dadaístas, poemas informáticos de J.A. Baudot, escritos de Italo Calvino, etc. Todas esas indagaciones exploran la materialidad de los textos, sus propias ensoñaciones sobre la literatura y su imagen ideal de lo que debe ser el texto. Tienen consecuencias a la vez sobre la concepción de la escritura, la función del escritor en relación con ella, la naturaleza del objeto producido y los mecanismos puestos en juego por su lectura.

En efecto, como ningún otro producto cultural, la literatura depende, a la vez, de sus medios de producción, de los medios de comunicación que aseguran su difusión y de las limitaciones que esos mismos medios le imponen. Esa dependencia no es ni mucho menos accesoria: una literatura oral no se basa en los mismos efectos que una literatura escrita; el teatro difiere profundamente, en su misma escritura, de la novela. En su propio detalle material, un texto escrito en papel recortado (100.000.000.000.000 poemas, de Raymond Queneau) no puede ser concebido como un texto destinado al soporte convencional del libro.

La informática participa de forma natural en la profundización de esas indagaciones: la reciente aparición de nuevas herramientas de tratamiento de la información abre otras tantas posibilidades a la literatura. Las modalidades de creación que ofrecen dichas herramientas tenían que atraer la atención de los escritores. Aunque sólo sea por la utilización de programas de tratamiento de textos, la informática se ha convertido en una herramienta cotidiana en el trabajo de los escritores. No obstante, por sus modalidades materiales, provoca textos de otra naturaleza, que llegan incluso a cuestionar el lugar de lo literario.

La simple protección magnética u óptica del contenido, la costumbre ya normal del cortar y pegar, por ejemplo, tienen una incidencia directa sobre el lugar de la autocita, de la cita, y por tanto de las fuentes, de las referencias y de su utilización. Esta costumbre hace que el centón, hasta entonces apenas un amable juego literario (obra compuesta con sentencias y expresiones ajenas), se convierta en la práctica fundacional de todo acto de escritura. Pero la informática no se contenta con cortar y pegar. Los tratamientos de textos sobre los que opera son infinitamente más ricos y, por otra parte, su explotación no ha hecho más que empezar. Por lo tanto, los cambios aportados no pueden ser simples vicisitudes, en tanto que se combinan con otras intervenciones de la informática en otros campos de la expresión: a partir de ahora hay que considerar con atención las cuestiones planteadas por la aparición de la informática en la escritura literaria.

ORDENADOR E IDIOMA

Lo esencial de las transformaciones materiales que aporta la informática se basa en las particularidades esenciales del signo. Los signos sólo pueden tener una función informativa en su materialización. Ahora bien, la informática redefine esa materialización: sobre los soportes de registro de los sistemas informáticos los signos no tienen existencia material directa, en la medida en que puede afirmarse que la tienen cuando se apoyan en la materia de un soporte clásico como es el papel; no son directamente legibles. Al limitarse a tratar funciones binarias, todos los signos complejos, como los que utilizan los idiomas naturales, son transcodificados, conservados únicamente en forma de secuencias equivalentes de 0 y de 1, ilegibles sin un programa especializado. Son objeto de uno o varios procesos de codificación que tienen como consecuencia la reducción de sus diferencias específicas. Una palabra cualquiera de un idioma, una fórmula matemática o un dibujo se convierten en secuencias de cifras. Su existencia sólo es virtual, en espera de operaciones que, al transformarlas, las hará visibles. En las memorias de los ordenadores, la inscripción de la palabra iguana no es la secuencia gráfica de los signos i+g+u+a+n+a, sino la traducción visual de operaciones abstractas que le atribuyen temporalmente dicha forma. Esa particularidad que los desmaterializa hace que esos códigos puedan ser sometidos a cálculos diversos, permite la introducción, con serias consecuencias, de lo que llamamos el tiempo real: una rapidez de tratamiento que, en el nivel de lectura humana, parece instantáneo.

El texto informático se convierte así en algo móvil, engendrable, inmediato, interactivo, deslocalizado. Y esas características no son exclusivas, de modo que cada texto informático puede ser, a la vez o separadamente, móvil, engendrable, inmediato, interactivo y/o deslocalizado. Rasgos específicos que distinguen radicalmente la literatura producida por ordenador de la que se designa habitualmente con el nombre de literatura, pese a su base común en la producción de textos.

TEXTO MÓVIL

Al contrario de lo que ocurre con los soportes más convencionales, el texto y el grafismo informáticos pueden no ser fijos. En el caso de los signos binarios, cualquiera que sea su apariencia, al referirse siempre a un sistema único de codificación, el paso de un código a otro se produce sin dificultad. Basta con modificar las fórmulas de cálculo de los códigos para que se modifiquen en tiempo real. El lector se enfrenta a textos en modificación perpetua, que sufrirían una profunda desnaturalización al ser impresos.

Eso permite, especialmente, llevar a la práctica un tratamiento dinámico de la tipografía, en el que la visualización activa, móvil, a veces interactiva del texto, desempeña una función expresiva central. Diversos escritores, en Francia y en otros países -Ed Draper, Tibor Papp, Philippe Bootz, Nanni Balestrini, Frédéric de Velay, Claude Faure, etc.- realizan obras utilizando la movilidad como elemento importante de la lectura, lo que tiene como consecuencia la irrupción de la temporalidad en tanto que modalidad de transformaciones del texto, parte integrante de la constitución de un sentido. Otros, como la francesa Claude Maillard, la utilizan para efectuar transformaciones sonoras mediante la utilización de voces de síntesis. Y otros la explotan en el sentido de lo que hoy llamamos hipertextos, sistemas informatizados de gestión de conjuntos de fragmentos dispares y dispersos... Algunos de estos trabajos han hecho posible la creación de revistas de tipo totalmente nuevo, difundidas en disco magnético: ALIRE, KAOS, etc.

La unicidad de la codificación, dado que permite actuar sobre los significantes a partir de un conjunto de leyes externas, da pie asimismo a la capacidad generativa. Si la codificación informática no permitiera la transformación material de los signos, nunca sería posible pasar, automáticamente, de: caballo, grande, galopar, prado, húmedo, a: Un gran caballo galopa por los prados húmedos, introducir las modificaciones morfológicas necesarias para pasar de los términos extraídos de un diccionario a una frase con sintaxis. La adjunción automática de una s a continuación de prado muestra que la palabra no es considerada como un todo inmutable, sino que, por el contrario, es tomada como signo transformable. El ordenador produce textos sólo porque, en el fondo, no son más que secuencias desmaterializadas.

Así, es muy posible que el texto que el lector recorre sobre la pantalla no exista en las memorias del ordenador. Los programas crean, en tiempo real, ese texto que es leído por un lector. Uno de los primeros programas que generaron un texto a partir de un diccionario y de funciones programadas fue el del canadiense Jean A. Baudot (1964). Se trata de poemas en verso libre, como Los destellos aristocráticos y las alas soberanas profanan la justicia. A ese programa le siguieron rápidamente muchos otros realizados por diversos autores: Mark V. Shaney, autor informático programado por Bruce Ellis; Mell, realizado por Bonnie Firner; Tale Spin por James Meehan, Erato por Louis Milic; Poetry Generator por Rosemary West; Orphée por Michael Newman; Robert Gaskins ha creado un generador de haikus, etc. En Francia, Simone Balazard, Jean-Pierre Balpe, Paul Braffort, Marcel Bénabou, Jacques Jouet, François Petchanatz, llevan a cabo investigaciones en ese terreno.

Cada uno de sus programas, generalmente, no puede escribir más que un tipo de texto, pero en un tiempo muy breve y con un número infinito de variantes. No obstante, al hacerlos surgir de la nada semántica de un algoritmo, produce textos que sus propios artífices no habrían podido imaginar si hubieran establecido entre el creador y su creación una relación diferente: el escritor resulta ser la persona que piensa el texto en una abstracción formal, ya no la persona que, a tientas, lo escribe palabra por palabra. Esta literatura es una literatura de la variación, de lo instantáneo, cuyo sentido no depende en ningún caso de la publicación: generalmente está destinada a exposiciones, lecturas públicas, actuaciones. Esa situación concreta influye

profundamente sobre los textos así producidos.

UN TEXTO LIGADO A LA TEMPORALIDAD

La informática genera asimismo lo que se ha dado en llamar el tiempo real, es decir, una rapidez de intervención tal que el lector tiene la sensación de que el ordenador responde sin demora a sus exigencias. Característica que introduce algo del ámbito de la teatralización en un texto que se convierte en espectáculo del texto a punto de ser escrito. El lector es al mismo tiempo espectador de la fábrica del texto y del texto acabado. Su lectura es diferente: lee la disposición espacial y los procesos de realización del texto, en mayor medida, quizá, que el propio texto que, en el desengaño de su interrupción, no logra constituirse en texto clásico. Su edición es antinómica: el texto informático es un texto concebido para desarrollarse en el tiempo y en el espacio. Este aspecto tiene el efecto secundario de situarle de forma natural en el campo de lo que hoy se ha dado en nombrar con el anglicismo *performance*: sale del espacio donde estaba instalado para invadir otros. Cambia su condición: el texto para leer se convierte en texto para ser visto. La comunión solitaria del lector y del libro tiende a difuminarse ante una especie de participación colectiva. El texto, componente ambiental, aspira a salir de la página, sueña con vivir en los muros de las pantallas de alta definición o, con la ayuda del rayo láser, proyectarse sobre espacios todavía más amplios. El autor, sin dejar de ser escritor, productor de idioma, se ve empujado a convertirse en tipógrafo, arquitecto, grafista, director de escena.

TEXTO INTERACTIVO

La movilidad, la capacidad generativa y la instantaneidad desembocan en la interactividad. En sus lecturas convertidas en recorridos, a través de sus respuestas a las proposiciones del ordenador, el lector deduce variaciones textuales, modifica el desarrollo del texto que lee, a veces incluso su contenido: intervenciones directas mediante las respuestas a las preguntas; intervenciones indirectas mediante los cálculos del sistema a partir de cualquier acción del lector sobre el ordenador... En un texto interactivo potente es totalmente imaginable que un lector, en función de las especificidades inmediatas de su pregunta y de sus reacciones, no encuentre nunca los propios textos. Estos son a la vez producto de una lectura realmente activa y de los comportamientos del lector.

En este sentido, la interacción modifica radicalmente la relación con la lectura, que aquí pone de manifiesto, de forma masiva y en su propia esencia, el indispensable predominio de la cooperación lectora: un texto interactivo sólo cobra sentido, realmente, a través de la lectura. Más que en ningún otro caso, en una lectura interactiva, el significado pasa por el establecimiento de vínculos no prefijados, por la necesaria elaboración del sentido a través de redes de indicios. El texto es necesariamente algo por hacer, portador de potencialidades latentes que la participación del lector acepta -o no- revelar. En ese terreno, las producciones más numerosas -esencialmente porque permiten una interactividad lúdica relativamente fácil de ejecutar- son las que se llaman guiones interactivos. Muchos de ellos tienen un componente únicamente textual, que se puede leer por microordenador a partir de un disco informático como los de la empresa Infocom, generalmente aventuras para adolescentes inspiradas en los relatos de J.R.R. Tolkien, así como juegos de papeles, en la línea de los «libros en los que vosotros mismos sois los héroes». La aparición de paquetes de programas destinados al gran público, que reciben el nombre genérico de hipertextos y que permiten simplemente realizar

trayectos múltiples a través de complejas bases de textos, ha dado pie una relativa aceleración de este tipo de producciones. No obstante, sólo se difunden en circuitos paralelos y responden más al intercambio entre creadores que a una verdadera comercialización. Entre otros: Hamilton diamond, de Andrew Johnson, y By love insured, de Ellen Chait, etc.

Otros han sido escritos para la red francesa Minitel: La pyramide truquée, Jus d'orange, de François Debyser; Le grand manège, de la Cité des Sciences et de l'Industrie; Toplady, Acsoo, de Guillaume Baudin. Junto a otros colectivos o anónimos: Drôle de rame, Traquenard à Los Angeles, etc. En 1985, el INA (Institut National Français de l'Audiovisuel) ha realizado seis guiones para audiovideografía interactiva: Marion et Nicolas, Silence on brûle, Contes de clips, de Marc Denjean; Shangai-Paris, de Jean-Claude Baboulin, Jean-Pierre Balpe y Philippe Coussoneau. Destinados al público en general, a menudo patrocinados por empresas comerciales (Missions pour un héros, inspirado en la novela de espionaje), son obras más próximas a la paraliteratura que a la novela de autor. Por razones puramente tecnológicas - inadaptación y complicación del material, coste muy elevado de la realización, inexistencia de sistemas públicos de lectura-, esas iniciativas quedaron reducidas a hechos históricos y no tuvieron salida comercial. No obstante, por representar un sector de la escritura en movimiento y por adaptar las limitaciones y potencialidades de los medios a la escritura literaria, intervienen de forma nada desdeñable en una redefinición de la literatura, especialmente en lo relativo a las nociones de intriga y relato.



ALVARADO

Esas primeras producciones, aunque chocan frontalmente con los hábitos culturales de lectura y no encuentran un circuito de difusión apropiado, esbozan una voluntad de reconsideración de las relaciones del lector con la obra, que ha de acentuarse en el futuro. La evolución tecnológica, al relativizar la complicación técnica, debería facilitar su realización. Por otra parte, algunos editores comienzan a pensar seriamente en la cuestión, especialmente en lo que se refiere a la literatura infantil, a partir de las posibilidades que ofrecen los CDI (discos compactos interactivos) y los CD-Rom (discos compactos), soporte en el que ya existen diversos títulos (Manhole, inspirado en las aventuras de Alicia en el país de las maravillas, por ejemplo).

UN TEXTO DESLOCALIZADO

Los textos informáticos también aprovechan, en ocasiones, otra de las particularidades de la informática: su deslocalización. Como cualquier señal electrónica, el texto puede ser creado en un lugar y, al mismo tiempo, leído en otro. Todo texto informatizado es trans- portable, inmediatamente legible en lugares completamente apartados unos de otros. Puede asimismo ser transformado a distancia. La interconexión es una consecuencia lógica.

Esta posibilidad de escritura móvil, interactiva, deslocalizada, colectiva, ha dado lugar a diversos trabajos, entre ellos Epreuves d'écriture, catálogo elaborado colectivamente para la exposición Los inmateriales, del Centro Georges Pompidou, en 1985; Marco Polo, novela redactada colectivamente por ocho escritores francófonos (J.M. Adiaffi, L. Caron, F. Delay, A. Kacem, S.L. Tansi, J. Lacarrière, J. Savoie y B. Visage, 1985); Simbad el marino (1986).

UN TEXTO MÚLTIPLE

La capacidad generativa provoca la multiplicidad. Ciertos programas, como el RENGA (exposición Los inmateriales, Centro Georges Pompidou, París, 1985) generan un texto nuevo cada minuto: 32.500 textos durante los cuatro meses de la exposición. Fecundidad que pone seriamente en tela de juicio la imagen ideal del texto habituado a hablar de obra, resultado auténtico, raro y precioso de complejos caminos interiores. ¿Cuál es, en efecto, el estatuto de un texto cuyos lectores cambian continuamente? ¿Qué lee el lector cuando lee uno de los infinitos recorridos posibles? ¿Cuál es la posición del autor frente a esas lecturas múltiples que no puede controlar? Etc.

Más aún, todas esas especificidades de la codificación informática no se oponen unas a otras y se pueden imaginar conjuntos textuales que sean a la vez, al menos parcialmente, móviles, generados, deslocalizados e interactivos. Un nuevo espacio, de posibilidades apenas exploradas, se abre así al mundo imaginario del texto, y se puede apostar, sin excesivo riesgo, que ese espacio no carecerá de atractivos para los futuros creadores en el momento en que se pueda producir realmente la ruptura con la antigua ideología de la literatura, cosa que todavía no ha sucedido.

LITERATURA ABSTRACTA

Por último, si el texto es modelizable, a menos que se piense que la intuición, la sensibilidad y la inspiración no representan su papel (o que no son igualmente modelizables), parece evidente que escapa a la parte sensible del ser humano para asentarse en su componente racional. Todo texto se convierte en el resultado de un cálculo externo, de una especulación abstracta sobre las posibilidades combinatorias de los itinerarios del idioma (al margen, por otra parte, de sus complejidades). La literalidad del texto se desplaza hacia las propias reglas de cálculo: escribir no es producir un texto determinado, sino establecer modelos de texto. La originalidad ya no reside en el producto, sino en las modalidades de producción. Dado que el texto no es más que el producto de un cálculo abstracto sobre el corpus del idioma, toda literalidad se basa tan sólo en dispositivos particulares de dicho idioma, que basta poner en marcha para estar seguros de obtener un resultado. Simplemente, eso implica -y no es la menor de las dificultades- que se pueda considerar el idioma como un sistema fijo, totalmente describable, coherente, donde el control de los efectos obedece a un conjunto cerrado de leyes

descritas con precisión: la escritura del paso a paso, por aproximación, retoques, ajustes sucesivos, ya no es posible. Debe ser un gesto seguro y definitivo que no permita ningún arrepentimiento, porque, aunque se produzcan retoques, sólo pueden efectuarse en el mismo nivel del modelo, no en el nivel terminal del texto.

Esta exigencia traza los límites de la literalización informática: sólo puede producirse informáticamente lo que se puede modelizar con precisión. El escritor-informático hace frente a limitaciones mayores que las que conocía hasta ahora, porque pertenecen al ámbito de lo analítico y no de lo intuitivo. No sólo ha de tener la posibilidad de describir con precisión la totalidad de las formas que quiere obtener, sino que, además, debe modelizar exhaustivamente sus traducciones en términos de idioma y, si la literatura es una representación del mundo, tiene que poder, asimismo, definir dicha representación. Todo ello sin permitirse las pequeñas facilidades de escritura a las que el escritor siempre puede recurrir en situaciones no programadas.

LITERATURA ESPECTÁCULO

A menos, claro está, que esas situaciones no sean más que añagazas para llevar al lector por vías cultas de lectura. La utilización de la informática plantea, en este sentido, una relación nueva no sólo con la producción lingüística, sino también con sus lecturas. Es decir, que la conversión del texto en literatura sea, en lo esencial, asunto del lector desde el momento en que acepta leer de un modo particular un conjunto de signos que, cualesquiera que sean, se presentan como texto. Lo esencial de la comunicación literaria pasa por la percepción. El mensaje no es más que el soporte pretexto de una transmisión directa entre un emisor en posición de literatura y un receptor en espera de literatura, algo así como la inversión del gesto de los ready made en las artes plásticas. En ese caso, la mayoría de los problemas planteados por la modelización son eliminados. Es un texto que se da a leer como tal. Desde el momento en que el autor se presenta como escritor, en cualquiera de sus producciones, al margen incluso de cualquier otro criterio objetivo, desde el momento en que actúa sobre el idioma, es recibido como texto. El acceso a la posición de autor pone de manifiesto toda una serie de fenómenos entre los que la calidad del texto sólo es, en resumidas cuentas, un aspecto relativamente marginal, y eso es lo que importa por encima de todo. Nada, en ese marco de posibilidades, impide teóricamente que el autor sea múltiple, mecánico o anónimo, si de un modo u otro ostenta los signos de esa autoridad. El principal obstáculo pertenece al ámbito de lo ideológico.

En pocas palabras, al ser el genio uno de los paradigmas de la humanidad, no puede relegarse por las buenas a una máquina cualquiera. Desde el momento en que se acepta sustituir el binomio genio-obra por el de autoridad-obra, la naturaleza del texto importa relativamente poco. Consecuencia de ello son los niveles de complejidad de su modelización. Si, reconocido como escritor, puedo decretar como texto cualquiera de las palabras que arrojé sobre una página o que pongo sobre una silla situada en un escenario, una función aleatoria completa que someta dichas palabras al azar de la memoria de un ordenador puede hacer una obra de literatura. Esa posibilidad, además, es similar a la que se produce en el terreno del teatro, en él la persona misma del creador está enormemente personalizada. Lo que cuenta es la literalidad del gesto, único capaz de suscitar lecturas originales. Y si hay en él una retórica, no es una retórica de la producción, sino una retórica de la recepción. Eso es lo único que importaría modelizar.

Dos extremos delimitan el campo de acción: por una parte, la ilusión demiúrgica, que desea

dominar el texto a través de los modos de producción; por otra, el abandono total ante la simple afirmación del gesto (por muchos motivos, mucha literatura históricamente rechazada: versos, juegos literarios, pero también provocaciones dadaístas o letristas...). Entre ambos extremos pueden ubicarse los comportamientos que actualmente representan las investigaciones en lo que se ha dado en llamar literatura informática. Los márgenes de maniobra, la libertad de los creadores frente a las limitaciones que la informática obliga a controlar, se ubican estrictamente en ese territorio.

No se pone en entredicho la naturaleza misma de lo literario. Literatura del collage, de lo aleatorio, de la metaforización general o, por el contrario, literatura del contenido, del referente, de la transparencia, de la representación, capaz tan sólo de manejar variantes, finalmente todo eso importa poco: no son más que terrenos particulares escogidos por escritores particulares para una misma afirmación. Sólo importa la voluntad de lograr que el ordenador y su usuario sean reconocidos como capaces, en modalidades diversas, de poseer al menos una parte de la autoridad del escritor. No van descaminados, en su mayor parte, quienes, a menudo en violenta oposición, acusan a los autores informáticos de querer, simplemente, la «muerte» de los escritores.

LITERATURA SIN VALOR

Las producciones literarias basadas en las nuevas tecnologías no disponen realmente de tradiciones a las que referirse, ni de antecedentes ante los cuales reaccionar; se hallan en una fase de investigación. Consecuencia de ello es que la literatura informática no corresponde a ninguna de las expectativas actuales de los circuitos de distribución del libro. Más aún, en muchos aspectos es incompatible con los métodos, tradiciones, convenciones y costumbres que se han ido forjando durante siglos, en la medida en que el texto, por su desarrollo infinito, no aspira al valor del mismo modo que el texto literario clásico: no es más que una materialización temporal, entre muchísimas posibles, de las potencialidades virtuales de textos abstractos. Esa literatura perturba las redes tradicionales de distribución y no tiene más remedio que mantenerse al margen de ellas, condenada a inventar sus circuitos específicos o a quedar marginada. Producida por creadores más o menos aislados, inadaptable a los circuitos tradicionales de comercialización de textos, es difícilmente accesible y, por esa misma razón, confidencial. Para llegar al público al que va destinada, para tener algunas posibilidades de convencerle, habría que inventar nuevos modos de difusión y de encuentro. No es ésta la menor de las transformaciones que el uso de la informática amenaza con imponer a la producción literaria.

CUESTIONAMIENTO DE LO LITERARIO

En efecto, los problemas de la literatura, con todas sus incidencias económicas, jurídicas y culturales, no dejan de plantearse en términos nuevos desde el momento en que se produce una ampliación de los instrumentos creativos de tratamiento de la escritura, cada vez más potentes y ergonómicos. Por ejemplo:

¿A quién pertenece un texto escrito automáticamente con fragmentos de otros textos, como el siguiente, producido en unos segundos a partir de citas tomadas de Julio Verne por el programa Roman (novela): «El Terrible se detuvo sobre una ciudad importante; la luna dejaba ver una zona medio arruinada; por aquí y por allá se alzaban los minaretes de algunas

mezquitas, alcanzados por un rayo de luz. Allí estaban el barrio de los hierros, el barrio de las pieles, el barrio de las maderas, el barrio de las telas, el barrio del pescado seco, etc. En los patios de las casas y en las plazas públicas crecían las palmeras y los árboles del caucho, cubiertos por una cúpula de hojas de más de 30 metros de largo. Unas mezquitas bastante toscas se elevaban pesadamente sobre esa multitud de dados de juego que forman las casas árabes. Las calles regadas con esmero, refrescadas por la brisa, mostraban un espectáculo de lo más risueño y animado. Numerosas viviendas de sus habitantes, amplios espacios para los mercados, campos de cannabis o datura, hermosos árboles y sombras refrescantes, aquello era Etambo».

¿Qué derecho moral tiene un escritor sobre textos que no ha escrito pero en los que se utilizan masivamente, sin citarlos y de forma creativa y original, fragmentos de otros textos? ¿Dónde empieza la propiedad literaria? Frases como: «Ella no interrumpió sus paseos», «él hace ejercicios de violín», «las ventanas dan al parque», etc. ¿pertenecen en exclusiva a Marguerite Duras (Le ravissement de Lol V. Stein), en cuyo caso hay que admitir la deuda al escribirlas, o bien forman parte, más genéricamente, de la lengua y la cultura francesas? En tal caso, ¿dónde está la frontera entre ambas atribuciones? ¿Cuál es el estatuto literario de la cita? ¿Quién es el autor de un texto cuando el programa que lo genera es fruto de la colaboración entre un escritor y un informático? ¿Existe realmente un autor? ¿Cuál es su estatuto? ¿El autor es el inventor del programa, el que tuvo la idea, o el realizador, el informático que, al meter en la máquina las ideas del inventor, introduce inevitablemente algunos de sus propios planteamientos del problema? ¿Qué lugar ocupan, en ese marco, la creación, la inspiración, el estilo?

¿Qué es una obra? ¿Cuál es el estatuto de un escrito cuando sólo es una entre miles de realizaciones potenciales? Etc.

¿En qué se convierten los textos príncipe, las ediciones críticas, las fuentes y su utilidad, dado que la memorización magnética -a menos que concibamos modalidades de protección permanentes, pesadas y en oposición con la práctica del trabajo de escritura- es una conservación propia que no guarda ningún recuerdo de los remordimientos del escritor, de las huellas del trabajo anterior: Pascal sin fragmentos, Flaubert sin manuscritos...? ¿Hay que concebir paquetes de programas de tratamiento de texto que conserven la exhaustividad de las huellas, de las costumbres, de las modificaciones -por mínimas que sean- hechas por sus usuarios?

Las nociones de originalidad, de autor, de propiedad literaria, etc. son profundamente cuestionadas y, aunque es aventurado pretender que esos nuevos planteamientos de la escritura vayan a trastocar por completo las concepciones literarias, la riqueza de las posibilidades, la diversidad de los esfuerzos, el número relativamente importante de escritores directa o indirectamente interesados en el asunto, la aceleración de las producciones, todo ello pone de manifiesto entre los creadores, de formas muy diversas, la existencia de una verdadera seducción por la informática. La escritura, al desinteresarse en parte del resultado de la acción, se desplaza hacia la acción que el ordenador pone en escena. Más que por la admiración, la literatura tiende a justificarse por la participación: el lector es incitado a desempeñar el papel central de constructor activo del texto que, en más de un sentido, no es más que un espacio donde jugar su propio juego. La autoridad cultural, modelo monárquico que hay que obedecer, se disuelve en la afirmación de unicidad de las conciencias, tiende hacia un modelo democrático, incluso anárquico tal vez, donde cada uno sólo encuentra en sí mismo su propia autorización. Aunque sólo fuera por ese motivo, la producción informática de

lo literario forma parte del movimiento general en favor de la afirmación de la originalidad individual y de la reivindicación de la autonomía. Así, no hace más que integrarse en el amplísimo movimiento de redefinición del arte cuyos primeros pasos se produjeron hace poco más o menos un siglo.

Todo esto permite presagiar que dichos trabajos tendrán su influencia sobre el porvenir de la literatura. Por otra parte, el interés hacia esos planteamientos comienza a manifestarse en distintos lugares; para darse cuenta de ello basta con ver el número cada vez mayor de artículos que se publican sobre este tema en la prensa.

Traducción: Antonio Fernández Lera

