



Alire: un cuestionamiento irreductible de la literatura



[Philippe Bootz](#)

● Presidente de la asociación MOTS-VOIR
motsvoir@aol.com

Resumen: Este artículo fue escrito por Philippe Bootz con motivo del 10º aniversario de la creación de la revista *Alire*, una de las revistas multimedia con mayor tradición en Europa y medio de difusión del grupo LAIRE, dedicado a la investigación sobre las posibilidades creativas de las nuevas tecnologías informáticas. *Alire* se ha convertido, durante estos años, en un referente ineludible al hablar de la poesía electrónica, ya que nos ha permitido conocer múltiples obras poéticas escritas y destinadas a ser leídas mediante el ordenador. La postura defendida por Bootz en este texto es que la literatura informática es, también, literatura. La experiencia de *Alire* nos demuestra, pues, que es posible concebir una literatura íntimamente vinculada a las particularidades del ordenador.

1. Los inicios de *Alire*

La revista de literatura informática *Alire*, creada en París en enero de 1989 por el equipo [LAIRE](#) (Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture) integrado por Philippe Bootz, Frédéric Develay, Jean-Marie Dutey, Claude Maillard y Tibor Papp, está considerada como la revista multimedia más antigua de Europa y, seguramente, una de las más antiguas de Occidente. Antes de la irrupción del CD-ROM, de la explosión de Internet, *Alire* ya editaba obras poéticas escritas y destinadas a ser leídas por ordenador. Su décimo aniversario fue la ocasión para recapitular sobre las pistas exploradas en el seno de la revista.

Esta tarea se llevó a cabo mediante una reedición crítica del conjunto de números junto con el CD-ROM *Alire 11*. Sin embargo, podemos hacer un primer balance de estos años para completar un artículo aparecido en francés en 1994 con el título de "Poésies en machinations" en el número 96 de la revista de literatura editada por Larousse, que se publicó en inglés en 1996 con el título de "Poetic machinations" en el número 30.2 de *Visible Language*. Tanto como foro de discusión permanente sin normas preestablecidas como en calidad de auténtico lugar de creación independiente, podemos afirmar que el proyecto *Alire* presenta las características siguientes.

2. Características de la revista: la literatura informática

Históricamente, la revista corresponde a la puesta en práctica de la "tercera vía" en literatura informática, si se considera que el hipertexto y el generador automático constituyen las dos primeras. Esta tercera vía viene representada por la literatura animada, ya que los cinco autores de LAIRE proceden del campo de la poesía sonora y visual. De hecho, estas tres tendencias de la literatura informática son prácticamente contemporáneas, si consideramos que las primeras obras de estos tres géneros fueron escritas de forma independiente entre 1978 y 1985. Con relación a estas tres formas literarias, deben hacerse varias observaciones. La primera es que ninguna de ellas es una invención de la literatura informática. Los representantes de estos tres nuevos géneros literarios los encontramos en forma de libros o cintas de vídeo (en el caso de la literatura animada) o de montajes de poesía visual. Sin embargo, la llegada masiva de la microinformática ha permitido explotar todas sus posibilidades y favorecer su difusión. Tal como veremos a continuación, la informática no tan solo ha contribuido a la creación y la difusión de estas obras, sino que también ha modificado profundamente su comportamiento. ¿Significa esto que en realidad no existe tal "literatura informática" y que el ordenador hace simplemente las veces de amplificador y multiplicador de posibilidades? Pensamos que no y



defendemos que la particularidad "informática" de la literatura no está circunscrita a una forma literaria en particular, sino que más bien reside en una concepción de la obra. La informática invade la literatura, no para aniquilarla, sino para transformarla.

Pero, en primer lugar, presentaremos la literatura animada, que constituye el rasgo distintivo más destacado de *Alire*. Este género de nueva creación representa una irrupción de la temporalidad en el interior de "la cosa escrita", siendo las literaturas "multimedia" muy próximas a las artes vivas. Esta irrupción de la temporalidad en el propio corazón del escrito introduce características de la lectura oral en un objeto que no lo es en absoluto. Según la terminología utilizada por Robert Escarpit, la literatura animada transforma el texto escrito de un estado de documento a un estado de semidocumento (como una película). O incluso podríamos afirmar que instaura la irrupción de un acto en el espacio de los signos lingüísticos, creando así una función poética que actúa sobre la función poética del lenguaje. Parafraseando la famosa fórmula de Jakobson, se podría argumentar que la literatura animada "proyecta el principio de construcción del eje de la lectura secuencial sobre el plano de las equivalencias de la representación escrita". Estamos ante un universo poético completo, repleto de no linealidades, que se deja entrever, que va de la concepción del texto como actuación del autor por mediación de la máquina (concepción que aparece en los textos de Castellin, por ejemplo) a una animación semántica del escrito que deconstruye la noción de frase en un continuo "estado metaestable de una información en perpetuo devenir" (Bootz y Papp, por ejemplo), pasando por un desplazamiento de las palabras, procedimiento que aporta una polisemia suplementaria por medio de un juego de sincronías, discrepancias y colisiones entre los distintos niveles multimedia (Augusto de Campos y Dos Santos, por ejemplo). Seguramente la reciente introducción de la animación en las artes iniciará una era tan fructífera como la era Gutenberg. El terreno por explorar es tan inmensamente rico que nos podríamos haber plantado ahí. *Alire* podría haberse convertido en la revista de "escritos multimedia", definiendo así un nuevo espacio de coerción literaria casi "metapoética", puesto que utiliza la lectura en el interior de la propia coerción. Pero no fue así; *Alire* se define como la revista de los "escritos de origen electrónico". Examinemos el sentido de esta expresión y, en concreto, su traducción en hechos.

Por primera vez en Francia, *Alire* proclamó en voz alta y contundente que la literatura informática es literatura y no una simple herramienta lingüística, como la consideraban los partidarios de la generación automática, corriente que dominaba Europa en aquella época. La primera misión de *Alire* consistió en afirmar que la literatura no está "asistida por" ordenador, contrariamente a la concepción que tenían los autores de ALAMO ([Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs](#), "Taller de literatura asistida por la matemática y los ordenadores"), sino que existe una literatura íntimamente vinculada a las particularidades de la informática. Es por ello que la revista surgió desde el principio de una complementariedad entre los soportes papel y los soportes informáticos (disquete y, posteriormente, CD-ROM). En todos los números, incluido el diez, todo lo que se podía editar sobre papel se publicaba en un folleto adjunto a los disquetes. Estos folletos contenían, en los primeros números de la revista, obras gráficas estáticas y artículos teóricos. Más adelante, la revista se radicalizó y desaparecieron las obras gráficas, quedando solo los artículos teóricos. En contrapartida, incluso en el caso de los generadores automáticos, el público no ha recibido nunca una publicación impresa o la posibilidad de conservar de alguna manera los generadores o hipertextos editados. A partir de 1995, esta posición teórica que pretendía establecer la existencia de una singularidad de la obra informática empezó a considerarse menos necesaria gracias a la progresiva difusión popular de los productos multimedia y de la mayor comprensión de este tipo de literatura por parte de los actores implicados. Es por ello que el CD-ROM *Le salon de lecture électronique* ("El salón de la lectura electrónica"), que recopila el contenido informático de los nueve números anteriores y los escritos de los folletos correspondientes, y el CD-ROM *Alire 10* (en coedición con la revista *DOC(K)S*) incluyen reproducciones de obras en papel.

En el caso de los hipertextos y los generadores automáticos, la postura que mantiene *Alire* invierte las antiguas concepciones. Es decir, el pensamiento tradicional siempre concibe el texto como un objeto; concretamente, el objeto accesible a la lectura, que en adelante denominaremos "texto finalizado" ("texte-à-voir"). Este texto está constituido por el recorrido concreto realizado por un lector con un hipertexto o un texto generado determinado. Esta concepción clásica prevaleció en Europa durante la década de los ochenta, cuando el generador automático se impuso como método dominante, gracias a la conjunción de las dos perspectivas siguientes. La generación automática, método algebraico basado en la gramática generativa, constituye una herramienta muy útil de estudio y simulación del lenguaje, y



una posible vía para la traducción automática. Esta perspectiva, cuya manifestación más destacada tuvo lugar en el congreso de Cerisy de 1985 (las actas fueron publicadas en 1991 por Presses Universitaires de Vincennes, con el título *L'imagination informatique de la littérature*), considera el propio generador (es decir, el programa) como una delegación del autor. La segunda perspectiva, más literaria, solo mantiene el aspecto combinatorio de la estructura algebraica e inscribe la generación automática de textos en la prolongación de la corriente oulipiana, que tan arraigada está en Francia. Éste es el enfoque de ALAMO, que concibe la máquina como un autómatas de textos, una simulación paroxística de la combinatoria que transporta la noción de literatura con coerciones a lugares fantasmagóricos y sin sentido; así, el acto de producción textual (acto que podría considerarse el fundador de toda la literatura) se transforma en un reflejo de Pavlov sin fin. El ejemplo más significativo de esta tendencia es el archivo, recopilado por el Centro Nacional de Arte Contemporáneo (CNAC) Georges Pompidou, del conjunto de textos generados con motivo de la exposición "Les Immatériaux" de 1985. El CNAC solo archivó los textos generados y destruyó el programa de generación. Esta producción "catastrófica" de textos plantea cuestiones incómodas a la concepción clásica del texto concebido como texto finalizado (entendido como "texto generado") y, de forma más general, a la concepción de la literatura como productora de objetos: las propias nociones de autor y de texto están en tela de juicio, así como el papel de la lectura.

Resulta interesante observar como los autores "clásicos" han dado respuesta a las preguntas originadas por esta catástrofe. En general han rechazado este nuevo género literario, alegando que el estado actual de los textos generados por ordenador se caracteriza por una inferioridad literaria —por no decir pobreza— en comparación con la auténtica creación de autor. En el número 129/130 de la revista *Action Poétique* (Avon, 1992), aparece un compendio de opiniones, casi caricaturescas, de las diversas posturas (a favor y en contra) de autores y lectores ante este tipo de obras. El argumento de la debilidad del texto generado por ordenador me parece tan falaz como el de quien considera que una máquina nunca podrá ganar una partida de ajedrez. No resulta difícil intuir que unos pocos millones de dólares bien invertidos podrían ensanchar los límites entre la simulación y el talento en zonas discernibles solo por el propio talento.

Sin embargo, ante este dilema, simple repetición del psicodrama propio de los primeros tiempos de la cibernética, *Alire* ha tomado la decisión de cortar el nudo gordiano y desplazar la cuestión hacia aguas más humanísticas. Todo este debate parte de la existencia e incluso de la estabilidad temporal del texto generado. Esta concepción solo puede funcionar si existe un objeto, que podríamos llamar texto, que mantiene las características del escrito y conserva la accesibilidad a la lectura aplicable a un documento escrito. Además, está estrechamente vinculada a una concepción de la literatura como productora de objetos (o de estructuras lingüísticas o semióticas independientes de su soporte y modo de producción) denominados "textos". Cabe destacar que esta concepción prevalece igualmente en la concepción clásica del hipertexto, en la que el "texto" no es más que el objeto accesible al lector (el texto finalizado según nuestra nomenclatura). Por otro lado, las funciones como la memorización de los recorridos de lectura permiten efectuar la permanencia temporal necesaria para que el objeto leído *pueda constituirse* como texto escrito. Resulta curioso constatar que en la literatura informática, en el sentido de "primera generación" que describimos aquí, interviene una inversión aparente de las cronologías entre la escritura y la lectura. Según parece, el texto no existe antes de su lectura, pero lo que caracteriza a un escrito es precisamente que está "destinado" a ser leído; su lectura efectiva es una operación independiente de su existencia y consecutiva a ésta. La supresión de esta condición, la inmanencia de la creación (no me refiero a "reproducción" como en el caso del vídeo) del objeto textual a la lectura realizada sobre pantalla, elimina a la vez tanto la propia noción de literatura basada en la preeminencia de la estructura lingüística o semiológica, como la idea de que el texto pueda ser una identidad independiente del acto de la lectura. Esta última concepción, la única vehiculada por *Alire*, corresponde a una concepción que podríamos calificar de segunda generación, que es la que impera actualmente en Europa. Se puede considerar la versión impresa de un texto generado por ordenador como una forma de homologación, algo así como una reescritura, en el sentido chomskiano del término: esta versión anula el funcionamiento particular del generador automático y convierte el texto generado en texto clásico; da al texto finalizado la categoría de objeto. Ahora bien, *Alire* lucha con fuerza contra esta reescritura y no proporciona ninguna versión impresa ni, casi nunca, la funcionalidad "historia". Con esta pauta de actuación, la revista confiere más importancia al funcionamiento de la obra informática que a su resultado, y define la literatura como el proceso generador y no como el resultado obtenido. Esta inmanencia se parece a la que se establece en un texto animado, ya sea de vídeo o informático, entre la animación y su lectura, lo que puede crear algunas confusiones de las que



hablaremos más adelante, pero que quedan perfectamente delimitadas. Cuando afirmamos la importancia del funcionamiento sobre el resultado obtenido por éste, *Alire* establece una equivalencia entre generador automático, hipertexto y literatura animada. La revista entiende todas estas formulaciones como declinaciones posibles de una literatura concebida como proceso y, evidentemente, no como las únicas posibles, tal como deja entrever la emergencia de formas nuevas como el poema de lectura única y la *Oeuvre Verrouillée* ("Obra cerrada").

Por otro lado, desde el punto de vista pragmático, esta equivalencia se manifiesta desde hace tiempo en la programación: por poco que se utilice un lenguaje evolucionado y poco especializado como C++, Toolbook o Hypercard, se eliminan rápidamente las fronteras entre los géneros (el poema de lectura única, publicado en *Alire* 10, es un ejemplo evidente de ello: se trata de un generador que desarrolla un recorrido hipertextual, en forma de animación). El signo más visible de esta unidad compleja, que, a mi entender, establece la auténtica identidad de una literatura informática, se encuentra en el hecho de que todas las realizaciones de estos procesos se sitúan dentro de *Alire* en el espacio de la pantalla y en la duración de una lectura. Pero hay otras características, menos evidentes, que sacan a la luz nuevos aspectos de esta identidad. Estas características están relacionadas con dos particularidades independientes que denomino "los datos inferidos" ("les doneés induites" y "el contexto de lectura" ("le contexte de lecture").

Los datos inferidos corresponden al conjunto del material creado en el momento de la lectura, pero no destinado a ser leído por el lector. La naturaleza y el papel de este material pueden adoptar formas muy diversas, en las que ahora no procede detenerse. También están relacionados con una interactividad, aunque ésta sea mínima. La primera interactividad, que puede actuar como tal, es el simple lanzamiento del proceso textual: la utilización del botón "on/off" del texto. Muchas obras (podríamos citar, por ejemplo, la de Dutey y Jane Sautière en *Alire* 10, o Prolix de Christophe Petchanatz en *Alire* 6) aprovechan esta interactividad básica, cuya función primordial, antes que cualquier uso artístico, es hacer patente el comportamiento procedimental de esta literatura. Durante el funcionamiento, el proceso textual crea informaciones que, evidentemente, serán utilizadas por el proceso en sí para administrar lo que será leído posteriormente (a veces de forma irreversible), aunque esta información propiamente dicha no estará destinada a la lectura: no forma parte del texto finalizado. De hecho, es la primera vez en la literatura que una parte del material de la obra no está destinada a la lectura. Personalmente, creo que es un indicio importante (no exclusivamente literario) de desplazamiento de la noción de obra. Cabe recalcar que la aparición de este tipo de literatura ha sido posible gracias a la existencia de una estructura de difusión de las obras que facilita un acceso a la obra durante un tiempo suficiente para permitir una lectura "privada" de la misma. Y éste es uno de los méritos de *Alire*, que ha favorecido la aparición de una literatura informática arraigada en la intimidad tradicional de la literatura, la cual evita los espacios públicos de las galerías y las exposiciones. Los argumentos que exponemos en este párrafo y el siguiente solo se pueden entender si se valora la particularidad de esta lectura privada que permite la relectura y pone en evidencia el funcionamiento diacrónico de la obra. Las características de la literatura informática, respecto a cualquier otra forma de literatura, mecanizada o no, parece que solo aparecen (no hablamos de manifestarse, sino simplemente de poder ser discernidas) en esta dimensión diacrónica. Como veremos a continuación, dentro de la concepción más radical de la literatura informática (el "punto de vista funcional"), la noción de obra no se puede considerar independiente de una situación de lectura, ya que la obra crea su condición particular de lectura de la misma manera como la situación real de lectura desvía la obra: la lectura no es una operación "aplicada" al texto. Los datos inferidos son, de hecho, la manifestación más incontestable de la existencia de una auténtica literatura informática.

El contexto de lectura es una manifestación más controvertida que, quizás por esto, plantea mayores dudas. No fue hasta la aparición de los textos animados que el contexto de lectura empezó a cobrar importancia. De hecho, pienso que actualmente la mayor confusión gira en torno a este concepto. El contexto de lectura corresponde, desde un punto de vista técnico, a la diferencia de las coerciones externas (no dominadas e incluso casi siempre desconocidas) que actúan sobre las máquinas de creación y de lectura. Hay dos concepciones opuestas en la manera de tenerlas en cuenta, las cuales se exponen claramente en el debate entre Tibor Papp y yo mismo presentado en el folleto de *Alire* 3 en 1994. La primera, la más antigua, defendida por Tibor Papp, consiste en negar la existencia, y sobre todo la importancia real, del contexto de la lectura; es decir, tratarlo al fin y al cabo como si se tratara de un ruido que deforma el proyecto del autor. Esta visión se acerca a la concepción del texto como objeto, un objeto perfectamente dominado por el autor, e inscribe el texto finalizado animado en la



tradición de las poesías visuales y sonoras. Esta concepción considera este objeto como el centro de un proceso (de animación o interactivo) y sabe aprovechar las ventajas de la informática (en relación con el vídeo) constituidas por la interactividad y la explotación del azar. Por consiguiente, en este caso, la literatura tan solo es procedimental "en parte", lo que significa que la obra literaria está concebida como un "objeto de lectura procedimental", es decir, que la lectura no puede llevarse a cabo si no se realiza simultáneamente un proceso en el propio texto. Esta visión no está más vinculada a la informática que las concepciones clásicas del hipertexto y del generador automático. Este tipo de literatura, que se basa en la existencia de un proceso realizado en el seno de un objeto textual, es posible sin el uso del ordenador, e incluso sin ningún otro tipo de máquina. De esta manera es como un amigo mío, durante los años ochenta, elaboró un libro objeto que contenía un papel tan fotosensible que el texto se modificaba durante la lectura de forma irreversible. En este sentido, la informática ofrece las mismas cualidades que destacaron en relación con los hipertextos y los generadores automáticos: facilita su tratamiento, multiplica sus posibilidades y eleva a rango de técnica literaria lo que antes solo era un efecto. La informática tiene un papel de calculadora.

He denominado "mimético" este punto de vista, ya que se supone que, al igual que ocurre con un "buen" médium, la máquina solo crea información y reproduce correctamente el proceso previsto por el autor durante la etapa de programación; el resultado accesible al lector desde su pantalla de lectura tiene que ser idéntico al que el autor ha realizado en su pantalla de creación (el proceso textual del lector es "mimético" respecto al proceso textual realizado en la máquina del autor). Este punto de vista no otorga ningún valor literario o artístico específico a la ejecución del programa en el momento de la lectura. Sin embargo, esta concepción solo resulta viable si la ejecución del programa corresponde *estrictamente* a una descodificación del programa del autor e incluso a las características que se definieron en el momento de la creación de este programa. Dicho de otra forma, el proceso de comunicación que se establece entre el autor y el lector debe inscribirse dentro del cuadro estricto del paradigma de Shannon, siguiendo el ejemplo de los procesos artísticos aplicados a otros medios (especialmente, libro, vídeo, película y CD-ROM de audio). Por desgracia, el ordenador es una máquina demasiado compleja para este proyecto, y nunca se termina de dominar del todo. En realidad, en todo lo que sucede en la máquina del lector en el momento de la lectura intervienen un gran número de actores que influyen directamente, pero de manera aleatoria y siempre desconocida por el autor, sobre el desarrollo del proceso textual en el momento de la lectura, igual que durante la escritura del programa. El autor, entonces, se convierte en un lector muy particular que asume el papel de autor a fin de validar su tarea de escritura. Estos actores son el autor, como intermediario del programa que ha escrito; el programador de este programa; el constructor del procesador; el inventor del sistema operativo, y también el lector por medio de la configuración material total de su máquina (y la aplicación informática en el momento de la lectura). En todos estos interventores, que no se comunican entre sí, hay demasiadas cosas "no dichas" para esperar que la obra programada, en el momento de cada lectura, imite exactamente el proceso original. En este sentido, el programa contiene una gran cantidad de factores implícitos, parámetros definidos por otros actores distintos del autor. ¿Queremos decir con ello que este punto de vista "mimético" es una utopía? En cualquier caso, podríamos acercarnos mucho. El programador en particular, de nuevo por una buena suma de dinero, puede facilitar este acercamiento, a costa de reducir el número de modos posibles de operación. Efectivamente, buena parte de las diferencias de comportamiento detectadas entre el proceso realizado por el autor y el realizado por el lector, podrían entenderse como problemas de flujo de información. Desde esta perspectiva, es necesario tomar precauciones o escribir un código eficiente a fin de que el flujo exigido por el programa que se está ejecutando sea compatible con el de la máquina huésped en el momento de la lectura. Esto es lo que ocurre, a menudo en detrimento de la calidad gráfica de la visualización o de la calidad sonora, en las diversas técnicas que se presentan en formato de vídeo (entonces el flujo se expresa en número de imágenes por segundo). Este formato es imperfecto: suele necesitar un material o módulos de programas específicos para el lector y no se excluyen los riesgos de incompatibilidad, contrariamente a un medio real como el vídeo. Algunos lenguajes de gran eficacia, como el Macromedia Director, entran en esta lógica y parece que proporcionan resultados muy satisfactorios. A pesar de ello, este formato no es el único posible. Incluso se ha visto condenado al fracaso en el caso de la literatura programada, tal como demostró el hecho de que hubo que reprogramar todas las obras de *Alire* del número 1 al 6 en 1994.

Sin embargo, se ha impuesto otro punto de vista más pertinente: el punto de vista "funcional", que tiene en cuenta el funcionamiento del programa cuando se ejecuta y que incluso lo eleva, aquí también en forma ideal asintótica, al rango de proceso literario preeminente. No es el proceso realizado en el texto



finalizado el que crea la literariedad de la obra, sino que más bien se encarga de ello la gestión de la ejecución del programa. No cuesta entender que no se puede tratar el contexto de la lectura como un "ruido", ya que ello significaría que la obra programada debería ser escrita para cada configuración posible concreta, puesto que ningún "controlador del canal" no es capaz de garantizar una condición general de codificación eficaz para cualquier tipo de proyecto. Esto es lo que ocurre en las exposiciones públicas: cuando el autor busca un resultado determinado en la exposición, tiene que llevar su máquina, reprogramar una parte de la obra en la máquina huésped o bien conformarse con lo que ve. En cualquier caso, una presentación pública sin comprobaciones previas siempre se celebrará "a cuenta y riesgo del organizador". La visión funcional estipula que el lector leerá el funcionamiento real del programa en su máquina, y no un funcionamiento "querido" o "deseado" por una tercera persona. Es decir, el punto de vista funcional establece el principio de ausencia de fracaso de lectura: "todo lo que se puede leer es leído". Asimismo, da toda la libertad al autor para que pueda confiar eventualmente en un técnico que "le sabrá" y "le podrá programar lo que sea necesario para que funcione". En otras palabras, proclama la existencia del acto creativo en el presente, tanto a nivel de la concepción como de la lectura, y dentro de una posible ignorancia relativa, tal como ocurre en cualquier acto vivo y libre. En *Alire* nos dimos cuenta de que esta postura presentaba consecuencias importantes en la escritura y el trabajo del autor. En primer lugar, la revista favorece la legibilidad del texto finalizado en detrimento de la fidelidad a un proyecto de autor. El caso extremo sería cuando el trabajo del autor ya no es una creación, sino la gestión de los fragmentos de su proyecto: escribir no es producir, sino administrar la incapacidad de la máquina para producir.

¿Frustración? ¿Pesimismo? No. ¿Le han recortado las facultades al autor? ¿Se ha visto alienado en su creatividad por una máquina estúpida y opaca? No. Esta posición muestra la ventaja de permitir un funcionamiento diacrónico de la obra "pase lo que pase" (o casi) y esta simple posibilidad ya es una victoria de la creatividad. Sin ella, cualquier obra programada, capaz de evadir los límites ideológicos de los desarrolladores de programas dedicados, tan solo será una actuación de la máquina, una duración de vida inferior a la de la vida humana, considerando la rapidez de la evolución de la informática. La creatividad impone una reflexión más que sacrificios.

3. Conclusiones

De entrada, como hemos visto, las herramientas permiten mantenerse en un cuadro de satisfacción desde el punto de vista mimético, si es eso lo que el autor desea. La democratización de estas herramientas explica el aumento importante del número de autores en literatura informática. Además, el punto de vista funcional implica que cualquier acto de creación se confunde con un acto de traducción y de conservación museística. El autor se ve obligado a saber exactamente qué es lo que quiere salvar de su proyecto, jerarquizar las características más destacadas del texto finalizado y pensar finalmente el proceso textual dentro de su globalidad y no simplemente en detalle. Hasta nos podemos plantear, desde este punto de vista, la creación de los procesos textuales que "no son realizables en ninguna máquina y, a pesar de ello, leíbles en todas", es decir, que producen textos finalizados en todas las máquinas, aunque ninguno de ellos contenga todas las características deseadas en el proyecto completo. Si se construyen generadores de generadores, incluso se pueden concebir proyectos que produzcan textos finalizados que contengan una infinidad de características.

Éste es un proyecto extremadamente ambicioso pero posible, ya que el punto de vista funcional no aborda la escritura en términos de flujo de información limitado, sino en términos de sujeción de una estructura textual a la adaptación del flujo a una capacidad determinada. El tratamiento del flujo no se gestiona en fuente (la escritura), sino que se transporta hasta el destinatario y se regulariza en el momento de la lectura. Esto es lo que pretende llevar a cabo el proyecto del "generador adaptativo" y solo el futuro nos podrá decir en qué medida puede acercarse al resultado final. De momento, únicamente constatamos que la introducción de diversas reglas "adaptativas" y de control del proceso en curso de realización permite ejecutar en cualquier PC moderno animaciones programadas en sistemas 8086, o ejecutar en máquinas lentas (un Macintosh provisto de un emulador de PC) una obra como "Les Stances à Hélène" (que aparecerá en *Alire* 11) programada en una máquina rápida. En cada caso, el texto finalizado obtenido en una máquina lenta varía considerablemente del obtenido en una máquina rápida (de hecho, varía simplemente de una máquina a otra), y esta diferencia está relacionada con las diferencias de constreñimiento que se aplican a las máquinas y no a una supuesta interactividad. Parece evidente que para este tipo de obra las estructuras de gestión y ejecución del



programa aplicadas por el autor tienen tanta importancia como las formas del texto finalizado. Incluso afirmaré que forman parte del estilo del autor y pueden articularse como formas literarias, formas inaccesibles a la lectura, ya que tan solo el resultado del proceso que las utiliza es accesible al lector. En esta literatura, los objetos textuales y especialmente el texto finalizado (aunque también el programa) pierden su posición de dominio. El proceso de escritura-generación-lectura es el que constituye la obra y debe ser pensado como tal por el autor. Una lectura de hoy no garantiza al lector la reproductibilidad del texto finalizado mañana, aunque éste no sea interactivo, de manera que "nadie puede afirmar a ciencia cierta haber leído la obra". A lo mejor será el lector social, resultante de las comunicaciones y discursos indirectos entre lectores individuales de la obra, quien garantizará la objetividad de ésta en la evolución diacrónica de las características estáticas de sus textos finalizados. Esta cuestión permanece abierta.

Para finalizar esta reflexión, podríamos concluir que estamos ante una concepción de la literatura no exclusivamente destinada a la lectura, que preserva una intimidad tanto del autor como del lector en el sí de la obra, la cual queda liberada. Aunque todavía se encuentra en un periodo de formación, esta literatura, que no pertenece al orden de la *performance*, ni al orden de la *trace*, lleva a cabo una modificación en medio de una permanencia: instaura la particularidad determinada e inmaterial como único objeto accesible a la lectura y vuelve a poner en tela de juicio la concepción de la obra heredada del siglo XIX. No como entidad permanente, sino como entidad reconocible, puesto que ya no son las características permanentes de la obra las que permanecen accesibles a la lectura. La obra está en una esfera de influencia ordenada por un acto creador del autor. Eliminada la esfera de influencia y el orden y la obra desaparecerán con ella.

Enlaces relacionados:

- ★ *Alire* (revista en CD-ROM de poesía actual, animada e interactiva):
http://members.aol.com/mots%20voir/alire_tout.htm
- ★ LAIRE:
<http://www.sitec.fr/users/akenatondocks/soft.htm>
- ★ Centro Electrónico de Poesía:
<http://wings.buffalo.edu/epc>
- ★ Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs (ALAMO):
<http://indy.culture.fr/alamo>
- ★ Grupo Infolipo:
<http://www.unige.ch/infolipo>
- ★ TAPIN (poesía sonora y visual):
<http://membres.lycos.fr/tapin/>

[Fecha de publicación: mayo de 2002]

Cita recomendada:

BOOTZ, Philippe (2002). "Alire: un cuestionamiento irreductible de la literatura". *Digithum*, n.º 4 [artículo en línea]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i4.572>