

La Narratopedia

Un proyecto colaborativo único en América Latina

*Bruno De Vecchi E.**

En este artículo se examina la apertura de un espacio de escritura colaborativa en línea. El concepto de una *Narratopedia* vincula la actividad de narrar con aquella de una enciclopedia, compendio de diversas formas del saber, incluyendo aquellas de la creación artística, literaria. Así, desde su nombre mismo, esta plataforma virtual remite a los *wikis* y a la escritura en colaboración. La idea de un taller virtual para la creación colectiva es una de las grandes promesas de la teoría del hipertexto.

PALABRAS CLAVE: escritura en colaboración, hipertexto, motores narrativos, relatos digitales.

This article examines a proposition that develops a platform of collaborative writing on line. The concept of a *Narratopedia* links the activity of storytelling with that of an encyclopaedia, as a compendium of diverse forms of knowledge, including those of artistic, and literary creation. Through its name itself, this virtual platform refers to the *wikis* and the experience of collaborative writing. The idea of a virtual workshop for collective creation is one of the big promises of the theory of hypertext.

KEY WORDS: writing in collaboration, hypertext, narrative engines, digital statements.

EL 3 DE MARZO DE 2008 fue puesto en línea un interesante proyecto de escritura colaborativa en español. Es difícil saber hasta dónde llegará este proyecto que, como se verá más adelante, es más que un taller de escritura en línea. El proyecto, denominado *Narratopedia*, tiene la expectativa de convertirse en una comunidad virtual que aglutine a los interesados en participar escribiendo –dicho en un sentido amplio del término–, pero

* Profesor-investigador en el Departamento de Síntesis Creativa, División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-Xochimilco.

también leyendo, comentando y criticando sobre los materiales que ahí se irán incluyendo en el sitio, sobre lo que irá sucediendo alrededor de esta forma especial de blog, sobre la propia plataforma y cualquier tema relacionado (por ejemplo la problemática de los derechos de autor en una plataforma virtual como ésta).

La intención explícita es la de crear una red, un grupo de interés y de trabajo alrededor de una propuesta muy abierta, pero dentro de límites precisos. Su mayor particularidad es que ofrece todas estas posibilidades juntas y, además, en español.

Un proyecto abierto como éste requiere de una audiencia participativa, como aquel “lector cómplice” que pedía Cortázar, que es la única capaz de dar respuesta adecuada a esta iniciativa, probablemente hasta hoy la de mayor envergadura en su tipo en América Latina.

La *Narratopedia* es una especie de taller literario libre en línea creado por un grupo encabezado por Jaime Alejandro Rodríguez,¹ quién también es el administrador de este sitio que es auspiciado por la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.

La información disponible alrededor del lanzamiento del proyecto nos dice que el responsable de esta iniciativa ha sido premiado por *Golpe de gracia*,² uno de los pocos hipertextos literarios en línea en español. Como una gran parte de los ejemplos de este tipo de literatura, *Golpe de gracia* se encuentra en un territorio intermedio que responde a algunas características de la literatura, pero que está mezclada con las formas de hacer de algunos juegos digitales “es una suerte de thriller en el que los lectores se transforman en suertes de personajes-troll que pueden colaborar con la solución del misterio que guía la trama (el intento de asesinato del cura Amaury)”.³ Se encuentra, entonces, de

¹ “Para entender este proyecto habrá que hacer seguimiento a su autor [...] quien [...] es docente en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, pero [...] acaba de ser ganador del premio Literaturas en Español, del Texto al Hipertexto, convocado por el Grupo de Investigación Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipertexto (LEETHi) de la Universidad Complutense de Madrid. Ganó ese premio en la mención de “Literatura digital de creación en lengua española”, con la obra *Golpe de Gracia*, que tiene ya dos años online [http://www.papelenblanco.com/2008/03/03-narratopedia-un-taller-literario-en-forma-de-wiki].

² [http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/].

³ [http://www.papelenblanco.com/2008/03/03-narratopedia-un-taller-literario-en-

esa zona intermedia que han teorizado al respecto autores como Janet Murray o Espen Aarseth, por mencionar a dos de los más importantes.

Hace unos años, las teorías del hipertexto –que en casi todas sus versiones definían al hipertexto como una forma de escritura exclusivamente electrónica– planteaban con enorme entusiasmo que estábamos en un momento privilegiado de cambio tecnológico y que este cambio estaba íntimamente relacionado con el avance en las computadoras y las redes de cómputo. Como consecuencia se preveía, incluso, un cambio en las relaciones humanas marcado por la conversión del ordenador en una herramienta de comunicación interconectada con otras similares. Paralelamente se anunciaban cambios en las formas de relación entre los individuos y nuevas formas de trabajo y de educación cada vez alejadas más de lo presencial.

Pero desde el punto de vista de la comunicación y el estudio del lenguaje, el interés principal estaba en un cambio en las tecnologías de la escritura, que prometía una reconfiguración general del mundo textual. El entusiasmo alrededor del hipertexto era tal que en uno de los primeros congresos dedicados al tema, en 1989, Norman Meyrowitz presentó “una polémica e irónica ponencia titulada “¿El hipertexto, reduce también el colesterol?”. Según el autor, el panorama era por entonces de total confusión: todos hablaban de hipertexto, hipermedia, multimedialidad e interactividad, pero nadie sabía realmente a qué cosa se refería”.⁴ Pero eso fue cambiando y se consolidaron varias teorías con muchos puntos en común.

El cuerpo más sólido de estas teorías –conformado, entre otros, por autores como Jay Bolter (2001), George Landow (1995, 1997), Michael Joyce y Stuart Moulthrop– hablaba entonces de una serie de reconfiguraciones que se estaban produciendo en el texto, en los papeles y los alcances de los distintos participantes en el proceso de escritura y lectura. En el libro clásico de este enfoque, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, George Landow hablaba de una reconfiguración del texto, que se volvería no lineal, disperso y potencialmente infinito y en el que elementos no verbales (imagen y sonido) desempeñarían un mejor papel que en el texto escrito; hablaba de la erosión del papel del autor, ya que la escritura colaborativa se vería favorecida por el medio electrónico y planteaba que el autor cedería

forma-de-wiki].

⁴ [http://www.dialogica.com.ar/clicsmodernos/2003/09/5_que_es_un_hipertexto.html]

parte de su poder sobre el texto, al lector al darle la oportunidad de escoger sus caminos en un texto complejo; también veía una reconfiguración de la narrativa que pondría en crisis las nociones aristotélicas de trama, inicio y conclusión de un texto.

Las teorías tomaban múltiples antecedentes en las tecnologías previas de la escritura y en los experimentos y planteamientos de autores como Vannebar Bush o Ted Nelson, pero se basaba principalmente en un incipiente cuerpo de narraciones electrónicas multicursales –casi todas generadas y/o distribuidas alrededor de la compañía Eastgate Systems– y en el desarrollo de internet y sus posibilidades, todo visto y teorizado de una forma un poco forzada desde las teorías posestructuralistas de la literatura. En aquel no lejano momento –fines de la década de 1980, inicios de la de 1990– era evidente que sus planteamientos y promesas eran exagerados y excedían lo que se podía hacer entonces con las computadoras, aisladas o en red. Esto se explica parcialmente porque los teóricos como Landow experimentaban con las redes de las grandes universidades, y con programas que ofrecían posibilidades a las que no tenían acceso los usuarios comunes. Aun así, es interesante marcar que casi todo este cuerpo teórico fue escrito antes de la salida al mercado de los navegadores gráficos que, primero con *Mosaic* luego con sus sucesores *Netscape* y los primeros *Internet Explorer*, inició el auge de internet en la década de 1990. En otras palabras, cuando se escribió la parte fundamental de la teoría del hipertexto, internet era un mundo puramente textual, muy lejano en sus posibilidades y capacidades de lo que es hoy en día ese medio.

Y visto en su momento, aun así había puntos en los que estas teorías veían con claridad demostrados sus planteamientos, como en la incipiente multimedialidad (inicialmente limitada a los hipertextos tipo *stand alone* y, posteriormente, con la ya mencionada llegada de los navegadores gráficos, en hipertextos en línea) o, de manera menos evidente y más limitada, en la participación activa del lector –que por eso mismo empezaba a ser definido como usuario– en la conformación de los textos. En aquel entonces, la participación del lector en la construcción del texto se limitaba a una selección de caminos dentro de textos fijos –por ejemplo, los hipertextos electrónicos como la novela *Afternoon* de Michel Joyce, o lo que se encontraba en los sitios de internet. Sin embargo, esto era señalado –de forma que parecía exagerada– como una coparticipación plena del lector en la autoría del texto.

Para estudiar estos cambios se requería de nuevos términos que no dependieran de la tecnología de la imprenta. En la siguiente cita de Landow se puede apreciar la dimensión del cambio anunciado y, por otra parte, el señalamiento del principal obstáculo para el desarrollo de este mundo textual: la imprenta, la tecnología de la escritura dominante.

Ya que el hipertexto cambia radicalmente las experiencias que *leer, escribir y texto* suponen, ¿cómo puede uno emplear, sin inducir a errores, estos términos tan cargados de las implicaciones de la imprenta, para referirse al material electrónico? Todavía seguimos leyendo *de acuerdo con* la tecnología de la impresión y seguimos orientando hacia la publicación impresa todo lo que escribimos, pero ya empiezan a vislumbrarse las primeras manifestaciones de hipertextualidad y a percibir algunos aspectos de sus posibles porvenir [Landow, 1995:59].

Como este cuerpo teórico ha variado poco en casi dos décadas, es interesante retomarlo y analizar el cambio que se ha dado en el campo que estudia, retomando iniciativas como la *Narratopedia* para ver hasta dónde hemos llegado en estos pocos años.

Narratopedia

Lo primero que salta a la vista al ingresar a la *Narratopedia*⁵ es su carácter híbrido, que se puede constatar en varios niveles, desde la multiplicidad de formas de intervención posibles, la profusión de las vinculaciones del sitio, hasta el nombre mismo de la propuesta. Este último une la idea de narrar con la de enciclopedia pero, por lo que tiene en común con ella, más directamente con una enciclopedia en particular, la *wikipedia*,⁶ la célebre enciclopedia colaborativa de la que todavía hay mucho que estudiar, discutir y problematizar. Así, desde el nombre mismo, por las connotaciones de los términos mencionados, la *Narratopedia* remite casi por omisión a los *wikis* y a la escritura colaborativa, forma de escritura que ha sido desde el inicio

Publicado por Carlos Scolari el 17 de septiembre de 2003.

⁵ [<http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/>].

valorada en los nuevos medios y que ha sido desde hace muchos años una de las grandes promesas de la teoría del hipertexto.

La propuesta es hacer literatura, pero entendiéndola desde una concepción muy amplia del término, en la que lo importante es escribir, decir y expresarse de una forma multimedial y abierta, individual o colaborativa y en la que potencialmente se puede hacer de todo, desde escribir minicuento o narraciones más largas, escribir en otros géneros como poesía, insertar grabaciones o videos de producción propia, insertar –no es la idea precisamente, pero es posible– videos producidos por otros, programas radiofónicos; incluir comentarios escritos o grabados directamente, se pueden subir fotos de viaje, etcétera. Todo lo anterior se puede hacer en la *Narratopedia* en formatos tanto lineales como hipertextuales. Aunque desde luego la lectura y la escritura pueden ser inseparables en un caso como éste, la apuesta al inicio de la vida del sitio, por decirlo de alguna manera, va más hacia la inclusión de materiales, hacia la escritura y la participación activa, que hacia la lectura.

Se trata, sin embargo, en el espíritu que plantea Janet Murray (1997), de formas de expresión y de hacer literatura en las que la posibilidad de reflexionar y de participar es más importante que el nivel literario de los textos, en los que el proceso puede ser más importante para los que participan que el resultado mismo. Se trata, entonces, de una literatura que puede escribirse así, con minúscula. Por supuesto que esto debe matizarse, porque tiene que haber un nivel mínimo que satisfaga también a los lectores, a los que sólo son usuarios de los diversos tipos de textos, grabaciones, videos, etcétera, para que puedan tener interés en el sitio o para que quieran contribuir a su crecimiento en tanto que texto, pero también, y no es lo menos importante, como comunidad virtual.

La *Narratopedia* ofrece a quien quiera –y pueda– aprovecharla, una “plataforma virtual para la creación colectiva” que es vista –tomo la expresión del sitio de *El mundo* de Madrid en un boletín que saludaba el nacimiento de la *Narratopedia*⁷ como “el primer taller literario de internet con cuerpo de ‘wiki’, cara de ‘blog’ y alma de ‘Second Life’”.⁸ O, en palabras de un post

⁶ [<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>].

⁷ Tomo el texto de *El mundo*, pero en términos parecidos se repite en varios sitios de noticias y blogs en español y también en portugués que dieron cuenta del inicio de la *Narratopedia*.

de Jaime⁹ a Ana en el *Minichat* en línea, en una colaboración que responde a algún comentario que ya no está visible en la pantalla: “Narratopedia no es tanto como wikipedia, pero si como cosmopedia (el término es de Pierre Levy), es decir, como un espacio para la expresión diversa (en forma, contenido y formatos) de colectivos inteligentes”.

En estos días, en la página de inicio se ha generado una reflexión colectiva sobre la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías, sobre los nuevos medios, sobre la necesidad de ser visto, sobre el concepto de infoentretenimiento, etcétera, todo ello con mensajes de tipo teórico, de diversa extensión y profundidad –con citas y referencias a autores con Pierre Levi o Aníbal Ford, pero en muchos casos sin firma visible– que parecen rebasar la propuesta inicial, que más bien se centraba en la creación literaria. El carácter académico de la propuesta queda ahí manifiesto, pero en la lógica del sitio, que es la de un blog, tarde o temprano esta discusión quedará sepultada por otras discusiones y otros temas.

Revisando el mapa conceptual del proyecto –que se puede consultar dentro de la propia *Narratopedia*– encontramos que temas como los mencionados (la cultura web 2.0, el poder de la narración mediática y el imperativo de la creación-inteligencia colectiva) forman parte de la justificación del proyecto, aunque en el mismo mapa se puede ver que no tenían un espacio asignado de antemano para dar lugar a su discusión. Pero lo anterior finalmente da una buena idea de las posibilidades de apertura del proyecto, que soporta perfectamente esos cambios, y de que en este tipo de escrituras lo previsto por los creadores del sitio puede ser rebasado fácilmente –y probablemente lo será– por la dinámica que imponen los usuarios.

La *Narratopedia* está montada sobre una mezcla de plataformas preexistentes que trata de aprovechar al máximo una gama de posibilidades tecnológicas que permiten la escritura convencional en cualquier género (se privilegia la narración, pero se puede incluir cualquier género literario), o la escritura en hipertexto y aun la inclusión de todo tipo de sonidos, videos, y cualquier combinación de las anteriores.

⁸ [<http://www.elmundo.es/navegante/2008/03/03/tecnologia/1204530532.html>].

⁹ No hay más información, pero el autor es posiblemente es Jaime Alejandro Rodríguez. El mensaje es el más reciente en el *Minichat*, pero cuando escribo esto lleva en esa posición

La descripción de un proyecto como la *Narratopedia* requiere hacer una serie de precisiones, especialmente en relación a que –aunque hay una cierta estabilidad de la plataforma, especialmente en un periodo tan corto de operación– los contenidos descritos, el orden y su lugar de aparición frente al usuario del sitio están sujetos a constante variación. Una segunda consideración es que, dentro de algunas de sus secciones, el sitio está construido como un blog, lo que significa que los materiales nuevos que se incluyen van desplazando a los anteriores, esto es, que los van desplazando hacia abajo. El usuario que quiere consultar materiales anteriores se tiene que desplazar hacia abajo y, si ha pasado más tiempo y se han incluido más colaboraciones, pasar a otras páginas “interiores” del sitio. La lógica de los blogs, cualquiera que sea su tipo, es clara e inexorable y pone en los lugares privilegiados del sitio a lo más nuevo; la pérdida de lo más viejo es una característica de este tipo de plataforma y deja fuera cualquier otro tipo de valoración, por ejemplo la relevancia o la calidad de lo que se ha subido al sitio con anterioridad. Lo más viejo sigue estando en el sitio, sólo que hay que buscarlo en un lugar subordinado.

Hechas estas precisiones, iniciemos el recorrido por algunas secciones de mayor interés en este sitio, por ejemplo, lo que ellos mismos llaman los distintos *motores narrativos*. El usuario que accede por primera vez a la *Narratopedia* se encuentra con una invitación amable a participar de muchas maneras, como ya se dijo, y con muchos tipos posibles de materiales – audionarraciones, fotonarraciones o textos literarios lineales o hipertextuales–, pero en principio con algunas temáticas acotadas. La página de inicio tiene una breve bienvenida y una explicación de los espacios que agrupan los temas y tipos de narración que se pueden escribir o, más correctamente, incluir. La invitación habla de ampliar o modificar las entradas propias, comentar o calificar las entradas de otros, e incluso sugerir mejoras a la plataforma o a los entornos que la forman.

La primera entrada, *ciudad universitaria*, nos dice que “Bogotá tiene una ‘ciudad universitaria’ espontánea, no planificada. En cada centro universitario, en cada esquina, hay una historia que contar. Este espacio está dispuesto para narrar historias de ésta y otras ciudades universitarias”. Los primeros días se entraba a una descripción con un plano de la zona de la ciudad que nos muestra que en Bogotá varias universidades están en la misma zona y constituyen un barrio universitario. Como el arreglo de las entradas es

el de un blog, la explicación del barrio universitario quedará en un nivel jerárquico cada vez más subordinado y, supongo, eventualmente se perderá. A finales de abril de 2008 lo que aparece primero son unas historias y unos videos relacionados con futbol. Pero volvamos al plano, con el paso del ratón aparecen los nombres y al seleccionar una universidad vemos un acercamiento y recibimos una invitación a contar una historia. Para poder hacerlo hay que estar registrado, pero se cuenta con que el que llegó hasta ese punto no tendrá problema en hacer un *login*.

La segunda temática está planteada como la crónica de cualquier tipo de viaje. Aquí se ha reunido una considerable cantidad de textos literarios, casi todos crónicas o cuentos, muchos de ellos interesantes, algunos anónimos, algunos otros firmados. Leer las aportaciones incluidas en esta sección requiere ya de un par de horas, si se quiere revisarlos en su totalidad.

La tercera posibilidad es la de historias relacionadas con el cuerpo. En este caso en particular se propone como punto de partida las narraciones hipertextuales de Shelley Jackson, sea la ya clásica *Patchwork Girl*, o la más reciente *My Body*—aunque siempre queda la libertad de seguir las o no. Aquí encontramos algunas narraciones más íntimas, más poemas y textos cortos; destaca uno escrito con —¿cómo saberlo?— caracteres chinos o japoneses. También encontramos un par de videos, ambos ligados a *YouTube*. Uno de ellos es original, el otro está tomado directamente de una película, pero incluye una explicación que sí es original. Aquí podríamos preguntarnos sobre la validez de este tipo de contribución, aunque según Lev Manovich (2005), el *cut & paste* y el *collage* son estrategias válidas desde hace cien años y se potencian con los nuevos medios; en este caso, el fragmento de película podría eventualmente abrir a discusión una nueva temática particular.

Algunas secciones están abiertas en su forma a cualquier tipo de colaboración pero, como ya se señaló, las distintas formas y secciones requieren de diversos niveles de competencia literaria y computacional. Tal vez esto explique el porqué a la fecha en que escribo la mayor parte de las aportaciones son textuales, aunque hay también algunos videos y mezclas de texto con video.

En el *minichat* se han mencionado los requerimientos técnicos que exige este sitio, o más bien, que se requiere de una cierta competencia computacional para poder subir textos o videos o narraciones sonoras. Hay un instructivo, pero el asunto implica que el participante en la *Narratopedia* no sólo debe querer y saber narrar, sino que necesita de esas otras competencias

computacionales o de la paciencia necesaria para adquirirlas, y algunos usuarios parecen encontrar aquí su límite.¹⁰

Tal vez esto explique en parte el porqué hasta ahora no se han incluido narraciones hipertextuales, a pesar de que hay la referencia –y los vínculos– a los trabajos de Shelley Jackson y un instructivo que indica cómo escribir los textos y cómo hacer la parte mecánica de la vinculación. La explicación de fondo puede ser que la escritura en hipertexto no está tan difundida, requiere pensar estructuras complejas con narraciones que pueden no tener inicios o finales claros y que, simplemente, todavía hay pocos lugares donde se puede aprender a hacer textos literarios no lineales o se puede experimentar con ellos. Este es uno de los puntos de mayor interés en la *Narratopedia*, porque ahí se ofrece el lugar y la oportunidad de practicar y experimentar con este tipo de estructuras complejas.

Otra sección que no ha recibido contribuciones es “Caminando Bogotá” (*flaneur*), una de las secciones más ricas en la parte gráfica, que incluso presenta una interesante propuesta de gráfica en movimiento, en flash. Es una especie de minisitio incrustado que nos propone grafitear en varias paredes virtuales de Bogotá y nos proporciona los tubos de *spay* de distintos colores para escribir o dibujar lo que queramos; sin embargo, como dije, hasta ahora la sección está por estrenarse.

Como una estrategia para fomentar un lazo entre la *Narratopedia* y sus usuarios, se incluyen algunos programas que ofrecen datos sobre el número de materiales incluidos en cada sección y nos proporciona alguna información sobre los usuarios. Este tipo de aproximación abierta puede ser un arma de doble filo, porque nos revela los datos cuantitativos que otros sitios no dejan ver a sus usuarios. Así, tenemos a la mano información actualizada sobre el número de usuarios registrados en el sitio, el número de publicaciones y comentarios y, en otra parte, en la parte baja de las páginas, la procedencia geográfica de los usuarios que ingresan al sitio, indicando incluso si hay usuarios activos en un momento dado, cuántos son y de qué país están. En esta parte, que se presenta como un mapamundi con estrellas que marcan los

más de seis días, lo que indica que en este minichat el movimiento es más bien lento.

¹⁰ Mantengo la redacción y la ortografía de este comentario del usuario Judas: “Es muy poco amigable la página. No encuentro el login. No se donde esta lo que publique. Y

sitios de las entradas, vemos algunas cosas inesperadas, como entradas (pocas, es cierto) desde Japón, Nueva Zelanda, Indonesia, Arabia Saudita, Qatar o Zimbawe. Pero también tenemos números que dan idea de la visibilidad actual de la *Narratopedia*; ahí vemos que hay un mayor número de entradas desde México que desde Colombia, y que hay un número considerablemente bajo de entradas desde España o Argentina, que son algunos de los países con más usuarios hispanohablentes.

En cuanto a participación en las diversas secciones, la información cuantitativa está disponible para cualquiera que ingrese a la página; se registran, en poco más de dos meses, 42 crónicas de viaje, 38 narraciones sobre el cuerpo, 29 de la ciudad universitaria, 11 de mudanzas, 6 videonarraciones, 6 grabaciones¹¹ y 63 aportaciones en la sección de otras minificciones (aunque hay que señalar que algunas entradas están clasificadas en más de una categoría). Por último, hay vínculos a más de 40 sitios más o menos relacionados con la escritura colaborativa y algunos de juegos y narrativas lineales o hipertextuales.

La *Narratopedia* trata de poner en juego algunas propuestas de las teorías del hipertexto, y de las ideas de comunidad virtual e inteligencia colectivas, en particular explorando los caminos de la creación multimedial. El tiempo dirá hasta dónde llega este experimento, acotado porque requiere un cierto alfabetismo digital, además del literario. La acogida que ha recibido el sitio es positiva ya que la respuesta —es decir los materiales incluidos— hasta el día en que escribo estas líneas —a un par de meses de abierta la *Naratopedia*— se muestra en algunos de los campos muy rica, pero en otros todavía es limitada.

ponderan mas la información del prolecto que las narraciones.”

¹¹ Hasta hoy sólo se han subido al sitio seis audionarraciones, es decir, seis narraciones

Bibliografía

- Aarseth , Espen (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press [www.hf.uib.no/cybertext/].
- Barthes, Roland (1987), *S/Z*, Siglo XXI Editores, México.
- Bolter, Jay David (2001), *Writing Space, Computers, Hypertext and the Remediation of Print*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Mahwah, Nueva Jersey.
- y Richard Grusin (2002), *Remediation, Understanding New Media*, The MIT Press, Massachusetts.
- Kress, Gunther y Theo Van Leeuwen (2001), *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*, Arnold Publishers, Londres.
- Landow, George (1997), *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland.
- (1995), *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona.
- Manovich, Lev (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Murray, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press (versión española: Murray, Janet H., *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Multimedia digital, Barcelona, 1999).
- Piscitelli, Alejandro (2004), *Internet, la imprenta del siglo XXI*, Gedisa, Barcelona.
- Vandertorpe, Christian (2003), *Del papiro al hipertexto. Ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura*, FCE, Buenos Aires.
- Yellowlees Douglas, Jane (2000), *The End of Books—Or Books without End?, Reading Interactive Narratives*, The University of Michigan Press, Ann Arbor.