

Primera versión recibida: julio 17 de 2007
 Versión final aceptada: octubre 8 de 2007

Perla Sasson-Henry, United States Naval Academy*

Metamorfosis literaria en la era digital: *El primer vuelo de los hermanos Wright*

Resumen

El propósito de este artículo es delinear algunos de los cambios de contenido y estructurales ocurridos en las dos primeras versiones digitales de *El primer vuelo de los hermanos Wright*, de Juan B. Gutiérrez, teniendo en cuenta la evolución del medio electrónico en la década de los noventa y a principios del siglo XXI. La selección obedece a que esta es una obra pionera dentro del mundo narrativo y digital español en Latinoamérica. Junto con *Condiciones extremas* (1998), del mismo autor, *Gabriella infinita* (2002) y *Golpe de gracia* (2005), de Jaime Alejandro Rodríguez, constituye uno de los pilares de la literatura digital en Latinoamérica y el primer ejemplo de una obra digital en español que usa en su Versión 2 el sistema de literatura digital adaptativa.

Palabras clave: Literatura digital, hipernovela, narración y tecnología, literatura latinoamericana.

Abstract

Literary Metamorphosis in digital times: The Wright Brothers First Flight

This essay describes the differences in content and structure that exist in the two different digital versions of the hypernovel *The Wright Brothers First Flight* (1997, 2006) by Colombian author Juan B. Gutiérrez. These differences emerge as a result

* Doctor of Arts in Humanistic Studies, State University of New York at Albany. Associate Professor of the Language Studies Department in the United States Naval Academy. Correo electrónico: sasson@usna.edu

of the technological developments that took place in the 1990s and at the beginning of the XXI century. This literary piece was chosen because it is a pioneering piece within the electronic narrative world in Spanish in Latin America. This literary piece together with *Condiciones extremas* (1998) by the same author and *Gabriella infinita* (2002) and *Golpe de gracia* (2005) by Jaime Alejandro Rodríguez are the pillars of digital literature in Latin America and the first literary piece to use a system known as *adaptive digital narrative*.

Key words: digital narrative, hypernovel, narration and technology, Latin American literature.

A través de los siglos, autores, lectores, traductores, editores y académicos han experimentado en algún momento con las peculiaridades del idioma y las diferentes ediciones de narraciones. Hoy en día, sin embargo, son los mismos autores que al mejor estilo borgeano deciden jugar con el lector y los académicos no solamente en el orden lingüístico, sino también en el estructural y de contenido de sus creaciones literarias, todo gracias a las posibilidades de la tecnología digital del mundo en que vivimos. Muchas de las obras digitales han dejado de ser estáticas para convertirse en obras en un proceso de constante movimiento y adaptación. Están en un estado de flujo y son continuamente revisadas por sus autores, que en algunos casos cambian las plataformas de entrega e incluso el contenido y la organización de sus novelas.

Esto se ve claramente reflejado en la obra *El primer vuelo de los hermanos Wright*, de Juan B. Gutiérrez, quien desde mediados de los años noventa viene experimentando con la narrativa digital, el hipertexto y la literatura digital adaptativa, que se caracteriza por la presencia de un “sistema de información” o “motor de inteligencia artificial” que actúa como “elemento intermediario” entre el autor y el lector (Gutiérrez 2007).

El propósito de este artículo es delinear algunos de los cambios de contenido y estructurales ocurridos en las dos primeras versiones digitales de *El primer vuelo de los hermanos Wright* teniendo en cuenta la evolución del medio electrónico en la década de los noventa y a principios del siglo XXI¹. La selección obedece a que esta es una obra pionera dentro del mundo narrativo y digital español en Latinoamérica. Esta obra, junto con *Condiciones extremas* (1998), del mismo autor, y *Gabriella infinita* (2002) y *Golpe de gracia* (2005), de Jaime Alejandro Rodríguez, constituye uno de los pilares de la literatura digital en Latinoamérica y el primer ejemplo de una obra digital en español que usa en su Versión 2 el sistema de literatura digital adaptativa.

Juan B. Gutiérrez es un autor colombiano cuya formación humanística y técnica le ha permitido romper con las divisiones existentes entre estos dos campos académicos.

¹ De acuerdo con una correspondencia electrónica con el autor Juan B. Gutiérrez, es posible afirmar que el autor se encuentra ya preparando la tercera versión.

Sus obras literarias abundan en la reflexión de problemas coyunturales de Colombia y, por extensión, bastante vigentes en otros países de Latinoamérica. La filosofía y la matemática no son dejadas de lado y es esta última la que ha dado origen a la plataforma que por un proceso de inteligencia artificial genera lo que él denomina “narrativa digital adaptativa”.

El proceso metamórfico de *El primer vuelo de los hermanos Wright* comenzó en 1995, año en que Juan B. Gutiérrez publicó de manera tradicional el cuento *La sagrada geometría*². Y aunque todavía no había comenzado a trabajar en su novela digital, ya “pensaba en el medio digital” cuando publicó este cuento.

En el año 1996 había comenzado a crear su obra digital financiado por una beca del Ministerio de Cultura de Colombia. Desarrollando su creatividad como en dos mundos paralelos, el de la imprenta y el digital, ese año Gutiérrez publica *González, archivos y documentos* en una edición literaria dominical de *El Tiempo*, uno de los periódicos de mayor tirada en Colombia, y en *Carta Universitaria*, revista académica de la Universidad Nacional de Colombia, al mismo tiempo que desarrolla su versión digital hipertextual de *El primer vuelo de los hermanos Wright*. Cabe destacar que ahora la versión hipertextual incluiría esos textos impresos mencionados y que, tras un proceso de remediación, según fue definido por Jay Bolter y Richard Grusin en *Remediation* (45), serían recreados en la versión digital e hipertextual.

Como tratando de reafirmar la teoría de universos paralelos, Gutiérrez continúa experimentando con el nuevo paradigma digital, sin dejar de lado su afinidad por la narrativa impresa. En el año 1998, presenta su cuento “Las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz”, en *Gaceta*, una revista publicada por el Ministerio de Cultura de Colombia, cuento que jugará un papel esencial en su novela digital.

La primera versión de *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1996) marca el comienzo de un proceso de exploración en el ámbito hipertextual para el autor. No cabe duda de que en esta etapa Gutiérrez se adhiere a los formatos de la literatura digital más comunes de la época. Esta primera versión fue creada en Macromedia Dreamweaver y el diseño fue llevado a cabo por Carlos Herrera. Sin embargo, el aspecto lúdico y visual “en forma de rompecabezas” y la temática “esencialmente basada en los casi eternos” vicios de Latinoamérica (Gutiérrez 2005) marcan una considerable distancia entre *El primer vuelo de los hermanos Wright* y los candentes temas bélicos tratados en los grandes hipertextos americanos de esa década, como *Victory Garden* (Moulthrop).

Aunque ambas piezas literarias enfatizan la influencia de la tecnología en la sociedad, existe una diferencia en el modo en que ambos autores se refieren al papel de la tecnología. *El primer vuelo* resalta los cambios de actitud, asombro e incredulidad

² *La Sagrada Geometría* fue originalmente publicada en Crea, Una Expedición por la Cultura Colombiana, en 1995, por el Ministerio de Cultura de Colombia (anteriormente Colcultura).

entre la gente que por primera vez es expuesta a cierto avance tecnológico. Esta actitud de asombro se asemeja en cierto modo a las reacciones de la sociedad durante el paso del famoso cometa Halley, en el año 1910. Del mismo modo que muchas personas lo asociaron con malos presagios que llevaban al suicidio, los habitantes del pueblo de Villapintada ven la llegada del avión, que no pueden asociar con un avance tecnológico que los acercará al resto del mundo, como una amenaza o anticipo del fin de mundo. Este tipo de actitud se ve reflejada en la metanarración que se desarrolla dentro de la primera versión de esta hipernovela. En ese momento oyeron un motor. No sabían de dónde provenía el ruido. Entonces Maurizio señaló hacia arriba. Y vieron, clarísima y baja, la figura del primer avión que sobrevoló Villapintada (“El primer vuelo”)³.

En otro párrafo, el autor nos presenta un pueblo sumamente apegado a sus creencias y costumbres. Esta actitud los lleva a actuar casi de forma irracional al encontrarse con un hecho inusual. Ante la llegada del avión, algunos habitantes de Villapintada deciden escapar a la iglesia del pueblo, donde podrán arrepentirse y librarse de todos sus pecados, en caso de que el evento esté relacionado con el fin del mundo:

Muchos sintieron miedo y decidieron dejar los asuntos en regla esa noche, dado el caso de que les llegara el divino ajuste de cuentas. Varias parejas que vivían en amancebamiento decidieron aprovechar la ceremonia para legalizarse ante Dios. Los esposos confesaron sus aventuras, y algunas esposas, las menos prudentes, hicieron lo mismo. Alfredo y Maurizio Ólpez juraron ser buenos de ahí en adelante y lo hicieron con tanto fervor, que incluso engañaron a su propia madre, porque les creyó (“Hora de arreglar cuentas”).

Por otro lado, *Victory Garden*, un clásico de lo que el famoso autor y crítico americano Robert Coover ha denominado la “edad de oro” de la literatura digital, también invita al lector a reflexionar sobre los efectos que la inmersión en los medios y la inmediatez tecnológica produce en la población americana, que, pese a estar familiarizada con grandes avances tecnológicos, observa de una forma casi kafkiana el desarrollo de la Guerra del Golfo a principios de 1991, guerra que se destacó por el rol de la tecnología en mostrar el proceso de la guerra de una manera masiva y simultánea, tanto a la sociedad americana como al resto del mundo.

Es importante destacar que una de las modificaciones más importantes de contenido que Juan B. Gutiérrez ha hecho en su Versión 2 de *El primer vuelo de los hermanos Wright*, es la detallada y elaborada narración de la metanarración, la historia dentro de la historia que nos lleva a descubrir más en detalle la vida y la interacción entre los personajes. Es difícil categorizar si en esta obra digital la metanarración corresponde al cuento o a la novela, ya que ambas se manifiestan como elementos que iluminan la narración de la otra parte de la obra digital. En la primera versión, y quizás por ser un

³ La cita entre paréntesis hace referencia a la lexía donde se encuentra el texto citado.

texto de exploración de la literatura hipertextual, el autor no llega a desarrollar toda la belleza lingüística y literaria que es evidente en la Versión 2.

Por otro lado, el autor exalta de manera extraordinaria el aspecto lúdico y de organización de segmentos, típico de los primeros ejemplos de la literatura hipertextual. Así, la mayoría de las metanarraciones que el autor ha denominado como cuentos aparecen escritas en Villapintada en 1924 por un amante de las letras, al que el autor llama Solín Deunamor, mientras que una de ellas, titulada “El Intermezzo...”, aparece escrita también en 1924 por un soñador empedernido, al que el autor denomina Amadeo Vandelobo Artemoso. Todas estas partes están estratégicamente entrelazadas, ya que Solín Deunamor escribe sobre Amadeo Vandelobo Artemoso, y este a su vez es parte de la novela. En breve, el autor Solín Deunamor aparece no solamente como el escritor reflexivo y pensante, sino como el enamorado que a través del personaje de Amadeo Artemoso intenta expresar la faz idealista, pero también pensante de su personalidad. “Lo grave de esta época grave es que no pensamos. Lo más grave es que no nos damos cuenta que no pensamos” (“Intermezzo: sobre lo que da de pensar”).

Al estar todas estas partes intrincadamente relacionadas, el lector se ve forzado a regresar una y otra vez para establecer las relaciones existentes entre los personajes de las distintas metanarraciones. Ejemplos de dichas conexiones se ven reflejados en los siguientes párrafos que ilustran dos capítulos o cuentos que están dentro de los que el autor denomina novela y un capítulo llamado “El escritor”, de la sección tabulada como novela:

Creo que aún te preguntas cómo es posible que tan solo quince días después de mi llegada a Villapintada te haya hablado de amor eterno y familia... Por Amadeo Vandelobo Artemoso. Villapintada, 1924 (“Intermezzo Prestisísimo”).

Hay un hombre sentado en un café cualquiera en una ciudad escogida al azar. Hay que bautizarlo. Su nombre debe revelar rasgos de su personalidad o de su condición. Es un truco barato pero útil para no caer en un aburrido coloquialismo. Llamémoslo Solín Deunamor... Por Solín Deunamor. Villapintada, 1924 (“Un comensal”).

Solín Deunamor estaba en la plaza tomando apuntes en uno de sus cuadernos. La gente se preguntaba qué tanto escribía, porque no se sabía que publicara, y aún cuando lo hubiera hecho, la gente se lo seguiría preguntando, porque los únicos que disfrutaban la lectura en ese pueblo eran Leonardo Baz, Solín Deunamor y Mateo Apóstol... (“El primer vuelo de...”).

Estos tres párrafos solamente permiten ver una fracción del juego lingüístico y estructural al que apela Juan B. Gutiérrez en su obra. A causa del uso de la primera y tercera persona, el lector crea una imagen más rica de los personajes, ya que los percibe desde distintos puntos de vista.

Con referencia a la organización, la Versión 1 de *El primer vuelo de los hermanos Wright* se adhiere a los paradigmas digitales propios de su época y al mismo tiempo comparte ideas innovadoras que nos remontan a los grandes de la literatura Latinoamericana. En una página introductoria, el autor presenta las claves que ayudarán al lector a navegar esta hipernovela. Según el autor, la novela está dividida en capítulos de novela o secciones de una metanarrativa, a la que él denomina “la obra conocida de Solín Deunamor” (Versión 1). Dos colores, el verde y el amarillo, predominan en la organización visual de este rompecabezas narrativo que juega con las ideas narrativas de los grandes maestros de la literatura latinoamericana. La influencia de Julio Cortázar, que emana de su obra *Rayuela*, es evidente cuando el lector virtualmente salta de una lexia a la otra o trata de ensamblar las distintas partes de este rompecabezas, al mismo tiempo que intenta de establecer una cierta coherencia en un mundo donde el lector aspira a lograr armonía que le permitirá elucidar con mayor claridad la narración. Según Gutiérrez, la sección “El Reflexista” incursiona con ideas que nos recuerdan “La tía Julia y el escribidor” (Gutiérrez 2007a). El acto lúdico de armar y dar sentido a esta hipernovela nos remonta a los complejos mundos ficticios creados por Jorge Luis Borges en cuentos tales como “El jardín de los senderos que se bifurcan”, que hace referencia a la existencia de una multiplicidad de realidades paralelas. La existencia de una austera lógica y programación, que sostienen lo que a simple vista sería un caos narrativo, nos acerca a las ideas de Borges en textos como “La Biblioteca de Babel.”

Las posibilidades de armar, desarmar y recrear estas lexias para dar lugar a una narración o narraciones son casi infinitas, pese a las limitaciones propias de la plataforma empleada. De forma casi metafórica, la obra podría dejar de ser *El primer vuelo de los hermanos Wright* para convertirse en los “múltiples vuelos de creatividad” de todos los lectores que se suman a este proceso narrativo, sin duda un gran reto para aquellos que quieran concretar una lectura de una forma apresurada.

La belleza de esta hipernovela se centra no solo en la alta calidad del texto narrativo, sino en las posibilidades que esta obra abre para el lector. Al negociar significado y tratar de ensamblar cada parte de estas narrativas o la narrativa principal, el lector participa de lo que Espen Aarseth ha denominado proceso “ergódico”: “un esfuerzo no trivial que permita al lector transitar por el texto” (118).

En este proceso de descubrimiento y exploración de la literatura digital, la Versión 1 de *El primer vuelo de los hermanos Wright* deja una marca implacable. Su alta calidad estructural hace que el lector explore y se familiarice con el texto de la manera que le resulte más apropiada. No hay una forma única o exclusiva de leer este texto. Puede ser que el lector descubra la forma que más se adapte a su curiosidad o deseo de exploración literaria.

Básicamente, según lo descrito por el autor en su sección de “Ayuda”, dentro de *El primer vuelo de los hermanos Wright* hay una novela con sus correspondientes capítulos y cuentos. Esto depende de cómo se la lea. Todas las partes están íntima-

mente relacionadas y entran en un diálogo interno que el lector deberá descifrar a través del proceso de lectura. Desde el punto de vista del lector, habrá quienes prefieran sumergirse en este mundo digital y comenzar a atar cabos para descubrir las fascinantes historias elaboradas por el autor en esta obra. Los que decidan leer de esta forma sin haber leído previamente la sección de “Ayuda” ofrecida por el autor experimentarán la fascinante y ardua tarea de relacionar las diferentes partes de esta hipernovela. Por el otro lado, los que decidan leer primero la novela y luego los cuentos o metanarrativas representadas por el cuento, que es la historia escrita por Solín Deunamor, deberán también tener en mente la relación que existe entre estas dos grandes partes de la obra para poder así descubrir la dimensión universal de esta narrativa, que vas más allá de una narración costumbrista de la sociedad.

Al comenzar la lectura de la Versión 1, tres posibles formatos saltan a la vista. Si comenzamos la lectura por las piezas amarillas, estaremos siguiendo lo que el autor denomina “piezas de la novela”. Al seguir este proceso también existen variaciones, pues el lector es libre de continuar su lectura, ya sea por las opciones “partes del rompecabezas” que aparecen en la parte superior de la pantalla, por las flechas dentro del texto principal de la pantalla o por las opciones de piezas amarillas y verdes que se encuentran a la izquierda de la pantalla. Las piezas en la parte superior de la pantalla están íntimamente relacionadas con ese capítulo de la novela. De escoger esta trama, el lector podrá seguir más fácilmente el desarrollo de ese capítulo. Cabe destacar que la plataforma diseñada no impone restricciones al lector. Si este decidiera saltar entre piezas amarillas y verdes, también podría hacerlo. De esta manera se entra no solo en el aspecto lúdico de la obra sino también en su complejidad.

Por otro lado, si el lector decide escoger las piezas verdes del rompecabezas, se encuentra con una serie de metanarrativas escritas sobre algo similar a un cuaderno con rayas, reminiscencia de los cuadernos escolares y, en consecuencia, con una lectura lineal. Estas narrativas juegan con el lector al mejor estilo borgeano. Algunas de ellas hacen referencia a temas históricos cuya veracidad es difícil de comprobar a simple vista, invitando al lector a controlar esos datos. “No bien había iniciado Bolívar la campaña del Centro hacia el año 1818 cuando las fiebres causaron el sudor final al capitán Fecundo Alegría, encargado de la vigilancia del río Aparó” (“Las inoportunas fiebres”). Otras de estas lexias refieren al lector a personajes principales de la novela, tales como Solín Deunamor, cuyo nombre hace alusión a su ferviente amor por Rosita Armiño, la maestra del pueblo. En otra lexia el autor alude a Amadeo Artemoso, quien invita al lector a reflexionar sobre las cualidades del amor verdadero. “Pero te pareció difícil de creer que yo te considerara la mujer más bella del mundo. Tú no sirves para esta clase de sueños. Temo que hayas entablado una relación matemática con tu existencia. Tratas de sumar ingresos, substraer kilos, dividir tu tiempo y evitar multiplicarte. Por Amadeo Vandelobo Artemoso. Villapintada, 1924” (“Intermezzo: Prestissimo”).

Pero quizás dos de las más fascinantes lexias o metanarrativas son “Las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz” y “El primer vuelo de los hermanos Wright”.

La primera juega con la simetría y alude a Leonardo Baz, personaje principal de la novela. Lo que les sucede a fray Leonardo Baz y a Amadeo Artemoso es muy similar, ya que ambos caen casi hipnotizados ante los pies de una mujer a la que aspiran enamorar, pese a las condiciones adversas que los rodean. El primero porque no posee la confianza en sí mismo para conquistar a esa bella muchacha y el segundo por su voto de castidad ofrecido a la iglesia católica. Veamos cómo los siguientes párrafos ilustran los conflictos que estos personajes deben resolver.

Dentro del capítulo de la novela “El hipnotista”, la lexia “El día que se inició la cosa” nos informa que Magdalena, la hermana de Leonardo, imaginó a su hermano divagando por las calles de Villapintada: “Se lo imaginó masticando hojas de eucalipto para el aliento toda la mañana, luego un baño con ceniza para los dientes, y quizás desinfectante por loción, que era lo único oloroso que guardaban en la casa. Leonardo se había hipnotizado para tener el valor de intentar seducir a Rosita Armiño, la maestra de la escuela”. El segundo párrafo nos refiere a fray Leonardo Baz, personaje de una de las metanarrativas escritas por Solín Deunamor:

Fray Leonardo prefería el aire libre a la atmósfera enrarecida de los templos y, tal vez influenciado por algún clásico griego de los que leía con fruición, decidió dar sus charlas en la plazoleta de la Calle de Comerciantes. No solo asistían los jóvenes, sino que los dueños de las casas vecinas invitaban a sus amigos a pasar la tarde y a escuchar desde las ventanas las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz. Entre ese público encontró la causa de su desgracia y de su dicha, y lo curioso es que ocurrió en ese orden. Por Solín Deunamor, Villapintada, 1924 (“Leonardo Baz, el notable maestro”).

Otra metanarrativa importante es la que hace directa referencia a hechos históricos que transportan al lector del pueblo de Villapintada a la cuna de los hermanos Wright en Carolina del Norte:

Los últimos días del mes de julio del año 1903 llegó Miss Reba Wilson al pueblo de Ezrville, seis meses después del pedido hecho a Raleigh para que enviaran un nuevo maestro de escuela (“La soltería architépica”).

Los Tate al escuchar el aeroplano, salieron a verlo, y Wilbur Tate recordó lo que había escuchado en su último viaje a Kitty Hawk, que un par de hermanos habían construido un artefacto volador, pero lo dijeron con tal sonrisa, que pensó que se estaban burlando de él. Llamó a su mujer y a sus hijos, y fueron corriendo a la colina más cercana, para ver en la lejanía el aparato. Sus hijos estaban contentísimos... Por Solín Deunamor (“Solo uno lo sabía”).

Mientras que el primer párrafo alude a Miss Reba Wilson y, de forma indirecta, a Rosita Armiño, como personaje simétrico dentro del contexto de esta hipernovela, el segundo párrafo alude directamente al primer vuelo de los hermanos Wright, llevado a cabo el 17 de diciembre de 1903 en Kitty Hawk, Carolina del Norte, Estados Unidos.

En los párrafos anteriores hemos intentado delinear la íntima relación entre lo que Juan B. Gutiérrez ha denominado novela y cuentos dentro de la hipernovela. El proceso de comprensión de una hipernovela de este tipo es arduo, pero a la vez muy reconfortante, ya que le permite al lector excavar tesoros narrativos a través de su lectura, para poder comprenderla mejor.

Como ha sido expuesto por Juan B. Gutiérrez en numerosas ocasiones y desde su página principal en la red, él pretende utilizar la literatura digital como un medio para promover no solamente este tipo de literatura por sí misma, sino la lectura. De acuerdo con lo expuesto en la página de Literatrónica, sitio oficial del autor, hoy en día tenemos “la habilidad de producir textos que explotan la esencia del medio digital, y al mismo tiempo conservan la esencia de la narrativa en un sentido clásico: inmersión” (“¿Qué es...”). En este mismo sitio, el autor expresa que leer “supera a todas las demás formas de transmisión de conocimiento en desarrollar habilidades cognitivas”. Sus aseveraciones están también respaldadas por los datos recolectados en un estudio llevado a cabo en 1998 cuyo título es “Lo que la lectura hace por la mente”⁴.

Es con esta filosofía que el autor ha desarrollado la Versión 2 de *El primer vuelo de los hermanos Wright*. A diferencia de la primera, en esta se han expandido el contenido y la narrativa. Las metanarrativas, dentro de lo que el autor denomina cuentos o capítulos de novela, han sido extendidas. Así vemos cómo el personaje reflexivo que anteriormente aparecía como Solín Deunamor, ahora es Sócrates Lorenzo. Ambos comparten características del típico escritor que observa a la sociedad y reflexiona sobre los quehaceres cotidianos. Pero, además de eso, Sócrates representa al filósofo que en medio del caos social trata de encontrar una solución a los problemas y escribe una narración llamada “Las exquisitas disquisiciones de fray Leonardo Baz” para honrar a su amigo del pueblo que lleva este nombre. Vemos cómo en esta segunda versión hay elementos que parecen destacarse más que en la primera. Esos elementos son los que el autor ha resumido en su expresión “los vicios de Latinoamérica” (Gutiérrez 2005).

Dentro de esta categoría, los elementos que sobresalen en la Versión 2 son: la descripción del pueblo de Villapintada, que muy bien podría semejarse a cualquier pueblo alejado de la capital en cualquier país de Latinoamérica, y la descripción de los papeles que asumen los diferentes habitantes del pueblo. En referencia a Villapintada, Juan B. Gutiérrez nos comenta:

Caminatas en Villapintada eran el principal acto social de sus habitantes. Primero estaban las caminatas, luego las invitaciones a tomar chocolate, luego la misa, luego las fiestas del pueblo, luego las fiestas particulares y, por último, los en-

tierras. En ese orden crecía el acartonamiento, la incomodidad y la expectación, y en orden inverso la frecuencia. Los entierros tenían especial encanto si se llevaban a cabo en la parte rica, pues usualmente había cena en casa del difunto. El cementerio estaba dividido por un muro y cada parte tenía entradas independientes. Pero era el mismo lote, porque el párroco de la época de la fundación se negó a santificar dos terrenos por el precio de uno (“Los paseantes”).

De esta manera Gutiérrez nos introduce en el pueblo de Villapintada y nos presenta los integrantes de los distintos estratos sociales de esa comunidad⁵.

A través de esta lectura, apoyada por la literatura adaptativa que le permite al lector leer lexias que están más relacionadas entre sí, el lector percibe con más claridad el mensaje del autor. Entre los grupos que Juan B. Gutiérrez destaca para elaborar su tema de los “Vicios de Latinoamérica” se encuentran: la gran división de las clases sociales, como ha sido manifestada en el párrafo anterior; el papel de la iglesia, representado por el padre Mateo, cuyo anuncio del proyecto de Amadeo Artemoso en la misa dominical le permite a este ganarse el apoyo de la población; el poder de las clases gobernantes, representado por Godofredo López, alcalde del pueblo; y el nuevo rol de la mujer, delineado por la bella y atrevida Rosita Armiño. Todo esto sin dejar de lado las típicas pláticas y rumores generados por los habitantes del café del pueblo o de la dueña de uno de los pensionados más famosos de Villapintada.

En el siguiente párrafo, Gutiérrez no solamente nos presenta la imagen del filósofo, representado por Sócrates, sino que nos proyecta a un mundo virtual similar al que experimentan los miles de personas que comparten un juego en línea, al mejor estilo de *Última Online*⁶: “Pero si tenemos la opción de perfeccionar la realidad, ¿por qué no hacerlo? De hecho siempre se han creado mundos imaginarios, solo que ahora podemos realmente virtualmente acceder a un prado perfecto, a un sol impecable, y a un mármol sin vetas. ¿No estamos acaso ahora en un mundo de ideas perfectas? Yo sólo quería dialogar con usted de acuerdo con la mejor usanza que conocemos” (La sagrada geometría).

A través de toda esta obra, Juan B. Gutiérrez pone a prueba su sistema de *literatura adaptativa*, a la que el denomina una nueva opción para el mundo de la literatura digital. Para Gutiérrez, la literatura adaptativa que él emplea en *El primer vuelo de los hermanos Wright* Versión 2 es “una forma de escritura y lectura en la que los vínculos en el texto llevan al lector a distintos destinos dependiendo de lo que éste haya leído antes” (Gutiérrez 2005). De esta manera acerca al lector al texto literario, un texto que, como él explica, pertenece a literatrónica, por ser un texto “una letra que no puede ser sin su medio electrónico” (Gutiérrez, Literatrónica).

⁴ Para más información sobre este artículo referirse a *What Reading Does for the Mind* por Anne E. Cunningham (Professor, Cognition and Development, University of California, Berkeley) y Keith E. Stanovich (Professor, Human Development and Applied Psychology, University of Toronto).

⁵ De acuerdo con una comunicación electrónica con el autor, el pueblo de Villapintada fue creado pensando en algunas de las características del pueblo de Salamina, Caldas, Colombia.

⁶ *Última Online* uno de los primeros juegos en línea con gráficos en el que participan simultáneamente miles de personas.

No cabe duda de que las metamorfosis manifestadas en *El primer vuelo de los hermanos Wright* son íconos insoslayables de lo que ha sido y es la literatura de fines del siglo XX y comienzos del siglo XXI. Lo más fascinante de todos estos cambios y exploración, que Juan B. Gutiérrez ha realizado por más de una década como escritor y matemático, es su inquietante búsqueda por transmitir la literatura latinoamericana al mejor estilo de sus grandes escritores, que percibieron en la narración y la tecnología instrumentos para estimular la imaginación y difundir las amadas o temidas idiosincrasias de Latinoamérica.

Obras citadas

- Aarseth, Espen. "La literatura ergódica". *Literatura y cibercultura*. Trads. Óscar Jiménez S. y Domingo Sánchez-Mesa M. Madrid: Arco/Libros; 2004. 118.
- Bolter J. y R. Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT; 1998; 45.
- Borges, J. L. *Ficciones*. Nueva York: Grove Press; 1962.
- Córtazar, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Sudamericana; 1970.
- Gutiérrez, J. B. *El primer vuelo de los hermanos Wright*. Versión 1. 1996. Online.
- _____. *Condiciones extremas*. 1998-2000. Online.
- _____. Correo electrónico a Perla Sassón-Henry. 11 de octubre de 2005.
- _____. *El primer vuelo de los hermanos Wright*. Versión 2. 2006. Online.
- _____. "¿Qué es la narrativa digital adaptativa? 2006. Online.
- _____. "Lo que hace la lectura por la mente" 2006. Online.
- _____. Correo electrónico a Perla Sassón-Henry. "Los Hermanos Wright." "30 de mayo de 2007.
- _____. Correo electrónico a Perla Sassón-Henry. "Re: Descubrimiento de mi parte." 30 de mayo de 2007.
- _____. <<Literatrónica: Narrativa Digital Adaptativa>>," documento electrónico, http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC
- _____. Moulthrop, Stuart. *Victory Garden*. Diskette. Watertown: Eastgate Systems; 1991.
- Rodríguez Ruiz, Jaime A. *Gabriella infinita*. 2002. Online.
- _____. *Golpe de gracia*. 2005. Online.

Sitios web

- http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm
- http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm
- <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=11&pagina=1> http://literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC 30/06/2007
- http://literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_WHY_READING
- <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>
- http://www.aft.org/pubs-reports/american_educator/spring_sum98/index.html