



**Aproximación crítica a la narrativa
digital hipermedia hispanoamericana
del Siglo XXI.**

“La Huella de Cosmos” de Doménico Chiappe,
un ejemplo especial.

Por :

Dra. Saadeya Mousa Abd ElAzeem

**Catedrático Adjunto en El Departamento de Español
Facultad de Al-Asun - Universidad de Kafrelshikh
República Árabe de Egipto**

**A Critical Approach To Digital Hypermedia in Latin American Narratives
During The 21st Century.
"The Imprint Of Cosmos" by Doménico Chiappe, A Special Example.**

Saadeya Mousa Abd El Azeem
Spanish Department, Faculty of Al-Asun, Kafrelshikh University, Kafrelshikh, Egypt.
E-mail: saadamousa83@gmail.com

ABSTRACT:

This research aims to present a critical approach to the digital narrative in Latin American literature during the twenty-first century, especially with the development of virtual electronic media. Our study in this research begins with a critical and analytical study of digital narrative art and cyber discourse in digital science fiction novels in Latin America, especially in the novel "The imprint of Cosmos" by Venezuelan writer Doménico Chiappe. As we analyze the most important distinctive features of the digital novel technology by studying the narrator, the aesthetics of novelist space and time, and the impact of the language of cyber-discourse on this novel under study.

Keywords: Digital narrative, Hypermedia, Cyber-space, Science Fiction, The imprint of Cosmos.

مقاربة نقدية في فن سرد الوسائط التشعبية الرقمية الاسبانوأمريكي خلال القرن الحادي والعشرين.

رواية "بصمة كوزموس" لدومينيكو شيايبه. نموذجاً خاصاً

سعدية موسى عبد العظيم

قسم اللغة الإسبانية، كلية الألسن، جامعة كفر الشيخ، كفر الشيخ، مصر.

البريد الإلكتروني: saadamousa83@gmail.com

ملخص:

يهدف هذا البحث إلى تقديم مقاربة نقدية في فن السرد الرقمي في أدب أمريكا اللاتينية خلال القرن الحادي والعشرين، خاصة مع تطور الوسائط الإلكترونية الافتراضية. تنطلق دراستنا في هذا البحث من خلال دراسة نقدية تحليلية لفن السرد الرقمي والخطاب السيراني في روايات الخيال العلمي الرقمية الاسبانوأمريكية ولا سيما رواية "بصمة كوزموس" للكاتب الفنزويلي دومينيكو شيايبه. إذ نتناول أهم الملامح المميزة لتقنية الرواية الرقمية من خلال دراسة الراوي وجماليات الحيز والزمان الروائي وأثر لغة الخطاب السيراني في هذه الرواية محط الدراسة.

الكلمات المفتاحية: فن السرد الرقمي، الوسائط التشعبية، السيرانية، الخيال العلمي، رواية "بصمة كوزموس".

Aproximación Crítica A La Narrativa
Digital Hipermedia Hispanoamericana Del Siglo XXI.
“La Huella De Cosmos” De Doménico Chiappe, Un Ejemplo Especial.

Saadeya Mousa Abd ElAzeem
Departamento de Español, Facultad de Al-Asun , Universidad de
Kafrelshikh, República Árabe de Egipto
E-mail: saadamousa83@gmail.com

• **Resumen:**

La narrativa digital vive una época fecunda de creación y difusión en Hispanoamérica, sobre todo con el avance de los medios virtuales electrónicos en los principios del siglo XXI, lo cual permite la abertura de nuevos horizontes al proceso ciberespacial creativo, sobre todo en los relatos de Ciencia Ficción, creándose una manifestación más de la cibercultura.

El propósito de este trabajo consiste en hacer una aproximación crítica a la narrativa digital hispanoamericana del siglo XXI, teniendo la novela “La huella de Cosmos” (2005) de Doménico Chiappe como ejemplo especial.

La elección del tema se debe a la novedad y la importancia que adquieren los estudios críticos sobre la narrativa hipermedia digital en Hispanoamérica. Efectivamente, es una rama fructífera y enriquecida para los interesados por la literatura hispanoamericana.

La escasez de los estudios sobre el tratamiento crítico de la literatura digital nos motiva a hacer una investigación sobre este tema. Por eso, partimos de un estudio analítico- crítico de la narrativa hipermedia digital hispanoamericana, sobre todo en la novela hipermedia “*La huella de Cosmos*” de Chiappe.

Palabras Clave: **Narrativa digital, Hipermedia, Ciper-espacio, Ciencia Ficción, *La huella de Cosmos*.**

I- Breve aproximación a la narrativa digital hipermedia hispanoamericana del Siglo XXI.

1.1. Reflexiones sobre el concepto de literatura digital.

La literatura vive una fase fructífera de creación, y se enfrenta a una serie de modificaciones con la aparición de los medios virtuales tecnológicos, sobre todo a finales del Siglo XX. Con dicha virtualidad tecnológica se crea una nueva plataforma extraordinaria denominada la literatura digital, “*forzando una nueva conceptualización de la teoría y prácticas literarias [...] La materialidad, lejos de quedarse atrás, interactúa en cada punto con las nuevas formas que la literatura está adoptando a medida que se dirige hacia la virtualidad*”¹. Por lo que, la lectura de las obras literarias ha experimentado algunas alteraciones en las dos últimas décadas a raíz de la generalización de los soportes digitales, la conexión a Internet y la nueva realidad virtual.

La escritora Dolores Romero López en su ensayo denominado «*La literatura digital en español. El estado de la cuestión*», califica la literatura digital como una manifestación de cibercultura, destacando dos rasgos fundamentales atribuibles. Es decir: “*La experimentación de la colectividad y la ruptura de la linealidad narrativa, que son demostrables en los relatos literarios de la novela colectiva y experimental hispánica*”².

La misma escritora sugiere tres medios para la aproximación a estas obras literarias digitales: “*En primer lugar, se encuentra la gravitación lineal que presenta un texto guiado y sin imágenes compuesto por géneros discursivos propios de las textualidades electrónicas. En segundo lugar, la gravitación en helicoidal nos lleva a textos de literatura multimedia en los que la linealidad textual rota además en torno a la imagen y sonidos. Y por último, la gravitación rizomática nos transporta a la hololiteratura en la que el lector se deja llevar por la gravitación de un mundo virtual bidimensional o tridimensional. Así pues, desde la colectividad y el deseo de ruptura de la linealidad como formas de experimentación literaria llegamos a la esquizofrenia, al solipsismo y al caos como expresión de un yo creador que manifiesta así su ser en la entropía digital*”³. Así que, la tecnología desempeña un papel crucial en la creación de la literatura digital, de modo que lo

¹ - Katherine N. Hayles (2004): “La condición de la virtualidad”, en: Domingo Sánchez- Mesa (Ed.), *Literatura y Cibercultura*, Arco / Libros, Madrid. p.52.

² - Romero López, Dolores. (2011): “La literatura digital en español. El estado de la cuestión” en *Texto Digital, Florianópolis*, Vol. 7, n. °.1, enero- junio. p.59.

³ - Véase: Ídem.

digital se convierte en un espacio informático, comunicativo y cultural. Y aquí me inspiro en las palabras de Romero López y Sanz Cabrerizo:

En este proceso de ir convirtiendo lo digital en un espacio primero de información, después de comunicación y por último de cultural, observamos que uno de los grandes impactos que la tecnología está causando en la literatura es precisamente la creación de literatura digital, es decir, la literatura concebida para el nuevo medio: obras literarias que han sido creadas específicamente para el ordenador y que vienen rodeadas de un aura de modernidad propio de un siglo que comienza. Parece obvio que lo que se compone en pantalla es diferente a la linealidad del papel⁴.

El espacio digital propone la presencia de un medio que abre nuevos horizontes al proceso literario creativo. Por eso, se puede decir que: *“La concepción de otras formas de escribir en pantalla que no reproduzcan lo que venimos haciendo sobre el papel puede hacer más cómoda la lectura y también conseguir capacidades expresivas nuevas que el papel y la página no permiten”⁵*. Y por consiguiente, nos encontramos ante un proceso de reinención de la cultura literaria moderna, dependiendo del cibertexto, que es *“un concepto que no se limita a la textualidad informática, como lo literario no debe limitarse al soporte libro. Es una categoría textual ampliada, no encerrada en un género literario de una u otra índole”⁶*, apareciendo sobre todo en la narrativa, creando lo que se denomina la narrativa multimedia de ficción, que a su vez se desliza hacia una nueva plataforma digital, accediendo los rasgos definatorios del espacio virtual, sin perder su concepción como género literario. De esta forma, *“La incorporación de la multimedia a la literatura debe ser entendida como la evolución necesaria de la posmodernidad literaria”⁷*. Como consecuencia, se puede decir la literatura electrónica es un género híbrido que intenta bascular entre la palabra escrita – lo literario – y el arte visual, materializando la fusión entre ciencia y ficción,

⁴ - Dolores Romero López. (2008): “La literatura española en el siglo XXI: hacia la nueva creación digital”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona, pp.16 – 17.

⁵ - Antonio Rodríguez de las Heras: (s.f): Los estilistas de la sociedad tecnológica, en: <http://www.campusred.net/intercampus/rod4.htm> (Sin fecha determinada).

⁶ - Domingo Sánchez Mesa (2008): “Videojuegos, cine y literatura: especificidad vs. remediación”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona. p.37.

⁷ - Núria Vouillamoz (2000): *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Paidós, Barcelona, p.32.

informática y arte, e inventando un nuevo subgénero denominado “Ciencia ficción digital”, puesto que este último

[...] es el caso particular de la literatura electrónica en el cual la temática se ajusta perfectamente a la forma: creada y ubicada en el ciberespacio, se ocupa temáticamente del rol del ser humano en relación al ciberespacio, y de las consecuencias de la fusión entre humano y máquina – el devenir de lo pos-humano-

8

1.2. Rasgos definatorios de la narrativa multimedia o digital.

Los avances tecnológicos han influenciado obviamente en la transmisión de los saberes por medio de la palabra escrita, sobre todo la novela, que se convierte a su vez en la híper-novela, siguiendo otra técnica narrativa que se diferencia de la tradicional. Así que, este nuevo modelo narrativo sugiere librar al lector de las dos bases fundamentales de la narrativa tradicional, es decir: el espacio lineal y el autor. De modo que, “*La libertad verdadera del lector ya es posible debido al advenimiento del ordenador. Es decir, la liberación de la tiranía de la línea*”⁹.

La navegación ciber-espacial es otro rasgo definatorio de la híper-novela, donde se puede accederla por varias entradas, sin leerla desde el principio. Y aquí me inspiró en las palabras de Susan Sontag que dice: “*Una híper-novela no tiene principio, es reversible, es accesible por varias entradas, ninguna de las cuales se puede señalar autoritariamente como principal. En lugar de seguir una historia lineal dictada por el autor, el lector puede ahora navegar a voluntad a través de un infinito espacio verbal*”¹⁰.

La narrativa multimedia – digital – toma algunos rasgos destacables del vanguardismo surgido en el Siglo XX, es decir: del expresionismo, del simultaneísmo, del cubismo, del existencialismo. Guillermo de la Torre en su libro denominado: «*Historia de las literaturas de la vanguardia*» nos describe las características definatorias de los movimientos vanguardistas y su relación estrecha con la narrativa multimedia o digital:

⁸ - Eduardo Ledesma (2017): Ciencia-Ficción Digital Iberoamericana (Mutantes, Ciborgs y Entes Mutantes): *La red y la literatura electrónica del Siglo XXI*. Revista Iberoamericana, Vol. LXXXIII. n.º. 259-260, Abril – Septiembre 2017, p.309.

⁹ - Véase: Susan Sontag (2008): *El novelista y el razonamiento moral*, | 10/05/2008 | *Cultura* Fuentes: <http://www.eluniversal.com.mx>. Fecha de consulta: 05/08/2021.

¹⁰ - Ídem.

“[...] del expresionismo toma el “polifacetismo, la variedad de rasgos y multiplicidad de géneros con que se manifiesta”¹¹, del simultaneísmo se presta “[...] la mezcla de percepciones directas, jirones del recuerdo, trozos de diálogos oídos en el café o en la calle, titulares de periódicos. Estos últimos equivalentes de los collages”¹², del cubismo se toma “La eliminación de lo anecdótico y de lo descriptivo, si bien esto no siempre se cumple; de hecho se reemplaza mediante el fragmentarismo y la elipsis”¹³, y por fin del existencialismo recoge “la elección que hacen los autores al escribir con imágenes, más que con razonamientos”¹⁴.

Como consecuencia, se puede determinar los rasgos definitorios de la narrativa multimedia o digital multifacética recogida por la antología de movimientos vanguardistas antes mencionados: la diversidad de géneros y rasgos, la mezcla de percepciones costumbristas directas de la vida cotidiana y del habla coloquial, el fragmentarismo y la elipsis, y el uso de imágenes visuales como medio de transmitir el mensaje al lector. Añadiendo la técnica del videojuego, que es *“El primer medio que combinó imágenes en movimiento, sonido e interacción en tiempo real en una sola máquina”¹⁵*. Y por ende, la narrativa multimedia digital o audiovisual construye sus bases principales mediante la creación de series cinematográficas y guiones bien elaborados. Mediante el uso de otros lenguajes diferentes al lenguaje literario, como la música y la imagen, que se convierten en elementos literaturizados dentro de la narrativa digital.

Las imágenes tienen un papel fundamental en la textualidad digital. Aquí, lo meta verbal, un atributo de los textos verbales que evoca las imágenes, y lo meta visual, un atributo de las imágenes que se refleja en la naturaleza incompleta de las representaciones visuales, se complementan. Descripción y narración se alternan para capturar la atención¹⁶.

La narrativa multimedia intenta comulgar todas las artes en la actitud aspirada, contando una historia o un cuento desde diversos puntos de vista, es que se *“[...] puede hablarse de una retórica multimedia que configura otra morfología*

¹¹ - Guillermo De Torre (1965): *Historia de las literaturas de vanguardia*, Madrid, Visor Libros, p.197.

¹² - *Ibíd.* p.229.

¹³ - *Ibíd.* p.250.

¹⁴ - *Ibíd.* p.653.

¹⁵ - Mark J.P. Wolf (2001): *The medium of the video game*, University of Texas Press, Texas, p.7.

¹⁶ - Abril Hernández (2014): *“Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipertextual Inanimate Alice y sus aplicaciones docentes”*, en: CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, vol. 19, enero-diciembre, 2014, Universidad Complutense de Madrid, España, p.291.

del discurso: la integración de recursos multimediáticos, la posibilidad de una discursividad no lineal y la necesidad de un interfaz que mediatice la comunicación entre sistema y usuario”¹⁷.

Otro de los rasgos destacables es el fragmentarismo en la narrativa multimedia. A pesar de que la narrativa ciberespacial permite la explotación máxima del recurso, se concibe una total ruptura del hilo narrativo, fabricando una incoherencia aparente.

El fragmentarismo daría cuenta, pues, no solo de la desorganización / discontinuidad de la trama narrativa, sino sobre todo del gusto posmoderno por lo pequeño y en lo que atañe por el micro cuento [...] de todas formas la atracción por lo pequeño no afecta únicamente al cuento sino que es claramente apreciable en géneros como el haikú, la greguería, la anécdota máxima o el aforismo¹⁸.

También, la forma fragmentada de contar sustenta además del argumento, otros elementos como: la tensión, la descripción de ambientes y de personajes, lo cual produce la interactividad en la narrativa multimedia. Aquella ficción interactiva es una parte integrante de la visión panorámica digital. Al mismo tiempo, se considera una especie de realidad virtual o un mundo simulado.

La ficción interactiva ha desarrollado buenas abstracciones del mundo que son eficaces para el intercambio basado en texto. Estos modelos y aspectos del mundo son importantes para la exploración, simulando un ambiente extraño o un sistema funcional, y demostrando una comprensión de tales labores inusuales¹⁹.

Teniendo en cuenta que, el escritor del espacio digital crea su mundo idiomático en la red, alterando las relaciones semióticas, la sintaxis y la semántica, exigiendo máxima innovación estilística y artística.

En este contexto, la estructura de la narrativa multimedia se destaca por múltiples series con un principio y fin sin pasado ni futuro determinado para entender su trama. Así que la narrativa multimedia cuenta con capítulos independientes, de modo que el lector pueda comunicar con cualquier eslabón de forma fragmentada sin causar ninguna confusión o mal entendimiento. Y por consiguiente, se puede sacar conclusiones fragmentadas o parciales.

¹⁷ - Núria Vouillamoz. *Op. Cit.*, p.138.

¹⁸ - Antonio Garrido Domínguez (2009): “El micro-cuento y la estética posmoderna”, en: Montesa, Salvador (ed.) *Narrativas de la posmodernidad. Del cuento al microrrelato*, Málaga, Biblioteca del Congreso de Literatura Española Contemporánea de la Universidad de Málaga, p.59.

¹⁹- Nick Montfort (2011): *Curveship's Automatic Narrative Variation, Foundations of Digital Games* (FDG '11), pp. 211218, Burdeos, Francia, en: http://nickm.com/if/montfort_fdg_2011.pdf (Fecha de consulta: 04/3/2021).

No obstante, la narrativa multimedia se caracteriza por una voz colectiva donde interfieren tanto diversas disciplinas como varios escritores, que a su vez interpretan la historia, y transmiten su percepción, añadiendo el papel influyente de los artistas, plásticos, músicos, fotógrafos y programadores bien reflejado en la creación de una obra narrativa multimedia.

1.3. El discurso de hipermedia ciberespacial en la ciencia ficción digital latino-americana del Siglo XXI.

El ciberespacio es la última frontera de la ficción digital en Hispanoamérica, que a su vez cuenta con un número significativo de obras digitales, con el objetivo de tratar temas sociales con estrecha relación con la posmodernidad periférica y la sociedad del momento. La ficción digital hispanoamericana enfatiza lo colectivo²⁰ y lo colaborativo, tanto en sus temáticas como en sus procesos de escritura – lectura. Pues, los temas de estas obras narrativas digitales animan a superar las barreras y divisiones, entre lo humano y lo pos-humano, lo orgánico y lo inorgánico, lo analógico y lo digital y por supuesto la ciencia y la ficción.

Es cierto que la historia de la Ciencia Ficción en Hispanoamérica se remonta al siglo XIX con la obra novelística «*Viaje maravilloso del señor Nic-Nac al planeta Marte* » (1877) del escritor argentino Eduardo Holmberg, narrativa embrionaria que implica una sátira política.

Curiosamente, la CF²¹ se relaciona con otras disciplinas como la política, la filosofía, y la sociología, acercándose más a las ciencias sociales que a las ciencias puras o aplicadas. Según las palabras de la ensayista Silvia Kurlat Ares en su ensayo:

La ciencia-ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá» publicado en *Revista Iberoamericana*: “[...] las preocupaciones capitales de la ciencia-ficción escrita en castellano y portugués rondan temáticas vinculadas con distintos aspectos de las ciencias sociales, en particular, lo sociológico, lo político, lo filosófico, (sobre todo, la epistemología) y lo

²⁰ - Véase: Ledesma Eduardo. *Op. Cit.*, p.306.

²¹ - CF: es abreviatura del término “*Ciencia Ficción*”.

*psicológico, adscribiéndose a lo que se ha dado en llamar la tendencia soft de la ciencia – ficción*²².

Teniendo en cuenta que la CF - en papel - aborda el contexto socio-político y económico de Hispanoamérica durante el Siglo XX y principios del Siglo XXI, demostrando los claroscuros de las sociedades latinas sumergidas en las dictaduras sangrientas y las consecuencias graves del neoliberalismo, sobre todo en los años setenta y ochenta. Sin embargo, en los años noventa hasta nuestros días, la temática de la CF aborda una amplia gama de problemas sociales, como: la justicia social, el feudalismo, asuntos religiosos y de raza, la sexualidad, la violencia, el narcotráfico, el crimen y la degradación moral.

Ahora bien, la transformación de la CF latinoamericana del formato papel al digital se enfrenta a algunos obstáculos, ya que los países pobres que sufren del retraso tecnológico cuentan con una relación problemática con la CF. Pablo Cappana en su libro denominado «*El mundo de la ciencia ficción: sentido e historia*» dice: “[...] una máquina que en 1967 pertenecía a la más pura ciencia-ficción [...], refiriéndose obviamente a la computadora personal. El futuro llega, aunque desigualmente y con retraso, al Sur Global”²³.

Evidentemente, en la narrativa hispanoamericana, hay una presencia pronta de la técnica cibernética e hipertextual en los relatos de CF como es el caso de: «*El jardín de los senderos que se bifurcan*» (1941) de Jorge Luis Borges, y «*Rayuela*» (1963) de Julio Cortázar. Se califican como obras narrativas que suponen diversas vías de lectura y lectores receptores colaborativos.

Sin embargo, la narrativa electrónica hispanoamericana adopta una perspectiva paralela con la CF, plasmando cuentos cibernéticos, próximos a la ficción negra policial, pero se destacan por la visión futurista y ficciones espaciales distópicas y llenas de fantasías e ilusiones. Además, Las ficciones hipertextuales²⁴ se consideran una fase embrionaria y primitiva de la literatura electrónica, y se remonta a los años ochenta²⁵ al crear la plataforma «*Storyspace*» por Eastgate

²² - Silvia Kurlat Ares (2012): “La ciencia ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá”. *Revista Iberoamericana*. LXXVIII/ 238 -239. p.15.

²³ - Pablo Cappana (1992): *El mundo de la ciencia ficción: sentido e historia*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena, p.16.

²⁴ - El hipertexto se define como la unión de un grupo de textos cortos (lexías) vinculadas entre si de forma no secuencial y asociativa, que permiten lecturas no-lineales e interactivas y facilitan la añadidura de informaciones de diversas fuentes. Véase: Eduardo Ledesma. *Op. Cit.*, p.310.

²⁵ - Ídem.

Systems, en el que Michael Joyce escribió su primer hipertexto narrativo denominado: “*Afternoon: Astory*” (1987).

Evidentemente, la narrativa hipertextual comienza en Hispanoamérica con las obras narrativas del matemático colombiano Juan B. Gutiérrez, quien diseña una plataforma titulada «*Literatrónica*», cuyo sistema usa un algoritmo de inteligencia artificial, que depende de los enlaces elegidas por el lector. En esta plataforma crea la primera novela latinoamericana hipertextual que es *El primer vuelo de los Hermanos Wright* (1997). Después de un año, el mismo escritor cultiva otra novela denominada “*Condiciones extremas*” (1998), que es una novela hipertextual “*atípica ya que mantiene la coherencia narrativa sin sacrificar la multiplicidad de opciones de lectura*”²⁶. De modo que, esta novela permite cierta linealidad, admitiendo saltos asociativos propiciados por enlaces e intervalos inesperados.

II- Estudio crítico del discurso hipermedia ciberespacial en “La huella de cosmos” de Doménico Chiappe.

2.1. Trayectoria vital y literaria de Doménico Chiappe.

Doménico Chiappe (1970) es un escritor, novelista, ensayista y cuentista venezolano nacido en Perú. Ha publicado diversos ensayos, cuentos y novelas. Concede un enorme interés a la narrativa transmedia. Trabaja en medios como *El nacional*²⁷ o *TalCual*. Reside en España desde 2002, impartiendo cursos en Fuentetaja o la EFTI. En 1987 Chiappe, estudia Oceanografía en el Instituto Universitario de Tecnología Marina de la Isla de Margarita, Venezuela. En 2002 emigra a España, donde se dedica un par de años al estudio de la literatura. Ya en España, realiza un doctorado en Humanidades en la Universidad Carlos III de Madrid, que finaliza en 2015.

*Chiappe reconoce el cuento como espacio para el encantamiento. Contundencia feroz del relato breve; inteligencia del fragmento, la tensión de estos relatos nace de una energía que oscila entre la ironía y la implicación afectiva con sus historias, que nos descubren una voz nítida de la narrativa hispanoamericana de este siglo XXI*²⁸.

²⁶ - Véase: Ibíd. p.311.

²⁷-Véase: <https://www.lecturalia.com/autor/16480/domeninco-chiappe>. Fecha de consulta: 05/08/2021.

²⁸ - Juan Carlos Méndez Guédez: <https://www.lecturalia.com/libro/78336/parrafos-sueltos> Fecha de consulta: 05/08/2021.

En el año 2000 finaliza la primera versión de “*Tierra de extracción, novela multimedia*”²⁹, un concepto que él mismo acuña para identificar las sus obras narrativas concebidas para la pantalla con mezcla de lenguajes artísticos como música, fotografía y artes plásticas. Observa un espacio digital autónomo dedicado al periodismo y la creación multimedia, donde publica obras, crónicas y artículos. Cultiva varias novelas como: “*La huella de Cosmos*” en 2005, “*Tiempo de encierro*” (Lengua de Trapo, 2013), la novela breve “*Entrevista a Mailer Daemon*” (La Fábrica, 2007). Además, cultiva cuentos como “*Párrafos sueltos*” (Universidad Complutense, 2003), y “*Los muros*” (Albatros, 2011, ed. bilingüe).

2.2. Presentación de “*La huella de Cosmos*” de Doménico Chiappe.

La huella de Cosmos (2005) una novela multimedia y hipertextual colectiva coordinada por el escritor y periodista peruano Doménico Chiappe, que cuenta con elementos hipermediales y ciberespaciales. Según las palabras del propio Chiappe:

*“Somos conscientes de que la innovación no sustituye la calidad. Así que hemos trabajado en dos aspectos: crear una obra que cautive al lector, valiosa literariamente, y mostrar el proceso creativo por dentro, como si un observador pudiera colarse en la mente del autor, o de los autores, es el caso de esta creación colectiva”*³⁰.

Así que, *La huella de Cosmos* es una novela hipermedia digital, cuya trama gira en torno al mundo virtual ciberespacial y el universo mundial, y se conecta por completo con la estética del Ciberpunk.

*La novela se desarrollará a través de Internet y cualquiera puede hacer aportaciones de texto, música, imágenes o fotografías a través de la página web. El proyecto tendrá una duración de 6 meses. Los primeros capítulos han sido escritos por Ignacio del Valle, Esther García Llovet, Vanessa Montfort, Jorge Eduardo Benavides, Nicolás Melini, Juan Carlos Chirinos, Ernesto Pérez Zúñiga, Pilar Adón y Juan Carlos Méndez Guédez*³¹.

Esta novela consta de 10 capítulos. Los dos primeros son un cultivo de un taller de escritura colectiva por un grupo de numerosos autores ubicados en Madrid,

²⁹ - Véase:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%A9nico_Chiappe#:~:text=Dom%C3%A9nico%20Chiappe%20\(Lima%2C%20Per%C3%BA%2C\)%20y%20periodismo%20\(Caracas\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%A9nico_Chiappe#:~:text=Dom%C3%A9nico%20Chiappe%20(Lima%2C%20Per%C3%BA%2C)%20y%20periodismo%20(Caracas).). Fecha de consulta: 05/08/2021.

³⁰ - <https://letralia.com/126/0720novela.htm>, *Revista Letralia*. Año X. nº. 126. 18 de julio de 2005, Cagua, Venezuela, La revista de los escritores hispanoamericanos en Internet. Fecha de consulta: 02/09/2021.

³¹ - Véase: Idem.

coordinado por Doménico Chiappe. Los demás capítulos son armándose a través de un foro en línea por lectores de toda Hispanoamérica y España. El décimo capítulo cuenta con un final abierto, precedido con diez propuestas para posibles finales elegidas por los lectores. Sin embargo, la página web dispone del archivo del foro en el que puede observarse el proceso y las conversaciones ocurridas entre los distintos contribuyentes en la etapa de desarrollo, aclarando la tendencia meta-crítica y de documentación de los nuevos experimentos narrativos en línea.



Fig.1³²: Imagen de la portada de la novela digital: *La Huella de Cosmo*

2.3. Técnica narrativa del discurso hipermedia – ciberespacial en *La huella de Cosmos* de Chiappe.

1. El punto de vista en *La huella de Cosmos* de Chiappe.

En *La huella del Cosmos* de Doménico Chiappe, el punto de vista narrativo – según Genette³³ - está presentado por un narrador metadieético, homodieético, donde hay una narración diferente dentro de la narración primaria. Desde el inicio de las primeras pantallas de *La huella de Cosmos*, el narrador se presenta el narrador como una voz que interfiere las texturas del lenguaje en una voz colectiva. Así que, los dos primeros capítulos son el resultado de un taller de escritura colectiva por un grupo de varios escritores residentes en Madrid. Los demás capítulos es un foro en línea por lectores del continente latinoamericano y España.

³² - <http://webliter.blogspot.com/2009/09/la-huella-de-cosmos-tierra-de.html>. Fecha de consulta: 02/09/202

³³ - G. Genette (1972): *Discurso del relato*, Barcelona, En: *Figuras III.*: Lumen, 1972. Esp. Introducción, p. 71.

Mensaje Nro.	Fecha	Enviado por...	Asunto	Mensaje
69	20/07/2005 3:34:09	Moderador	Capitulo 2	Inauguración del foro Cap. 2 me gusta vuestra novela... os enviare mis ideas.
72	20/07/2005 12:18:28	Juan Navarro	Re: Capitulo 2	Gracias.
73	20/07/2005 18:25:58	Archiboldi	Re: Capitulo 2	No acabo de sentirme demasiado a gusto con este formato... ¿se supone que es aqui donde debemos volcar ideas que después los escritores oficiales de la novela desarrollarán? Un saludo
74	20/07/2005 18:43:51	Alejandro Veltran	Re: Capitulo 2	He escuchado de esta novela en la Radio y me gustaria participar... ¿puedo hacerlo libremente? tengo una imagen que me gustaria aportar. Gracias.
75	20/07/2005 21:06:00	gesh	Re: Capitulo 2	me parece una idea brillante y aunque no soy escritor, me emocionari conocer la dirección que toma esta e-novela (?). De entrada, quisiera felicitar, no sólo al "pensador" de esta idea sino a los participantes a los que les deseo la mejor fertilidad creativa posible :) ¡ saludo
76	21/07/2005 1:21:35	Angel Villalain	Re: Capitulo 2	Me gustaria saber como es que funciona el formato, aqui es donde se pondran las ideas, relatos y fotos. Bueno que alguien explique un poco por aqui como ha de funcionar el tema y tal. Felicidades por este fabuloso proyecto. Me encanta.
77	21/07/2005 9:25:52	Charly Jiménez	Re: Capitulo 2	Yo creo que el personaje Cosmos que ha escapado a su creador debe estar vagando por ahi con intención de adquirir una identidad real. Pero mientras tanto, como ser digital creado, para poder seguir con su plan, se tiene que alimentar de vez en cuando, y yo creo que un lugar donde puede hacerlo son los cibercafés. Esa puede ser la conclusión a la que llega el grupo de chicos y chicas que buscan a Cosmos. Organizan un plan para vigilar los cibercafés de Madrid en espera de que aparezca Cosmos. Alejandro,
78	21/07/2005 10:15:40	Charly	Re: Capitulo 2	Me parece una muy buena aportación esa foto. Yo me imagino así a Cosmos, sin embargo si va por la calle tendrá que aparentar un fisico humano, no creéis? Para: Angel Villalain.
79	21/07/2005 10:24:11	Alejandro Veltran	Re: Capitulo 2	

Fig. 2³⁴: La huella de Cosmos (2005) – Imagen del debate de los escritores.

La función del autor Doménico Chiappe en esta novela digital es redactar sus capítulos a partir de las ideas y debates que se desarrollan en un foro disponible en la página web de la obra.

El narrador metadieético en esta novela permite la existencia de otra narración dentro la primaria. La narración secundaria narra la historia de un personaje llamado Aitor, que es un filósofo de la era digital. Aitor crea un personaje ficcional denominado Cosmos con el propósito de utilizarlo para entrar en el mundo virtual. De repente, Cosmos decide huir de su creador Aitor, creando su propia vida en el mundo real.

2. Impacto del Ciberespacio en los protagonistas de la novela.

La huella de Cosmos está elaborada de manera colaborativa, donde la función del autor consiste en redactar los capítulos de la novela a partir de las ideas y debates que se desarrollan en un foro disponible en la web de la obra. Esta interacción permite al usuario/a completar la historia según lo que iba leyendo, añadiendo diálogos, párrafos y argumentos enteros.

³⁴ - https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=6. Fecha de consulta: 02/09/2021.

Efectivamente, esta novela narra la historia de un personaje llamado Aitor, un filósofo de la era digital. Es “[...] un joven programador – entre avatar posmoderno del científico loco de antaño y nuevo Pígalión de la era digital”³⁵ - crea un personaje ficcional - Cosmos, “[...] un ente virtual dotada de inteligencia artificial que constituye otra vida propia, adoptando un cuerpo femenino para alternar su forma y capacidad cognitiva”³⁶.

Paralelamente, el protagonista Aitor intenta utilizar a Cosmos para incorporar en el mundo virtual, pero Cosmos se queda en el mundo real. Cosmos es un cyborg que puede plasmar cualquier forma, y que escapa del control de su creador, por lo cual la trama consiste en la búsqueda de Cosmos por parte de los compañeros de Aitor – *Miguel, Beat, Borja, África y Duina* – que son especialistas en la informática. Inician el viaje de búsqueda de Cosmos antes de que ésta se convierta en cuerpo material, y por consiguiente Aitor morirá, según las palabras del mismo hacker en la novela: “[...] en ciencia ficción hay una regla de oro en estos casos: el creador y el creado no pueden compartir el mismo espacio”³⁷.

También, este grupo de compañeros de Aitor que persigue a Cosmos es un modelo social colectiva, unido por un propósito determinado que es la búsqueda de Cosmos por medio de navegar el ciberespacio, lo cual crea una sensación totalitaria de una voz colectiva, - a pesar de la diferencia en la identidad, nacionalidad, raza y etnia- , reflejada en la invención creativa de esta novela hipermedia repleta de muchas ideas, imágenes y diálogos de los escritores contribuyentes en el foro de lectura coordinado por – Chiappe- el autor de *La huella de Cosmos*.

Curiosamente, al principio de los hechos del relato, Cosmos logra incorporar en el espacio físico, al mismo tiempo su creador Aitor se desliza al mundo virtual, mientras que su cuerpo se queda en estado de coma , perdiendo su conciencia en el mundo real, producto de su vida paralela en la vida virtual.

Así como, *La desintegración del cuerpo de Aitor es un movimiento físicamente opuesto al de la materialización de Cosmos, ambas situaciones representan conceptos opuestos: en un caso se trata del vaciamiento del conocimiento humano en una máquina en un acto de «sublime desintegración»*³⁸.

³⁵ - Véase: Eduardo Ledesma. *Op. Cit.*, p.320.

³⁶ - *Ibíd.* P.319.

³⁷ - Doménico Chiappe (2005): *La huella de Cosmos*, [www.domenicochiappe.com/ index.htm](http://www.domenicochiappe.com/index.htm). Sin fecha determinada. Desvanecida Actualmente.

³⁸ - Fred Botting (1999): *Virtual Romanticism and Postmodernism*. Edward Larrissy. Ed. Cambridge UP, p.112.

Por su parte, Cosmos intenta hacer un proceso de acoplamiento, y se relaciona simbólicamente con el ser humano, demostrando obviamente las ventajas y desventajas del acoplamiento del ser humano con la tecnología. Y aquí me inspiro en las palabras de Chiappe:

*Cosmos necesita alimentar su corporeidad hasta que aprenda a construir sus órganos internos. Ahora, o al menos cuando salió su cuerpo era un molde hueco. Creo que aquí aprende cómo funciona el organismo, regresa a la virtualidad, acumula nueva energía y vuelve. Y para volver, me necesita vivo, porque yo represento la carga negativa de su energía. Si muero, ella quedaría atrapada en alguno de los dos lados*³⁹.



Fig.3⁴⁰: La huella de Cosmos (2005) – Escena del acoplamiento de Aitor.

Además, este acoplamiento dibuja la representación de la fusión contradictoria entre lo orgánico y lo inorgánico, como una perspectiva indefinida de lo tecnológico y la invasión de la mente humana. En *La huella de Cosmos*, aparece aquella fusión en un encuentro pro-creativo entre Aitor y Cosmos al final del relato, es que el cuerpo de Cosmos se materializa en forma femenina, y se fusiona con el de su creador Aitor, representando un acto híbrido y metafórico de la misma hipermedia. Según las palabras de Chiappe:

³⁹ - Doménico Chiappe (2005): *La huella de Cosmos, Op. Cit.*,

⁴⁰ - https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=4, Fecha de consulta: 05/09/2021

*Aitor sintió el fuego en sus entrañas, la mente en éxtasis se dispersó y proyectó al infinito. Acercó las manos a Cosmos en su cabalgadura y sus manos se perdieron la transparencia de sus pechos. Aitor desaparecía, se perdía en la galaxia de sus sueños y Cosmos le acompañaba*⁴¹.

Evidentemente, la capacidad cognitiva se interfiere como un factor fundamental en el proceso del paso de la inteligencia artificial a lo humano o, mejor dicho a lo pos-humano. De modo que, Chiappe nos presenta una especie de personajes civilizados y posmodernos que identifican la hibridez, la fragmentación, que son cultivo de los claroscuros de las sociedades latinoamericanas y su inmersión en el mundo cibernético digital. Otro personaje protagónico en esta novela digital, es África, que es un personaje femenino ajustado a esa subjetividad fragmentada. “[...] Aitor bailaba con África, una mujer que en las últimas semanas había cumplido 33 años, deshecho su matrimonio y renunciado a un ascenso en Microsoft, para declararse informática autónoma con pretensiones altruistas en la red”⁴². Así que, el rechazo de África del trabajo tecnificado en la empresa Microsoft, declarando su separación de aquel ámbito laboral para trabajar libremente. Es un deseo de emancipación de las restricciones institucionales de informática. Además, África pertenece a la clase privilegiada en aquel mercado neoliberal. Por eso, elige “declararse informática autónoma con pretensiones altruistas en la red”⁴³. Sin embargo, tanto el nombre de este personaje femenino como su comportamiento cuentan con otras dimensiones sociopolíticas, al rechazo del personaje África a la ideología neoliberal, cuyo nombre remite al Tercer Mundo. Es una muestra de resistencia indicando al mismo tiempo la permanencia de lo humano en un mundo tecnológico por entero, insistiendo en manejar las redes virtuales, manteniendo su autonomía y su altruismo como un ser humano.

La dimensión espacial en *La huella de Cosmos*.

Los hechos de la novela hipermedia “*La huella de Cosmos*” ocurren en dos espacios: es decir el espacio real de Madrid, y el espacio virtual globalizado de la Red. La acción física y perceptible se ubica en el barrio de Legazpi, y los sucesos del relato empiezan en una nave industrial que formaba parte del antiguo Matadero de Legazpi, que se reconvierte en discoteca. Desde el principio del relato, se presenta el contraste entre la imagen del matadero y el ambiente virtual de un club con su ritmo electrónico y rápido, su música tecno, y sus luces brillantes. De modo

⁴¹ - Chiappe (2005): *La huella de Cosmos*, *Op. Cit.*,

⁴² - Ídem.

⁴³ - Ídem.

que, “*El formato hipermedia permite la yuxtaposición entre realidad y virtualidad, creando un palimpsesto visual y auditivo que estimula prácticamente todos los sentidos del lector en una suerte de realidad aumentada*”⁴⁴.

Efectivamente, los acontecimientos se deslizan en La huella de Cosmos tanto por espacios reales como virtuales. Los espacios reales objetivos son como el metro de Madrid, tiendas de cómics, apartamentos sórdidos. Los espacios virtuales digitales son como: computadoras, pantallas, teléfonos móviles, añadiendo otros espacios sin sitios perceptibles a través de los cuales se mueven personajes “desmaterializados”, que es en su totalidad rasgos definitorios de la dimensión Ciper-espacial de aquel subgénero hispanoamericano. Hernán Manuel García afirma que:

“[...] imágenes de tribus “pos-urbanas”, drogas tecnificadas, edificios abandonados y vandalizados, territorios dominados por bandas, discotecas de ambiente negro enclavadas en un más oscuro barrio, mercenarios con prótesis letales, descomunales fiestas de kackers, prostitutas de carnes flácidas que compiten contra irresistibles virtual girls, y el entorno de la realidad virtual como vía de perdición”⁴⁵.

Y por consiguiente, el ciberespacio en esta novela se considera un lugar que abre nuevos horizontes para la creación de nuevas perspectivas propias relacionadas con un futuro diferente.

3. El tiempo narrativo en *La huella de Cosmos*.

En cuanto al tiempo narrativo en esta novela hipermedia, se divide – según Genette - en dos tipos: es decir tiempo extra textual y tiempo interno. El tiempo extra textual en *La huella de Cosmos* es ambientación temporal futurista, es que esta novela hipermedia pertenece al subgénero literario de Ciencia Ficción. Además, la acción se sitúa en un tiempo futuro imaginado por el autor como hemos visto de antemano.

Ahora bien, el tiempo textual en *La huella de Cosmos* de Chiappe es discontinuo: es que la acción se narra siguiendo una cadena temporal no lineal; es decir, incluyendo saltos cronológicos, dependiendo de la anticipación. El narrador interrumpe la acción para anunciar algo que sucederá en el futuro de la narración, que es un rasgo determinante de los relatos de Ciencia Ficción.

⁴⁴ - Eduardo Ledesma: *Op. Cit.*, p.319.

⁴⁵ - García Hernán Manuel (2012): «Tecnociencia y cibercultura en México: hackers en el cuento cyberpunk mexicano», *Revista Iberoamericana* LXXVIII. p.334.

4. Impacto del Ciberespacio en el lenguaje de *La huella de Cosmos*.

Evidentemente, *La huella de Cosmos* es una obra narrativa hipermedia, en la que el autor funciona el lenguaje del ciberespacio por excelencia, donde utiliza un lenguaje específico que permita al lector navegar en los códigos del futuro. *La huella de Cosmos* cuenta con diversos enfoques, es decir: la ciencia informática, el futuro, los viajes, las utopías, y los relatos mitológicos. De hecho, Chiappe utiliza un lenguaje culto relacionado con el mundo cibernético. Así como, usa vocablos cibernéticos como: (virtualidad, era digital, informática autónoma, virtual, formato, hackers...). Añadiendo que esta obra hipermedia se caracteriza por el espíritu mitológico, simbólico y utópico – como hemos señalado de antemano –, lo cual refleja el impacto de la estética del ciberespacio sobre el lenguaje.

5. Otros hitos definitorios de la técnica hipermedia en *La huella de Cosmos*.

El fragmentarismo es uno de los destacables rasgos definitorios de la técnica hipermedia en *La huella de Cosmos* de Chiappe, puesto que se concibe una total ruptura del hilo narrativo, fabricando una incoherencia aparente en esta obra narrativa digital. Así, la estructura narrativa de *La huella de Cosmos* se caracteriza por múltiples series con un principio y fin sin pasado ni futuro determinado. También, esta novela cuenta con 10 capítulos independientes, y al hacer clic al botón bien señalado en la pantalla, el lector pueda comunicar con cualquier eslabón de forma fragmentada. Y por consiguiente, se puede sacar conclusiones fragmentadas o parciales. El décimo capítulo cuenta con un final abierto, precedido con diez propuestas para posibles finales escogidas por los lectores.

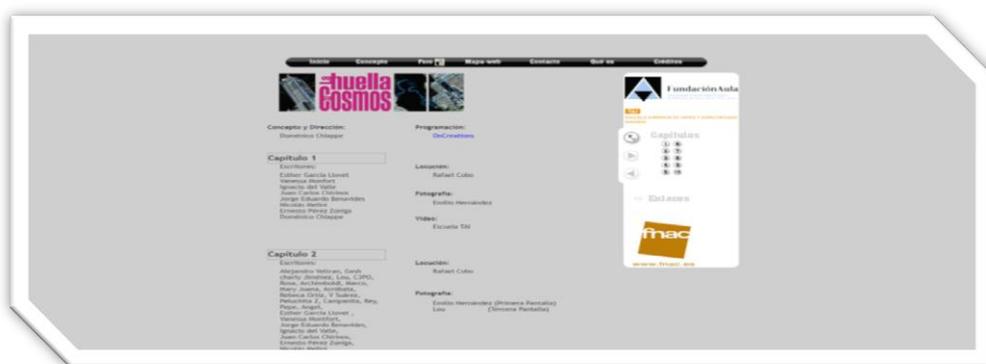


Fig. 4⁴⁶: *La huella de Cosmos* (2005), Capítulos fragmentados.

⁴⁶ https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=6, Fecha de consulta: 02/ 09 / 2021.

La colectividad es otro rasgo definitorio de la narrativa digital en *La huella de Cosmos*, es que interfieren diversas disciplinas y distintos autores para interpretar la historia y transmitir su percepción. Los dos primeros capítulos de *La huella de Cosmos* se consideran un taller de escritura colectiva por un grupo de varios escritores residentes en Madrid. Los primeros capítulos se escriben por Ignacio del Valle, Esther García Llovet, Vanessa Montfort, Jorge Eduardo Benavides, Nicolás Melini, Juan Carlos Chirinos, Ernesto Pérez Zúñiga, Pilar Adón y Juan Carlos Méndez Guédez. Los demás capítulos es un foro en línea por lectores del continente latinoamericano y España.

También, dentro del relato interno de esta novela hipermedia aparece la voz colectiva de los compañeros del protagonista Aitor durante la búsqueda de Cosmos, que a su vez se convierte en un viaje de búsqueda colectiva, que reúne personas de diferentes identidades, nacionalidades, razas y etnias.

Curiosamente, el uso de imágenes visuales y la técnica del videojuego son otros dos hitos brillantes en *La huella de Cosmos* como novela hipermedia, que se consideran dos medios aparentes para transmitir el mensaje del lector. También, merece la pena mencionar el papel pionero de los artistas, plásticos, músicos, fotógrafos y programadores bien reflejado en la creación de esta obra narrativa hipermedia. Así que, hay música en directo del músico Jorge Ramírez. La aportación fotográfica es trabajo de Emilio Hernández.

III- Conclusión.

En conclusión, los medios virtuales y digitales son nuevos instrumentos para narrar los relatos, sobre todo los de *Ciencia Ficción Ciberespacial*, donde interfieren diversos factores visuales, textuales y auditivos, creando un nuevo subgénero denominado «Novela hipermedia digital». Ésta última se destaca por una nueva técnica narrativa diferenciada de la tradicional, liberando al lector de – el espacio lineal y el autor – las dos bases principales, cuyos rasgos definitorios recogidos por la antología del vanguardismo son: la diversidad de géneros, la mezcla del costumbrismo cotidiano y el habla coloquial, el fragmentarismo y la elipsis, y el uso de las imágenes visuales.

Evidentemente, la narrativa ciberespacial en Hispanoamérica cuenta con un número significativo de obras digitales, adquiriendo una dimensión socio-política, porque intenta tratar temas en eminente relación con la posmodernidad periférica y la sociedad hispanoamericana del momento, haciendo del ciberespacio como una

nuevos horizontes de resistencia. Así que, la ficción digital hispanoamericana del siglo XXI enfatiza lo colectivo y lo colaborativo tanto en sus temas, como en sus procesos de lectura, superando los obstáculos y divisiones entre lo humano, y lo pos-humano, lo orgánico y lo inorgánico, lo analógico y lo digital y por supuesto la ciencia y la ficción.

La huella de Cosmos de Doménico Chiappe representa el ejemplo palpable de la novela hipermedia digital hispanoamericana del siglo XXI. Su trama gira en torno al mundo virtual ciberespacial y el universo mundial y se conecta con la estética del Ciberpunk o el ciberespacio. En esta obra, aparecen todos los rasgos destacables de la novela hipermedia digital hispanoamericana del Siglo XXI, partiendo del punto de vista narrativo, los personajes protagónicos, la dimensión espacial y temporal, y el lenguaje.

En esta novela hipermedia, el punto de vista está presentado por un narrador metadieгético- homodieгético. Es una narración diferente dentro de otra narración primaria, donde la función del autor consiste en redactar los capítulos de la novela a partir de las discusiones desarrollados en un foro disponible en la web de la obra.

Curiosamente, los personajes protagónicos plasman aquel mundo ciberespacial, donde esta novela narra la historia de un joven programador de la era digital llamado Aitor, quien crea otro personaje ficcional paralelo llamado Cosmos. Este último es un ente virtual precedido de inteligencia artificial, decide crear otra propia vida, adoptando un cuerpo femenino – África – para alternar su capacidad cognitiva.

Tanto la dimensión espacial como la dimensión temporal reflejan el impacto del discurso ciberespacial en *La huella de Cosmos*. Así que, los sucesos se deslizan tanto por espacios reales, como virtuales, ocurriendo en dos espacios; el espacio real de Madrid y el espacio virtual globalizado de la Red. Además, el tiempo extra-textual es futurista, donde los hechos se sitúan en un tiempo futuro imaginado por el autor. Mientras que el tiempo textual es no-lineal, dependiendo de la técnica del *flash-back* o anticipación.

Por último, de nuestro estudio analítico-crítico de la novela hipermedia *La huella de Cosmos* de Doménico Chiappe, podemos decir que se convierte en una de las sagas innovadoras dentro de la narrativa hipermedia digital tanto por sus nuevas técnicas virtuales como por sus dimensiones socio-políticas e ideológicas, que añaden nuevas perspectivas a la ficción ciberespacial digital hispanoamericana del Siglo XXI.

IV. Bibliografía Citada.

Cappana Pablo (1992): *El mundo de la ciencia ficción: sentido e historia*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena.

Chiappe, Doménico (2005): *La huella de Cosmos*, www.domenicochiappe.com/index.htm.

Eduardo Ledesma (2017): “Ciencia – Ficción Digital Iberoamericana (Mutantes, Ciborgs y entes virtuales): La Red y la literatura electrónica del siglo XXI”. *Revista Iberoamericana*. Vol. LXXXIII. n°. 259 – 260. Abril-Septiembre 2017, pp.305 – 326.

Edward, King (2013): *Science Fiction and Digital Technologies in Argentine and Brazilian Culture*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

García Hernán, Manuel (2012): “Tecnociencia y cibercultura en México: hackers en el cuento cyberpunk mexicano”, *Revista Iberoamericana* LXXVIII/ 238 – 239 (2012): pp. 329-348.

Garrido Domínguez, Antonio (2009): “El microcuento y la estética posmoderna”, en: Montesa, Salvador (ed.) *Narrativas de la posmodernidad. Del cuento al microrrelato*, Málaga, Biblioteca del *Congreso de Literatura Española Contemporánea de la Universidad de Málaga*.

G. Genette (1972): *Discurso del relato*, Barcelona, En: *Figuras III.*: Lumen, 1972. Esp. Introducción, pp.71 – 76.

Hayles, Katherine N. (2004): “La condición de la virtualidad”, en: Domingo Sánchez- Mesa (Ed.) , *Literatura y Cibercultura*, Arco / Libros, Madrid.

Hernández, Abril (2014): “Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermedia”. *Inanimate Alice y sus aplicaciones docentes*”, en: *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 19, enero-diciembre, 2014, pp. 287-301 Universidad Complutense de Madrid, España.

Kurlat Ares, Silvia (2012): “La ciencia ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá”. *Revista Iberoamericana*. LXXVIII/ 238 -239. pp.15 – 22.

Ledesma, Eduardo (2017): “Ciencia-Ficción Digital Iberoamericana (Mutantes, Ciborgs y

Entes Mutantes): La red y la literatura electrónica del Siglo XXI". *Revista Iberoamericana*, Vol LXXXIII. N°. 259-260, Abril – Septiembre 2017, pp. 305 – 326.

Montfort, Nick (2011): *Curveship's Automatic Narrative Variation, Foundations of Digital Games* (FDG '11), pp. 211218, Burdeos, Francia, en:
http://nickm.com/if/montfort_fdg_2011.pdf (Última consulta: 04/03/2021).

Rodríguez de las Heras, Antonio: (s.f): Los estilistas de la sociedad tecnológica, en:
<http://www.campusred.net/intercampus/rod4.htm> (Sin fecha determinada, actualmente desvanecida).

-Romero López, Dolores.

- (2008): “La literatura española en el siglo XXI: hacia la nueva creación digital”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.
- (2011): “La literatura digital en español. El estado de la cuestión” en *Texto Digital*, *Florianópolis*, Vol. 7, n.º.1, enero- junio.

Sánchez Mesa, Domingo (2008): “Videojuegos, cine y literatura: especificidad vs. Remediación”, en: Sanz Cabrerizo, A, y Romero López, D. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia*, Anthropos, Barcelona.

Sontag, Susan (2008): El novelista y el razonamiento moral, | 10/05/2008 | Cultura
Fuentes: <http://www.eluniversal.com.mx>. Fecha de consulta: 05/08/2021.

Torre, Guillermo de (1965): *Historia de las literaturas de vanguardia*, Madrid, Visor Libros.

Vouillamoz, Núria (2000): *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Paidós, Barcelona.

Wolf, Mark J.P. (2001): *The medium of the video game*, University of Texas Press, Texas.

▪ **Webiografía.**

- <https://www.lecturalia.com/autor/16480/domeninco-chiappe>

- Juan Carlos Méndez Guédez: <https://www.lecturalia.com/libro/78336/parrafos-sueltos>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%A9nico_Chiappe#:~:text=Dom%C3%A9nico%20Chiappe%20\(Lima%2C%20Per%C3%BA%2C\)%20y%20periodismo%20\(Caracas\).](https://es.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%A9nico_Chiappe#:~:text=Dom%C3%A9nico%20Chiappe%20(Lima%2C%20Per%C3%BA%2C)%20y%20periodismo%20(Caracas).)

- <https://letralia.com/126/0720enovela.htm>

- <http://webliter.blogspot.com/2009/09/la-huella-de-cosmos-tierra-de.html>

- https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=6

- https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=5

- https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=3

- https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=6

- https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=4

- https://archivocartografia.cl/fichas/la-huella-de-cosmos/#&gid=tainacan-item-attachments_id-2428&pid=6