



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS

“Francisco García Salinas”

Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas

Orientación en Literatura Hispanoamericana

Literatura Hispanoamericana y multimedialidad:

trasposición de un texto hermético

Tesis para obtener el título de
Maestra en Literatura Hispanoamericana

Presenta:

Estefanía Vázquez Gurrola

Bajo la asesoría de:

Dra. María del Carmen Fernández Galán Montemayor

Primavera 2026

Agradecimientos

Por medio de la presente, agradezco al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología (CONAHCYT), ahora SECIHTI, por el apoyo brindado a través de la beca asignada a mi formación durante el periodo 2023 y 2025. Agradezco también a la Unidad de Docencia Superior por darme la oportunidad de continuar mi preparación académica en la Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas, el cual fungió como un segundo hogar. De igual manera, extendiendo mi agradecimiento a las instancias administrativas, cuya gestión diligente resultó clave para asegurar la estabilidad necesaria.

A mi asesora, la **Dra. María del Carmen Fernández Galán Montemayor**, por su paciencia inagotable y por la confianza depositada en este proyecto desde el primer día. Gracias por compartir sus conocimientos con tanta generosidad y por orientar mis ideas con claridad en los momentos de mayor complejidad. Su acompañamiento fue el pilar que hizo posible la culminación de este grado. Asimismo, agradezco a la Profesora en Investigación artística Verónica Gerber Bicecci por recibirme durante mi estancia nacional en Ciudad de México y permitirme aprender más del rigor académico, su apertura al diálogo así como la disposición para compartir su experiencia en el campo de las artes hizo que reflexionara sobre mi futuro.

De manera personal agradezco a mi madre María Clara Luz, quien ha sido una fuente de inspiración para seguirme superando. A mi pareja Alan Aranda, cuyo talento dió vida a mis ideas a través de sus ilustraciones. A mis amigos, en especial a Andrea Vanessa, quien leyó mi primer borrador y a Juan Manuel, quién resolvió todas mis dudas sobre programación. Finalmente, agradezco a Dios y a mí, supongo que finalmente nos encontramos durante esta investigación.

And I think it's gonna be a long, long time.
Till touchdown brings me 'round again to find.
I'm not the man they think I am at home
I'm a rocket man

(Elton John - Rocket man).

Índice

Resumen.....	9
Abstract.....	9
Introducción.....	12

Capítulo I: El camino hacia la literatura hipermedia: antecedentes y desarrollo

1.1 Evolución tecnológica: aplicación de modelos hipermedia.....	15
1.2 El desarrollo de entornos hipertextuales y multimediales.....	29
1.3 Precedentes literarios. Modelos teóricos relevantes.....	40

Capítulo II: Retazos de la época: Fraile Manuel Antonio de Rivas ante “Syzigias y cuadraturas lunares”

2.1 Precisiones generales del veredicto inquisitorio	45
2.2 Syzigias y cuadraturas antes de la ciencia ficción (distinción entre el espacio, el tiempo y el hecho histórico hispanoamericano)	66

Capítulo III: Producto literario e hipermedia: Syzigias y cuadraturas lunares

3.1 Traducción de la obra impresa al formato digital (guión).....	95
3.2 Formas de ilustrar la ficción interactiva (arte).....	113
3.3 Nuevos códigos de producción y lecturas (resultado).....	124
Conclusiones.....	131
Anexos (fuentes históricas, fotografías, tablas).....	133
Bibliografía.....	147

Resumen

El presente trabajo analiza la censura ejercida por el Santo Oficio durante la época colonial a partir del caso de la obra *Sizigias y cuadraturas lunares*, escrita por Manuel Antonio de Rivas. El estudio parte del contexto histórico en el que la Inquisición funcionó como un mecanismo de control ideológico y doctrinal encargado de vigilar la circulación de ideas consideradas contrarias al dogma católico. El objeto de estudio de la investigación es la reinterpretación y transposición narrativa de esta obra hacia un entorno digital hipermedial, considerando las posibilidades que ofrecen la ciberliteratura y la narrativa interactiva para rescatar textos históricos olvidados. Desde esta perspectiva, la investigación propone recuperar el valor político, social, histórico y literario de la obra mediante su adaptación a formatos digitales multimodales que integren texto, imagen, sonido e interacción. Para ello, se recurre a marcos teóricos sobre hipertexto, hipermedia y traducción intersemiótica desarrollados por autores como Núria Vouillamoz, Ted Nelson, Peeter Torop, Jean-Marie Klinkenberg y Bernat Castany Prado. Finalmente, el proyecto contempla el uso del software Ren'Py como herramienta técnica para materializar la adaptación digital, permitiendo la construcción de una experiencia narrativa interactiva accesible y coherente con los principios de la hipermedia contemporánea.

Palabras claves: transposición, hipermedia, multimedialidad, ciberliteratura, viaje a la luna.

Abstract

This paper analyzes the censorship exercised by the Holy Office during the colonial period, using the work *Syzygies and Lunar Quadratures*, written by Manuel Antonio de Rivas, as a case study. The study begins with the historical context in which the Inquisition functioned as a mechanism of ideological and doctrinal control, tasked with monitoring the circulation of ideas considered contrary to Catholic dogma. The research focuses on the reinterpretation and narrative transposition of this work into a hypermedia digital environment, considering the possibilities offered by cyberliterature and interactive narrative for rescuing forgotten historical texts. From this perspective, the research proposes recovering the political, social, historical, and literary

value of the work by adapting it to multimodal digital formats that integrate text, image, sound, and interaction. To this end, theoretical frameworks on hypertext, hypermedia, and intersemiotic translation developed by authors such as Núria Vouillamoz, Ted Nelson, Peeter Torop, Jean-Marie Klinkenberg, and Bernat Castany Prado are employed. Finally, the project envisions the use of Ren'Py software as a technical tool to materialize the digital adaptation, allowing the construction of an accessible and coherent interactive narrative experience in accordance with the principles of contemporary hypermedia.

Keywords: transposition, hypermedia, multimedia, cyberliterature, journey to the moon.

Fly me to the Moon

Let me play among the stars

Let me see what spring is like

On Jupiter and Mars

(Frank Sinatra - Fly Me To The Moon)

Introducción

El tribunal del Santo Oficio constituyó un ejemplo paradigmático del control ideológico ejercido por las instituciones eclesiásticas durante la época colonial. Esta instancia religiosa funcionó como un mecanismo regulador de la moral doctrinal dentro de la sociedad, con el propósito de supervisar la práctica de la fe y combatir cualquier manifestación considerada herética por la Iglesia católica. Para cumplir con este objetivo, el Santo Oficio llevó a cabo investigaciones, procesos judiciales, persecuciones y censura, e incluso recurrió a prácticas coercitivas que buscaban impedir la circulación de textos u obras consideradas contrarias al dogma oficial. Dentro de este contexto histórico, hacia finales del siglo XVIII, en la provincia de Yucatán, el fraile Manuel Antonio de Rivas se vio implicado en una denuncia fiscal ante el Santo Oficio, motivada por la circulación de su manuscrito titulado *Sizigias y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de Mérida de Yucatán por un antítora o habilitador de la Luna y dirigidas al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, entonador que ha sido de kyries funerales en la Parroquia de Jesús de dicha Ciudad, y al presente Profesor de Logarithmica en el Pueblo de Mama de la Península de Yucathan; para el año del señor 1775*. Esta obra, toca tópicos científicos y de interés cultural que no solo llevaron al autor a un proceso judicial que derivó en la censura y resguardo del texto dentro de expedientes inquisitoriales. En consecuencia, la obra permaneció durante largo tiempo fuera del alcance del público, lo que explica que, pese a su antigüedad y relevancia, continúe siendo una obra relativamente poco explorada dentro del ámbito de los estudios literarios hispanoamericanos.

No obstante, en las últimas décadas, el desarrollo de nuevas formas de escritura y la adaptación de textos literarios a formatos digitales han abierto posibilidades interpretativas inéditas que pueden fungir como un rescate cultural a obras olvidadas. Ejemplo de ello es la ciberliteratura y la narrativa hipermedia pues se configuran como esquemas de interacción entre emisores y receptores, en los cuales los elementos gráficos, sonoros y animados —en ocasiones de carácter estático— se integran a unidades textuales o lexías que estructuran el discurso narrativo, llevándolo a un nuevo público. En este contexto, la obra de Manuel Antonio de Rivas

se presenta como un objeto de estudio particularmente pertinente, ya que su reinterpretación desde una perspectiva hipermedial permite generar nuevas lecturas críticas sobre su contenido o su relevancia dentro de los antecedentes de la literatura especulativa y científica. Asimismo, la transposición de esta obra a un entorno digital posibilita la creación de una experiencia narrativa innovadora que mantiene proximidad con el texto original, al tiempo que recupera su valor político, social e histórico dentro del patrimonio cultural. En consecuencia, el presente trabajo propone realizar una transposición narrativa de esta obra, orientada a los lineamientos contemporáneos de la hipermedia y la multimodalidad. Los objetivos principales consisten en explicar los mecanismos de transposición intermedial mediante un análisis detallado, así como estructurar la transformación de significados en cada formato empleado, de modo que el lector pueda visualizar con claridad el proceso metodológico seguido y la documentación correspondiente a cada etapa de desarrollo.

Para alcanzar estos objetivos, se recurrirá a diversos marcos teóricos fundamentales. Entre ellos destaca la obra *Literatura e hipermedia: la irrupción de la literatura interactiva. Precedentes y crítica* (2000), de Núria Vouillamoz, en la cual se examina la naturaleza de la hipermedia y las consecuencias de su aplicación en el ámbito literario. La autora aborda conceptos esenciales como la multimedialidad, la hipertextualidad y la ficción interactiva. Asimismo, retoman las propuestas de Ted Nelson en su obra *Literary Machines* (1981), donde define el hipertexto como una forma de escritura no secuencial o no lineal y señala que la integración de sonidos e imágenes con el texto da origen a la hipermedia, en la cual la libertad de desplazamiento del usuario se convierte en un elemento central, mediante la organización de nodos como unidades mínimas de percepción conectadas por enlaces. Para complementar este enfoque teórico, se incorporarán las aportaciones de Peeter Torop en su artículo *Intersemiosis y traducción intersemiótica* (2002), así como el texto *Fundamentos de una retórica visual* (1996), de Jean-Marie Klinkenberg. Los planteamientos de ambos autores constituyen una base conceptual sólida para el desarrollo de la investigación, ya que no solo definen el concepto de traducción intersemiótica, sino que también analizan sus diversas implicaciones teóricas. Torop sostiene que este proceso exige una comprensión profunda de los sistemas de signos y sus mecanismos de transformación, como ocurre en la adaptación de novelas al cine, la traducción de poemas en imágenes pictóricas o la creación de obras escénicas a partir de composiciones

musicales. Asimismo, reflexiona sobre las implicaciones filosóficas derivadas del traslado de un sistema de signos a otro.

De igual manera, se recurrirá al texto *Ciberliteratura y cibercultura en el ámbito hispánico* (2019), de Bernat Castany Prado, donde se examina el concepto de hipertexto a partir de su raíz etimológica vinculada con el término griego *kybernetiké*, empleado por Platón para referirse al arte de conducir una nave. Desde esta perspectiva, el hipertexto trasciende la lectura lineal tradicional y posibilita la navegación a través de enlaces que conducen a diferentes secciones del texto o a contenidos externos, tales como sitios web, blogs o enciclopedias digitales. En el contexto contemporáneo, este modelo se asocia con la lectura activa y fragmentada, caracterizada por la participación constante del usuario y el uso de soportes digitales.

Finalmente, como herramienta técnica para la materialización del proyecto, se utilizará el software Ren'Py — enlazada lenguaje de Python —, el cual permite la creación de literatura hipermedia mediante un sistema centrado en la narratividad accesible, incluso para aquellos con conocimientos básicos de programación; lo cual facilita transposición de textos literarios a entornos digitales, integrando de manera coherente recursos visuales, sonoros y programáticos que posibilitan nuevas formas de lectura.

CAPÍTULO I

El camino hacia la literatura hipermedia: antecedentes y desarrollo

1.1 Evolución tecnológica: aplicación de modelos hipermedia

En este apartado se pretende explicar el contexto evolutivo de la hipermedia, desde sus inicios en el hipertexto, hasta sus expresiones más vanguardistas en la era digital, poniendo especial atención a la interacción entre usuario y máquina, así como al desarrollo de aplicaciones que sientan sus bases en estos sistemas. Antes de comenzar es pertinente aclarar que la narrativa hipertextual está ligada a los sistemas de creación, almacenamiento y distribución informática. En el libro *Ciberliteratura y cibercultura en el ámbito hispánico (2019)* del académico Bernat Castany Prado, explica que estos términos están intrínsecamente ligados ya que se corresponden en cuanto a uso y contenido.

En el artículo de *Asedio a las narrativas contemporáneas (2009)* se amplía el panorama, pues expone que los recientes avances en la literatura son posibles por la evolución del hipertexto y el contenido multimedia, dando como resultado diversos modelos hipermediales. Programas como el NLS/Augment (oNLine System)¹ cuyo desarrollo consiste en mejorar el trabajo colaborativo y el "aumento" del conocimiento a través la edición o documentación interconectada mediante vínculos, fungieron como pioneros en la comunicación entre “hombre-máquina” al integrar aspectos hipertextuales mucho antes de que estos fueran concebidos tal y como los conocemos. Dicho proyecto fue desarrollado en 1960 por el inventor e informático Douglas Engelbart, quien integró los medios al ordenador, contemplando una interfaz interactiva a través de elementos gráficos. Algunos ejemplos de sus innovaciones incluyen la barra de menú en las pantallas, el uso del hipertexto, la conexión de computadoras a la red y la creación del mouse. Estos aportes aún se encontraban en un nivel básico, casi conceptual, cuando fueron presentados.

¹ Traducido al español como: Sistema en línea. El concepto fundamental de NLS surgió en 1960, una época en la que la computación se limitaba a tarjetas perforadas, teletipos, utilizados fundamentalmente en aplicaciones científicas y matemáticas de élite.

El hipertexto² fue acuñado en 1965 por el filósofo y sociólogo Ted Nelson, quien lo concibe como un sistema informático diseñado para la producción, manipulación y almacenamiento de información textual. A diferencia de la lectura tradicional, este sistema no presenta una estructura lineal, sino que se organiza en una red de nodos³ o hiperenlaces⁴ que permiten al lector navegar por la información de forma interactiva y plural. En 1967, la Universidad de Brown con ayuda del académico Andries Van Dam y el mismísimo Nelson, crearían el primer sistema de equipos hipertextuales de manera comercial, fundamentada el HES (Hypertext Editing System)⁵; pese ser considerado en la actualidad como una etapa estática, basada en la organización sencilla de enlaces y texto ramificado, este proyecto ayudó a la NASA (National Aeronautics and Space Administration)⁶ a documentar la información y los cálculos del programa espacial Apolo, ya que anteriormente se utilizaban tarjetas perforadas hechas de cartulina donde se guardaban líneas de código. Así el hipertexto potencializa la legibilidad y promueve una dinámica creativa entre los usuarios, llevándolo a un nuevo tipo de interacción entre lector/autor y creador/espectador, permitiendo la creación de múltiples secuencias y asociaciones.

«El hipertexto es, entonces, un texto electrónico predispuesto a multitud de conexiones con otros textos y recursos, en el que el trayecto o recorrido de lectura está liberando a los propios intereses del lector de turno [...] además de convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tenga la posibilidad de realizar sus propios enlaces, ampliando “a su gusto” el campo contextual de la obra» (Rodríguez, 2009, p. 23).

² El ingeniero y científico estadounidense Vannevar Bush, en el artículo «As we may think» (1945), plantea una representación contemporánea de lo que terminaría siendo el hipertexto, pues describe un aparato de almacenamiento basado en datos y documentos, capaz seguir distintos enlaces además de tener la opción de hacer anotaciones sobre el mismo texto. Este proyecto fue bautizado como “Memex”, aunque nunca fue materializado y quedó como una propuesta anecdótica adelantada a su tiempo.

³ Una red de nodos es una estructura que se compone de puntos de interconexión, pueden ser dispositivos físicos, como computadoras, servidores o *routers* y puntos de conexión virtuales, como software o aplicaciones.

⁴ Un hiperenlace, también conocido como enlace o vínculo, es una referencia en un documento electrónico que permite acceder a otro recurso, como una página web, un archivo o una sección dentro del mismo documento. Ejemplo de ello sería hacer clic en el navegador, mismo que abrirá el recurso al que se hace referencia. Además, pueden usarse para agregar información adicional a un texto, como definiciones, imágenes o videos. Aunque esto último no era posible debido a los pocos avances tecnológicos de su época.

⁵ Traducido al español como: Sistema de edición hipertextual.

⁶ Traducido al español como: Administración Nacional de Aeronáutica y el Espacio.

En este sentido, al permitir la creación de múltiples secuencias y asociaciones, se potencializa la legibilidad, promoviendo una dinámica diferente entre los usuarios. En síntesis, Nelson ve al hipertexto como un nuevo método de manipular la información a través de una escritura no secuencial representada en interconexiones verdaderas; esto debido a la inserción de comentarios, modificación o espacios “pre-programados”, teniendo un nuevo tipo de interacción entre lector/autor y creador/espectador. El operador Xanadu creado en 1960,⁷ pretendía cumplir estos puntos a través de una biblioteca mundial generada en un sistema virtual; perfilándose a una generación de proyectos interactivos al ser un registro que expande el conocimiento. Sin embargo, el proyecto nunca llegó a buen puerto, quedándose solo como proceso de documentación, el cual años más tarde se publicaría bajo el nombre de *Literary Machines* (1981). Este libro teorizaba sobre «maneras para abordar bits en archivos pasados, métodos para incluir el trabajo original en el propio trabajo y "micropagos" para pagar por el uso» (Smoliar, p.1)⁸, además profetizaba que las publicaciones estarían cada vez más accesibles gracias al sistema electrónico, dando auge al uso de revistas, grabaciones, películas o fotografías.⁹ Otro programa que mantuvo dicha temática fue FRESS (File Retrieval and Editing System)¹⁰, desarrollado en 1969 por estudiantes de la Universidad de Brown y el investigador Andries Van Dam, entre ellos también se encontraba Bob Wallace quien sería el creador del procesador de textos PC-Write y noveno trabajador de Microsoft. Dicho sistema informático fue el primero en posibilitar la función de "deshacer", ayudando a corregir errores de edición o navegación.

La pedagoga Núria Vouillamoz dimensiona este impacto en la sociedad desde una perspectiva científica, psicológica y filosófica; explicando que el ser humano es más que un simple receptor pasivo de información, pues este actúa como un sofisticado procesador que recibe a través de sus sentidos. La creación del sistema «Dataland»⁹ creada por los catedráticos en sistemas Nicholas Negroponte y Richard Bolt en 1970 era capaz de gestionar estos aspectos a través de datos espaciales, diseñando un espacio virtual mediante elementos multimedia. El

⁷ El año puede variar según la fuente, pero en esta tesis se tomará como base la que presenta Vouillamoz, Núria, (2000), *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedente y crítica*, p.51.

⁸ Traducción hecha a partir de una entrada de internet acerca de *Literary Machines*.

⁹ En esta obra, Nelson menciona por primera vez a la “hipermedia”, aunque esto se abordará más adelante. Dataland era un paisaje de pequeñas imágenes que ilustraban la función o la información que había tras ellas. Escondida detrás de una imagen de un calendario de escritorio estaba la agenda del usuario. Si éste, por ejemplo, dirigía el sistema hacia el interior de la imagen de un teléfono, el sistema de gestión de datos en tres dimensiones pondría en marcha un programa telefónico con Rolodex. Así nacieron los iconos.

¹⁰ Traducido al español como: Sistema de edición y recuperación de archivos.

usuario podía navegar en un paisaje ficticio y bidimensional, mientras revisabas archivos personales, libros electrónicos o correspondencia. Además, se incorporó el uso de la pantalla táctil, el zoom en las imágenes, la voz de mando y el joystick¹¹. Cabe aclarar que la investigación y aplicación de este sistema fue financiado por el ARPANET (advanced research projects agency network)¹², así que su uso se vio centrado en operaciones militares. Bajo esta premisa Estados Unidos comenzó a teorizar sobre la forma de proteger su comunicación en caso de que hubiera una guerra y su sistema fuera destruido, así que ese mismo año el departamento de investigación junto con otras instituciones educativas comenzaron a crear una red de comunicación a través de computadoras - o mejor dicho la conexión cableada de las mismas- buscando la forma eficaz de compartir información.

En un inicio solo se utilizaron tres computadoras y el mensaje enviado pretendía decir “Loading”, pero sólo llegó “Lo”. Aunque el resultado no fue el deseado, esta acción detonó en otros intentos hasta que finalmente alcanzaron el objetivo y comenzaron a enlazarse con otras universidades incluso países¹³, pese al éxito comenzaron a surgir problemas entre los usuarios conectados ya que estos empezaron a crear sus propios métodos para enviar y recibir archivos volviéndolos incompatibles a otros sistemas fuera del suyo. Con este suceso, en 1972, se comienza a crear un protocolo de comunicación con normativas y directrices que especifican el protocolo para el intercambio de datos, así como las acciones requeridas por los dispositivos participantes, considerando así al ARPANET como un antecesor del internet. Por otro lado la creación de ZOG en 1972 por Allen Newell, un investigador en ciencias de la computación y psicología cognitiva, junto al científico experto en visualización e interacción, George G. Robertson, utilizan por primera vez una interfaz dirigida originalmente al comportamiento de IA’s (Artificial Intelligence)¹⁴ aunque también fue aplicado en ámbitos de logística en portaaviones.¹⁵ En este contexto surge el nacimiento de lo multimedia, entendido como conjunto

¹¹ El joystick es una palanca de mando que consiste en un dispositivo que gira sobre una base a disposición de lo que se está controlando.

¹² Traducido al español como: Red de Agencias de Proyectos de Investigación Avanzada.

¹³ Esto último sucedió tres años después mediante satélites.

¹⁴ Traducido al español como: Inteligencia Artificial.

¹⁵ Este procesador fue llevado a cabo no sólo por los autores antes mencionados, sino también por otros integrantes como Donald McCracken, Robert Akscyn, Allen Newell y financiado por la Oficina de Investigación Naval. La segunda versión fue utilizada para la clase Nimitz USS Carl Vinson en 1983, es decir, el tercer superportaavión que navegaba en el mar.

de diversas morfologías -como textos, imágenes, audio, video, animaciones, entre otros- utilizados para transmitir información o entretenimiento de forma integrada. Asimismo, organiza, jerarquiza y redistribuye la información aportada por los distintos medios (Goicoechea, 2019). Esta capacidad implica una serie de procesos interconectados pues al unir el hipertexto con nodos multimedia se crea la hipermedia.

«Arlindo Machado define a la hipermedia como un “laberinto” capaz de reproducir una estructura intrincada que conduce por diversos caminos. El laberinto es una invención a la exploración; la exploración se realiza sin mapa, sin ninguna pista previa sobre la disposición geométrica de los caminos; el laberinto obliga al viajero que se adentre a agudizar su astucia, su inteligencia, su habilidad para realizar el recorrido sin caer en las trampas de la infinita circunvalación». (Vouillamoz, 2000, p. 127).

Al respecto, la académica Patricia Carlson en su estudio *Hypertext: A Way of Incorporating User Feedback into Online Documentation* (1998),¹⁶ señala que hay cuatro aportaciones primordiales: la lectura, como búsqueda orientada de información a través de la navegación consciente u ocasional de texto o gráficos; las anotaciones, siendo un registro de ideas asociadas a la lectura; la colaboración como acción comunicativa entre mensajes; y finalmente el aprendizaje, siendo este un proceso personalizado ante los cuerpos de información. En esa línea, el texto se amplía a través de hardware¹⁷ y software¹⁸ que ofrecen ventajas sustanciales que expresan significados o lenguajes simbólicos ante los libros tradicionales. En síntesis, según Carlson, la tecnología, especialmente el hipertexto/hipermedia, puede mejorar la experiencia de leer y aprender. La aplicación de este formato ayuda a crear una experiencia de

¹⁶ Traducido al español como: Hipertexto: una forma de incorporar los comentarios de los usuarios a la documentación en línea.

¹⁷ Hardware es el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo. Es la parte que puedes ver y tocar de los dispositivos. Es decir, todos los componentes de su estructura física como pantallas y teclados. Definición tomada de GCFGlobal, 2024, *Informática básica: ¿Qué es Hardware y Software?*, <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>

¹⁸ El software es el conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo. Por ejemplo, los sistemas operativos, aplicaciones, navegadores web, juegos o programa. Definición tomada de GCFGlobal, 2024, *Informática básica: ¿Qué es Hardware y Software?*, <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>

aprendizaje u ocio más personal, pues el ritmo o la constancia es algo que el propio individuo decide, es decir se adapta a las necesidades del usuario y no al revés.

«La aplicación de la hipermedia en la creación implica una redefinición de la figura del autor y las posibilidades de producción: diseño de la estructura discursiva, recursos tipográficos y visuales, estrategias de lectura, que conllevan la aplicación de formas literarias y herramientas retóricas impracticables en la literatura impresa» (Carlson, 1998).

En el año 1985, la Universidad de Brown implementó estos atributos en el proyecto *Intermedia*, centrándose en los servicios de investigación y enseñanza; asimismo se utilizó como una herramienta que permitía al usuario ser lector y autor al mismo tiempo, gestionado por un sistema multiusuario orientado a la docencia de diferentes materias. Hasta la década de los ochenta, los sistemas hipermedia quedan prácticamente vinculados a entornos ubicados en los laboratorios de las empresas o en centros universitarios, ya que requerían grandes ordenadores capaces de almacenar importantes volúmenes de información. Hacia el final de los ochenta y principios de los noventa, Tim Berners-Lee, gestiona una base hipertextual que permite compartir información y documentos científicos durante su trabajo en el CERN (European Organization for Nuclear Research)¹⁹. En 1990, Berners-Lee puso en marcha el sitio web "info.cern.ch", marcando así el inicio de la web pública, este sitio presentaba páginas estáticas dedicadas a proporcionar detalles sobre el proyecto WWW (World Wide Web)²⁰. Además, se crea y emplea el Lenguaje de Marcado de Hipertexto, llamado HTML (HyperText Markup Language)²¹ para crear documentos enlazados entre sí mediante hipervínculos²², ayudando a

¹⁹ Traducido al español como: Organización Europea para la Investigación Nuclear.

²⁰ Traducido al español como: Red mundial.

²¹ El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML) es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos. Por ejemplo, sus contenidos podrían ser párrafos, una lista con viñetas, o imágenes y tablas de datos. Recuperado de MDN contributors, 18 de julio de 2023, *Aprende desarrollo web, Primeros pasos en la web, Conceptos básicos de HTML*, https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics

²² En informática, un hipervínculo o hiperenlace (del inglés: hyperlink), también conocido simplemente como enlace o vínculo (link), es una referencia unidireccional en un documento electrónico que entrelaza diferentes documentos o secciones entre sí. Los usuarios tienen la oportunidad de seguir estos enlaces con tan solo un clic en el texto ancla (texto enlazado) para navegar a los documentos o las secciones correspondientes. Recuperado de Digital IONOS, 17 de septiembre de 2023, *Hipervínculos, ¿qué son realmente y para qué se utilizan?*.

organizar el contenido. También creó el protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol)²³ capaz de transferir estos documentos a través de la red mediante servidores y clientes. Este sitio no hacía uso de elementos visuales sofisticados ni diseño gráfico, pues se enfocaba en la estructura y accesibilidad de la información. Finalmente, en 1991 Berners-Lee desarrolló el World Wide Web a través de una interfaz visual²⁴ que estructuraba el texto a través del HTML. Los usuarios utilizan un navegador web para acceder a estos documentos, introduciendo direcciones *URL* (*Uniform Resource Locator*) o siguiendo enlaces hipertextuales.

Este proceso es designado como Web 1.0 (1991-2003) marcado por el estado estático, donde los datos y la información permanecía inmutables. También surgieron navegadores rudimentarios, herramientas de texto que ofrecían acceso limitado a un mundo de contenido estático, pues era creado y mantenido por expertos con poca interacción del usuario como las páginas web informativas y sitios educativos tempranos. El filólogo Germán Ruipérez en su obra *Internet como recurso multimedia del investigador de literatura* (1997), señala que hay tres características que fueron fundamentales en el proceso:

«a) la descentralización, gracias a la cual los ordenadores conectados pueden recibir y enviar información entre sí; b) el protocolo TCP/IP²⁵ como estándar de comunicación, que incorpora servicios de extraordinaria utilidad: el correo electrónico, las News o grupos de noticias, el FTP (File Transfer Protocol) para la transferencia de ficheros, el Telnet para la conexión on-line al sistema operativo, etc; c) la ubicación en ámbitos preferentemente científicos y universitarios, en los cual el servicio más utilizado será el correo electrónico». (Ruipe  rez, 1997, pp. 149-161).

<https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/hipervinculos-que-son-realmente-y-para-que-se-utilizan/>

²³ El Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP), desde su origen como un m  todo para compartir archivos en un entorno de laboratorio, ha experimentado una notable evoluci  n hasta convertirse en la columna vertebral de la vasta red de Internet actual. Facilita el intercambio de una amplia gama de contenidos, desde im  genes hasta v  deos en alta definici  n y en tres dimensiones.

²⁴ Tomemos en consideraci  n que en aquella   poca el formato visual de las computadoras era de un fondo negro con letras verdes, as   que esta propuesta result   innovadora al tener un fondo blanco con letras azules. Para lograr tener este modelo de navegador era necesario instalar un software y no era necesario contar con un acceso especial para ver el contenido, adem  s de que pod  as saltar de p  gina.

²⁵ Traducido al espa  ol como: Protocolo de Control de Transmisi  n/Protocolo de Internet.

Estas innovaciones no pasaron desapercibidas por las grandes compañías, quienes vieron una oportunidad para la publicación libre e instantánea a nivel mundial, facilitando un comercio electrónico con la instalación del punto-com. Como lo fue para NCSA Mosaic (National Center for Supercomputing Applications)²⁶ pionero que en 1993 permitió la visualización de páginas web en sistemas operativos, fungiendo como navegador web gráfico, pues introdujo nuevas funcionalidades como la visualización de imágenes y la capacidad de mostrar texto y gráficos en una misma página, marcando un hito en la evolución de la web. Al año siguiente Netscape Communications Corporation²⁷, introdujo características como las pestañas de navegación e incorporó lenguajes de programación que han resultado vitales, tal es el caso de JavaScript (Just-In-Time)²⁸, el cual fue creado originalmente por el programador Brendan Eich y cuya utilidad recaía en la creación de páginas web interactivas con posibilidad de reproducir contenido multimedia, volviéndolas dinámicas, rompiendo con el precepto de contenido estático.

La apertura de navegadores web se volvió algo esencial y cada vez más común, haciendo que en 1995 estallara “la guerra de los navegadores”, pues la competitividad entre Internet Explorer²⁹ y Netscape Navigator -ambos basados en el primer navegador, NCSA Mosaic- buscaban conquistar el naciente mundo digital. Aunque esta batalla se alargó por varios años, durante su proceso surgieron otros sistemas que aportaron a la creación e interacción del usuario, es así que en 1996 se crea el CSS (Cascading Style Sheets)³⁰ cuyo lenguaje basado en el estilo era utilizado para renderizar elementos y describir la presentación de documentos - HTML o XML- a diferentes medios que podían ser desde la pantalla hasta el habla. Incluso siendo el responsable de editar aspectos como la posición, el color, el fondo, etc. Ese mismo año el programador Brendan Eich -inventor del antes mencionado JavaScript- crea ECMAScript, una organización sin fines de lucro que organiza y especifica los diferentes lenguajes de programación. Este cúmulo de programas y sistemas llegó a su cúspide con Adobe Flash Player, cuyo software revolucionó el internet debido a la facilidad que presentaba a los usuarios el ver y crear contenido multimedia, desde animación hasta videojuegos. Mientras esto sucedía la guerra de los navegadores seguía en pie y esta no concluiría hasta el año 2000, teniendo como ganador a

²⁶ Traducido al español como: Centro Nacional de Aplicaciones de Supercomputación.

²⁷ Traducido al español como: Corporación de comunicaciones Netscape.

²⁸ Traducido al español como: Justo a tiempo.

²⁹ Desarrollado ese mismo año por el corporativo *Microsoft*, encabezado por el desarrollador de software Bill Gates.

³⁰ Traducido al español como: Hojas de estilo en cascada.

Internet Explorer, debido a la inclusión del navegador dentro de todos los computadores Microsoft. Estas primeras incursiones digitales utilizaban marcos que dividían el paisaje digital bajo una resolución de 88x31 píxeles, mientras que extensiones excéntricas del HTML como <blink> y <marquee> añadían destellos y movimiento, reflejando la efervescencia de la guerra de navegadores, contrastado con los formularios primitivos enviados por correo electrónico. Posterior a esto, el programador y teórico Tim O'Reilly, determina que una “nueva era” de interacción se abre camino en la Web 2.0 (2003-2010), pues la creación e intercambio de contenido era generado por el usuario como creador y colaborador. En este paradigma, el surgimiento de diversas aplicaciones de Internet se materializó ante la nueva “guerra” de los navegadores donde Opera (1995), Mozilla Firefox (2002), Safari (2003) y Google Chrome (2008) se establecieron fuertemente en esta época. Los administradores de estos sitios diversificaron el contenido y las posibilidades adaptativas de cada usuario, dando como resultado la estrepitosa caída de “Explorer” debido a las fallas que volvían lento su sistema, además de ser un blanco fácil ante virus y gusanos informáticos.

El surgimiento de plataformas con mayor participación a través de blogs, redes sociales y otras herramientas que fomentaban la creación de comunidades en línea también fue parte del surgimiento de otros navegadores, de tal forma que los modelos hipermediales se presentan como una antesala de la inteligencia colectiva donde los usuarios comparten ideas, experiencias y conocimientos en formato de entradas o "posts" desde plataformas de publicación personal permitiendo comentarios. Como ejemplo de esto está el programa Blogger, creado originalmente por la compañía Pyra Labs en 1999, lo cual no resultaría relevante hasta ser adquirida por Google en el 2003; esta plataforma facilitó a los usuarios espacios para el desarrollo personal de manera práctica pues no era necesario ser un programador para publicar contenido. Igualmente surgieron espacios web colaborativos donde múltiples usuarios podían crear, editar y modificar contenido de forma conjunta, siendo Wikipedia y Fando los que gozaron de mayor popularidad. Gracias a este tipo de plataformas fue que surgió el desarrollo de las redes sociales, donde se conectaban a personas con intereses o características en común, compartiendo contenido, interactuando con otros usuarios y construyendo comunidades online.

Esta sólida base tecnológica permitió a la plataforma albergar a miles de millones de usuarios en todo el mundo, ofreciendo una experiencia fluida y segura, al mismo tiempo que ofrece diversas herramientas para fomentar la interacción entre sus usuarios, convirtiéndose en una comunidad vibrante donde las personas se conectan, comparten y se apoyan mutuamente. En particular destaca la creación de grupos³¹, donde los usuarios pueden unirse a líneas de interés común organizadas por diversos temas, desde lugares de trabajo, escuelas, clubs deportivos, hasta pasatiempos y causas sociales. También contaba con la opción de categorizar a los amigos en listas personalizadas, como "personas del trabajo" o "amigos cercanos", con la finalidad de organizar y catalogar cada solicitud de amistad. En este sentido, la plataforma permite la interacción entre autores y lectores, fomentando la creación y difusión mediante historias, poemas o microcuentos, a través de publicaciones, mensajes privados y grupos.

De igual forma, la apertura de estos sistemas presenta un espacio hipermedia, donde los usuarios navegan a través de una red de conexiones y contenidos. Los enlaces, fotos, videos y publicaciones actúan como hipertextos, permitiendo a los usuarios explorar y descubrir información. Este concepto explotaría en el 2005 con la llegada del sitio web YouTube (You Tube)³², desarrollado por el informático teórico Jawed Karim con ayuda de los ingenieros Steve Chen y Chad Hurley, todos ellos empleados de PayPal (PayPal Holdings, Inc)³³. La plataforma fue originalmente creada para conocer gente a través de videos, usando un puntaje de estrellas. Con esto en mente, la primavera de ese mismo año se sube el primer visual llamado “Me at the Zoo”⁴⁰ del cofundador Jawed Karim y cuya duración es de apenas de 19 segundos. En ese entonces su reproductor funcionaba con el ahora extinto software Adobe Flash, que permitía mostrar el contenido multimedia, una tecnología que, si bien era ampliamente utilizada en ese momento, presentaba algunas limitaciones e incompatibilidades con ciertos dispositivos y navegadores. A pesar de eso, la página comenzó a recibir atención al distribuirse de manera orgánica a través de los enlaces externos como MySpace, lo que llamó rápidamente la atención

³¹ Estos grupos permiten a las personas compartir ideas, experiencias y recursos, creando un sentido de pertenencia y comunidad.

³² Traducido al español de manera literal, significa «tú televisión».

³³ PayPal ofrece servicios financieros para personas, PyMes y Empresas, realiza transferencias, genera ligas de pago y más desde la aplicación. Visto en PayPal, 2024, <https://www.paypal.com/mx/webapps/mpp/what-is-paypal>

⁴⁰ Traducido al español como: “Yo en el zoológico”.

de otras compañías, que visionaron la comercialización y transmisión de videos, es decir, campañas publicitarias.

En contraposición, la compañía de podcasts Odeo³⁴ comenzó una investigación para la creación de nuevos proyectos, hecho que llevó al desarrollo de un servicio de SMS (Short Message Service)³⁵ dedicado al servicio de internet y comunicación que inició como un servicio interno entre los mismos trabajadores. El protocolo fue creado y desarrollado por los informáticos teóricos Evan Williams, Biz Stone, Evan Henshaw-Plath, Noah Glass —quienes bautizaría el proyecto bajo el nombre de Twitter³⁶— y Jack Dorsey. Este último publicaría el primer tuit el 21 de marzo del 2006 a las 12:50 p.m diciendo: «just setting up my twttr»³⁷. La plataforma se convirtió en un microblogging de 140 caracteres con una interfaz intuitiva y fácil de usar que permitía a sus usuarios interactuar, compartir información y mantenerse enlazados con el mundo. En este marco se mostraban el uso del hipertexto para conectar mensajes y usuarios. Los hashtags, las menciones y los enlaces a sitios web eran elementos esenciales para crear una red de información navegable. Esta aproximación permitió a la plataforma fomentar la interacción, el intercambio de ideas, incluso marcó un hito para usuarios que se volvieron celebridades a través de sus comentarios o expresiones literarias, volviéndolo un elemento fundamental para difusión de noticias, incluso al año siguiente de su lanzamiento, aumentó el espacio lingüístico que creció ante la aparición del neologismo coloquial de "tuitear", es decir, los usuarios designaron una palabra nueva que no existía en el español antes de la aparición de *Twitter* para hacer referencia a la acción de publicar un mensaje en esta plataforma³⁸.

Entendiendo este contexto, se puede afirmar que la aparición de nuevas tecnologías de comunicación ha tenido un impacto en la forma en que usamos el lenguaje, mostrando una

³⁴ Twitter fue incubada en la firma Odeo, una pequeña compañía tecnológica ubicada en San Francisco, California, fundada por Noah Glass y Evan Williams en diciembre de 2004. Consultado en Islas,O. (2024), Twitter: desde su incubación hasta su vuelo hacia Elon Musk, *El Universal*, <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/octavio-islas/twitter-desde-su-incubacion-hasta-su-vuelo-hacia-elon-musk/>

³⁵ Traducido al español como: Servicio de mensajes cortos.

³⁶ Según palabras de Liam Well, su definición era "una corta ráfaga de información intrascendente", el "trino de un pájaro", que en inglés es *tweet*.

³⁷ Traducido como: terminando de configurar mi twttr.

³⁸ En 2014, la Real Academia Española (RAE) la incluyó oficialmente en el Diccionario de la lengua española, definiéndola como "intr. Comunicarse por medio de tuits." o "tr. Enviar algo por medio de un tuit.". Tomado de Diccionario de la Real Academia Española, 2023, <https://dle.rae.es/tuitear>

profunda conexión entre el hombre y la máquina. En esta misma línea, el teléfono introdujo la comunicación oral a distancia, dando lugar a nuevas formas de interacción y expresiones lingüísticas como los coloquialismos que serían impulsados con la llegada del internet. En el 2007 la revolución de los dispositivos móviles increpó la relación entre los humanos y los celulares, la aparición del iPhone (1.^a generación) integró una pantalla táctil carente de teclado físico, cuyo diseño abogó por una cámara de dos megapíxeles y un servicio de internet conectado por Wi-Fi (Wireless Fidelity)³⁹. Esta época marcó un punto de inflexión en la forma en que las personas interactuaban con la tecnología móvil, pasando de ser dispositivos simples para realizar llamadas a convertirse en herramientas multifacéticas que comenzaban a transformar la forma en la que nos comunicamos, trabajamos y divertimos. Finalmente, la web 2.0 permitió un acceso constante a internet desde cualquier lugar, lo que facilitó el consumo de contenidos digitales, incluida la literatura, pues los usuarios podían acceder a plataformas de lectura en línea, blogs, redes sociales y otros sitios web que ofrecían contenido literario hipertextual y multimedia.

La versión actual de Internet, se caracteriza por ser social e interactiva, donde los usuarios generan y comparten contenido. Mientras esto sucede algunos teóricos en informática se atreven a postular que la web 3.0 (2010-presente) ya está en desarrollo, aunque la implementación se trata más de una postulación ambiciosa que busca transformar el sitio actual en un espacio más inteligente, descentralizado y distribuyendo el poder entre los usuarios, eliminando la dependencia de grandes plataformas. El ingeniero en sistemas Jeffrey Zeldman imaginaba esto como una web social semántica a través de búsquedas de lenguaje natural en este contexto; juega un papel crucial superar estas limitaciones y acercarnos a una comprensión más profunda de la información que buscamos⁴⁰. Este pensamiento se inclina por la creación y aplicación de la tecnología en inteligencia artificial, geolocalización y 3D. De este modo es que

³⁹ Traducido como fidelidad inalámbrica. Es una tecnología de redes inalámbricas que permite a los dispositivos electrónicos conectarse entre sí de manera fluida a una red mediante frecuencias de radio. La red, llamada una red inalámbrica de área local (o WLAN por su acrónimo en inglés) permite a ciertos dispositivos, como smartphones, tablets, ordenadores portátiles o de sobremesa, conectarse a internet y comunicarse entre sí sin necesidad de cables físicos, como sí ocurre con los puertos. Tomado de Proofpoint, 2024, *¿Qué es el wifi?*, <https://www.proofpoint.com/es/threat-reference/wifi#:~:text=Wifi%2C%20que%20es%20una%20contracci%C3%B3n,red%20mediante%20frecuencias%20de%20radio>.

⁴⁰Referencia tomada de: Salazar, A. (2011). Estado actual de la Web 3.0 o Web Semántica. *Revista Digital Universitaria, Volumen 12* Número 11, p. 4. <https://www.revista.unam.mx/vol.12/num11/art108/art108.pdf>

en el 2014 surgen propuestas como los NFT (Non-Fungible Token)⁴¹, término acuñado por los artistas Jennifer y Kevin McCoy para designar el mercado de arte a partir de una variedad de activos digitales, como obras de arte, música y objetos de colección dentro de videojuegos, mismos que son representados con certificados digitales de propiedad de un activo digital único. La exploración de este tipo de entornos abrió cabida a la empresa estadounidense Niantic especializada en la realidad aumentada de los juegos móviles, utilizando como base la localización; dicha empresa fue la encargada de trabajar la plataforma de Pokémon GO en el 2016, basada en la popular franquicia japonesa de Pokémon (ポケモン Pokémon)⁴², misma que permite capturar, entrenar y combatir estos especímenes en el mundo real, esto a la vez que presenta diálogos interactivos, el registro de lugares o monumentos e incluso organiza eventos y desafíos.

Esta misma compañía se encargó de producir Harry Potter: Wizards Unite⁴³ basado en el universo de la escritora inglesa J.K Rowling en colaboración con Warner Bros, Games. Los lectores de la novela pudieron acceder a diferentes lugares físicos mientras descubrían artefactos mágicos e interactuaban con bestias y personajes propios de los libros a través de un mapa que ancla el contenido digital a lo real. En este aspecto el uso de la hipermedia y el hipertexto marcan una estructura que se diversifica en la asignación de la narrativa digital que envolvía a los jugadores mediante la interacción del entorno y los elementos fundamentales del progreso en la historia. Sin embargo, el aporte más significativo y cercano a la presencia de la web 3.0 fue el desarrollo y uso de la inteligencia artificial, Google Cloud define este sistema como «un conjunto de tecnologías que permiten que las computadoras realicen una variedad de funciones avanzadas, incluida la capacidad de ver, comprender y traducir lenguaje hablado y escrito, analizar datos, hacer recomendaciones y mucho más» (2024)⁴⁴. En el artículo referenciado, también se hace

⁴¹ Traducido al español como: Token no fungible. La historia de los NFT se remonta a los primeros años de las criptomonedas, alrededor de 2012, con la aparición de las "monedas coloreadas" en la blockchain de Bitcoin. Tomado de Sotelo, L. (2024) Creative Commons, *Historia y evolución de los NFTs*. <https://cryptoconexion.com/historia-y-evolucion-de-los-nfts/#:~:text=de%20los%20NFTs,-,Quantum%2C%20el%20primer%20NFT%20registrado,obra%20original%20de%20su%20autor%C3%ADa>.

⁴² Visualizado en YouTube, en el canal de *Pokémon Go*. <https://www.youtube.com/watch?v=SWtDeeXtMzM>

⁴³ Traducido al español como: Harry Potter: Mago Unido. El videojuego fue lanzado en el 2019, pero fue discontinuado en el 2022. Visualizado en YouTube, en el canal de *Harry Potter: Wizards Unite*. <https://www.youtube.com/watch?v=MyZpNZbuEF8>

⁴⁴ Tomado de: GoogleCloud, 2024, *¿Qué es la inteligencia artificial o IA?* <https://cloud.google.com/learn/what-is-artificial-intelligence?hl=es-419>

menção de que la organización Open AI fue fundada en el 2015 por un conglomerado de científicos, empresarios y teóricos informáticos, entre ellos Elon Musk y Sam Altman, quienes comienzan a desarrollar modelos generativos con activos de lenguaje natural, es decir, crean medios a través de patrones y comandos que derivan en la creación de texto, imágenes u otras multimedias. Posterior a esto, inician trabajos en áreas como la ciberseguridad, la robótica y las aplicaciones de la variedad lingüística, aunque de esto ya hablaremos más adelante.

Para el 2021 añadirían una extensión de su programa, pero esta vez enfocada en la creación de imágenes, el nuevo modelo fue bautizado como DALL-E ⁴⁵ y su funcionamiento era generar estas obras por descripciones textuales a partir de inteligencia artificial (IA) y un banco visual de referencias. La gestación de estos proyectos ha ido avanzando a pasos agigantados, el más reciente lanzamiento fue por parte de Google, ante la creciente demanda de estas aplicaciones, quienes entraron a la competencia de manera definitiva en el 2024 con Gemini⁴⁶ -antes llamada Bardo-, la cual puede generar texto, traducir idiomas, escribir diferentes tipos de contenido creativo y responder a sus preguntas de modo informativo mediante una “arquitectura” de Pathways⁴⁷. La evolución hacia la Web 3.0 es un proceso que aún no está del todo escrito, pues continúa impulsando avances significativos en la tecnología y transforma la experiencia en línea de los usuarios, mediante la creación de un entorno más inteligente, interactivo y personalizado.

⁴⁵ DALL-E es un juego de palabras que combina "DALI" y "Wall-E". "DALI" es una referencia al famoso pintor surrealista Salvador Dalí, conocido por su arte distintivo y abstracto. "Wall-E" es el nombre de un personaje de la película de animación de Pixar "Wall-E", que es un robot con conciencia y emociones.

⁴⁶ «La IA generativa es un tipo de modelo de aprendizaje automático [...] no es un ser humano. No puede pensar por sí misma ni sentir emociones. Sin embargo, es muy útil para encontrar patrones. Antes, la IA se usaba para comprender y recomendar información. Ahora, [...] también puede ayudarnos a crear contenido, como imágenes, música y códigos». Tomado de: Google, 2024, *Información sobre la IA generativa*. <https://support.google.com/gemini/answer/13954172?hl=es>

⁴⁷ La arquitectura de Pathways, en el contexto de la inteligencia artificial (IA), se refiere a un enfoque o diseño para la creación de sistemas de IA que simulan el funcionamiento del cerebro humano en términos de cómo se transmiten y procesan las señales dentro del sistema nervioso.

1.2 El desarrollo de entornos hipertextuales y multimediales

La introducción de tecnologías cada vez más innovadoras ha marcado un avance significativo en la literatura hipertextual y multimedia, transformando así el proceso de escritura como el de lectura. La experimentación con estos nuevos medios ha revelado la disponibilidad de herramientas para los creadores, al mismo tiempo que ha planteado desafíos en la búsqueda de formatos transformadores para la narrativa. En el apartado anterior se habló de la aplicación de los modelos hipermedia desde su origen evolutivo en la tecnología, apegándose más al avance de sistemas, programas y navegadores. Por lo que en esta sección se verá la colaboración entre escritores y expertos en informática basados en el desarrollo de entornos hipertextuales y multimediales mismos que han dado a luz un nuevo modelo de expresión: la literatura digital. Cabe aclarar que la literatura digital o ciberliteratura⁴⁸ hace referencia a los textos de ficción creados específicamente para la navegación digital, mismos que deben involucrar algún nivel de participación activa, no solo letras. Por esto, se descartaron los libros electrónicos presentes en kindle, los textos PDF o todos los escritos estáticos presentes en alguna App o web.

La académica y crítica literaria, Katherine Hayles en su obra *Electronic Literature: New Horizons for the literary* (2008) simplifica este hecho viéndolo como un objeto digital de primera generación vislumbrando para un ordenador, aunque si se relaciona a la actualidad, esto también aplica a los celulares. Hayles añade que dentro de la textualidad electrónica se deben incluir «componentes significativos [...] como sonido, imagen, movimiento, video, implicaciones cinestésicas y funcionalidad de software»⁵⁰ (Hayles, 2002, p. 20). La autora también crea el concepto de *born digital*, en la cual sugiere que la existencia de este tipo de obras sólo tiene sentido dentro del mundo digital, volviendo imposible la transferencia al formato impreso sin que se pierda su identidad, afectado el valor interactivo e hipertextual. Lo que supone una ruptura con las tradiciones literarias preexistentes y abre nuevas posibilidades creativas. Después de la postulación hipertextual dada por Ted Nelson en 1967, ésta es entendida como «una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor

⁴⁸ El término ciberliteratura viene de «cibernética», que hace referencia a la palabra griega *kybernêtikê*, que Platón utilizó para referirse a la técnica de conducción de una nave, lo cual, a su vez, incluye la idea de soporte digital.

⁵⁰ Traducción al español del fragmento «significant components [...] sound, animation, motion, video, kinesthetic involvement, and software functionality». *Writing Machines*.

en una pantalla interactiva» (Landow, 1995, p.15). De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario, determinando las referencias en el texto electrónico. Se cuestionan las narrativas tradicionales lo que da pauta a la creación de nuevos conocimientos y a la reinterpretación de textos, ya que no existe un único punto de vista dominante, sino una multiplicidad de voces que se entrelazan y se complementan.

Según George Landow, catedrático y teórico de literatura electrónica, en su libro *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (2006) describe al hipertexto como un tejido de perspectivas, un entramado de ideas a partir de fragmentos de texto, permitiéndonos compartir información de manera más fluida y colaborativa «destruyendo una de las características más básicas del texto impreso: su separación y su unicidad de voz» (Landow. 2006, p.22), surge así una gran versatilidad ante la narrativa, el teatro, la poesía o incluso obras de no ficción. Este campo es tan amplio y cambiante que resulta difícil establecer categorías fijas, sin embargo, en este apartado se dará un orden a partir de la cronología y posteriormente del género. La literatura digital clásica (1970-1980) es un reflejo de la época, pues a diferencia de los libros tradicionales, donde la experiencia es lineal, aquí los hipervínculos toman el control, permitiendo explorar la obra a nuestro propio ritmo, a través del interés individual, creando una experiencia única e irrepetible. De esta forma el lector podría saltar de un punto a otro en el texto muy al estilo de “elige tu propia aventura”, aunque con un formato austero.

En 1976 la obra *Colossal Cave Adventure*⁴⁹ desarrollada por el programador informático William Crowther, cumple con esta premisa, pues el programa actúa como narrador mientras el jugador se mueve entre docenas de ubicaciones e interactúa a través de comandos que eran interpretados por el lenguaje natural del juego. Dentro de la trama, el usuario es un aventurero que explora un sistema de cuevas con el fin de encontrar grandes tesoros. Los "enlaces" estaban predefinidos y el jugador no podía crear nuevos nodos o modificar la estructura del mundo virtual; esta obra es reconocida como la primera ficción interactiva y el primer juego de

⁴⁹ Traducido al español como: Aventura en una cueva colosal. Visualizado en YouTube, en el canal de *Friday Night Arcade*, bajo el título de *Colossal Cave Adventure - The Granddaddy of Text Adventures!* | *Friday Night Arcade*. <https://www.youtube.com/watch?v=sfGrPM5Bx0>

aventuras generado por computadora. Este estuvo rondando en nichos cerrados debido a que pocas personas contaban con un equipo físico, su influencia derivó a que la relación entre las máquinas y el humano fueran cambiando de un aspecto académico a uno más placentero. Aun cuando no contaba con un diseño gráfico, -ya que este se basaba en el fondo negro y letras verdes- la innovación sentó las bases para el desarrollo estructuras hipertextuales más abiertas e inmersivas.

Belén Gache, autora del libro *El Tópico del Libro en la Literatura Electrónica (1995-2017)*, menciona que «En los años 70 cuando, se dio un importante cambio tecnológico y aparecieron una serie de medios (entre ellos el mimeógrafo o el vídeo) que permitían editar sus propias obras, los propios mensajes, más allá de las “broadcasting corporations”. Así, irrumpen una gran cantidad de piezas y publicaciones alternativas al mainstream» (2017). Ante esto, la versión mejorada de dicho sistema llegaría en 1980 con Zork, pionero en el uso de una interfaz de texto natural que permitía a los jugadores interactuar con el mundo virtual utilizando frases completas en lenguaje natural. Este videojuego también implementaba elementos multimedia rudimentarios, como sonidos ambientales y descripciones textuales detalladas, para crear una experiencia de juego más inmersiva. Su distribución y creación estuvo a cargo de la empresa Infocom⁵⁰, quienes se especializaban en trabajos de ficción interactiva, llegando a comercializar sus productos de manera exitosa a través de disquetes.

En 1982 la empresa editorial en software Eastgate Systems⁵¹, se abrió al mercado hipertextual ante el pequeño nicho de autores que se mostraban interesados en escribir este tipo de trabajos, ejemplo de ello fue la poetisa neoyorquina Stephanie Strickland quien fungió como coautora de doce poemas digitales -aunque no todos fueron hechos en esta plataforma- o el académico Richard Holton quién ganaría el concurso de "cuentos de postal" Grain, con la obra “Figurski en Findhorn on Acid” desarrollada por la misma empresa. La publicación de estas obras -al igual que Infocom- se sostuvo en formato CD-ROM y lápices de memoria; si bien la

⁵⁰ Infocom fue una empresa de software de Estados Unidos (establecida en Cambridge, Massachusetts), que produjo numerosos trabajos de ficción interactiva. También realizó una notable aplicación de negocios y una base de datos relacional llamada Cornerstone. Infocom fue fundada el 22 de junio de 1979 por personal del MIT y estudiantes conducidos por Dave Lebling, Marc Blank, Albert Vezza, y Joel Berez.

⁵¹ Robert Coover destacó a Eastgate como "la fuente principal de hipertexto serio". En The New York Times Book Review en 1993. Recuperado el 28 de julio de 2013 de Eastgate, *Serious hypertext*, Eastgate.com.

experimentación de estos proyectos fueron base para el asentamiento literario, un camino más conservador llegaría 1986 con *Uncle Roger*⁵² de la escritora Judy Malloy, notable por sus contribuciones al arte digital y la narrativa interactiva. Malloy utilizó una herramienta de creación llamada *StorySpace*⁵³, en la cual entrelazaba elementos del realismo mágico con la cultura de Silicon Valley mediante una narrativa no lineal que se ramificaba y evolucionaba a medida que el lector tomaba decisiones. Es decir, cada "lexia"⁵⁴ se concibió como una escena independiente que podía combinarse con otras para formar una narrativa, esto acentuó el tono de poesía narrativa hipertextual que se buscaba a través del texto y sencillas imágenes. Sin embargo, la gran cantidad de historias, personajes e información podía abrumar a algunos lectores debido a la complejidad de su navegación.

Posteriormente el paradigma de la escritura digital cambiaría en 1987 con *Afternoon, a story*⁵⁵ del crítico literario Michael Joyce, cuya novela sigue la travesía de Peter, un hombre divorciado, que tras presenciar un accidente de coche teme la muerte de su amado hijo, pues en ella narra: «I want to say I may have seen my son die this morning»⁵⁶ (Joyce, 1987). La narrativa es presentada como una ficción hipertextual centrada en el desarrollo de la trama, la cual se va descubriendo mediante enlaces establecidos a través de 500 "lexías". Estas suponen una experiencia de lectura interactiva, donde cada clic deriva combinaciones no lineales elegidas por el usuario. Espen J. Aarseth, académico especializado en videojuegos y literatura electrónica, señala que esta obra «demuestra curiosamente el potencial de la hipertextualidad para la experimentación literaria y explora los efectos de la no linealidad sobre la narrativa» (Aarseth, 1997, p. 68). Por otro lado, Belen Gache señala que:

⁵²Original UNIX and BASIC versions: 1986 – 1988. Original Web version: 1995, (2024) <https://collection.eliterature.org/3/works/uncle-roger/unclerog.html>

⁵³ Storyspace es una herramienta para narrativas complejas e interrelacionadas, tanto de ficción como de no ficción. Hace veinte años, el Storyspace original marcó el comienzo de la era de la escritura interactiva seria con obras como *La tarde, una historia* de Michael Joyce ("una obra elegante y provocativa... absolutamente esencial para la comprensión de esta nueva forma de arte" – Robert Coover, Nueva York Times Book Review) y Patchwork Girl de Shelley Jackson ("Un éxito de culto" – The Village Voice). Ahora, Storyspace ha sido actualizado, ampliado y reconcebido utilizando tecnología y diseño nuevos. Tomado de Eastgate, 2024, *Storyspace 3 for macOS*. <https://www.eastgate.com/storyspace/index.html>

⁵⁴ Se llama lexía a la unidad léxica compuesta de monemas relacionados por un alto índice de inseparabilidad, o un agrupamiento estable de semas, no necesariamente lexicalizados, que constituyen una unidad funcional. Es un concepto bastante parecido al de colocación.

⁵⁵ Visualizado en YouTube, en el canal de J Anderson, bajo el título de *afternoon, a story - Michael Joyce*. <https://www.youtube.com/watch?v=djIrHF8S6-Q>

⁵⁶ Traducido al español como: «Quiero decir que puede que haya visto morir a mi hijo esta mañana».

«La tendencia se potencia en los años 90, una vez aparecida la Web, con la corriente del Open Design y el acceso del público en general a la posibilidad de editar y distribuir los propios materiales. La edición de textos libres y online responde a la ideología del *sharing*, el no consumismo y la democratización del medio editorial» . (Gache,2017, p.25).

En 1990 la obra de Michael Joyce abrió el camino a nuevas formas de contar historias y crear experiencias interactivas al ser distribuida en disquete por la compañía Eastgate Systems, consolidando así su papel en el desarrollo de la ficción hipertextual y multimedia. Otros autores como David Kolb, Judd Morrissey y Lori Talley, miembros de la comunidad artística de Electronic Literature Organization, se unieron al catálogo digital, aunque en la actualidad algunos trabajos se han perdido ante la obsolescencia de su software. La ciberliteratura de la época de los disquetes y sin internet sentó las bases para el desarrollo de la literatura digital actual, explorando las posibilidades narrativas de las nuevas tecnologías, ayudando a definir la estética y los géneros.

La siguiente etapa de la ciberliteratura designada como el posmoderno (1990-2000) se ve marcada por la aparición de la Web 1.0 y el sistema URL, encargado de organizar y clasificar los documentos. Esta etapa, se caracterizó por una mayor accesibilidad de las obras al público, lo que impulsó la experimentación y el desarrollo de diversas corrientes y estéticas propias de cada autor. En el vasto universo de la literatura digital, la obra *Wordtoys (1995 -2006)*⁵⁷ de la escritora Belén Gache ejemplifica la globalización, pues ésta sostiene una colección de su literatura y poesía electrónica. Existen obras que se centran exclusivamente en la interacción, ofreciendo al lector la posibilidad de explorar diferentes opciones presentadas en el texto mediante enlaces o imágenes seleccionables. De esta forma se fomenta una conexión empática con el lector al ofrecer una variedad de portadas de libros que dan paso a sus páginas interiores correspondientes. La autora experimenta con el lenguaje de forma innovadora, utilizando juegos de palabras, caligramas y otras estrategias para crear una experiencia de lectura lúdica e interactiva. Estos trabajos se inspiran en una amplia gama de textos, desde Lewis Carroll hasta

⁵⁷BELEN GACHE. 1995-2006. Original Web version: 1995, (2024)
<https://belengache.net/wordtoys/2020/index.html>

las vanguardias históricas, la poesía concreta y la net-poesía, teniendo una gran influencia en el desarrollo de la literatura digital en español.

En la misma época surge el libro *Carrier, becoming symborg (1999)*⁵⁸ de la artista Melinda Rackham, en coautoría con el informático digital Damien Everett, quienes presentan un sitio que fusiona inteligencia artificial con un discurso inmunológico. Utiliza el sistema operativo de una computadora para explorar los límites del cuerpo a través de una simbiosis viral que abarca lo biológico y lo virtual. Según la autora dicha obra pretende una narrativa íntima de amor entre el espectador y el virus de la hepatitis, al mismo tiempo en que expone las fronteras entre el humano, la máquina y la especie. En cuanto al apartado visual, esta usa entornos de realidad en formato VRML (Virtual Reality Modeling Language)⁵⁹ con paisajes textuales generados por Java, sosteniendo un estilo de 8 bits que visualmente está compuesta de cuadros. La novela -al igual que sus predecesoras- utilizaba el software de Adobe Flash Player y está dividida en capítulos no lineales, con múltiples narradores, texto, imágenes y videos. En ella se destaca en el diseño de interfaces y experiencias del usuario en la web frente a la narrativa poética que sostiene, donde cada letra del alfabeto cobra vida con su propio carácter distintivo y animado. En pocas palabras el último lustro del siglo XX determinó la ciberliteratura como un esquema de transacción entre emisores y receptores, estas obras se veían un tanto limitadas a la percepción dada por el autor y los elementos mínimos que aprovechaban gráficos, sonidos o animaciones, mayormente estáticas que correspondía a textos u lexías.

En los primeros años del siglo XXI la literatura electrónica ha estado fuertemente vinculada a las computadoras personales y la tecnología móvil, centrándose cada vez más en el Internet. La integración de la Web 2.0 fue una parte crucial para la evolución literaria pues las propuestas han ido escalando gracias a su diversidad, fusionando la realidad física con el mundo virtual, crea historias para lugares específicos, diferenciándose así de su predecesor. Por esto autores y artistas exploraron nuevas formas de narración, incluyendo la hiperficción, juegos literarios, poesía digital y narrativa interactiva, incluso los modelos dados a través de redes

⁵⁸Original VRML and Cortona versions: 1999. Original Web version: 1999, (2024). https://collection.eliterature.org/1/works/rackham_everett_carrier_becoming_symborg/index.html

⁵⁹Traducido al español como: El lenguaje de modelado de realidad virtual.

sociales o aplicaciones. Esto también desató una discusión sobre el valor literario, el impacto en la lectura y la escritura tradicional, ante el canon literario. Siendo este el caso de *RedRidinghood* (2001)⁶⁰ de Donna Leishman. Doctora e investigadora del medio artístico, la cual ofrece una reinterpretación moderna y digital del cuento clásico "Caperucita Roja". Esta obra representa un modelo de cómo la literatura digital puede reimaginar y transformar narrativas tradicionales, utilizando elementos como banda sonora de jazz, interacción exploratoria o el uso de la lengua vernácula del cómic. La historia presenta una serie de instrucciones que vuelven más inmersiva dicha experiencia. Roberto Simanowski, un profesor universitario alemán, describe este trabajo de la siguiente manera «¿'Caperucita Roja' desde una perspectiva feminista?... La interpretación de Leishman de Caperucita Roja está inundada de hibridaciones de la narrativa tradicional de cuento de hadas: el lobo preexistente como imagen en su diario, como comerciante en el 'mercado de carne', un ángel que no se detiene para rescatarla»⁶¹ (2001). Uno de los aspectos más fascinantes de *RedRidinghood* es su uso innovador de la multimedia para enriquecer la experiencia de lectura, pues ofrece una reflexión contemporánea sobre temas relevantes como el empoderamiento femenino, la identidad y el peligro en línea. A través de su reinterpretación del cuento clásico, la obra aborda cuestiones actuales y desafíos que enfrentan las mujeres en la sociedad moderna.

La artista multimedia e investigadora doctoral Donna Leishman quien se ha especializado en estudiar la identidad humana y literaria dentro de los medios digitales; creó *Deviant: The Possession of Christian Shaw* (2004)⁶², publicada originalmente en la página web de la misma autora, maneja una narrativa que se caracteriza por su naturaleza predominantemente visual, con una mínima dependencia del texto, situándose en un modelo de juego. La interacción con la obra se lleva a cabo mediante clics en áreas activas dentro del entorno presentado, que puede ir desde encender o apagar las luces del edificio, hasta la aparición de diálogos; misma que se desarrolla dentro en un espacio que simula una pequeña ciudad y termina por desplegar imágenes más pequeñas que amplían la experiencia. Sin embargo, puede resultar difícil identificar estas áreas

⁶⁰ Traducida al español como: Caperucita roja. Original Flash and Conifer- Electronic Literature Lab versions: 2001. Original Web version: 2001, (2024) https://collection.eliterature.org/1/works/leishman__redridinghood.html

⁶¹ Recuperado de https://collection.eliterature.org/1/works/leishman__redridinghood.html

⁶² Traducido al español como: Desviado: La posesión de Christian Shaw. Original Flash and Ruffle versions: 2004-2021. Original Web version: 2004 (2024) https://collection.eliterature.org/1/works/leishman__deviant_the_possession_of_christian_shaw/index.htm

activas, además para una experiencia sonora completa, se recomienda activar los altavoces de la computadora o conectar auriculares. La historia está inspirada o influenciada en el hecho de “Las brujas de Paisley” un caso de enjuiciamiento que se llevó a cabo el 17 de agosto de 1696 en la localidad de Bargarran, Escocia. El historiador Julian Goodare retrata este evento en su libro *Scottish Witchcraft: History and Lore* (2002)⁶³, donde ofrece una visión general de la historia de la brujería en Escocia, incluyendo un capítulo sobre los juicios, en los que se menciona a las brujas de Paisley. Este texto —basado en los registros de la época—, retrata el alegato de Christian Shaw, una niña de once años, hija del Laird de Bargarran, un prominente hacendado, quien denunció ser víctima de tormentos a manos de presuntas brujas locales. La obra Leishman retoma esta premisa mediante ilustraciones perturbadoras pero encantadoras que dan un toque misterioso al texto. El acceso global permitió a los escritores publicar sus obras en plataformas online, llegando al público de forma instantánea y sin necesidad de intermediarios como las editoriales tradicionales, al mismo tiempo en que se creaban nuevos géneros dentro de la narrativa hipertextual, sea esta colaborativa o explicativa.

Según el escritor y profesor Bernat Castany, en su artículo *Ciberliteratura y cibercultura en el ámbito hispánico* (2019) el cruce de ambas tipologías permite distinguir cuatro categorías dentro del hipertexto. La primera sería la hiperficción explorativa hipertextual, donde el lector sigue un camino predeterminado, cuyo género singular, -es decir, que incluye sólo contenido textual- invita al lector a embarcarse en un viaje no lineal a través de un laberinto de palabras e ideas. A diferencia de la narrativa tradicional, la hiperficción explorativa le otorga el poder de elegir su propia ruta, explorando las diversas conexiones y ramificaciones que se presentan a lo largo del camino. Ejemplo de ello sería *Sinferidad* (2000)⁶⁴ del escritor Benjamín Escalonilla, donde el lector se ve obligado a tomar decisiones, pues está centrado en un lugar indeterminado, dos figuras anónimas, un chico y su amigo, irrumpen en la escena a bordo de una motocicleta cuando se dirigen a la casa del primero, la música y la conversación se convierten en protagonistas. Cabe agregar que esta misma obra entra en el subgénero de la “hipernovela”,

⁶³ «The most notorious case of the Renfrewshire witch hunt was that of the Paisley Witches. These four women Margaret Lang, Agnes Campbell, John Reid, and Millicent McKie - were accused of a variety of crimes, including maleficium, attending witch-sabbats, and consorting with the devil. Their trials were a travesty of justice. They were tortured into confessions, and there was no evidence to support the charges against them. Despite this, they were all executed, and their bodies were burned at the stake». (Goodare, 2002, p. 135)

⁶⁴ Original Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes and erres diseño versions: 2009. Original Web version: 2009 (2024) <https://www.erres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/>

donde el lector deja de ser un mero receptor pasivo, convirtiéndose en un navegante activo, con la libertad de explorar la historia; cada enlace, cada palabra, se transforma en un portal hacia nuevas dimensiones narrativas, invitando a la relectura y a la construcción de significados tomando en algunos casos elementos multimedia.

La segunda, denominada como hiperficción explorativa hipermedia, presenta una narrativa incapaz de modificarse, pero agrega enlaces interconectados de fotografías, videos, audios, blogs o páginas web. Los productos mencionados hasta ahora son el resultado de una programación independiente pero no todas son así. El escritor Marcelo Guerrieri utilizó el servicio Blogger⁶⁵ para crear *Detective bonaerense (2006)*⁶⁶ el cual le permitió diseñar y personalizar el aspecto del blog sin ser programador. El texto contiene notas de investigación escritas por el detective Aristóbulo García - el protagonista de la historia- quien va colgando la trama de manera periódica, incluyendo enlaces que dejan al lector explorar canciones, imágenes, u otro contenido de interés al interior de la historia. Estos elementos incluyen pistas y transcripciones de varios personajes, mismos que los espectadores deberán descifrar en la sección de comentarios.

La obra *Una contemporánea historia de Caldesa (2007)*⁶⁷ del escritor valenciano Félix Remírez, encaja a la perfección con la descripción de hiperficción explorativa hipermedia pues el lector es remitido a contenido multimedia que ilustra o amplía el contexto de la historia, volviéndola no lineal, además se debe esperar cierto tiempo para que la historia avance y los personajes evolucionen. Este trabajo está inspirado en “La Tragedia de Caldesa” del escritor valenciano Joan Roís de Corella, cuya prosa relata desventuras amorosas. Habiendo entendido los parámetros que representa la hiperficción explorativa hipermedia, plataformas como Wattpad⁶⁸ dedicadas a la lectura y escritura, se adecuan al alojamiento de miles de historias. Las

⁶⁵ Blogger es un servicio creado por Pyra Labs en 1999 y adquirido por Google en 2023, que permite crear y publicar una bitácora en línea. Para publicar contenidos, el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting.

⁶⁶ Original Blogspot versions: 2006. Original Web version: 2006 (2024) <https://detectivebonaerense.blogspot.com/>

⁶⁷ Original Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes versions: 2009 (2024) https://www.cervantesvirtual.com/bib/bib/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/

⁶⁸ Wattpad fue creada en 2006 como resultado de la colaboración entre Allen Lau e Ivan Yuen. En febrero de 2009, Wattpad anunció la adición de más de 17 000 libros electrónicos del Proyecto Gutenberg y los puso a disposición de los usuarios móviles. Según un comunicado de prensa de Wattpad de junio de ese año, la aplicación móvil se había

dos obras antes mencionadas pertenecen al subgénero de novelas hipermediales o webnovelas y como su nombre lo indica, su aportación destaca en enriquecer la experiencia con recursos multimedia, imágenes, sonidos, animaciones e incluso elementos de programación que se integran a la narrativa, creando una experiencia sensorial inmersiva que va más allá de la simple lectura. El lector se ve envuelto en un mundo que no solo se lee, sino que también se ve, se escucha e interactúa con él.

En lo que respecta a la tercera parte, designada como hiperficción constructiva o escritura colaborativa hipertextual, está -a diferencia de las antes mencionada- sí tiene la capacidad de ser modificada por los lectores con la aprobación del autor original, logrando trabajar con otros usuarios de manera coordinada. En la obra *El libro flotante de Caytran Dölphin* (2009)⁶⁹ del escritor Eugenio Tisselli, se retoma como influencia o “plagio” la obra física del mismo nombre, del autor Leonardo Valencia. La obra narra la historia de Iván Romano, un joven que relata su experiencia al escribir un libro, el llamado "Libro flotante", utilizando fragmentos de otra obra. De esta forma, los usuarios hacen lo mismo, cambiando el sentido de la lectura y su significado original, sosteniendo nuevos materiales de distorsión: sustitución del fragmento de una sola palabra, modificación completa de todas las palabras y por último, edición libre del texto.

La cuarta categoría se denomina como constructiva o colaborativa hipermedia, como dice su propio nombre, abre las puertas a una explosión de elementos multimedia -animaciones, audio, fotografías, videos, GIFs e hipertextos-, transformando la experiencia tanto para el autor como para el lector. Este apartado se divide en dos estructuras, la primera es la que va designada a la literatura tal y como se ha descrito en los puntos anteriores pero con mayor énfasis en multimedia, donde el usuario puede explorar de manera simple o interactuar de acuerdo a la historia. Y la segunda, que dice que este tipo de narrativas forman parte de una industria emergente que escala a otros ámbitos como la industria del streaming o los videojuegos. En el caso de los videojuegos la serie de *Silent Hill* (1999-2012)⁷⁰ presenta una exploración de narrativa que no es lineal, y el jugador es libre de ir a donde quiera y en el orden que quiera,

descargado más de 5 millones de veces. Tomado de Montero, N. 15 de mayo de 2023, *Aplicación informática*. En <https://prezi.com/p/mes2urmkv-rl/aplicacion-administrativa/>

⁶⁹Original Tainacan and archivocartografia versions: 2009. Original Web version: 2009, (2024) <https://www.cartografiadigital.cl/map>

⁷⁰ Visualizado en YouTube, en el canal de PlayStation, bajo el título de Silent Hill 2 - Release Date Trailer | PS5 Games. <https://www.youtube.com/watch?v=sU3pyYi5hz0>

recorriendo calles vacías, edificios abandonados y lugares extraños para descubrir pistas sobre la historia y resolver acertijos que darán diferentes finales. En cambio, en el streaming, la primera novela interactiva que lanzó Netflix fue "Black Mirror: Bandersnatch"⁷¹, estrenada el 28 de diciembre de 2018. Esta obra, catalogada como película interactiva o episodio interactivo, está enmarcada dentro del género de ciencia ficción y suspenso, donde, a diferencia de una película tradicional, en donde el espectador sigue un camino narrativo predefinido, presenta diversas opciones a lo largo del desarrollo. El usuario toma decisiones que determinan el rumbo de la historia y el desenlace final; inspirada en el concepto de "elige tu propia aventura", popularizado en libros y videojuegos durante la década de 1980.

Actualmente hay un debate entre los límites de la web 2.0 y la designada como la web 3.0, pero mientras eso se construye, se han facilitando la interacción entre autores, lectores y otras piezas del ecosistema literario, donde la integración de la realidad aumentada, el uso del GPS y la inteligencia artificial permite acceder a información contextual pero deja abierta la puerta a conflictos con los derechos de autor, la confidencialidad o la brecha tecnológica.

⁷¹ Visualizado en YouTube, en el canal de Netflix, bajo el título de Black Mirror: Bandersnatch | Featurette: Consumer [HD] | Netflix. <https://www.youtube.com/watch?v=VNw9DAwp2Kk>

1.3 Precedentes literarios. Modelos teóricos relevantes.

Antes de la era digital, diversos movimientos artísticos y literarios sentaron las bases para la exploración de narrativas no lineales, interactividad e integración de elementos visuales en el texto. A través de la experimentación, los escritores buscan expandir los límites de la creatividad y ofrecer a los lectores experiencias únicas e innovadoras pese a las limitantes que se les presentaban. Sin embargo, en el siglo IV, durante la etapa del helenismo, surgió la técnica del “caligrama”, un modo de poesía visual en la que la disposición del texto forma un diseño relacionado con el tema⁷². Esta modalidad surge en una esfera religiosa pues, los primeros ejemplos de caligramas se hicieron presentes en poemas griegos y romanos, donde se escribían líneas o versos de ofrendas estructuradas como objetos o animales. Un antecedente sería el poema Onn⁷³ —en torno al siglo X— del poeta y gramático Simmias, cuya lectura debía hacerse girando la mano, teniendo como lineamiento el “Carmen figuratum”⁷⁴ y el tema del huevo. **(Véase en los anexos I).**

Este modelo experimenta un resurgimiento en Europa en 1918, con autores como Herbert Juergens y Guillaume Apollinaire, este último ofrece el término francés de “calligramme”, dando un origen etimológico a esta técnica, pues hasta ese momento no se le había designado propiamente un nombre.⁷⁵ Según Guillaume «los Calligramas son una idealización de la poesía de verso libre y de la precisión tipográfica, en una era en que la tipografía está alcanzando un brillante final en su carrera, por la llegada de nuevos medios de reproducción, como el cine y el fonógrafo» (Butor, 1966, p.7). La obra más destacada del autor es *Calligrammes, Poèmes de la paix et de la guerre (1918)*, una colección de poemas que ofrece

⁷² Año 30 a.C. Visto en: Briseño, N., Duran, M. (2022) El caligrama, de Simmias a Apollinaire (Historia y antología de una tradición clásica). El caligrama como herramienta pedagógica para estimular la inteligencia lingüística en estudiantes de francés como lengua extranjera, vol. 4, núm. 8

⁷³ Traducido al español como: Huevo.

⁷⁴ Carmen figuratum (plural: carmina figurata) es un poema que tiene una determinada forma o patrón formado ya sea por todas las palabras que contiene o solo por algunas de ellas. Un ejemplo es "Zdravljica" de France Prešeren, donde la forma de cada estrofa se asemeja a una copa de vino. El término deriva de la carmina figurata de los textos del Renacimiento, obras en las que se destacaba una imagen sagrada en letras rojas sobre un campo de letras negras para que se pudiera ver y meditar sobre una figura sagrada durante el proceso de lectura. La carmina figurata también se difundió en época carolingia con el fin de difundir el uso y estudio del latín. Tomado de Quinn, William A. (1984). *Carmen figuratum*, en Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Carmen_figuratum

⁷⁵ Este término se usa para describir el modelo utilizado en Grecia y Roma, sin embargo, no fue hasta la llegada de Guillaume que se empezó a catalogar a este tipo de textos como caligramas. Un antecesor de nombre a este estilo sería el Carmen figuratum.

el testimonio de un soldado y su brutal experiencia en la guerra, el formato elimina la puntuación y marca un dinamismo poético representado en figuras. **(Véase en los anexos II)**

A principios del siglo XX surgió una corriente artística que desafió convenciones, denominada como literatura dadaísta. Establecida en Europa, principalmente en Zúrich, Suiza, durante la Primera Guerra Mundial, esta manifestó el absurdo ante cuestionamientos a la lógica que se caracterizó por obras caóticas que desafiaban la comunicación tradicional; una representación cercana a su carácter fue dada por el poeta y ensayista Tristan Tzara en *El manifiesto dadaísta* (1918) quien declara que es «[...] en contra de la acción; por la contradicción continua, también por la afirmación, no estoy ni a favor ni en contra y no explico porque odio lo común sentido» (Tzara,1918,p.3) sin dar una definición clara sobre el tema, demuestra el absurdo incluso dentro de su declaración. Artistas e intelectuales de diversos países abrazaron la idea del «anti-arte», abriendo espacios como el Cabaret Voltaire⁷⁶ donde surgieron experimentos que lideraban el proceso creativo, como lo fueron la escritura automática. Dicha técnica consiste en comenzar a escribir de manera libre y sin ningún tipo de restricción logrando desprenderse de la racionalidad y la imagen del autor, entrando en una especie de transe textual. En sus obras también implementaban el collage y montaje, es decir, tomaban fragmentos de otras historias o imágenes para crear una nueva pieza. Esto en un contexto actual, es la misma técnica que hacen los programas de inteligencia artificial fusionando varios estilos y obras para volcar en una completamente nueva, ya sea de texto o imagen. En el dadaísmo, algunos de los artistas que se integraron a este movimiento fueron Hugo Ball, Tristan Tzara, Marcel Duchamp, entre otros. Quien destacaría en el ámbito literario sería Hugo Ball, con el poemario *Karawane*, publicado de forma impresa en 1920⁷⁷, y cuyo texto parte de palabras y sonidos sin un significado semántico claro. Además de presentar un diseño con diferentes tipografías que asemeja el tamaño de un folleto. **(Véase en los anexos III).**

Esta técnica se popularizó entre artistas e intelectuales de todo el mundo, quienes colaboraron para la revista *Le Surréalisme au service de la Révolution* (1930 -1933), entre los

⁷⁶ El Cabaret Voltaire, inaugurado el 5 de febrero de 1916 en Zúrich por Hugo Ball y Emmy Hennings, fue espacio para la experimentación de nuevas tendencias tanto artísticas como políticas. Consultado en Sook, A. 2016. *Cabaret Voltaire: A night out at history's wildest nightclub*. En BBC.com <https://www.bbc.com/culture/article/20160719-cabaret-voltaire-a-night-out-at-historys-wildest-nightclub>

⁷⁷ La primera versión fue interpretada originalmente en 1916 de forma actuada.

participantes se encontraban Breton, Yves Tanguy y Salvador Dalí. En la década de 1950 —posterior a la segunda guerra mundial—, la innovación literaria reescribió el género poético, basado en la tendencia del Arte concreto de 1930, sujeta a la pintura abstracta. Se retomó la importancia de la expresión visual del movimiento, cuyo eslogan era «materiales reales, espacio real» (Van Doesburg, 1930), bajo esta premisa denominaron esta nueva vanguardia como “poesía concreta” agregando además subcategorías como: óptico, fonético —o sonido—y cinético mismo que incorpora movimiento. En cualquiera de los tres casos, el enfoque principal es la disposición visual del texto y el uso de elementos gráficos «un requisito fundamental que cumplen los distintos tipos de poesía concreta son: la concentración en el material físico del que está hecho el poema o texto [...] en términos generales el material del poema concretos el lenguaje: palabras reducidas a sus elementos de letras (ver) y sílabas (oír). [...] Algunos poetas concretos se quedan en palabras completas otros en fragmentos de letras o sonidos del habla». (Campos, 1970, p.7). El manifiesto fue el resultado de la exploración creativa entre Europa específicamente del autor Eugen Gomringer y del Grupo Noigandres en Brasil, mismos que tuvieron a sus propios exponentes tales como Augusto de Campos, Décio Pignatari, Haroldo de Campos y por supuesto a Eugen Gomringer, quien marcó el estilo del movimiento con su obra *En silencio* (1954). El diseño sostiene en tres columnas la palabra «silencio», la cual se repite constantemente. A los extremos contienen cinco elementos cada uno, dejando un espacio vacío en el centro donde debería ir la misma palabra, haciendo alusión al tema central. **(Véase en los anexos IV)**

Años más tarde, en 1960, surge el grupo *Ouvroir de littérature potentielle*⁷⁸, mejor conocido por el acrónimo Oulipo, fundado en Francia por el matemático François Le Lionnais y el escritor Raymond Queneau, quienes buscaban combinar estas dos vertientes a través de estructuras limitadas, ofreciendo un procedimiento creativo que busca crear obras innovadoras a

⁷⁸ Traducido al español como: Taller de literatura potencial.

través de técnicas restrictivas como los poligramas⁷⁹, S+7⁸⁰, N-gramas⁸¹, entre otros. Aquí el escritor elige una restricción específica, por ejemplo, si decide escribir una novela sin usar la letra "a", se deberá adaptar y modificar el texto para cumplir dicha regla. El escritor francés Georges Perec con su obra *La Disparition* (1969), retrata a la perfección el sentido de este movimiento pues presenta una novela -de casi trescientas páginas- escrita sin la letra "e", cuya trama de misterio describe la desaparición del personaje Antoine Voyelle y su desenlace. Al respecto, Marcel Benabou, actual secretario Oulipo expone lo siguiente: «¿Y qué es un autor oulipiano? Es una rata que construye ella misma el laberinto del cual se propone salir. ¿Un laberinto de qué? De palabras, sonidos, frases, párrafos, capítulos, bibliotecas, prosa, poesía, y todo eso». (Mera, 2015, p. 2) Otros autores como Ítalo Calvino, Jacques Roubaud y Harry Mathews, se inclinaron a tomar esta vertiente como una herramienta que mostraba la limitación como una poderosa fuente de inspiración.

En 1979 el autor Edward Packard introdujo al mundo editorial la narrativa de la hiperficción explorativa, teniendo como inspiración la interacción con sus hijos, mismos que disfrutaban de historias dónde el interés residía en la toma de decisiones. Tras acercarse al sello de Bantam Books, -con quienes firmó de 1979 a 1998- lanzó su primera historia, llamada "Sugarcane Island" pero fue con *The Cave of Time* (1979) que inauguró oficialmente la serie bajo el título *Choose Your Own Adventure*. La temática, tal y como su nombre lo indica, proporciona al lector distintas opciones y, dependiendo de su elección, la historia tomaría un rumbo diferente. Presentando así una narrativa no lineal -en segunda persona- e interactiva, que hace que el lector asuma el papel del protagonista. Esta serie de libros ganó gran popularidad durante los años 80 y 90 volviéndose un fenómeno cultural, influenciando otros medios, como videojuegos y series de televisión interactivas. **(Refiérase a los apartados 1.1 y 1.2.).**

⁷⁹ Un lipograma es un texto del cual se ha excluido una o más letras deliberadamente. Por ejemplo, "La Disparition" de Georges Perec es una novela escrita sin la letra "e". Esta restricción fuerza al autor a encontrar formas creativas de expresar ideas sin usar palabras comunes que contengan la letra prohibida.

⁸⁰ Esta técnica implica tomar un texto preexistente y sustituir cada sustantivo por el séptimo sustantivo siguiente en un diccionario. Este método genera textos que, aunque a menudo humorísticos y absurdos, revelan nuevas capas de significado y creatividad.

⁸¹ Utilizan patrones específicos o permutaciones en la escritura. Raymond Queneau, en "Cent Mille Millions de Poèmes", creó un libro de diez sonetos en los cuales cada línea puede ser intercambiada con la línea correspondiente de cualquier otro soneto, generando una cantidad astronómica de combinaciones posibles.

Entre los autores más prolíficos de este género, se encuentran Edward Packard, R.A. Montgomery y Louise Munro pero el precursor de la narrativa hiperficcional sería el escritor Julio Cortázar, quien en 1963 marcaría un antes y un después con su obra *Rayuela*. El catedrático Jesús Camarero en su libro *Escritura e interactividad* (1997) describe esto como una composición equivalente del hipertexto dentro de lo novelesco, además relaciona otros títulos con el mismo patrón tales como *Pale Fire* (1962) de Nabokov, *Tristram Shandy* (1759) de Sterne, *Juego de cartas* (1964) de Max Aub, *El castillo de los destinos cruzados* (1973) de Calvino, entre otros. Estas obras no son las únicas que comparten este modelo de estructura no lineal, que responde a uno que va más allá del texto impreso, presentándose como una "antinovela" o "contranovela". Como se puede apreciar en la novela *Rayuela*, su método de lectura atípica puede sostener una lectura lineal tradicional u optar por una experiencia fragmentada y no secuencial que añade capas de significado y complejidad. Los lectores pueden combinar ambas formas, incluso siguiendo el "tablero de dirección", que va lineal hasta el capítulo 56 y luego explorando de manera salteada.

En el presente apartado se habla del formato físico, pues en las entregas anteriores se abordó la evolución tecnológica y el desarrollo de entornos hipertextuales y multimediales, pero llegados a este punto surge el momento de retomar el paradigma literario ante la irrupción del web 2.0. En el siglo XXI la hibridación de narrativas establece una lectura activa que dialoga con sistemas multimedia, tales como elementos gráficos, imágenes o sonidos. Aunque esto ya se hacía desde antes, es en esta época cuando se vuelve de uso cotidiano, posicionado la hipermedia como algo esencial. Richard A. Lanham opina que «los medios electrónicos modificarán no sólo los textos literarios futuros sino también los pasados. La palabra electrónica, tanto en la literatura como en la historia literaria, trabaja en ambas direcciones» (2013, p.269). La introducción de estos elementos conlleva un significado dinámico, mismo que redefine las estrategias estructurales de la tecnología y la literatura electrónica, permitiendo a los escritores experimentar con nuevas formas, redefiniendo el discurso ante diversos espacios de lenguaje.

CAPÍTULO II

Retazos de la época: Fraile Manuel Antonio de Rivas ante “Syzigias y cuadraturas lunares”

2.1 Precisiones generales del veredicto inquisitorio

Con el objetivo de estructurar las bases de esta investigación, se dará una visión general sobre las particularidades sociales, culturales y religiosas, en la cuál se desarrolló el franciscano Manuel Antonio de Rivas, hasta llegar a la revisión del veredicto inquisitorial ante la primera acusación de herejía frente a los pasquines mayas. Para contextualizar esto, hay que tener en cuenta que la evangelización fue un movimiento político cuyo interés era sobrepasar el nivel militar, enfocándose a un adoctrinamiento religioso que sacó adelante la colonización de los españoles en tierras indígenas. Es así que la denominada “conquista espiritual” dió inicio en el siglo XVI bajo el amparo de los primeros virreyes de la recién formada Nueva España: Antonio Mendoza y Luis de Velasco, quienes impulsaron la creación de conventos a lo largo del territorio. Dicha labor fue encabezada en 1523 por fray Martín de Valencia, iniciado en la orden franciscana y cuya meta era moldear la sociedad indígena según la visión espiritual de la iglesia. Según menciona Georges Baudot en el libro *La pugna franciscana por México (1990)*, los misioneros vieron en estas personas la posibilidad de comenzar una sociedad pura, alejada de los vicios externos que además fueran espiritualmente preparados e intelectuales, «sueñan con edificar en el antiguo imperio de los mexicas el reino milenario anunciado en el texto de Apocalipsis» (Baudot,1990,p.9).

Si bien el proceso no fue uniforme, tras la disminución del ejército español en la parte norte del estado — zona que ahora comprende Campeche, Quintana Roo y Yucatán —, la expansión por parte de los misioneros aumentó tras la caída de Tenochtitlan. Sin embargo, el banderazo oficial se dió hasta 1537 bajo el concilio Francisco de Montejo, quien dió cabida a franciscanos, dominicos y agustinos. Según José Manuel A. Chávez Gómez en el libro *Intención franciscana de evangelizar entre los mayas rebeldes (2001)*, tras siete años de invasión, los conquistadores comenzaron a presentar un hartazgo debido las inclemencias del tiempo y la actitud rebelde de los habitantes, además de no verse retribuidos con un botín como el obtenido

por Hernán Cortés tras su llegada a México. Frente a esto, Montejo solicita a la corona un grupo evangelizadores pertenecientes a la Orden del Patriarca San Francisco,⁸² con el fin de llevar a la población indígena la palabra de Dios y acentuando de manera pacífica la relación entre ambos grupos pues creía que la conquista iba más allá que en el uso de las armas. Dicha propuesta fue bien recibida y ese mismo año arribó el primer grupo de franciscanos a la península, dirigidos por fray Jacobo de Testera *«eran pocos, pero llegaban alegres y entusiasmados [...] porque sus características de pobreza, espiritualidad y abnegación los hacía idóneos para iniciar la pesada labor de evangelizar a los neófitos»* (Chávez,2001,p.75). Esta orden imitaba la antigua comunidad cristiana apegada a la fraternidad, el cuidado a los pobres y el vivir sin posesiones materiales; aunque cada uno tenía su propio enfoque, los adeptos eran fieles a la estructura eclesiástica.

El sistema educativo que implementaron no estuvo exento de represión u actos violentos, pues con la finalidad de mantener un control ideológico se destruyeron templos y representaciones de deidades. Asimismo extraían a los menores de su círculo familiar para ingresarlos en el claustro junto a los religiosos, haciendo que los niños adoptaran un sistema pedagógico basado en un régimen monástico adscrito en el temprano adoctrinamiento cristiano. Esta formación constituía una especie de educación primaria, donde además tenían clases de lectura, escritura, canto o gramática latina, aunque esta última no era bien vista por los superiores; «emplearon una variada gama de técnicas didácticas en su tarea educativa: el ejemplo, la exposición verbal, los libros de texto, auxiliares audiovisuales (pinturas, música y teatro) y los castigos» (Carr,1998,p.43). Por otro lado, la consolidación franciscana en la península de Yucatán sucedería hasta 1549 cuando los numerosos religiosos gozaban de un gran poder político entre los pobladores gracias a los privilegios dados por la Provincia del Santo Evangelio, así como el subsecuente papel en la esfera social, dando como resultado la reorganización y administración en los años posteriores.

No obstante la conversión y educación no fue suficiente, hacia finales del siglo XVI la iglesia se tambaleaba ante la Reforma protestante mientras que la fe católica se volvía cada vez

⁸² San Francisco de Asís (1181/1182–1226) fundó la orden en 1209, cuando presentó una regla de vida sencilla basada en el Evangelio al Papa Inocencio III, quien aprobó verbalmente la fundación.

más ortodoxa, alejándose de la conciliación entre nativos y conquistadores para volcarse en una jerarquía eclesiástica que comenzó a delimitar aspectos sociales, culturales y políticos, mismos que eran administrados por el Tribunal del Santo Oficio, cuyo principal objetivo era controlar ideas contrarias a la doctrina católica. Además de regular la moral y perseguir prácticas consideradas heréticas o de apostasía. Pese a que el tribunal comenzó a ejercer en España — específicamente en Sevilla —⁸³, su influencia no llegó a verse hasta el siguiente siglo en las colonias hispánicas aunque el eco de sus decisiones si impactaron en la difusión de manuscritos e impresiones sobre lenguas mesoamericanas sobre temas como arte o gramática, así como libros de oraciones y sermonarios en ediciones bilingües, esto con el fin de unificar por completo la lengua, así como el acceso a la educación.

En el artículo *Inquisición y sociedad colonial, una institución española trasplantada en el ámbito latinoamericano: el caso de la nueva España (1989)* el autor Solange Alberro, plantea que la función monástica desempeñó en primera instancia actividades ordinarias encargadas de vigilar y castigar a indígenas que seguían sosteniendo prácticas paganas pese a estar bautizados, incluso a los propios evangelizadores que salvaguardaba información o tenían acciones fuera de las establecidas en la orden. Durante los siglos XVII y XVIII el panorama había vuelto a cambiar, la corona española vigilaba de cerca la influencia de los franciscanos, así como el acervo intelectual que estos manifestaban y compartían con los indígenas. Igualmente ejercieron su poder a través de la Inquisición, la cual se instaló en diferentes provincias, levantando “índices prohibidos” a modo de prevención pero a la vez de castigo. Este control retuvo desde textos literarios hasta investigaciones ya que las publicaciones eran administradas o censuradas por la iglesia, por supuesto esta decisión estaba arraigada a un contexto político pues la mezcla entre nativos y colonos daba como resultado una nueva jerarquía conformada por «“los gachupines”... que son los de Misión, que tomaron el hábito en España; otros llamados “hijos de Provincia”... que son los que hicieron en España y tomaron el hábito en dicha Provincia (de Yucatán) de Indias, y el último “criollos”... qué son los que nacieron en las Indias de padres españoles o de descendientes de España y han vivido en dicha Provincia» (Chávez, 2001, p. 105-106).

⁸³ La Inquisición en España se inició formalmente en el año 1478 bajo el reinado de los Reyes Católicos, Isabel de Castilla y Fernando de Aragón. Fue autorizada por la bula papal *Exigit sinceræ devotionis affecto*, emitida por el papa Sixto IV.

Esto provocó una serie de ajustes que iban desde el despojo de objetos valiosos hasta el desuso de costumbres o la adaptación de las mismas y lo que parecía un régimen se volvió un riguroso sistema de castas incitado por los monarcas para mantener a los indígenas en un estrato inferior. Este contexto solo empeoró el control sobre la sociedad, especialmente en lo que respecta a la difusión de ideas, dando mayor peso a un modelo inquisitorial⁸⁴ encargado de «salvaguarda de la fe, este organismo contaba entre sus funciones la de perseguir toda proposición heterodoxa dicha o escrita» (Ramos, 1984, p. 25). Por esta misma razón la ideología franciscana comenzó a verse como una amenaza, pues el Colegio franciscano de Propaganda Fide en la Nueva España —con sede en la Ciudad de México—, había formado a personajes cultos, así como a varios escritores, cuyas investigaciones terminaron, paradójicamente, en el “Índice de los Libros Prohibidos”; estos eran edictos elaborados por la Orden e incorporaban una lista de obras consideradas blasfemas o contrarias a la fe.

En el ensayo *Los orígenes de la literatura prohibida en la Nueva España en el siglo XVIII* (1984) de Ramos Soriano, explica que esta censura se vio aplicada con mayor rigor en países como España y Europa, donde el contrabando de textos comenzó a proliferar de manera clandestina en las embarcaciones marítimas o el uso de pseudónimos en los textos. Entre las obras que fueron censuradas está el catálogo humanista de Erasmo de Rotterdam, el cual manifestaba una reforma a la iglesia y la defensa cultural a través de la educación. Por otro lado, los incautos que fueran descubiertos en actos indecentes — sean estos autores, contrabandistas o bibliotecarios— eran sometidos ante un jurado que, según las pruebas, el responsable podía o no, ser culpable. El camino a la verdad era escabroso pues los acusados se veían implicados en métodos de tortura, además de que las sentencias terminaban en condenadas a muerte.

«En América [...] cuando llegaban a denunciar a alguien ante el tribunal, solía hacerlo por razones ajenas al propósito inquisitorial, como manipulación por parte de sus caciques o de las

⁸⁴ La institución fue creada en el siglo XIII para luchar contra la herejía albigense que se había enseñoreado del sur de Francia [...] De esta manera se fue conformando un aparato dócil y eficiente susceptible de imponer, por encima de fueros y particularismos, una política que hoy en día no vacilamos en llamar ideológica, al conjunto del territorio español. *Inquisición y sociedad colonial, una institución española trasplantada en el ámbito latinoamericano: el caso de la nueva España* (1989) de Solange Alberro, revista INAH, México.

autoridades locales, el afán de venganza o de librarse de algún indeseable. etcétera» (Ramos,1984,p.5).

Las denuncias, incluso aquellas realizadas de forma anónima, se convertían en un instrumento clave a la hora de ser juzgados, incluso para aquellos que constituían un engrane en la iglesia. Hacia el año de 1773, el fraile Manuel Antonio de Rivas fue acusado ante el Tribunal del Santo Oficio pese a ser un miembro activo de la orden del estado de Yucatán. En el libro *Syzigias y cuadraturas lunares* (2010) de Carmen F. Galán, postula que Rivas era nativo de Santiago Galicia, una provincia de España reconocida por su papel en la difusión de ideas ilustradas, siendo educado en el Colegio de Alba de Tormes, aunque se había establecido en la provincia por más de treinta años. Según Carolina Deperis, coautora del estudio en *La herejía de "Sizigias y cuadraturas lunares" (2009)*⁸⁵, refiere que el fraile sostenía un mordaz ingenio y una lengua infernal, aludiendo a las descripciones dadas por sus colegas. Además de sostener vínculos de amistad con figuras de renombre, así como su fácil acceso a las lecturas prohibidas. En consecuencia, las imputaciones por parte de sus colegas no se hizo esperar, aún más cuando este era un fuerte candidato para ser nombrado Provisor⁸⁶ y cuya simple especulación despertó las más férreas envidias, llevándolo a ser juzgado.

Los documentos de este proceso estuvieron ocultos durante años en el Archivo General de la Nación de México bajo la etiqueta del Ramo Inquisitorial y no fue redescubierta hasta el año de 1958 por el catedrático Pablo González Casanova, quien la mencionó por primera vez en el libro *La literatura perseguida en la crisis de la Colonia* (1958), en el capítulo "Fantasía y realidad", donde lo señala como «el único escritor de la Nueva España que incursión en el género de los relatos fantásticos.» (González,1958,p.105). En cuanto a la vida del franciscano se sabe poco, aunque los investigadores antes mencionados concuerdan en que Rivas era aficionado a las matemáticas y gustaba de los astros. Un mejor acercamiento la podemos encontrar en la documentación del proceso inquisitorial, donde subyace los folios marcados como: "El Señor

⁸⁵ Las autoras reestructuraron el expediente, además de realizar un trabajo paleográfico. En otras palabras, los documentos se ajustaron a cuestiones de ortografía y gramática, además de emplear referencias y anotaciones que den elocuencia al texto, intentando respetar la sintaxis original.

⁸⁶ La definición formal del provisor es «juez eclesiástico en quien el obispo delega su autoridad para la determinación de las causas que pertenecen a su fuero eclesiástico».
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/14/6873/7.pdf>

Inquisidor Fiscal del Santo Oficio contra fray Manuel Antonio de Rivas del orden de san Francisco, ex-definidor de la provincia de san Joseph de Yucathán. Por proposiciones. Puerto de Campeche, 1773”⁸⁷, clasificados en el volumen 1187 del expediente número dos. La carpeta resguarda el proceso inquisitorial de Rivas, tanto las acusaciones como la defensa durante el juicio. Así como el cuadernillo con once fajos sueltos donde una parte de ella contiene el texto de *Sizigias y cuadraturas lunares*, mientras que la otra contiene las sizigias correspondientes al año de 1775 a modo de calendario⁸⁸. A continuación presento un cuadro que enlista los procesos por los que Rivas pasó en orden cronológico:

Año	Proceso	Firmado
A) 24 de mayo de 1773.	Declaración dirigida al Santo Oficio: herejía. Anexo I (p.57).	Manuel Antonio de Armas, religioso, notario apostólico y secretario de provincia en San José de Yucatán.
B) 19 de octubre de 1774.	Panfleto anónimo en Tekax, Yucatán. Anexo II (p.57).	Traducido por Antonio Velásquez.
C) Desconocido. 1775.	Cuadernillo: obra y almanaque. Sizigias y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de Mérida de Yucatán por un antífona o habitador de la Luna y dirigidas al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, entonador que ha sido kyries funerales en la parroquia del Jesús de dicha ciudad y al presente profesor de logarítmica en el pueblo de Mama de la península de Yucatán; para el año del Señor 1775 (p.27).	Manuel Antonio de Rivas.
D) 29 de febrero de 1776.	Petición y censura del relato “Syzigias y cuadraturas”. Almanaque (p.39).	Matías López Torrecilla .

⁸⁷ Inscrita bajo la ficha de Méndez en 1472 y retomada por Ana María Morales.

⁸⁸ Los papeles sueltos del cuadernillo presentan un tamaño de 21 x 15.5 cm y están divididos de la siguiente manera: ocho alusivos a la obra y tres de calendario.

E) 16 de octubre de 1776.	Solicitud de revisión sobre la obra de Sizigias y cuadraturas... (p.43).	D.Mier.
F) 9 de julio de 1777.	Defensa de Rivas y su relato. (p.49).	Diego Marín de Moya.
G) 14 de julio de 1777.	Exoneración de los delitos de herejía y suspensión de la investigación. (p.56).	D.Mier.

Cuadro 1.

La primera denuncia hacia Rivas — denominada como “A”— agravio su carácter religioso, siendo señalado por comportamientos inadecuados al no presentarse a eventos rigurosos como la misa o el coro. Además de negar la existencia del purgatorio, violentar a sus compañeros, mancillar imágenes religiosas, etc. Como se aprecia en el cuadro anterior, esta queja fue levantada por Manuel Antonio de Armas,—quien fungía como notario apostólico y secretario —, a través del Santo Oficio y sus delegados en Mérida. Aunque Armas fue partícipe en el proceso, sus declaraciones fueron secundadas por otros detractores de la misma orden, teniendo un total de once testigos además del acusante⁸⁹. **(Véase en el anexo V)**. Más allá de estas declaraciones, hay algunas cuestiones que deben ser estudiadas. Los religiosos del punto dos, tres y cuatro, desacreditan no solo la integridad de Rivas, sino también la credibilidad de las personas cercanas a él, tal es el caso del Padre Fray Gerónimo Leal de las Alas quien era el Provisal de Rivas durante el proceso inquisitorial, es decir tomaba medidas cautelares ante posibles denuncias. Aunque este no sería el único, pues lo mismo sucedería con Fray Miguel de las Alas, el gobernador y algunos canónigos. Por otro lado, el religioso número once solo es testigo de segunda mano, es decir, no estuvo en el momento ni en el lugar, solo repite la información anecdótica dada por Fray Antonio Paz.

En el apartado “B” podemos apreciar como al año siguiente le imputaron otro cargo por “supuestamente” haber escrito y distribuido panfletos en el pueblo de Tekax, donde revelaba conductas indecorosas por parte de sus compañeros, además de mencionar ideales de Wicklif y

⁸⁹ Cabe aclarar que estas declaraciones deben de ser tomadas como presunción.

Juan Hus . Esto lo podemos ver en el punto doce bajo el testimonio de Fray Fernando Murciano, quien dice que durante la visita de Rivas, estos documentos aparecieron pegados en las calles **(Véase en los anexos VI)**. Los panfletos fueron certificados por el Notario y Bachiller Don Isidro Antonio Velásquez quien tradujo el documento al español:

«[...] el Padre Torres, Padre Díaz Cabo de Escuadra, Padre Granado Sargento y el Padre Maldonado, que éstos no hacen verdadero bautismo, verdadero sacramento de penitencia, verdadera extremaunción ni verdadera misa. Ni tampoco baja Dios verdadero a la hostia con que la dicen, porque tienen tieso el carajo todos los días y sólo en joder a las amigas están pensando. [...] El Padre Torres está entretenido en jugar con su mano manca el coño del diablo feo de la negra Rita. No debe de tener manco el carajo, pues van cuatro hijos que tiene en esta negra del diablo. Así también el Padre Dias Cabo de Escuadra se está jodiendo el coño de su comadre Antonia Alvarado de Bolonchén delante de todo el pueblo con título de comadre suya» (Depris y Rivera,2009,p.76).

Aunque Rivas negó haberlos escrito, argumentando que no se encontraba en el pueblo cuando los pasquines circularon, estos fueron presentados como prueba incriminatoria hacia el fraile. Sin embargo, durante la investigación salió a la luz la declaración de Juan de Hiciera, quien mostraba una postura conciliadora respecto a su inocencia. Finalmente nada de esto pudo ser comprobado pero dejó en claro que se trataba de una riña de carácter político y personal pues existen informes donde sus detractores proponían a otros dar falso testimonio contra Rivas. Si bien los cargos fueron desestimados, los detractores se mostraron inconformes, incluso llegaron a decir que Rivas contaba con un cómplice. Las personalidades mencionadas en los pasquines también fueron investigadas tras la publicación, pero no hay registro de sus procesos inquisitoriales. No obstante, las escandalosas declaraciones —sean ciertas o no— son una prueba del hartazgo y corrupción del sistema religioso. En este sentido, la idea franciscana de instaurar “el reino milenarismo”⁹⁰ en la Nueva España, murió antes de concretarse.

⁹⁰ El Reino Milenario es un período de mil años que se menciona en la Biblia en Apocalipsis 20:1-15. Se refiere al reinado de Jesucristo en la tierra, después de la Tribulación y la Batalla de Armagedón donde la paz reinará junto a los santos y Cristo. No habrá corrupción y Satanás no podrá engañar o dañar a la humanidad.

En una época donde el poder eclesiástico era totalitario, el texto es una crítica voraz a la Iglesia y al clero, al tiempo en que retrata las prácticas contradictorias de sus miembros, como la avaricia, la corrupción o la inmoralidad. Incluso la mención de John Wyclif y Jan Hus, considerados precursores de la Reforma Protestante que tendría lugar con Martín Lutero. El primero era un teólogo inglés quien negaba la necesidad de intermediarios para la comunicación con Dios, además de cuestionar la transubstanciación, es decir, la creencia de que el pan y el vino se transforman literalmente en el cuerpo y la sangre de Cristo durante la Eucaristía. El segundo pertenecía a la República Checa y también fungió como teólogo, mostraba abiertamente su descontento ante la riqueza y el poder del clero, así como las prácticas corruptas de la Iglesia. En ambos casos estos pensadores fueron condenados a morir en la hoguera, mismo destino que pudo llegar a ocurrirle al franciscano. **(Véase en el anexo VII).**

Ahora bien, entre las pruebas incriminatorias que usarían en los siguientes alegatos está el cuadernillo de *Syzigias y cuadraturas lunares*, así como el almanaque anexado al final de la obra. Antes de adentrarnos a este tema es necesario mencionar que durante el siglo XVII resurge el interés por el conocimiento clásico, trayendo a la mesa el discurso filosófico o la ciencia griega. Es decir, si antes hablábamos de una transformación espiritual esta vez se volcó al sentido racional retomando obras de Aristóteles, Platón, Euclides, entre otros que impulsaron el pensamiento racional y la investigación científica. Ernst Cassirer, autor de *Filosofía de la ilustración* (1943), menciona que durante esa etapa comenzó a germinar una nueva forma lógica —llevada al conocimiento de la naturaleza—, aunque esta siempre se vio sujeta al aspecto teológico o la denominada ciencia del espíritu. Ante esto, personajes como Descartes y Malebranche opinan que la única forma de conciliar el conocimiento es mediante Dios, «el conocimiento del ser divino constituye el principio supremo del que fluyen todas las demás certezas derivadas» (Cassirer, 1943, p. 182). Por otro lado, autores como Sor Juana Inés de la Cruz o Carlos de Sigüenza y Góngora, quienes estaban afiliados a órdenes religiosas, sostuvieron en sus obras un pensamiento crítico caracterizado por la complejidad formal, el uso de figuras retóricas, cercano a lo que años venideros estaría en auge. Si bien en la época se observó un cambio en la concepción filosófica con impacto en la cultura medieval, esta seguía repitiendo el

patrón visto durante el Renacimiento con el movimiento literario/espiritual⁹¹ o la reforma religiosa⁹².

Según Antonio Mestre Sanchis, en el artículo titulado *Científico y humanistas en la ilustración española (2017)* este orden estuvo influenciado primeramente por los humanistas, quienes utilizaron la retórica, la etnografía, la ética y la historia como instrumento político-cultural. Sin embargo, la ruptura de los límites llegó en el siglo XVIII con el movimiento Ilustrado originado en Europa —propiamente en Inglaterra—, cuyo inicio intelectual se fundamentó como un bloque articulado de tres puntos: sistemas, deducción y derivación. Este período se caracterizó por el auge de las ideas racionalistas, la promoción del conocimiento científico y el impulso de reformas sociales que, en palabras del mismo Cassirer tenían una visión contadora, ordenada y calculadora de la época, «el espíritu del racionalismo, se yergue un nuevo empeño, el de asegurarse la rica plenitud de lo real y de entregarse, [...] sin hacerse ilusiones sobre su significación y alcance real» (Cassirer, 1943, p.94).

Asimismo, se marcó un contraste al realizar debates epistemológicos frente a los avances científicos, hecho que llevó a cuestionar las tradiciones, las creencias religiosas y las formas de gobierno establecidas. Inherente a esto, personalidades como Kepler, Galileo y Newton marcaron un rigor analítico moderno que daba mayor prioridad a la razón desde un modelo laico, logrando avanzar en el estudio de fenómenos naturales. Esta transformación social se propagó rápidamente en las grandes esferas económicas, debido a que estos tenían un alto nivel de alfabetización y espacios recreativos de difusión, tales como tertulias o salones de debate, pero estos no fueron los únicos, algunos religiosos también tenían tendencias a este movimiento.

«El siglo XVIII está saturado de la creencia en la unidad e invariabilidad de la razón. Es la misma para todos los sujetos pensantes, para todas las naciones, para todas las épocas, para todas las culturas. Del cambio de los principios religiosos y de las normas morales, de las opiniones y los juicios teóricos, podemos decantar algo sólido y perdurable que, en su identidad y permanencia expresa la naturaleza propia de la razón» (Cassirer, 1943, p.20).

⁹¹ Del siglo XV.

⁹² Del siglo XVI.

No obstante, esta misma innovación supuso una amenaza directa para la autoridad eclesiástica y las instituciones vinculadas a ella, como la Inquisición. Recordemos que dicha organización perseguía arduamente a protestantes, brujos, moriscos, judíos entre otros tantos con ideales heréticos, así que los ilustrados no tardaron en formar parte de su lista negra. Jean Sarrailh escritor de *La España ilustrada* (1957), señala que la afiliación de los hispanos llegó en un momento oscuro, cuya división se encontraba entre personas cultas, el populacho y la minoría selecta que podía asistir a la universidad. Por otro lado, las creencias religiosas así como las formas de gobierno establecidas hacían difícil la transición de un pensamiento nuevo, pues el panorama aún apuntaba a los usos y costumbres con un fuerte apego al pasado. No obstante el Tribunal no pasó desapercibido el aire transformador, así que comenzó a emitir edictos para prohibir y vigilar las ideas: «Desde el principio el fermento revolucionario que había en la Ilustración también fue entendido por los poderes establecidos como un peligro potencial, que se reveló después muy cierto para determinadas clases y determinados grupos sociales» (Savater, 1997, p.23).

Teniendo esto en mente retomemos el apartado “C”; el Fraile Manuel Antonio de Rivas, quien había mostrado signos de disidencia, tenía acceso a libros prohibidos y amistades de pensamiento ilustrado que podemos suponer, influenciaron la obra por la cual se le juzgó, pues queda claro al leer el material que este incluye muchos términos científicos o hace alusión a personas relacionadas a ello. Cabe aclarar que en aquellos años la “ciencia” según Steven Shapin en *La revolución científica* (2000), constituía en estudios de historia y filosofía natural, aunque Alendre Koyré añade que este aspecto cambió con la llegada de la ilustración volviéndose una rama independiente hasta concebirlo a su forma actual. Bajo este contexto, no es de extrañar que la educación fuera impulsada por los mismos ilustres, quienes buscaban acercar el conocimiento, apostando por escuelas públicas y laicas, aunque esto fue en picada tras el control cultural. En el ensayo *La independencia de la América española* (1998) de Jaime E. Rodríguez, retoma esta problemática desde el autor John Tate Lanning, quien postula esta problemática de la siguiente manera:

«Desde la duda metódica de Descartes a las leyes de la gravitación universal de sir Isaac Newton a los desarrollos más recientes en el campo de la hidráulica, había apenas un problema que no fuera tratado o revisado en algún [...] examen durante la segunda mitad del siglo XVIII. El profesor colonial convirtió en totalmente modernos a por lo menos el 95 por ciento de sus estudiantes sin necesidad de depender de los libros prohibidos» (Rodríguez,1998,p.64).

Así pues, la obra de Rivas enfrentó las consecuencias de sostener -pese a su brevedad- un fuerte trasfondo. La historia comienza con una estructura epistolar, en la que un habitante de la Luna se dirige a don Ambrosio de Echeverría, residente de Yucatán, quien se identifica como un estudioso de los movimientos lunares.⁹³ En esta misiva, el terraqueo demuestra una notable erudición en el campo de la selenografía, hecho que inspira a los habitantes de la Luna a corresponder su amabilidad. Para ello, deciden convocar a un congreso en el que participan sus más destacados especialistas en la historia de la Tierra, mismos que especulan sobre los cálculos — arábigos o mahometanos— respecto a los presentados en la carta. Mientras estos se encuentran enfrascados en la conversación se abre una narración enmarcada o elipsis, entendiendo esta como una figura retórica que consiste en incluir una o más historias dentro de una narración principal. En este caso, el narrador cuenta un poco sobre la prehistoria lunar y como esta fue consumida por el fuego, haciendo alusión al mito griego de Faetón: «un padre inconsiderado fió el gobierno de los caballos del sol a un hijo joven, arrogante, desvanecido, con sola la vana precaución [...] reduciendo a polvo todo cuanto encontró en su superficie salvándose algunos pocos anctítonas en la profundidad de las cavernas» (Rodríguez,1775,p.29).

Algo recurrente a lo largo de la trama es la fijación por los años transcurridos. A punto de disolverse, el congreso lunar advierte la llegada de un aparato volador, caracterizado por sus dos alas y un timón, en este aparato viaja un hombre —el primero de su especie en llegar a los confines de la luna— , sorprendido a todos los presentes quienes lo creen una ilusión. En este momento, el relato experimenta con la analepsis y una doble narrativa al permitir que el narrador dé paso al discurso directo del viajero. Este último se identifica como Onésimo Dotalón, originario de Francia y dedicado al estudio de la física experimental —especialmente la de Newton—, quien junto al eclesiástico Desforges, crea una máquina voladora y la prueba

⁹³ Con fecha “5 del mes epif i del año de Nabonasar 2510”.

mediante experimentos clandestinos en las islas flotantes de Calaminas, en Libia, hasta sobrevolar por primera vez en África y posteriormente continuar hasta el norte del continente europeo. Los siguientes destinos también tuvieron un propósito de investigación, ejemplo de ello es que Dutalón viajó los montes más altos del mundo como el Tenerife y el Pichincha en Perú, con la finalidad de descubrir —mediante experimentos físicos— si el agua regia de este último funciona como disolvente del oro, además de comprobar que el icante pierde su sabor a gran altura.

«En el tercero, levantando un poco más el vuelo, hice asiento en la eminencia de los dos montes más altos de la tierra, el de Tenerife en una de las Canarias y el de Pichincha en el Perú. En la cumbre de este último cerró tuve el gusto de experimentar que el agua regia o fuente, libre de la gravitación y presión del aire, no disolvía el oro poco ni mucho, como también por esta misma causa no tenían gusto alguno sensible los cuerpos picantes y mordaces como la pimienta, la sal, el acíbar,⁹⁴ etcétera» (Rodríguez,1775,p.31).

Completando su investigación terrestre, vuelca a su próximo objetivo: la luna. Durante su transcurso en el espacio sigue experimentando con el entorno, estudiando si los objeto sigue la misma rotación de la tierra⁹⁴, al tiempo en que se cuestiona sobre el frío en las alturas. Más adelante, el autor procede a insertarse en la narración — tal y como lo haría Borges en el futuro —al interceder una orden infernal la cual llevaría a un materialista al sol a pasar su penitencia, cambiando el contexto bíblico sobre la ocupación del infierno, hecho que le será cuestionado posteriormente: «Yo Señor, respondió el materialista, he paseado todo aquel país y conocido un sinnúmero de atisbadores de vidas ajenas, pero de movimientos lunares sólo he oído hablar de un almanaquista que ocupa el tiempo en esas bagatelas» (Rodríguez,1775,p.34), manifestando así que este suceso desdibuje los límites entre la ficción y la realidad. Al terminar el interrogatorio estos salen de escena para continuar con su destino. Es entonces cuando Dutalón pide permiso para seguir con su expedición, hecho que le es conferido, no sin antes recomendarle visitar algunos sitios como el monte de plata, el País de los Sordos , el Puente de los Asnos y finalmente en los Campos Elíseos, caracterizados por ser una ciudad de plata que se encuentra custodiada.

⁹⁴ Esto lo hace aventando papel de China durante el trayecto.

Acto seguido se marcha y los habitantes de la luna se quedan haciendo cálculos relativos a la posición de Yucatán o la rotación de la península.

Cuando Dutalón regresa, encuentra aún inmersos en esta conversación a lo que esté les relato lo vivido durante su viaje al tiempo en que hace una crítica social al comparar la pureza vista en estos lugares en contraposición con la que hay en el planeta Tierra. Una vez Dutalón, hizo sus comentarios finales, se prepara para retornar a su isla flotante. Es en este momento, cuando el Presidente del Ateneo lunar le ruega que, en su camino, pase por la Península de Yucatán y entregue “este escrito” al bachiller don Ambrosio de Echeverría, para que él, a su vez, lo haga llegar al observador de movimientos lunares, siendo éste el final del relato. A primera vista, el relato podría parecer una narración más dentro del amplio corpus de historias que anticiparon el viaje a la Luna, pasando fácilmente desapercibido. Sin embargo, al ser analizado con mayor detenimiento, se revela como un texto profundamente problemático, cargado de implicaciones que no escaparon a la atención de los detractores de Rivas. Estos críticos, conscientes del trasfondo ideológico y simbólico del relato, interpretaron su contenido como un desafío a las concepciones tradicionales de la iglesia, especialmente en torno al conocimiento científico, la imaginación literaria y los límites del pensamiento humano respecto a las interpretaciones bíblicas.

«El cuento incomoda a la Inquisición, no por el fondo herético que podía esconderse en un entusiasta de la ciencia moderna, sino por aquellos hechos de ficción (de “fábula” dice el autor) que no encuentran correlato en el macizo aparato doctrinal. Los inquisidores asumen como real lo imaginado por el fraile [...] apelando a la autoridad de la Biblia y de los padres de la Iglesia declaran falsas y erradas las declaraciones» (Depetris, 2009, p.6).

Así pues, este aspecto queda al descubierto en punto “D”. Anteriormente, el religioso había sido denunciado ante el Tribunal del Santo Oficio, por “supuestamente” publicar pasquines difamatorios hacia sus colegas, pero el evento se repetiría el 29 de febrero de 1776 a manos de Matías López Torrecilla, quien solicitaba la revisión del texto *Sizigias y cuadraturas lunares*, de acuerdo a la petición y censura del relato. Aunado a esto, Torrecilla certificaba bajo juramento que Rivas había aceptado ser el autor de la obra y distribuidor de la misma. A continuación se

presentará un cuadro que recopila los aspectos heréticos mencionados por el secretario Torrecilla ante los padres calificadores Fray Francisco Larrea y Fray Nicolás.

Proceso inquisitorio	Censura	Revisión
1.1 Transgredir el orden del infierno y colocarlo en cualquier otra parte - el sol-.	Suposición del párrafo 16: «¿Al sol, dijo el Presidente del Ateneo, en donde el Altísimo colocó (Salmo 18) su trono y pabellón? Sí monsieur, al sol, repuso Dotalón, porque en el sol colocó el infierno un anglicano, natural de Londres, llamado Svvidin, que en una disertación, con los dos versículos 8 y 9 del capítulo 16 del Apocalipsis» (Rivas,1775,p.34).	Las sagradas escrituras (evangelios,salmos). • San Lucas 16, 22. • San Mateo 25, 41. • Salmo 6, 6. • Salmo 114, 115 (113), 17. • Angelico Doctor • Tomás de Aquino • Benedicto XI
1.2 Influencia de los cuerpos celestes en el hombre.	Suposición del párrafo 17: «Verdaderamente es un milagro continuado de la Omnipotencia [...] En esta consideración debéis padecer un vértigo o desvanecimiento de cabeza permanente que impida las funciones y reflexiones de una alma racional» (Rivas,1775,p.47).	• Santo Tomás de Aquino. Suma teológica II. • Jeremías 10, 2. • Prisciliano de Ávila.

Cuadro 2.

En el párrafo 16 del proceso 1.1, se discute la ubicación central del infierno, pues el fragmento en extenso sugiere que su existencia podría estar en cualquier parte, como la Tierra o el Sol, ignorando por completo las implicaciones teológicas. Como contexto, esto sucede cuando los ministros infernales entran en la sala con el alma del materialista «que ni el mismo Luzbel quiso admitirlo en el centro de la Tierra» (Rivas,1775,p.26). Asimismo alega que el hogar del mismo Lucifer es incierto, además de hacer alusión a la adoración de los cuerpos celestes. La continuación del extracto es el siguiente:

«pretende persuadir que el lugar de los condenados está en medio del sol, en donde el demonio fijó su trono (actas de los eruditos al mes de marzo, 1745) y que esta es la razón porque tantas naciones en el orbe terráqueo hayan adorado al sol como Dios. Según eso, dijo el Presidente del Ateneo, ese fatuo Svvidin también pudo con el mismo derecho haber colocado el infierno en este orbe lunar, pues es constante en nuestras memorias que la luna ha tenido en la tierra sus adoradores» (Rivas,1775,p.34).

El extracto mostrado en el cuadro hace referencia al Salmo 18⁹⁵ —19 en algunas versiones—, el cual es una alabanza a la gloria de Dios; este salmo refleja la creación divina, exaltando la grandeza de la naturaleza —en especial la belleza del cielo y el sol—, aunado a la relación íntima con la Palabra divina: «(1) El señor, sol de justicia.- Vislumbremos algo de la gloria de Dios en el esplendor del cielo. También lo sentimos presente al meditar sus mandos para el alma. [...] (6) Al sol le fijó una tienda en lontananza, de allí sale muy alegre, como un esposo que deja su alcoba, como atleta a correr su carrera» (La Biblia,2005,Salmo 19 (18);1;6).

En el aspecto espiritual, el sol es presentado como un símbolo de la grandeza de Dios, recorriendo los cielos con esplendor y poder. Al mismo tiempo que los cielos, son el acercamiento a la presencia divina. Rivas continúa haciendo menciones bíblicas, esta vez de los versículos 8 y 9 del capítulo 16 del Apocalipsis; «(8) El cuarto ángel derramó su copa sobre el sol, y su calor comenzó a quemar a la gente. (9) Los hombres fueron abrasados y empezaron a insultar a Dios, que tiene poder sobre tales plagas, en vez de reconocerle y darle gloria» (La Biblia, 2005, Apocalipsis 15;8;9). Este apartado hace alusión al juicio final, es decir, el apocalipsis, donde se nos describe la visita de siete ángeles que vierten la ira de Dios sobre la tierra, esto mediante copas⁹⁶ llenas de plagas y sufrimiento. En el octavo y noveno versículo, el

⁹⁵ La enumeración de los salmos puede variar según la Biblia que se consulte, esto se debe principalmente a las dos antiguas versiones del texto hebreo: el Texto Masorético y la Septuaginta (LXX). Esto provoca un desfase en la numeración, por eso, es común encontrar en algunas Biblias la doble numeración, indicando primero el número según el Texto Masorético y entre paréntesis el número según la Septuaginta (ej. Salmo 19(18)).

⁹⁶ La primera copa provoca una llaga a los seguidores de la bestia. La segunda copa convierte el mar en sangre. La tercera copa convierte manantiales y ríos en sangre. La cuarta copa provoca un calor abrasador que quema a los hombres. La quinta copa sumergió a la bestia en la oscuridad. La sexta copa secó el río Éufrates. La séptima copa provocó un gran terremoto.

sol — fuente de vida y sustento —, se vuelca en un arma de castigo, capaz de quemar a las personas como consecuencia del pecado.

La correlación entre lo dicho por Rivas y las implicaciones bíblicas muestran cómo el sol tiene una doble función: una positiva y una negativa, mostrando así una dualidad. En primera instancia al usar el Salmo 18 propone una interpretación a la grandeza divina mediante el sol, así como su presencia en la vida humana como reflejo luminoso del creador que guía al pecador. Esto último calzaría con ministros infernales, pues estos guían al pecador hasta su destino que justamente termina siendo el sol. Sin embargo, el Salmo 19, lo contrasta con la teoría de un tal “Svvidin”⁹⁷, quien utiliza el sol como una representación de la justicia y vincular al sol con el infierno, al hacer que este queme a los pecadores.

Por otro lado, Torrecilla se opone a esta idea aludiendo a las sagradas escrituras mencionando a San Lucas 16, 22 «Pues bien, murió el pobre y fue llevado por los ángeles al cielo junto a Abraham. También murió el rico, y lo sepultaron» (La Biblia, 2005, San Lucas 16, 22). Este fragmento hace referencia a la parábola “El rico y Lázaro”, pero lo interesante recae entre la distinción del cielo y el infierno, poniendo al primero en una zona elevada mientras el otro está en las profundidades o visto desde abajo. Así pues toca a San Mateo 25, 41, sobre “El juicio final”, «Dirá después a los que estén a la izquierda: “¡Malditos, aléjense de mí y vayan al fuego eterno, que ha sido preparado para el diablo y para sus ángeles!»» (La Biblia, 2005, San Mateo 25, 41). Al igual que en el punto anterior, pone en jerarquía a los aliados u detractores de Dios, estos últimos situándolos al suplicio del fuego y dando ciertas características. Finalmente — respecto a la posición del infierno en el sol—, retoma el Salmo 16, el cual muestra un clamor a Dios de manera penitencial. para posteriormente mencionar a Angélico Doctor⁹⁸ quien habla de la naturaleza del infierno en la obra *Suma Teológica* (1225-1274), en donde -a grandes rasgos- habla del castigo de los ángeles caídos y la importancia del infierno dentro de la justicia divina basada en el pensamiento cristiano. Torrecilla también nombra al papa Benedicto XI, quien estuvo poco tiempo en el poder pero del cual no encontré referencia a su mención.

⁹⁷ No se encontró ninguna información respecto a esta persona.

⁹⁸ El apodo de Santo Tomás de Aquino.

Ahora bien, el apartado 1.2 abarca la influencia de los cuerpos celestes en el hombre. Esto con el fin de suprimir el párrafo diecisiete que es una extensión del tema anterior, pues en la obra Rivas, este —entre otros temas— cuestiona si aún hay adoradores de los cuerpos celestes y su supuesta intrusión en las acciones humanas. En sizigias y cuadraturas lunares, el autor interconecta la situación geográfica con las implicaciones físicas o morales de los habitantes, poniendo como ejemplo la latitud de Mérida y su posición en relación con el meridiano, utilizando esto como pretexto para ridiculizar a la sociedad de su tiempo, sugiriendo que deberían sufrir un "vértigo permanente" debido a su comportamiento irracional.

Torrecilla remarca este apartado con la *Suma Teológica II* de Santo Tomás de Aquino, la cual se enfoca en moral, abordando virtudes y vicios concretos, dentro de él remarca que «los cuerpos celestes no son causa de nuestros actos»⁹⁹ (Aquino, 1988, p.123). Esto sugiere que lo material —Sol, Luna, estrellas— no puede afectar de manera directa pues su naturaleza es inmaterial. Además de que el alma es racional y obedece al libre albedrío, quedando exentos de toda coacción, así pues rechaza el determinismo astrológico, el cual sostenía que el destino humano estaba condicionado por las estrellas. Sin embargo, este mismo argumento será utilizado más adelante en la defensa de Rivas, pues el mismo Santo Tomás, también defendió que los cuerpos celestes podían influir en los cuerpos físicos, pero no en la parte racional del alma humana, la cual es libre. En Jeremías 10, 2, en específico el apartado de “Los ídolos y el Dios verdadero” donde el profeta advierte sobre la superstición y la idolatría «Así habla Yavé: “No se acostumbren al proceder de los paganos ni teman las enseñanzas del cielo, aunque a ellos les asusten”»¹⁰⁰ (La Biblia, 2005, Jeremías 10, 2). En este pasaje el profeta refuerza la idea de que los fenómenos naturales no controlan el destino de las personas, sino que Dios tiene el verdadero poder sobre la historia. Tengamos en cuenta que durante esta época el pensamiento pagano o “mágico” tuvo un despunte tras la invasión de Babilonia, hecho que Jeremías vivió de cerca. Por lo tanto no es de extrañar que hable al respecto de este tema, aunque en otros fragmentos bíblicos que veremos más adelante han hecho alusión a la libre acción de los seres humanos.

⁹⁹ Basado en el segundo Damasceno.

¹⁰⁰ El significado del texto varía según la traducción, en las anotaciones hechas por Carolina Depetris y Adrián Curiel Rivera dice lo siguiente: Así dice Yavé: No os acostumbréis a los caminos de las gentes; no temáis de los meteoros celestes, que a ellos les producen terror.

Finalmente, el demandante pone a Rivas al mismo nivel de otros herejes, tal es el caso de Prisciliano de Ávila¹⁰¹ considerado el primer hereje de España al fundar el movimiento del priscilianismo, cuya idea estaba basada en la creencia de que los astros influyen en el destino de los humanos. La correlación entre ambos va más allá de esta idea, pues este también formaba parte de la orden religiosa y quien pese a ostentar el cargo de obispo fue ejecutado por la inquisición al contrariar el pensamiento cristiano. Hoy en día este argumento es conocido como astrología, aunque cabe mencionar que Prisciliano también contaba con una mente liberadora y adelantada a su tiempo al incluir a las mujeres en su escuela ascética y rechazar la jerarquización de la iglesia, hecho que lo llevó a ser procesado por brujería. Con estos antecedentes, es claro que Torrecilla buscaba el mismo destino para Rivas a través de intervención de tribunales eclesiásticos. La censura no solo se vió aplicada en la obra del franciscano sino a otras como las de Voltaire y Rousseau que fueron prohibidas en varios territorios. A pesar de sus limitaciones, la invención de la imprenta, permitió una mayor circulación de las ideas, avivando el conocimiento y participación política a través de libros y panfletos.

Ahora bien, en la solicitud de revisión sobre la obra de “Sizigias y cuadraturas”, fechada el 19 de octubre de 1776¹⁰² a cargo de D. Mier, quien fungió como el defensor y/o abogado de Rivas durante su proceso. Este documento es una contrapropuesta del emitido por Matías López Torrecilla quien señaló como heréticos los párrafos dieciséis y diecisiete. Así pues, la defensa afirma que texto no debería ser tomado de manera literal, sino como una simple ejercicio creativo «haciendo suposiciones falsas, sin perjuicio de la católica religión, de que no es creíble imaginarse separarse un religioso nada vulgar en su literatura y de quien por todas [razones?] no debe sospecharse ni levemente» (Rivas,1775,p.44). Así pues D. Mier solicita una segunda revisión a cargo de nuevos calificadores pues durante la audiencia se recopilaron las copias del texto, las cuales no pasaban de ser cuatro juegos escritas a mano.

En cuanto a la revisión, la foja 16 seguía resultando problemática al implicar una idea ajena a la teología oficial. Mientras que la foja 17 volvió a ser interpretada como la influencia de los astros sobre las acciones humanas. **(Véase en los anexos VII)** Sin embargo, tras entrevistar al

¹⁰¹ Prisciliano. ?, p. m. s. IV – Tréveris (Alemania), 385. Obispo de Ávila y heresiarca.

¹⁰² Designada en el apartado “E” del cuadro 1.

acusado, este señala que el texto es «una fábula o chanzoneta inducida por atraer la especie [...] Y que sería [...] juicio temerario maliciar quién sea cuando la especie del materialista se introdujo sólo con el fin sobre otro» (Rivas,1775,p.45). En este sentido, Rivas pide tomarse el texto como un relato moralizante, además de negar que el materialista tenga una especie o un nombre real —algo que se le cuestionó durante la revisión—, de igual forma argumenta que su referencia a los habitantes de la Luna no debe tomarse literalmente, sino como una forma de criticar las conductas humanas en la Tierra. Esta revisión no fue tan favorable para Rivas, sin embargo le ayudó a sembrar una duda razonable, dejando en claro que su intención no era desafiar la fe, sino reflexionar sobre los problemas morales de la humanidad mediante figuras retóricas.

En la sección “E”, podemos ver que la defensa de Rivas está a cargo de Diego Marín de Moya, quien no solo veló por los intereses del franciscano sino que también lo hizo por la obra. En primera instancia Marín utiliza el término de apólogo para describir el contenido de Sizigias, así pues entenderemos esto como un «relato tradicional breve cuya intención es dar una enseñanza moral» (RAE,2019,rae,es). Es decir, la meta del texto es transmitir una enseñanza que puede o no emplear personajes ficticios, como animales o seres inanimados. El defensor destaca la larga tradición literaria que tiene el apólogo y como este es aceptado y legitimado incluso por la tradición religiosa. Además de mencionar una larga lista de autores famosos por sus fábulas o escritos con moraleja. **(Véase en los anexos VIII)** A través de esta recopilación de personalidades, Moya pretendía que el jurado viera que la obra de Sizigias no contradecía la fe, sino que esta seguía la tradición literaria marcada por otros pensadores como San Agustín o Platón, quienes eran públicamente conocidos sin ser considerados herejes en el proceso. Sin embargo, la apelación recae en el hecho de que castigar a Rivas por una narración imaginaria sería una contradicción hacia sus textos sagrados, así como a sus propios santos.

Finalmente las pruebas presentadas hicieron efecto en el folio “H”, donde se exonera los delitos de herejía, así como la suspensión inmediata de investigación. El 14 de julio de 1777 D.Mier. falla a favor del Fraile Manuel Antoni de Rivas «en vista de la censura del calificador [...] a los dichos y hechos que se remitieron a un examen y se extrayeron en los párrafos que contiene el almanaque [...] no contienen cosa alguna contra la sana doctrina, ni merecen teológica censura» (Rivas,1775,p.56). Tras el veredicto de inocencia, Rivas permitió que este

continuará con su vida pero dejó la obra oculta en los almanaques, privándola de ser considerada una de las precursoras de la ciencia ficción en hispanoamérica.

2.2 Análisis de Sizigias y cuadraturas lunares

La literatura ha desempeñado un papel fundamental en la construcción de imaginarios sobre el cosmos y el desarrollo del pensamiento especulativo. La ciencia ficción temprana vista en *Sizigias y cuadraturas lunares*, escrito por Manuel Antonio de Rivas en el siglo XVIII, es un ejemplo fascinante de este medio pero también de una coyuntura de otros géneros y modelos. Galán clasifica la obra como una sátira social pero desde un laboratorio conceptual donde se experimentan nuevas formas de entender el mundo, «es un manuscrito con demasiadas intenciones: criticar, difundir y, sobre todo, burlarse de esa censura» (Galán,2010,p.38). Al tratarse de un texto híbrido, es necesario aplicar un enfoque múltiple que permita desentrañar los mecanismos que dan forma a su compleja estructura. Anteriormente, en el apartado 2.1 se habló sobre las cuestiones heréticas en la obra, así como una breve resumen del texto, por lo cual aquí no entraré en esos detalles. Así pues, en el presente apartado propone un análisis narrativo base para estudiar los recursos narrativos utilizados por Rivas, desde la configuración del narrador y el espacio, hasta la construcción del tono irónico y el uso de referencias astronómicas, utilizando la metodología vista en el *Manual de análisis narrativo. Literario, cinematografía, intertextual* (2007) y en *Cómo estudiar el cuento. Teoría, historia, análisis, enseñanza*. (2009).

A continuación presento un cuadro que enlista los elementos de análisis según la cartografía didáctica de Zavala, para posteriormente ser comentado con el modelo de aproximación general:

A) Título: <u>Sizigias y cuadraturas lunares</u> ajustadas al meridiano de Mérida de <u>Yucatán</u> por un anctítona o habitador de la Luna y dirigidas al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría,	☐ Sintaxis¹⁰³. ☐ Polisemia¹⁰⁴.	El texto presenta alusiones a elementos del relato: «<i>El terrícola que la escribe se titula el atisbador [...] presentándonos las <u>sizigias y cuadraturas lunares</u>» (Rivas,1775,p.27).</i>
--	--	---

¹⁰³ Organización gramatical.

¹⁰⁴ Diversas interpretaciones posibles del título.

entonador que ha sido de kyries funerales en la parroquia del Jesús de dicha ciudad y al presente profesor de logarítmica en el pueblo de Mama de la península de Yucatán; para el año del Señor 1775.	■ Anclajes¹⁰⁵.	«¿habéis estado en el quersoneso de Yucatán y tratado o conocido por ventura allí un atisbador de movimientos lunares?» (Rivas,1775,p.34). «añadió que a otro viaje se venía con el Bachiller Echeverría, de quien recibiera órdenes para el globo de la Luna porque quedamos muy obligados» (Rivas,1775,p.34).
B) Inicio: «Señor Bachiller: Tiempo ha se recibió en este globo de la Luna una <u>carta</u> anónima con data de 5 del mes epifi³⁵ del año de Nabonasar 2510.3» (Rivas,1775,p.27).	■ Función estructural¹⁰⁶. □ Primera fase¹⁰⁷. □ Intriga de predestinación¹⁰⁸.	Relación con el final: La obra inicia y termina con el envío de una carta. «El Presidente del Ateneo suplicó [...] poner en mano propia del Bachiller Don Ambrosio,[...] este escrito que será bien recibido por estar grabado en láminas de plata» (Rivas,1775,p.37).
C) Narrador: En primer lugar, la elección de una carta como forma narrativa no es casual: permite al autor adoptar un tono confesional e íntimo, que se presenta como testigo directo de un viaje fantástico a la Luna.	■ Sintaxis¹⁰⁹. ■ Perspectiva¹¹⁰. ■ Focalización¹¹¹. ■ Tono¹¹².	- Tercera persona del singular. - Variable. El personaje focal cambia. - Externa. Solo conocemos lo que está pasando. - Epistolar.

¹⁰⁵ Alusión a elementos del relato.

¹⁰⁶ Relación con el final.

¹⁰⁷ Exterior y funciones narrativas.

¹⁰⁸ Anuncio del final.

¹⁰⁹ Persona y tiempo gramatical.

¹¹⁰ Interna o externa a la acción.

¹¹¹ Qué se describe, qué queda fuera.

¹¹² Intimista, irónico, épico, nostálgico, etcétera.

	☐ Distancia ¹¹³ .	- Ninguno.
D) Personajes Ninguno de los personajes mencionados en la obra son descritos físicamente o psicológicamente. En cuanto a la personalidad de los mismos es ambigua, pero con pequeños destellos que hacen suponer su carácter intelectual e ilustrados.	■ Protagonista¹¹⁴. ☐ Conflicto interno¹¹⁵. ■ Conflicto exterior¹¹⁶. ☐ Evolución psicológica¹¹⁷. ■ Personajes planos¹¹⁸. ☐ Doppelganger¹¹⁹.	- Onésimo Dutalón. - Ninguno. - Se mudo para continuar con sus experimentos por miedo a ser cuestionado como hereje.¹²⁰ - Ninguno. - Arquetipos ilustrados. - Ninguno.
E) Lenguaje. Aunque principalmente maneja una figura satírica, también emplea ironía, parodia, antítesis, e intertextualidad.	■ Convencionalidad¹²¹. ■ Figuras¹²². ☐ Relaciones¹²³. ☐ Juegos¹²⁴.	- Lenguaje experimental. - Satírica. - Ninguno. - Ninguno.
F) Espacio.	■ Determinación ¹²⁵ .	- Medio, basado en los datos y teorías de la época, así como en la

¹¹³ Grado de omnisciencia y participación.

¹¹⁴ Personaje focalizador de la atención.

¹¹⁵ Contradicción entre pensamiento y acciones.

¹¹⁶ Oposición entre personajes.

¹¹⁷ Evolución moral del protagonismo.

¹¹⁸ Arquetipos y estereotipos.

¹¹⁹ Doble del protagonista.

¹²⁰ Aunque esto no lo dice explícitamente se da a entender: «*Por lo que a mí toca, previniendo que al vérsese discurrir por el aire se encendería una hoguera para ser quemado públicamente en la plaza como mágico, tuve por conveniente, para hacer algunos ensayos*» (Rivas, 1775, p.31).

¹²¹ Lenguaje tradicional o experimental.

¹²² Ironía, metáfora, metonimia.

¹²³ Relaciones, contradicciones, tensiones.

¹²⁴ Similitudes, polisemia, paradojas.

¹²⁵ Precisión del espacio físico.

	■ Cronotopo¹²⁶. ■ Desplazamientos¹²⁷. ■ Objetivos¹²⁸.	imaginación del autor. - Los simbolismos mostrados en el espacio están cargados de imágenes científicas, religiosas o mitológicas. - La narrativa avanza de acuerdo a los viajes, cronológico. - Pese a que el objetivo se mueve para entregar una carta y viajar. Todo es un pretexto para hablar de ciencia y hacer una sátira social.
G) Tiempo. La historia narrada presenta una cronología, aunque esta no es lineal pues presenta bifurcaciones a lo largo de la historia. Es decir, hay digresiones donde el narrador interrumpe la cronología para hablar de aspectos anecdóticos o cuando hay cambio de narrador. Además presenta una larga lista de años y épocas que coexisten en la realidad y en la ficción.	■ Gramatical¹²⁹. ■ Referencial¹³⁰. ■ Diegético¹³¹.	- Utiliza el pretérito perfecto simple y compuesto. Aunque también el pretérito imperfecto. En algunos momentos, se emplea el futuro o el condicional. - La segunda mitad del siglo XVIII, que corresponde al Virreinato de la Nueva España. - No se menciona una cronología exacta, da la sensación de ser corta, como de un día

¹²⁶ Simbolismo del espacio geográfico.

¹²⁷ Significación en el desarrollo narrativo.

¹²⁸ Descripción y efecto con la realidad.

¹²⁹ Voz narrativa.

¹³⁰ Contexto narrado.

¹³¹ Duración, frecuencia.

	■ Psicológico¹³². ■ Escritura¹³³. ■ Lectura¹³⁴.	o dos. - Ninguno¹³⁵. - Hace diversas menciones como «el presente año es el de 7.914.522 del incendio lunar», o «el año de Cristo 1444 contaban 88.639.860 años de la creación del mundo» (Rivas,1775,p.30).¹³⁶ Aunque no son las únicas. - 15 minutos.
H) Género.	■ Temas¹³⁷. ■ Estructuras convencionales¹³⁸. ■ Modalidades¹³⁹.	- Viaje iniciático. - Fantasía y proto-científica. - Epistolar, satírica y crítica.
I) Intertextualidad. El narrador menciona o alude a figuras como Newton, e ideas astronómicas modernas para su época. Además alude de forma irónica a la Biblia, la tradición escolástica y la	■ Estrategias¹⁴⁰.	- Hace alusión a intelectuales, teorías científicas o bíblicas. «el incomparable Isaac Newton, me hice dueño de los más profundos arcanos de la geometría»

¹³² Tiempo psicológico interno.

¹³³ Cuentos sobre cuentos.

¹³⁴ Ritmo y densidad textual.

¹³⁵ Aunque Dutalón si presenta un cambio psicológico una vez regresa de su viaje planetario, este lo hace desde el personaje no por el tiempo.

¹³⁶ Esto será desarrollado más adelante.

¹³⁷ Sentido simbólico.

¹³⁸ Fantástico, policiaco, etc.

¹³⁹ Tráfica, melodramática, etc.

¹⁴⁰ Citación, alusión, pastiche, etc.

doctrina de la Iglesia, lo que genera una tensión satírica entre el discurso religioso oficial y el conocimiento ilustrado. Hasta el momento no hay evidencia de que el autor se haya inspirado o leído obras de viajes espaciales.	☐ Intercodicidad ¹⁴¹ . ☒ Subtextos ¹⁴² . ☒ Híbridos ¹⁴³ .	(Rivas.1775,p.30). - Ninguno. - Mítico. - Epistolar.
J) Fin. Aunque se resuelven los enigmas principales, como saber quién era el atizador, deja un final abierto a la interpretación respecto a si la carta llegó a él.	☒ Cuento clásico ¹⁴⁴ . ☐ Cuento moderno ¹⁴⁵ . ☐ Cuento posmoderno ¹⁴⁶ .	- Se resuelven los enigmas. - Ninguno. - Ninguno.

Cuadro 3.

Una aproximación general de los puntos antes mencionados nos lleva a las siguientes interrogantes, a modo complementario. Referente al apartado “A” dedicado al título, este sugiere elementos astronómicos, al hablar de “Sizigias” este hace referencia a la alineación de varios cuerpos celestes, durante los eclipses como el de la Tierra, la Luna y el Sol. Asimismo las “cuadraturas lunares” son las fases y el tiempo de transición de la Luna, formando un ángulo de 90 grados con el Sol respecto a la Tierra, lo cual nos revela la naturaleza del texto frente a la ciencia de la época. Por otro lado, muestra la ubicación - visto mediante los ajustes previstos en las cuadraturas- siendo esta “ Mérida Yucatán” y la “Parroquia de Jesús”, este último aludiendo al “kyries” que significa “señor”, a modo de invocación durante la misa, restando de esta forma el sentido religioso. Todo esto con remitente del "antíctona o hábitat de la Luna" dirigida al “Bachiller Don Ambrosio de Echeverría”. Este aspecto nos adelanta la relación y comunicación de dos personajes presentes en la obra, además al mencionar la “logarítmica”, desvela factores matemáticos. Finalmente, tras repetir algunos elementos, este simula los datos puestos en las cartas, incluso el año en que son enviadas. El título muestra una relación general con el texto,

¹⁴¹ Aspectos culturales: música,pintura, cine, etc.

¹⁴² Alegóricos, irónicos, etc.

¹⁴³ Escritura liminal.

¹⁴⁴ Final epifánico

¹⁴⁵ Final abierto.

¹⁴⁶ Final paradójico.

pues enmarca funciones que hacen avanzar la trama donde converge la razón, el dogma, la ciencia, la religión y el pensamiento entre los interlocutores, mostrando así la diferencia entre el mundo terrestre y el lunar.

En cuanto al apartado “B”, la primera línea introductoria proporciona al lector datos como: el lugar, la situación y el año. Además el inicio legitima su discurso narrativo mediante elementos científicos combinado con aspectos fantásticos que son relevantes para la trama, ejemplo de ello es el tópico del viaje espacial o la inserción de extraterrestres, estos últimos vistos como seres superiores. Por otro lado, el inicio y el fin de la obra están conectados a través de la carta, la cual da pie al desarrollo de la historia. En un principio esta carta es anónima y las dudas sobre el autor o el cómo llegó eran inciertas, «el atisbador en su carta, a la vuelta de uno u otro sarcasmo que mañosamente y como al descuido deja caer, tira algunos bellos rasgos de erudición nada vulgar» (Rivas,1775,p.38); sin embargo la poca información empuja la trama mediante una serie de cuestionamientos que para el cierre son contestados, conociendo la identidad del antígona «El Presidente del Ateneo suplicó a monsieur Dutalón se sirviera pasar por la península de Yucatán y poner en mano propia del Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, [...] este escrito que será bien recibido por estar grabado en láminas de plata.» (Rivas,1775,p.48). Es así que el ciclo de emisor y receptor interespatial concluye no solo con reflexiones y sátiras, sino también con un diálogo intertextual. La estructura es principalmente lineal, aunque presenta una doble articulación a la mitad de la trama, esto es necesario para que la carta sea entrada en el cierre.

La sección “C”, hace un desglose de los aspectos propuestos por Rivas quien manifestó una doble intencionalidad en su narración, es por ello que aspectos como la sintaxis, la perspectiva y la focalización, dentro del texto son un punto importante para su entendimiento. Sin embargo, esta plantea otras perspectivas como: la temporal, espacial e ideológica. El primer aspecto temporal es primordial dentro del relato, pues a lo largo de esta se nos ofrecen diversas fechas y años, aunque eso se verá de mejor manera en el apartado “G”, esto da una cierta temporalidad histórica que otorga un tono documental. Por otro lado, en el estricto sentido narrativo, el autor nos ofrece una perspectiva del pasado. Es decir, el narrador hace constantes alusiones a hechos ya experimentados «En fin el desvanecido Faetón pagó su loca temeridad,

cayendo de cabeza en el Pó, otras veces Erídano. Tan cierto es que el fausto, la pompa, el valimiento y otras cualesquiera halagos de la fortuna en los palacios» (Rivas,1775,p.28). Esta perspectiva permite al narrador comentar los hechos desde una posición de poder, mismo que le da autoridad para comentar aspectos mitológicos u experiencias personales, esto lo podemos ver en diferentes puntos y con diferentes personajes tales como el presidente del Ateneo Lunar, Dotalón y el materialista, misma que es común en los textos epistolares. La perspectiva espacial tiene dos inferencias, uno terrenal y otro galáctico, aunque estas parecen converger en paralelo es algo que no está del todo claro «las épocas memorables del orbe terrestre después de muy pocos millares de años. Porque de los siglos remotísimos el catástrofe infeliz que han tenido nuestras memorias» (Rivas,1775,p.38). Así pues, el aspecto ideológico comprende una doctrina cristiana al rechazar otro tipo de calendarios¹⁴⁷, «respecto a los años de la época hégira y de la primera neomenía muharram. [...] . El mismo castigo, a poco más o menos, sufrió el año judaico y sus neomenías, conviniendo todos que esta casta de gente era la más tonta y estúpida del mundo pues aún espera la venida del mesías» (Rivas,1775,p.38-39). Este último también hace una crítica al pensamiento judío, aunque en general el narrador hace este tipo de comentarios cuando son contrarios al suyo a través de la sátira o la exageración.

A continuación para ilustrar el punto “D”, que abarca el estudio de los personajes se propone el siguiente cuadro, dividido por su grado de participación, nombre y personalidad y/o apariencia.

Grado de participación	Nombre	Personalidad y/o apariencia.
Personaje terciario.	Bachiller Don Ambrosio Echeverría, antes anónimo. Terrícola.	Hombre ilustrado con conocimientos matemáticos y astronómicos. Atisbador de movimientos lunares. Erudito y sarcástico. Autor de la carta.
Principal. Narrador.	Secretario del Ateneo Lunar. Habitante de la Luna.	Secretario y computista. Culto en historia, matemáticas, mitología y religión. Responsable de contestar la carta.

¹⁴⁷ Además de tomar en cuenta el contexto religioso del fraile.

Principal. Narrador.	Onésimo Dotalón. Terrícola.	Hombre ilustrado con conocimientos matemáticos y astronómicos. Viajero y explorador espacial, nacido en Bayliage d' Stampe en Francia. Estudioso de la física experimental, la geometría y el pensamiento Newtoniano. Inventor de la máquina volante, de ímpetu curioso.
Terciario.	Desforjes. Terrícola.	Hombre ilustrado y eclesiástico. Ayudante de Onésimo Dotalón.
Secundario.	Presidente del Ateneo Lunar. Habitante de la luna.	Gobernador y líder de los sabios lunares.
Secundario.	Ministro infernal 1. Demonio.	Guardia infernal, perteneciente al Sol.
Terciario.	Ministro infernal 2. Demonio.	Guardia infernal, perteneciente al Sol.
Secundario.	Materialista. Terrícola.	Pecador, sentenciando. Aunque no se nos dice, en el nombre lleva la penitencia como un hombre preocupado por los bienes materiales, en vez de los valores espirituales.
Terciario.	Cherif.	Desconocido.
Terciario.	Habitantes de la luna.	Son seres ilustrados, que encarnan los valores de la ciencia, la razón y la armonía social, pertenecientes al Ateneo Lunar. Son símbolos de una sociedad ideal.

Cuadro 4.

Como se mencionó con anterioridad, el texto no hace referencia a la apariencia física de los personajes, únicamente se les otorga un carácter ilustrado, mismo que valora la razón por encima del dogma. Sin embargo, no es abiertamente antirreligiosa sino más bien una crítica, aunque no es un caso único pues también lo hace con la sociedad de la época. En cuanto al apartado “E”, el lenguaje del cuento está configurado bajo el tono de ironía dando una segunda capa de profundidad al texto. Tengamos en cuenta que la obra hace un contraste entre los habitantes de la Luna —intelectuales, racionales— y la frivolidad de la sociedad terrestre .

«Monsieures, dijo, en todo el universo no puede darse lugar más cómodo, más ameno ni más delicioso para habitación de vivientes que adoren y alaben al Creador. [...] ¡Qué maravillas y bellezas de naturaleza que aquí pasan por ordinario y no pueden contemplarse sin estupor y asombro! ¡Qué gobierno tan dulce y acomodado a la temperie de los anctítonas! Ciertamente allá nuestro globo terráqueo, por su constitución, ha menester distinción de clases, en donde la suerte de los que gobiernan es la más infeliz porque si el superior gobierna mal, a todos desagrada; si gobierna bien, a pocos podrá agradar, siendo muy pocos los amantes de la justicia y equidad.» (Rivas,1775,p.48).

En esta cita se muestra la ironía de que Dutalón —un terrícola—, encuentre seres de racionalidad e inteligencia superior durante su excursión espacial. A diferencia de los vistos en su propia especie, dando a entender que estos últimos son unos ignorantes. Este aspecto crea una reflexión y una crítica tomada con humor. La formulación de esos elementos se vuelcan en la sátira, utilizándose como un arma para denunciar el comportamiento de los seres humanos. Más allá de esto, el autor formuló una crítica que, aunque disfrazada de fantasía, resulta profundamente subversiva en el contexto novohispano. Asimismo el texto está cargado de tecnicismos astronómicos y referencias filosóficas que enriquecieron el aspecto culto de la obra. **(Véase en los anexos IX)**. Con base a este cuadro el lenguaje denota un sentido de erudición, tanto en el texto, como en los personajes. Estos elementos se dividen en: objetos científicos, funciones físicas, matemáticas, mitología u aspectos referentes al sistema solar. La metáfora de estos distintivos revela un símbolo de progreso durante el oscurantismo y prohibición impuesta por la Santa Inquisición. El autor elige proyectar una visión de utopía concebida a través del conocimiento pero enmascarando en un tono irónico para camuflar la crítica social ante la prohibición del entendimiento y la propagación de la ignorancia.

El apartado “F” nos remarca la importancia del espacio -en la cual se desarrolla la historia-, así como la integración del mismo en los personajes. En *Sizigias y cuadraturas lunares*, los lugares son presentados como una simple mención, no hay descripciones extensas sobre lo que los rodea sino un contexto. La determinación de los espacios pueden ser catalogados en aquellos que existen —y son precisos—, o los que existen pero no son exactos. Por ejemplo, las primeras serían: Gran Bretaña, Monte Tenerife en las Canarias, Monte Pichincha en Perú,

Londres, Crotón en Calabria Italia —escuela—, el Río leteo, Yucatán y el Puerto de Veracruz. Mientras que otras no presentan un grado físico o geográfico exacto, tal como el Bayliage d' Stampe en Francia, el Continente norte y el americano, hasta la Isla Calaminas en Libia, que si bien existe, esta no es correcta. Asimismo algunas otras locaciones presentan un cronotrope simbólico cargado de referencias mitológicas o bíblicas como: la Luna, el Río Po, el Palacio regia solis erat, la isla flotante, Estotilandia, Torre de babel, el Sol —infierno—, el Monte de Plata, el País de los sordos, el Puente de los asnos y los Campos Elíseos. Si bien la mayoría son utilizados como un medio narrativo para avanzar la trama el desplazamiento interactivo está principalmente centrado en: la Tierra, Gran Bretaña, Continente norte y el americano, Monte Tenerife en las Canarias, Monte Pichincha en Perú, el Monte de Plata, el País de los sordos, el Puente de los asnos y los Campos Elíseos; los cuales son utilizados como medios de experimentación y reflexión. En el siguiente cuadro se recopila la información por orden de aparición:

Lugar	Referencia interna	Clasificación
Luna dicótoma- Ateneo - Principal - Satélite natural. Lugar donde viven seres superiores, llamados ateneos.	- Ninguna, más allá de mencionar algunas locaciones. «Tiempo ha se recibió en este globo de la Luna una carta terrestres» (Rivas,1775,p.27).	- Cronotrope: la luna es una metáfora de la utopía. - La utopía es una sociedad perfecta - Según Dutalón este es el paraíso.
Tierra - Secundario - Planeta. Lugar donde residen terrícolas como el Bachiller Don Ambrosio Echeverria, Onésimo Dutalón, Desforges, Materialista.	- Ninguna, más algunas locaciones. «hallándose la Luna dicótoma respecto de quien la observaba de la tierra, de cuyo centro distaba según su paralaje 59 semidiámetros terrestres» (Rivas,1775,p.31).	Desplazamiento: la tierra es un instrumento de experimentación con locaciones naturales.
Biblioteca	Ninguna.	Ninguna.

• Terciario • Forma parte del Ateneo. Lugar donde guardan las noticias de la orbe terrestre.	• «registrando en la más rica biblioteca que acá tenemos todo género de noticias pertenecientes a las épocas memorables del orbe terrestre después de muy pocos millares de años» (Rivas,1775,p.28).	
Cavernas • Terciario	• Es profunda. • cuanto encontró en su «superficie salvándose algunos pocos anctítonas en la profundidad de las cavernas» (Rivas,1775,p.29).	• Ninguna.
Río Po • Secundario	• Mitología. • «Faetón pagó su loca temeridad, cayendo de cabeza en el Pó, otras veces Erídano» (Rivas,1775,p.40).	• Cronotropo: según la mitología griega también conocido como el río Erídano, este era cruzado por Hades en el traslado al ámbar.
Palacios regia Solis erat • Terciario	• Mitología. • «Tan cierto es que el fausto, [...] e la fortuna en los palacios regia Solis erat» (Rivas,1775,p.40).	• Cronotropo: expresión que se relaciona al mito de Faetón, hijo de Helios -el sol-.
Bayliage d' Stampe, Francia • Terciario	• Comuna. • «nací en un pequeño lugar del Bayliage d' Stampe, en la Francia» (Rivas,1775,p.40).	• Determinación inexacta: el país existe pero el pueblo no se remite a ningún lugar existente.
Gran bretaña • Terciario	• Isla.	• Determinación exacta: el lugar es exacto y preciso, aunque no lo dice esta pertenece a

		la Isla en Reino Unido.
Isla Calaminas en la Libia (Plinio libro 2, capítulo 95; y Séneca libro 3, capítulo 25) Principal	- Experimento y mitología. «remontarme a las esferas salvarme en una de las islas Calaminas en la Libia, flotantes o nadantes en la superficie del agua» (Rivas,1775,p.40).	- Determinación inexacta: la locación no es geográficamente exacta, pues la isla no está en Libia, sino en Palawan , Filipinas. - Cronotopo: «<i>en Lidia, las islas llamadas Calaminæ no solo son impulsadas por el viento, sino que incluso pueden ser empujadas a placer de un lugar a otro mediante pértigas: muchos ciudadanos se salvaron por este medio en la guerra contra Mitrídato</i>» (Plinio,1489, perseus.tufts.edu)
Continente norte y el americano, dividido por el mar glacial Principal	«En el segundo, picado de una curiosidad geográfica, quise examinar por mí mismo si había alguna comunicación por la parte del norte entre nuestro continente y el americano y hallé que los dividía un euripo del mar glacial» (Rivas,1775,p.41).	- Determinación inexacta: no existe una división entre "el Continente norte" y "el americano" como si fueran dos continentes distintos. Aunque luego lo corrige. - Desplazamiento: es utilizado como un lugar de experimentación.
Monte Tenerife, en las Canarias Principal	«En el tercero, levantando un poco más el vuelo, [...] Tenerife en una de las Canarias»	- Determinación exacta: el lugar está anexo a las islas Canarias. - Desplazamiento: es utilizado como un

	(Rivas,1775,p.41).	lugar para experimentar con la máquina voladora.
Monte Pichincha, Perú Principal	«En el tercero, levantando un poco más el vuelo, [...] y el de Pichincha en el Perú» (Rivas,1775,p.41).	- Determinación exacta: el país está situado en América del Sur. - Desplazamiento: es utilizado como un lugar para experimentar con la máquina voladora.
Isla flotante - Secundario - Ubicado en el espacio exterior.	«ya se acerca el tiempo de subir al globo de donde vine y retirarme a mi amada isla flotante a trazar la obra» (Rivas,1775,p.48).	Ninguna.
Estotilandia - Terciario - Lugar imaginario	«Antes de salir de esta región hacía un frío incomparablemente más intenso que el que sentí en la Estotilandia» (Rivas,1775,p.42).	Determinación desactualizada: según el mapa de Zeno este era un territorio en la Península del Labrador hacia el año 1600.
Río Leteo Secundario	- Mitología. «Y para asegurarme más bien, tiré al fluído una pipa llena de agua del río Leteo, que perseveró inmóvil en aquel éter purísimo» (Rivas,1775,p.43).	Cronotopo: en la mitología griega este río también estaba relacionado con el inframundo, cuya propiedad era el olvido.
Torre de Babel Terciario	- Bíblico. «se construyese una torre cien mil veces más alta que la de Babel» (Rivas,1775,p.43).	Cronotopo: en el en el libro del Génesis 11:1–9. Según la historia, los hombres construyen una gran torre para hacerse famosos pero dios los castiga, derribando la

		torre y separando a todos los individuos con diferentes lenguas.
Londres • Terciario	• «el sol colocó el infierno un anglicano, natural de Londres, llamado Svvidin» (Rivas,1775,p.44).	• Determinación exacta: solo es una mención.
Galaxia • Principal		• Desplazamiento: es utilizado como un lugar para experimentar con el espacio y la aplicación de la máquina voladora.
Sol (infierno) • Principal	• «¿Al sol, dijo el Presidente del Ateneo, [...] porque en el sol colocó el infierno un anglicano» (Rivas,1775,p.44).	• Cronotopo: aunque contradice los lineamientos bíblicos, se concibe como un lugar de castigo. • Determinación inexacta, según la biblia.
Escuela Itálica, Crotón en Calabria Italia • Terciaria	• «Dutalón, que se haya renovado [...] hecatombe que ofreció el fundador de la escuela itálica, Pitágoras, en Crotón,» (Rivas,1775,p.58).	• Ninguna.
Yucatán • Principal • Debajo del meridiano inmóvil de un globo geográfico.	• «Entretanto nosotros tomamos la gustosa diversión de colocar la ciudad de Mérida de Yucatán debajo del meridiano inmóvil de un globo geográfico» (Rivas,1775,p.60).	• Determinación exacta: situada en Mérida y remitente de la carta.
Monte de Plata	• «La primera distancia	• Ninguna.

● Principal ● Puede observarse desde la Tierra, con medidas geométricas que se levanta sobre el plano horizontal 296 hexápedas, 33 que hacen 2066.pies de Castilla con corta diferencia. ● Dentro de la orbe lunar.	es de 132 leguas y termina en un monte de plata» (Rivas,1775,p.45).	
El País de los sordos ● Principal ● Dentro de la orbe lunar.	● «La segunda distancia es el País de los Sordos y termina en un puente magnífico de una estructura acabada» (Rivas,1775,p.46).	● Ninguna.
El Puente de los Asnos ● Principal ● 132 leguas a partir “del vertical que pasa por el sudeste”, termina en un monte argénteo que se aprecia desde la Tierra “con el subsidio de la dióptrica”. ● También se relaciona con un teorema matemático con el mismo nombre, hecha por Pitágoras. ● Dentro de la orbe lunar.	● «el puente de los asnos, cuyo número de arcos es tal que restado de 188 y del mismo número de arcos restando 48, los residuos o restas son como 12 con 8 = $22.56 - 12 \sqrt{8} = 386$» (Rivas,1775,p.46).	● Ninguna.
Campos Eliseos, Bazaim. Navegando de Ormuz a Gua en la Isia Occidental (Mayoli, coloquio 23 del libro 1) ● Principal ● Cuyas casas, calles y plazas son de plata y	● Mitología. ● En la tercera distancia,cuya mayor parte ocupan los Campos Eliseos tan famosos en la teología gentílica [...] a, ni más	● Cronotropo: en la mitología griega, este era un espacio creado para el descanso de las almas, cuya admisión estaba reservada para los mortales que

donde reside el sheriff. • Dentro de la orbe lunar.	ni menos que la ciudad que os describe Mayoli» (Rivas,1775,p.46).	tuvieran alguna conexión con los dioses o los militares. Incluso algunos dioses lo visitaban a modo de descanso.
Puerto de Veracruz • Terciario	• la naturaleza racional que pueden llenar de borrones más papel que conduce una flota al puerto de la Veracruz» (Rivas,1775,p.47).	• Determinación exacta: sólo es mencionado, cuya importancia reside en ser el primer puerto en América Continental.

Cuadro 5.

Finalmente, aclarar que los espacios mostrados en la obra están determinados y limitados por el conocimiento de la época, así pues estos forman parte de la experimentación o la crítica dada por Rivas. Es por ello que algunas locaciones no tienen referencias exactas o son producto de la imaginación del autor.

La sección “G” remarca el tiempo de la narración -aunque es algo que habíamos mencionado con anterioridad, aquí será desglosado-, la cual se desarrolla como un motor pero también es un recordatorio de las estructuras de poder y conocimiento de su tiempo. Rivas utiliza la ficción como un medio para difundir otro tipo de concepciones del tiempo, volviéndolo relativo. A continuación en el siguiente cuadro se enlistan todos los años mencionados:

Tiempo	Referencia
5 del mes pif del año de Nabonasar 2510.	En el calendario del antiguo Egipto, esta es la estación de Shemu, relacionada con la cosecha. Misma que se lleva a cabo el tercer mes -marzo- cuando el nivel del agua en el río Nilo baja. El año Nabonasar hace alusión al rey de Babilonia, cuya era comienza en el siglo VI , específicamente el 28 de febrero del 747 a.C. Además es la fecha inscrita en la carta del atisbador.
1763, año común del señor.	En el contexto de la Nueva España, la ilustración se hace presente pero bajo estricta vigilancia

	inquisitorial. El año del “Señor” hace referencia al calendario gregoriano sin ser bisiesto, por eso es denominado como “común”.
Años arábigos de la época hégira, en la primera neomenías muharram.	Aquí hace referencia al calendario musulmán, regido por el islam. La época hégira -la cual significa “emigración” en árabe - da comienzo el día primero del calendario islámico, cuando el profeta Mahoma emigró de La Meca a Medina. La neomenías es el inicio de cada año musulmán, marcado por la luna nueva. Mientras que el Muharram es el primer mes del calendario islámico.
Año judío y la neomenía.	El año judío se rige por un calendario lunisolar, esto quiere decir que no coincide con el gregoriano pues cada mes comienza con la neomenía. Manteniendo ciclos lunares entre 29 y 30 días por mes, mientras que los solares están ajustados cada 2-3 años cada mes. Durante la neomenía se asignaban ritos religiosos y festivales, según la posición de la luna nueva.
Año judaico corriente y la primera neomenía tisri.	El año judaico corriente se refiere al año actual en el calendario hebreo, siendo la neomenía de Tisri el primer día del año nuevo judío fechado en septiembre/octubre del calendario gregoriano, el cual conmemora la partida del pueblo hebreo de Egipto.
Año -presente- del 7.914.522 del incendio lunar.	Época en la que los Ateneos basan su tiempo, a modo de conmemoración del incendio lunar -mitológico- causado por Faetón.
Año de cristo 1444 ante 88.639.860 años de la creación del mundo, utilizando como base el imperio de China.	Esta es una exageración, pero utiliza el calendario gregoriano como referencia aunque la afirmación es ficticia.

Año lunar que consta de 437 días, distribuido por 12 meses.	Es el tiempo lunar de los ateneos. Aquí menciona que los meses están distribuidos en 12, esto podría ser una alusión a la astrología y las doce casas del zodiaco pero censurados: el hydrón ¹⁴⁸ , schtyón ¹⁴⁹ , crión ¹⁵⁰ , taurón ¹⁵¹ , dysymón ¹⁵² , ksrkinón ¹⁵³ , leontón ¹⁵⁴ , pardienón ¹⁵⁵ , zigón ¹⁵⁶ , scorióon ¹⁵⁷ , toxón ¹⁵⁸ , ogón ¹⁵⁹ .
2 meses y medio.	Tiempo en que estuvo Dutalón en la isla flotante después de hacer experimentos.
Año 1745 al mes de Marzo.	Según Dutalón las actas de los eruditos dictan que en esta fecha se colocó el infierno en el sol.
4 meses celestes.	Tiempo que le tomó a Dutalón recorrer la orbe lunar.
Día 7 del mes dydimón de nuestro señor del incendio lunar 7.914.522.	Fecha de la carta respuesta al atisbador por parte del Presidente del Ateneo Lunar.

Cuadro 6.

En la sección “H” destinada al género, podemos decir que la obra de *Sizigias y cuadraturas lunares* presenta diversas vertientes¹⁶⁰ siendo una de ellas la sátira, cuya aproximación en el texto reside en el discurso mordaz que busca ridiculizar a la sociedad de la época. El catedrático J.C. Hodgart, en su obra *La Sátira* (1969), menciona que una aproximación a la misma nos remite a las festividades populares de la Antigua Roma como el carnaval y los saturnales¹⁶¹, donde el orden social era alterado, permitiendo una libre expresión mediante la comedia, incluso exponiendo a figuras de autoridad a través de la crítica y las risas. Expresarse mediante el libelo o la farsa, daba un velo de empoderamiento donde los pobladores utilizaban

¹⁴⁸ En griego hydro, significa agua y hace alusión a Acuario.

¹⁴⁹ En griego ichtys, significa pez y hace alusión a Piscis.

¹⁵⁰ En griego krios, significa carnero y hace alusión a Aries.

¹⁵¹ En griego taurus, significa toro y hace alusión a Tauro.

¹⁵² En griego dyo, significa dos y hace alusión a Géminis.

¹⁵³ En griego karkinos, significa cangrejo y hace alusión a Cáncer.

¹⁵⁴ En griego leon, significa león y hace alusión a Leo.

¹⁵⁵ En griego parthenos, significa virgen y hace alusión a Virgo.

¹⁵⁶ En griego zygon, significa balanza y hace alusión a Libra.

¹⁵⁷ En griego scorpius, significa escorpión y hace alusión a Escorpio.

¹⁵⁸ En griego toxon, significa arco y hace alusión a Sagitario.

¹⁵⁹ En griego aigokérōs, significa cabra y hace alusión a Capricornio.

¹⁶⁰ Tales como la sátira, el viaje iniciático, la fantasía, el epistolar, la crítica o lo prota-científico.

¹⁶¹ Esta celebración se llevaba a cabo del 17 al 23 de diciembre en honor al dios Saturno, quien se encargaba de la agricultura y del tiempo.

maldiciones o fantaseaban, liberándolos de sus presiones de manera momentánea. Asimismo, la doctora Carmen F. Galán en el estudio *Syzugias y cuadraturas lunares* (2010), señala que el género «no solo se debe distinguir por su intención, sino por su recepción: el efecto en el lector es el punto cardinal. [...] Inseparable del contexto, la sátira posee una referencialidad múltiple, su recepción está ligada con una significación fluctuante: al entender sólo al sentido literal se escapa del juego de la doble intencionalidad y permanecen secretos los blancos de crítica» (Galán. 2010, p.77). En este sentido, la obra de Rivas esconde temas como la ciencia, la religión, la astrología o el viaje espacial, bajo una concepción intelectual que ridiculiza las tradiciones de manera inteligente ocultando la crítica con fantasía, hecho que se respalda en la defensa del franciscano. Por ejemplo, al hablar de la Tierra y la Luna, estas son retratadas como una contraposición social, la primera está asociada al pensamiento controlado y el miedo a las innovaciones «el empeño en que estaba de fabricar una máquina volante cual es la que véis. [...] Yo no podré decíros, monsieures, en qué paró la instrucción.

Por lo que a mí toca, previniendo que al vérseme discurrir por el aire se encendería una hoguera para ser quemado públicamente en la plaza como mágico» (Rivas. 1775, p.41). Tal como lo describe Dutalón, el libre pensamiento no existía, el control se ejercía mediante la fuerza, llevando al infractor a la hoguera, un método de castigo/censura común en los inquisidores. Por otro lado, la Luna es un lugar libre, dominado por principios científicos que no son suprimidos sino todo lo contrario, estos son comentados de manera recurrente y racional. De esta forma el autor critica y educa, al tiempo en que intenta escapar de la censura, este es el efecto de la sátira. Sin embargo la obra también hace alusión a lo proto-científico, es decir, utiliza conceptos astronómicos, cálculos temporales, experimentación de campo, etc; incluso alude a personalidades importantes dentro de este rubro. Además de incursionar en los viajes espaciales, asociado en la actualidad con la ciencia ficción; si bien para el tiempo en que fue escrita la obra éste no era un género existente, el escritor Jean Gattegno en el libro *La ciencia ficción* (1985) describe que la construcción de mundos fantásticos anteriores al nacimiento de este género no era inverosímiles ante los procesos técnicos como la escrita por Luciano de Samosta, pero delimita su existencia a partir de la ciencia aplicada -aquella que enfocada en la creación de tecnología- cuyos impulsores serían Julio Verne y H.G. Wells, no sólo por la temática sino también por los avances de ese período. ¿Es entonces una obra fantástica? No

realmente, aunque se sostengan paralelismos, Galán señala que «la literatura de imaginación o “fantasía” no es propiamente literatura fantástica, pues las pretensiones de verosimilitud están enraizadas en el conocimiento de una época» (Galán. 2010, p.82). Para entender esto, hay que tener en cuenta que pese a la similitud de sus nombres la diferencia radica en la presentación de sus elementos, pues lo fantástico es una categoría narrativa que vacila entre ser maravilloso o extraordinario, moviéndose continuamente entre lo real y lo irreal. En este sentido, los lectores se enfrentan a la incertidumbre que según la teoría de Tzvetan Todorov en *Introducción a la literatura fantástica* (1995), esta es resuelta de acuerdo a los parámetros mostrados en la irrupción de la realidad. Por otro lado, en la fantasía los elementos irreales o mágicos son expuestos con total normalidad, pues este sigue sus propias reglas. En la clasificación dada en el cuadro que exponen las generalidades del texto —véase en la página 28—, fije el género como proto-científico y fantasía, al considerar que ambas vertientes sostienen una temprana exposición de la ciencia ficción debido al manejo narrativo.

En el apartado “I” se habló de manera general sobre la intertextualidad presente en la obra, pero antes de adentrarnos a los detalles es preciso definir el término. Según el *Diccionario del Centro Virtual Cervantes* (2025), esta teoría literaria dialoga con otros discursos, siento estas referencias o alusiones de distintos tipos; «es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso» (Instituto Cervantes. 2025. Intertextualidad)¹⁶². A lo largo del presente análisis hemos mencionado que la obra de Rivas está llena de aspectos híbridos de ciencia, religión, mitología o personalidades importantes, aludiendo a su intertextualidad, un ejemplo de ello son todas las referencias presentes en el tiempo de la obra— véase la sección “G”—, donde expone varias ópticas religiosas mediante la configuración de los años, llendo de los judíos, hasta celebraciones paganas.

Así pues, en el siguiente cuadro se presenta un listado de ellos, así como de sus conexiones¹⁶³.

¹⁶² https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/intertextualidad.htm

¹⁶³ Me enfocaré principalmente en aquellas conexiones que no han sido mencionadas y me limitaré a aquellas que sí, por lo tanto algunas pueden ser excluidas.

Tema intertextual	Cita textual	Relación
1. El tiempo/ años	«El terrícola que la escribe [...] presentándonos las sizigias y cuadraturas lunares con las neomenias, judaicas modernas, nabonasáreas, áticas, egipcias, arábicas, pérsicas, dispensadas por el año común del Señor 1763» (Rivas,1775,p.27).	● Neumonías: ● Judaicas modernas: ● Nabonasáreas: ● Áticas: ● Egipcias: ● Arábicas: ● Pérsicas: (véase la sección “G”)
2. Platón y es el país de las quimeras	«A este fin, de las diferentes regiones en que se divide este orbe lunar que vosotros en la selenografía llamáis el Platón y es el país de las quimeras, se juntaron los mejores computistas versados en la historia del globo terráqueo para tratar del argumento» (Rivas,1775,p.28).	Platón, postuló la teoría geocéntrica -la cual, en la actualidad es rechazada y desactualizada-, donde la Tierra era el centro del universo y los cuerpos celestes giraban a su alrededor. Para aspectos complementarios vea la
3. Ovidio libro 2 Metamorfosis ● Faetón/ palacios regia Solis erat	«Porque de los siglos remotísimos el catástrofe infeliz que han tenido nuestras memorias abajo dará un corto apuntamiento y será el mismo que vosotros debéis saber pues consta en vuestra mitología (Ovidio libro 2 Metamorfosis)» (Rivas,1775,p.28).	Este poema escrito por Ovidio está centrado en la mitología de los dioses y su relación con los mortales, centrándose principalmente en sus transformaciones. En el libro 2, retoma la historia de Faetón y el carro del Sol -algo que se menciona constantemente- el cual concluye con la alteración del clima tras quemar gran parte de la Tierra «El real del Sol era, por sus sublimes columnas, alto, claro por su rielante oro y, que a las llamas imita, [...] Mas Faetón, con llama devastándole sus rútilos cabellos, rodando cae en picado, y en un largo trecho por los aires va, como a las

		veces desde el cielo una estrella, sereno, aunque no ha caído, puede que ha caído parecer»(Ovidio,c/f,p.5-320)¹⁶⁴. Aquí el filósofo expone la arrogancia y los límites humanos.
4. Alcorán	«El Alcorán suelta la rienda al apetito sensual para hundirlo en las hediondecas de la carne» (Rivas,1775,p.28).	Texto sagrado del Islam, también conocido como “el corán”, cuyo significado en árabe es "la recitación". Este texto hace referencia al judaísmo y al cristianismo.
5. Rey Don Sebastián	El mismo castigo, «[...]ún espera la venida del mesías prometido como los otros la vuelta del Rey Don Sebastián a Portugal» (Rivas,1775,p.28-29).	Sebastián I de Portugal (1554-1578), se unió a la cruzada militar -pese a la renuencia de su tío Felipe II de España-, ante la influencia turca que se extendía por el norte de África. Sin embargo, este desapareció en batalla y sus restos nunca fueron localizados.
6. El Po		(Véase el apartado “F”, pág.43 para más información).
7. Padre Juan Bautista Du Halde	«No os debe hacer novedad este número de cifras siendo constante en vuestras relaciones (Padre Juan Bautista Du Halde: Cartas edificantes)» (Rivas,1775,p.29-30).	Jean-Baptiste Du Halde (1674-1743) fue un historiador jesuita de ascendencia francesa, conocido por recopilar informes sobre la cultura China, creando estudios sobre su cultura y sociedad pese a nunca haber visitado el lugar.
8. 12 meses	«distribuidos por 12 meses, los cuales son hydrón, schthyón, crión, taurón,	En relación con los signos zodiacales. (Véase el apartado “G”)

¹⁶⁴https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/metamorfosis--0/html/ff8ccec6-82b1-11df-acc7-002185ce6064_3.html

	dyaymón, karkinón, leontón, pardienón, zigón, scorpión, toxón, ogón» (Rivas,1775,p.30).	
9. Ateneo	«Salimos a conducirlo a nuestro Ateneo y después de haber hecho el arráez una profunda reverencia, dio cuenta muy por menor de su viaje»(Rivas,1775,p.30).	Los habitantes de la luna son llamados ateneos- del griego "Athenaios"-, pero este hace alusión a Atenea, diosa de la sabiduría, lo que refuerza su vínculo con el saber y la cultura, pues este también era el nombre de centros intelectuales concurridos por pensadores, artistas y científicos.
10. Locaciones		(Véanse las páginas de la 41 a la 48 del apartado “F” para más información).
11. Issac Newton		(Véase el apartado “E” pág.39 para más información).
12. Plinio libro 2, capítulo 95	« tuve por conveniente, para hacer algunos ensayos, antes de remontarme a las esferas salvarme en una de las islas Calaminas en la Libia, flotantes o nadantes en la superficie del agua, de que hacen mención Plinio libro 2, capítulo 95»(Rivas,1775,p.31).	En el Libro 2, capítulo 95 de la Historia Natural: de los respiraderos en la tierra;de Plinio el Viejo «hablemos más bien de las maravillas de la tierra que de los crímenes de la naturaleza. Pero, ¡por Hércules!, la historia de los cielos mismos no sería más difícil de relatar: la abundancia de metales, tan diversos, tan ricos, tan prolíficos»(Plinio,s/f.cáp.95) ¹⁶⁵ . El autor destaca las maravillas naturales de la Tierra, la diversidad y riqueza

¹⁶⁵

<https://www.classicalliberalarts.com/library/pliny-natural-history/#Pliny,-Natural-History.-Book-II,-Chapter-113.-The-Harmonical-Proportion-of-the-Universe>

		de los recursos minerales e intenta comprenderlos.
13. Séneca libro 3, capítulo 25	«tuve por conveniente, para hacer algunos ensayos, antes de remontarme a las esferas [...] Séneca libro 3, capítulo 25»(Rivas,1775,p.31).	En el Libro III, capítulo 25 de las Cartas a Lucilio, Séneca reflexiona sobre la verdadera alegría y ofrece consejos sobre cómo vivir una vida virtuosa «prefiero mostrar el alma que tengo vestido con la pretexto y bien abrigado, mejor que con los hombros desnudos o medio cubiertos. Que todos mis días pasen según mis deseos, que nuevas felicitaciones se añadan a las anteriores, no me complaceré por ello» (Séneca, s/f.cáp.25) ¹⁶⁶ . Así pues a cultivar la virtud interna como fuente de felicidad.
14. Río Leteo • Espejo cáustico	«Y para asegurarme más bien, tiré al fluido una pipa llena de agua del río Leteo, que perseveró inmóvil en aquel éter purísimo»(Rivas,1775,p.32).	(Véase el apartado “F”).
15. Torre de Babel		(Véase el apartado “F”)
16. Marcial en el epigrama 102 del libro 9	«Yo le continué observando y filosofando [...] habiendo registrado las claras fuentes en que deben beberse las noticias experimentales»(Rivas,1775, p.33).	El epigrama 102 del Libro 9 de Epigramas de Marco Valerio Marcial está dedicado a sus amigos, «Yo soy aquél que de nadie es segundo en el arte de las bagatelas, a quien pienso, lector, que no lo admiras, sino que lo amas» (Marcial,s/f.cáp.9) ¹⁶⁷ , usando un tono solemne y respetuoso.

¹⁶⁶

https://www.javiercolomo.com/index_archivos/Libros/FILOSOFIA/EDAD_ANTIGUA/09_SOBRE_LA_FELICIDAD_Seneca_4ac_69_ROMA.htm

¹⁶⁷ https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/23/14/ebook2388_2.pdf

17. Salmo 18 La mención en cuanto al contexto no tiene sentido.	«¿Al sol, dijo el Presidente del Ateneo, en donde el Altísimo colocó (Salmo 18) su trono y pabellón?»(Rivas,1775,p.34).	El Salmo 18 es un himno atribuido a David, «Granizo y carbones ardientes. Tronó en los cielos Jehová, Y el Altísimo dio su voz; Granizo y carbones de fuego. Envió sus saetas, y los dispersó; Lanzó relámpagos, y los destruyó. Entonces aparecieron los abismos de las aguas, Y quedaron al descubierto los cimientos del mundo»(Biblia,s/f,2 S. 22.1-51). Aquí el rey agradece a Dios por haberlo liberado de sus enemigos.
18. Versículo 8 y 9 del capítulo 16 Apocalipsis	«porque en el sol colocó el infierno un anglicano, [...] con los dos versículos 8 y 9 del capítulo 16 del Apocalipsis, pretende persuadir que el lugar de los condenados está en medio del sol»(Rivas,1775,p.34).	Los versículos hablan sobre el juicio final «(8) El cuarto ángel derramó su copa sobre el sol, y su calor comenzó a quemar a la gente. (9) Los hombres fueron abrasados y empezaron a insultar a Dios, que tiene poder sobre tales plagas, en vez de reconocerle y darle gloria» (La Biblia, 2005, Apocalipsis15;8;9).
19. Escuela itálica, Pitágoras	«siglos después del hecatombe que ofreció el fundador de la escuela itálica, Pitágoras, en Crotón, noble población al fondo del seno tarrentino» (Rivas,1775,p.44-45).	La escuela itálica fundada por el filósofo Pitágoras de Samos, estaba ubicada en Crotón Calabria, al sur de Italia. El plan de estudio estaba centrado en la filosofía, las matemáticas y la mística.
20. 47 del libro 1 de Euclides	«al fondo [...] en acción de gracias por haber hallado la proposición 47 del libro 1º [de] Euclides, con que enriqueció las matemáticas» (Rivas,1775,p.45).	En la proposición 47 del Libro I de Los Elementos de Euclides postula el teorema geométrico donde «los triángulos rectángulos el cuadrado del lado que subtiende el ángulo recto es

		igual a los cuadrados de los lados que comprenden el ángulo recto» (Euclides, s/f. 47 del libro 1) ¹⁶⁸ ; creado por Pitágoras. que si bien ya era popular Euclides fue el primero en ofrecer una demostración rigurosa.
21. Campos Elíseos		(Véase el apartado “F”).
22. Mayoli, coloquio 23 del libro 1	«En la tercera distancia, cuya mayor parte ocupan los Campos Elíseos tan famosos en la teología gentílica, se descubre una ciudad donde reside el chérif, con todas sus casas, calles, plazas, etcétera, de plata, ni más ni menos que la ciudad que os describe Mayoli ³⁵ (sobre la fe de otro) en el coloquio 23 del libro 1º» (Rivas,1775,p.47).	No se encontró otra relación más allá de la mencionada en el propio texto.
23. Adán	«la luna el paraíso de donde fue empujado el buen padre Adán por dar gusto a una mujer (¡ojalá no se hubiera derivado a su posteridad esta fácil condescendencia!) acaso moderara su sentir» (Rivas,1775,p.47).	En Génesis 2:7, se dice que Dios formó a Adán del polvo de la tierra y sopló en su nariz aliento de vida y es el primer ser humano creado por Dios.

Cuadro 7.

Como se puede observar, *Sizigias y cuadraturas lunares* construye su narrativa mediante una red de intertextos bien articulados que retoma modelos existentes para volver al texto realista

¹⁶⁸ <https://www.ugr.es/~jlbueso/euclides/1/prop-47.html>

dentro de sus limitantes o género, mismos que están presentes en cada aspecto, desde los espacios hasta el lenguaje. Las estrategias utilizadas son un reflejo de la autocensura, pues la obra presenta citas, alusiones y parodias, que obliga al lector a prestar atención a los detalles, incluso los invita a investigar para tener una mejor comprensión. Así pues, el intertexto funge como una interconectividad como —el ya mencionado— pensamiento científico donde hace referencia a autores, conceptos astronómicos o experimentos. Por otro lado, cada una de estas conexiones marcan subtextos históricos diversos que reflejan los avances o pensamientos del momento.

Ahora bien, el último apartado designado como el “J” nos remite a analizar el final de la obra. En este radica una estructura clásica donde el conflicto central se resuelve, en este caso, la obra inicia con la incógnita de quién es el atisbador de movimientos lunares que ha escrito la carta «Señor Bachiller: Tiempo ha se recibió en este globo de la luna una carta anónima [...]. El terrícola que la escribe se titula el atisbador de los movimientos lunares, [...] ¿Creeréis, vos Señor Bachiller, que no se supo acáqué postillón aéreo condujo esta nuncupatoria ni por qué plaga entró en este hemisferio? Pues es cosa que aun en el día se ignora» (Rivas,1775,p.37-38). Sin embargo, para cuando esta termina la duda a sido resuelve e incluso resulta cíclica, cumpliendo así con el lineamiento clásico «El Presidente del Ateneo suplicó a monsieur Dutalón se sirviera pasar por la península de Yucatán y poner en mano propia del Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, residente en el pueblo de Mama, este escrito que será bien recibido por estar grabado en láminas de plata» (Rivas,1775,p.48). En este sentido, el autor que mandó la carta resulta ser el Bachiller Don Ambrosio Echeverría y la historia concluye sosteniendo la correspondencia con los ateneos lunares, he ahí que lo sitúe como cíclica.

Aunque el cierre es contundente y no deja cabos sueltos, puede generar al lector la sensación de que el final es abierto, ya que no sabemos si Dutalón entrega finalmente la carta. Por otro lado, podemos aludir que está en efecto fue entregada y nos hace partícipes durante la lectura asumiendo el papel del Bachiller. Estas posibilidades son una interpretación personal, pero cuya observación me permito pues Lauro Zavala señala que «cada lector es responsable de su lectura en la medida en que cada autor es responsable de su creación» (Zavala,2009,p.36). Así pues, el final es efectivo al dejar el sentido satírico e irónico, sin tener que sobreexplicar el

orden narrativo en la crítica. En conclusión, *Sizigias y cuadraturas lunares* se revela como una obra que trasciende los límites de un solo género y confirma el papel de la literatura como un espacio privilegiado para la experimentación intelectual y la crítica social. Desde una perspectiva analítica, puede observarse que la construcción del narrador y del espacio lunar no responde únicamente a un interés descriptivo, sino que funciona como un recurso estratégico para generar distanciamiento crítico.

Más allá de su valor como curiosidad histórica o texto satírico, la obra puede entenderse como un antecedente significativo en la formación de imaginarios científicos y culturales en lengua española. En este sentido, su lectura contemporánea permite reconocer cómo la literatura ha sido, desde sus etapas más tempranas, un medio para imaginar mundos alternativos y para confrontar las limitaciones ideológicas de su época. Así, analizar esta obra en la actualidad no solo amplía la comprensión de sus recursos narrativos, sino que también abre la posibilidad de reinterpretarla desde enfoques actuales —como la ciberliteratura, la narrativa transmedia o la adaptación a medios digitales—, lo que demuestra que los textos del pasado mantienen vigencia cuando se les examina desde nuevas preguntas y contextos críticos.

CAPÍTULO III

Producto literario e hipermedia: Syzigias y cuadraturas lunares

3.1 Traducción de la obra impresa al formato digital (guión)

Actualmente, la creación literaria no se limita únicamente al formato físico pues la integración digital ha hecho que los entornos hipermedia sean cada vez más comunes. Si bien esto no es algo nuevo, anteriormente la creación de este tipo de contenido se veía limitada, ya que únicamente aquellos que supiesen programar eran capaces de llevar a cabo tal hazaña. La ciberliteratura como manifestación se desenvuelve a la par de las nuevas tecnologías, abriendo así la posibilidad de usar programas gratuitos o aplicaciones que no impliquen un lenguaje complicado en su construcción haciendo más sencillo pasar de un texto impreso a uno digital; por supuesto, esto implica transformar los modelos tradicionales, dejando atrás la narración lineal mientras se incorporan herramientas multimediales e hipertextuales. En los apartados previos, vimos los conceptos, el contexto, las propuestas y las incursiones literarias precursoras en el formato creativo, desde escrituras estándar, hasta las interactivas.

El presente capítulo se explicará la transposición de un texto a otro, como base del guión la transcripción de *Sizigias y cuadraturas lunares*, de Manuel Antonio de Rivas hechas por Carolina Depetris en *La herejía de “Sizigias y cuadraturas lunares”, seguido de fragmentos del proceso inquisitorial (2009)*, al tiempo en que utilizaremos los elementos analizados durante el transcurso de este estudio con el objetivo de reconfigurar el contenido, adaptándolo a un nuevo contexto de significación. Para llevar a cabo este proceso se utilizará como base la teoría de Núria Vouillamoz descrita en *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica (2000)*, en este artículo la autora refiere que retórica hipermedia es cercana a una literatura posmoderna, cuya implicación es consciente de sus múltiples lenguajes según la transcripción o la adaptación de los textos; «hablar de la literatura electrónica significa hablar de la traducción del discurso literario a un formato digital, de manera que desaparece el contexto impreso y la comunicación de la obra se realiza a través de un ordenador» (Vouillamoz, 2000, p. 103). En este sentido, el planificador transmedia, Víctor Ojuel, en el curso de *Introducción al diseño narrativo para videojuegos (2025)*, sostiene que el primer paso para

desarrollar estos proyectos —incluso aquellos creados exclusivamente para narrativas hipermediales—, es escribir un guión que ayude a configurar todos los aspectos necesarios de la obra¹⁶⁹. Ahora bien, el autor propone varios formatos, como la clasificación de contenido mediante tablas de excel, o mapas aunque este retoma la estructura del guión cinematográfico cuyo propósito es describir no solo el argumento, sino las funciones como los capítulos o niveles, incluso las ilustraciones y el sonido. Cabe aclarar que el análisis de *Sizigias* — antes mencionado — funge como un guión contenido¹⁷⁰, entendiendo esto como la síntesis de los recursos como los personajes o las locaciones. Sin embargo, algunos perfiles o descripciones son escasos y por lo tanto algunos vacíos tendrán que llenarse, aunque de esto hablaremos más adelante.

Ahora bien, según la Universidad Europea en el artículo *Cómo escribir un guión de videojuego* (2022), la creación de este tipo de proyectos interactivos ligan tanto el diseño —es decir, la conceptualización de las imágenes— como al guión que acompaña la narrativa y el concepto mostrado. Sin embargo, señala que pese a su unión ambas cumplen diferentes funciones y no se deben confundir pues «un diseñador de videojuegos se encarga fundamentalmente de la creación y el desarrollo conceptual, así como de la jugabilidad del mismo [...] En cambio, el guionista crea el contexto y las “explicaciones” para que la mecánica de juego cobre sentido» (Universidad Europea, 2022, Animación y videojuego). Cabe aclarar que el presente trabajo no tiene la finalidad de crear un videojuego como tal, sino un proyecto de ciberliteratura que gestione elementos de hipermedia pero se debe entender que los modelos técnicos son retomados del mismo, por lo tanto se los autores harán referencia al videojuego o a programas computacionales. Dicho esto, el primer paso que se realizó para llevar a cabo el prototipo del guión, fue utilizar el perfil de los personajes y de los escenarios que previamente

¹⁶⁹ Cabe aclarar que los estudios más cercanos al desarrollo de formatos hipermedia son más comunes en los videojuegos, por ello se hará referencia a los mismos, aunque no hay que perder de vista que ambos conceptos son diferentes pues, el primero está más centrado en la jugabilidad mientras que el segundo lo hace en los aspectos de la historia, cercano a la literatura.

¹⁷⁰ Cuando se va a desarrollar un videojuego es tan usual que el cliente proporcione información detallada a modo de guión de contenido como que sólo brinde algunas características esenciales (género, cantidad de personajes, alcance, diseños) del producto que desea recibir. El guión de contenido juega un rol crucial en el exitoso desarrollo de un videojuego, es la guía que todos los miembros del equipo de desarrollo tienen que usar, porque sólo comprendiendo el argumento y los detalles más ligeros es posible un proceso de desarrollo eficiente. *Guía para la realización de guiones de videojuegos. Universidad de las Ciencias Informáticas. Álvaro Pérez Abrahantes y Yuniel Fonseca González. 2010, pág. 16.*

analizamos en el apartado 2.2 *Análisis de Sizigias y cuadraturas lunares*, siguiendo esta línea se dividió el texto de acuerdo a sus interacción y diálogos, hasta integrarlos de manera homogénea al momento de adaptarlos a los personajes.

Volviendo a la perspectiva de Ojuel, este explica que el guión tiene un sentido literario y descriptivo, aludiendo al tono, la trama y los diálogos, así como las acciones derivadas de los personajes pero de manera sencilla. Por ejemplo, en la primera línea se debe escribir si el espacio es interno o externo, el lugar y si es de día o de noche; todo esto escrito en mayúsculas. La segunda línea debe estar en minúsculas, y está destinada a las acciones. Mientras que la intromisión de los personajes va por debajo de esta, iniciando con el nombre del personaje, la intención del mismo y por último el diálogo, todo escrito en ese orden. A continuación, el guión narrativo y adaptativo de *Sizigias y cuadraturas lunares*, ahora titulado “S.C.L” ¹⁷¹:

GUIÓN: S.C.L

CARTA EN EL ESPACIO. EXT/ NOCHE

La carta flota en el espacio, está cerrada y tiene un color amarillento. El espacio es negro, la perspectiva deja ver algunas estrellas, planetas, la luna. Los referentes visuales son el libro de Gravity Falls en el caso de la carta y cosmos tendría el estilo y los colores de una pintura de Van Gogh.

NARRADOR

Hace tiempo en este lado de la luna recibimos una carta anónima fechada en la estación egipcia de Shemu en el año del rey de Babilonia. El terrícola que escribió se hace llamar “el observador de movimientos lunares”, y nos presenta sizigias y cuadraturas lunares con el calendario lunisolar, dispensadas por el año común del Señor.

[1] La carta se abre, en el interior vemos el siguiente almanaque: Año 6488 de el Periodo Juliano, cuellos cyclos son... además de un bosquejo dibujado del sistema copernicano, siguiendo las sizigias y cuadraturas presentes en la presente narración.

NARRADOR

En su carta el atisbador muestra rasgos de erudición y uno que otro de sarcasmo. Hasta el día de hoy desconocemos qué aire condujo la carta ni cómo entró en esta esfera.

¹⁷¹ El título es un acrónimo de la obra original.

CONGRESO LUNAR. INT/ NOCHE

Se hace una transición de la carta abierta pero desde la mano del **Presidente Lunar**, quien habla frente a un podio flotante. Aun lado de él está el **Secretario lunar** sentado y escribiendo en una máquina futurista de escribir. El congreso está lleno de tribunas, donde están sentados otros Ateneos; como referente visual usaremos el congreso de Star Wars y el coliseo romano.

PRESIDENTE LUNAR

(Con la carta en mano)

Habitantes del Ateneo lunar, ha llegado hasta mí una carta de quién parece ser uno de los pocos terrícolas bien criados y atentos, pensemos en darle alguna respuesta al oficio que nos manda, mostrando que apreciamos su mérito, sinceridad y humanidad.

Mientras el **Presidente lunar** habla, la imagen se divide en cinco cuadros, mostrando así a los **Computistas** presentes en el congreso dejando al Presidente en medio. Posteriormente, cuando estos hablan aparece únicamente el cuadro del que dialoga. Cada uno de ellos tiene la misma apariencia pero con otros rasgos y diferentes atuendos.

PRESIDENTE LUNAR

Es por ello que los convocó desde diferentes regiones de este orbe lunar. A ustedes, los mejores computistas versados en la historia terrestre quienes documentan todo tipo de noticias memorables, pese a la infeliz catástrofe que borró unos millares de historias humanas y lunares pero del cual no quiero hablar. Compensemos pues obsequio con obsequio, revisemos la información y demos pronta respuesta.

COMPUTISTA 1

(Señalando su copia digital)

Nosotros los cronólogos e historiadores afirmamos que todas las sizigias, cuadraturas y neomenias escritas en la carta son verídicas, por lo tanto no había nada que corregir. Sin embargo, presentamos dudas ante el calendario musulmán, regido por el islam. Cuya "migración" comienza el día primero y está ligado al viaje que hizo el profeta Mahoma a Medina. Incluso sentimos que la mención era impropia del atisbador.

SECRETARIO LUNAR

(CON MIRADA ASQUEADA)

¿Qué escritura sensata emplearía cálculos cuyo carácter es una canallada brutal a la religión cristiana, opuesta a las reglas suaves

del evangelio? El evangelio es un sagrado volumen que pone en camino al espíritu para unirse a su creador, mientras que el Alcorán da rienda al apetito sensual para hundirlo en las hediondecas de la carne.

COMPUTISTA 2

(Señalando a sus compañeros con efusividad)

Algunos sostuvieron que la mención no debía ser causa de enojo a los amantes de la ciencia y que se debería tener en consideración al respecto. Esto, Señor Bachiller, es juzgar con equidad pues los judíos recibieron un castigo muy parecido, porque la gente pensaba que eran los más tontos del mundo, ya que aún esperaban la llegada del Mesías, igual que otros esperaban que el Rey Don Sebastián regresara a Portugal.

El **Presidente lunar** voltea hacia el **Secretario** quien se sorprende.

PRESIDENTE LUNAR

(Señalando al secretario)

Secretario, hágame el favor de incluir el año actual del calendario judío y la primera luna nueva del mes. Por lo demás, los judíos modernos podrán discutir con algunos terrícolas sobre si la antigua ley judía fue dada como camino de justicia y salvación, o si esta es una ley de pecado y muerte. Incluso podrán debatir si la Sinagoga no era más que un grupo de personas materiales, centradas solo en las cosas del mundo, aunque adoran al único Dios verdadero. En fin, aquello ya no será nuestro problema.

Nos centramos ahora en el **Computista 3** quien se dirige al **Presidente Lunar**, recordando el mito de Faetón.

COMPUTISTA 3

(Rememorando)

Esto me recuerda al trágico final de nuestros antiguos monumentos, usted bien sabe, señor Presidente, que un padre imprudente dejó que su hijo joven, arrogante y presumido, condujera los caballos del sol.

MITO DE FAETÓN. ESPACIO EXTERIOR. EXT./ DÍA

En este punto se ilustra el Mito de Faetón: Vemos al padre sol asustado en el fondo mientras Faetón se va descarrilando el biga por todo el sistema solar, echando humo y causando un incendio a su paso. Quién narra la historia en el Computista 3 pero este no aparece en escena.

NARRADOR

Con la única y vana advertencia de "por el camino más seguro irás", el muchacho, al recorrer las enormes regiones del cielo, incendió

todos los planetas y la Tierra, reduciendo a polvo todo lo que había en su superficie. Solo se salvaron unos pocos habitantes que se refugiaron en lo profundo de las cavernas.

MITO DE FAETÓN.CIELO. EXT./ DÍA

Se ve un campo grigo con un río que cruza por la mitad, hay pastizal con trigo y cuevas en las orillas. Apenas se distinguen humanos o animales. Vemos caer a Faetón en dirección al río envuelto en llamas mediante una lluvia de fuego que va incendiando los alrededores.

NARRADOR

Nuestras memorias grabadas en láminas de plata, no pudieron resistir el voraz fuego. Al final, el presumido Faetón pagó por su temeridad y cayó de cabeza al río Po, llamado también Eridano, donde Hades transita las almas fallecidas. Esta es una prueba de que la ostentación, el lujo, el poder y cualquier otro halago de la fortuna en los palacios del Sol, si no van acompañados de moderación y prudencia, llevan inevitablemente a la ruina.

MITO DE FAETÓN.CAMPO GRIEGO. EXT./ DÍA

Mientras el campo se quema, la gente corre de un lado a otro, unos van hacia las cuevas mientras las llamas aumentan y vemos a Faetón caer al río.

NARRADOR

En este memorable incendio fijamos nuestra época, según la cual es 7.914.522 del presente año ante el incendio lunar. Estas cifras están relacionadas con el año de Cristo 1444 a 88.639.860 años de la creación del mundo.

CONGRESO LUNAR. INT/ NOCHE

Se hace una transición al **Computista 4** quien tiene pequeños globos de expresión sobre los siguientes signos zodiacales: acuario, piscis, aries, tauro, géminis, cáncer, leo, virgo, libra, escorpio, sagitario, capricornio.

COMPUTISTA 4

(Aclarando)

Es importante aclarar que nuestro año lunar consta de 437 días, distribuidos por 12 meses, los cuales son acuario, piscis, aries, tauro, géminis, cáncer, leo, virgo, libra, escorpio, sagitario, capricornio.

El **Presidente lunar** estaba por terminar el congreso, en el fondo se ve un hombre llegó arriba de una nave voladora con alas y un timón. Los habitantes se distraen.

Bachiller

(Con un martillo en mano, se distrae)

Así pues, hagamos constar estos datos en la carta y todo lo relacionado en este encuentro. Ahora bien, veamos...

COMPUTISTA 5

(Señalando el cielo)

¿Qué es eso?

El piloto **Dutalón** aterriza y hace una reverencia.

ONÉSIMO DUTALÓN

(Se presenta entusiasta)

Monsieres, los he visto desde arriba y decidí bajar a saludar, pues desconozco el camino. yo me llamo Onésimo Dutalón: nací en la pequeña comuna de Bayliage d'Stampe, en Francia. No me miren con desconfianza, estudié lo básico en mi país, pero al ver que la filosofía escolar no servía para hacer sabio a nadie, fui a París. Allí me dediqué con gran esfuerzo al estudio de la física experimental, que es la verdadera ciencia. Durante ese tiempo, tras reflexionar mucho sobre las obras del gran británico Isaac Newton, logré dominar los secretos más profundos de la geometría, cuyos conocimientos me llevaron hasta aquí.

BACHILLER

(Intrigado)

Cuénteme más de usted.

ONÉSIMO DUTALÓN

(Cambia de pose mientras sigue caminando como recordando)

Al regresar a mi país, hice amistad con un eclesiástico llamado monsieur Desforges, un hombre que sabe valorar a los sabios sin importar su cargo, autoridad o poder. Con el tiempo, nuestra amistad creció tanto que quise demostrarle mi confianza contándole que estaba trabajando en fabricar una máquina voladora como la que ustedes ven. Al principio se resistió mucho, pero finalmente lo instruí en todas las reglas necesarias para poner en práctica el secreto que le revelé.

ISLAS CALAMINAS.EXT/ DÍA

Tres islas unidas que parecen flotar, dominadas por el verde de la naturaleza, pero también con extensa tierra, tiene unas largas

palmeras que parecen velas de un barco. Además de verse una estructura arquitectónica de la antigua Libia.

DUTALÓN

En lo que a mí respecta, si me veían volar por el aire, encenderían una hoguera para quemarme públicamente como a un mago, así que decidí hacer mis primeros ensayos sobre África, lejos de la gente. Antes de elevarme hasta las esferas, me refugié en una de las islas Calaminas, en Libia, que flotan sobre el agua y que menciona Plinio en "Historia Natural: de los respiraderos en la tierra", donde habla de las maravillas naturales; y donde Séneca reflexiona sobre la virtud interna.

GLACIAL, CONTINENTE AMERICANO. EXT/ DÍA

La locación es la transición del Océano Ártico, que limita con América del Norte, está lleno de altos glaciares con un mar azul y capaz de hielo. **Dutalón** sobrevuela el lugar, parece tener frío, lleva un grueso abrigo.

ONÉSIMO DUTALÓN

En mi segundo viaje, movido por curiosidad geográfica, quise comprobar personalmente si existía una conexión por el norte entre nuestro continente y América, y descubrí que los separaba un estrecho del mar glacial.

TENERIFE Y PERÚ. EXT/ DÍA

El monte se divide en dos de manera vertical: en la parte de arriba vemos a **Dutalón** descansando junto a su máquina volante el monte Tenerife, cuyo pico tiene nieve. En la parte de abajo, **Dutalón** está en el Pichincha Perú con su máquina voladora sobrevolando un volcán, lleva una bolsa con condimentos -sal y pimienta- colgado en su máquina, mientras que en una mano tiene un frasco de vidrio que burbujea y una llama le sigue.

ONÉSIMO DUTALÓN

En mi tercer viaje, subí más alto y me posé en las cimas de dos de las montañas más altas del mundo: el monte de Tenerife, en las islas Canarias, y el Pichincha, en Perú. En la cumbre de este último comprobé que, al estar libre de la gravedad y de la presión del aire, el agua regia no disolvía el oro, y que, por la misma causa, los alimentos picantes como la pimienta, la sal o el acíbar no tenían sabor perceptible. También realicé experimentos sobre la elasticidad del aire, pero esos no los detallaré ahora.

CONGRESO LUNAR. INT/ NOCHE

Todas las personas del congreso están atentos a la historia. **Dutalón** es muy expresivo, mientras el Presidente lunar está intrigado y el Secretario escribe pero le echa un ojo. [*]

ONÉSIMO DUTALÓN

(Volteando a ver al Bachiller)

Dos meses y medio después regresé a mi isla flotante. Como me encontraba en buena disposición para emprender un viaje literario a la Luna, me embarqué en mi carro volante, confiando mi destino a la suerte. La Luna, vista desde la Tierra, se hallaba en fase de cuarto y, según su observación, estaba a una distancia de tantos semidiámetros terrestres desde el centro de la Tierra. Durante mi viaje, me mantuve siempre en el plano del ecuador. Después de recorrer 273 leguas de atmósfera, tuve la curiosidad de arrojar al aire por donde navegaba una hoja de papel de China. Observé, con gran asombro, que el papel continuó moviéndose hacia el Oriente, siguiendo la misma rotación que llevaba la atmósfera junto con el globo terráqueo.

ESPACIO EXTERIOR. EXT/ NOCHE

Dutalón va en su máquina voladora pero de fondo se ve el sistema solar, su máquina tiene escarcha mientras que Dutalón tiene frío, deja caer una pipa llena de agua, pero está floto a lo lejos son derramar el líquido.

ONÉSIMO DUTALÓN

Antes de salir de esa región sentí un frío mucho más intenso que el que había experimentado en Estotilandia durante mi segundo viaje.

Esto me hizo reflexionar sobre la causa del frío en lugares muy elevados, apoyando la opinión de un filósofo moderno sobre el tema.

Ya había recorrido unas 25 mil leguas cuando recordé con gracia la idea del "turbillón terrestre" de Descartes, según la cual este remolino hacía girar la Luna alrededor de la Tierra. No encontré el menor indicio de que eso fuera cierto. Para comprobarlo mejor, arrojé al aire una pipa llena de agua del río Leteo, y permaneció inmóvil en aquel éter puro. También pensé que, si allí se construyera una torre cien mil veces más alta que la de Babel, permanecería eternamente estable, sin moverse, romperse ni inclinarse hacia ningún centro.

CONGRESO LUNAR.INT/ NOCHE

Dutalón está frente al público platicando.[*]

ONÉSIMO DUTALÓN

(Hay globos cuadrados de pensamiento que dibujan un torbellino, la torre de Babel y un río)

Yo, siendo sincero, no sentí ni frío ni calor en medio de aquella materia celeste, incluso bajo los rayos directos del sol, que reuní con un espejo cáustico muy preciso. Aun así, no lograron encender ni derretir varias materias colocadas a la distancia adecuada, seguramente por falta del aire necesario. Concluí que la óptica de espejos no sirve en ese éter tan sutil y uniforme. Finalmente, después de tomar precauciones para poder respirar en un lugar donde el aire es inexistente, me apresure a llegar rápidamente a este mundo. Yo soy la prueba de que cualquier terrícola puede hacer el viaje con los ojos cerrados.

En cuanto **Dutalón** termina de hablar la luna se comienza a sacudir, y abriendo una grieta en el piso de donde salen una **horda infernal** que vuelan hasta donde está en el podio ante la atenta mirada de los presentes.

SECRETARIO LUNAR
(Asustado)
¿Qué está pasando?

La horda de ministros infernales hechas sombras está frente al podio, el que encabeza la horda es el **Jefe infernal**, quien lleva con cadenas a un humano al que más adelante llamaremos el **Materialista**. Los demás personajes están sorprendidos.

JEFE INFERNAL
(Malhumorado)

Abran espacio, por orden de nuestro príncipe infernal, hemos de instaurar una ruta para atravesar la distancia que nos separa del Sol. Llevamos con nosotros el alma de un materialista que, al separarse de su cuerpo, fue arrastrada a las puertas del infierno. Sin embargo, Luzbel no quiso recibirlo, pues sus espías, que vigilan toda la Tierra, le habían informado que era un espíritu inquieto, conflictivo, enemigo de la convivencia racional y de la idea de que el alma tiene espiritualidad.

PRESIDENTE LUNAR
(Indignado)
¿Cómo es esto posible?

JEFE INFERNAL
(Malhumorado)

No quería contribuir al desorden, la confusión y el horror que reinan eternamente en su república, tal como es, aceptando a un impío. Según él, la madre que lo dio a luz no era mejor que un zorro, un puerco espín, un escarabajo o cualquier otro insecto vil, cuya alma muere junto con el cuerpo. Por eso, ordenó que, escoltado por cuatrocientos demonios, lo llevaran directamente a la gran caverna, es decir, el Sol.

PRESIDENTE LUNAR

(Indignado)

¿Al sol, en donde el Altísimo colocó su trono y hogar?

INFIERNO SOLAR.EXT/ NOCHE

El infierno está lleno de volcanes, lavas, y estructuras rocosas con celdas con torres destruidas que echan humo. El lugar está lleno de diablillos pero con apariencia de flamas. La referencia visual del lugar es el reino de fuego de hora de aventura. Aunque el narrador es **Dutalón** este no sale en escena.

ONÉSIMO DUTALÓN

Sí monsieur, al sol, según se cuenta, el infierno fue colocado en el Sol por un anglicano londinense llamado Svvidin. Quien intentó convencer de que el lugar de los condenados está en el centro del Sol, donde el demonio habría establecido su trono (según las actas de los eruditos de marzo de 1745). Este se basó en una disertación en los versículos 8 y 9 del capítulo 16 del Apocalipsis:s.«(8) El cuarto ángel derramó su copa sobre el sol, y su calor comenzó a quemar a la gente. (9) Los hombres fueron abrasados y empezaron a insultar a Dios, que tiene poder sobre tales plagas, en vez de reconocerle y darle gloria» (La Biblia, 2005, Apocalipsis15;8;9). Explicando así, por qué tantas naciones de la Tierra han adorado al Sol como si fuera un dios.

CONGRESO LUNAR.INT/ NOCHE

Estamos de frente intercambiando posición entre el **Presidente lunar, Dutalón**.

PRESIDENTE LUNAR

(Con las manos entrelazadas de manera molesta)

Ese presumido Svvidin bien podría, con el mismo derecho, haber puesto el infierno en la Luna, ya que está registrado en nuestras memorias que la Luna también ha tenido adoradores en la Tierra. Por cierto, monsieur Dutalón ¿todavía existen allá altares dedicados a nuestro culto?

ONÉSIMO DUTALÓN

(Niega con la cabeza)

No sé si, después de aquellos tiempos remotos, se hayan vuelto a realizar sacrificios y ofrendas como los de entonces. El último que recuerdo es el que hizo Pitágoras, fundador de la escuela itálica, en la ciudad de Crotón, como acción de gracias por haber descubierto la proposición 47 del libro primero de Euclides, donde postula el teorema geométrico con la que enriqueció las matemáticas.

PRESIDENTE LUNAR

(Interroga al materialista)

¿Y vos materialista? ¿Has estado en la península de Yucatán y, por casualidad, has conocido allí a un observador de los movimientos de la Luna?

El **Jefe infernal** jala de las cadenas al **Materialista** para que este conteste.

MATERIALISTA

(Tímido)

Sí, señor. He recorrido todo ese país y he conocido a muchos curiosos que se meten en la vida ajena, pero de observadores de los movimientos de la Luna solo he oído hablar de un almanquista que pierde el tiempo en esas trivialidades. Podría emplearlo de manera más útil en asuntos legales, como dar traslado a la parte, revisar expedientes, presentar escritos, acusar la rebeldía o gestionar documentos judiciales, que son tareas propias de notarios y que ahora están de moda.

HABITACIÓN EN EL PLANETA TIERRA.INT/ NOCHE

Aquí entramos a una memoria del maquinista y vemos a el **Bachiller Don Ambrosio Echevarria**, quien está mirando por el balcón viendo a través de una telescopio.

Materialista

Incluso podría añadir el trabajo menor de hacer índices de libros de consulta, ya sea en romance o en un latín tan claro como el de la misa, para ganarse el respeto del público por ese camino, ya que no puede lograrlo por otro. Además el almanquista mantiene correspondencia por carta con el bachiller Don Ambrosio de Echeverría, que vive en el pueblo de Mama. Es un hombre de gran juicio, experto tanto en las sutilezas de la música moderna como en el manejo del canon trigonométrico. De él podréis obtener toda la información que queráis saber.

CONGRESO LUNAR.INT/ NOCHE

Volvemos al congreso donde están todos reunidos [*]. El Jefe infernal levantando los puños molesto. Los presentes se ven asustados.

JEFE INFERNAL

(Grito enojado)

¡Basta ya de habladerías! Es momento de seguir nuestro camino hasta las puertas del sol, a partir de hoy, esta será nuestra ruta y no os sorprendáis de nuestra presencia.

La horda de ministros infernales salen volando del lugar y mientras esto sucede **Duatlón** se voltea hacia el **Presidente lunar**.

BACHILLER

(Molesto)

Con qué nueva ruta. ¡Vaya calumnia!

ONÉSIMO DUTALÓN

(Desenvuelve un mapa)

Yo también debo continuar con mi viaje. Dígame Bachiller, ¿qué ruta me recomienda seguir para recorrer todo el hemisferio en contraste al orbe lunar?

El Presidente lunar está inclinado apunta el mapa, mientras Dutalón está prestando atención y luego hay una transición a lo descrito.

PRESIDENTE LUNAR

Señor, sabemos por repetidas observaciones que el diámetro real de la Luna, comparado con el de la Tierra, guarda una proporción de 33 a 121, con una diferencia apenas perceptible. Por ello, es importante que divida el viaje que va a emprender en tres etapas, siguiendo la línea vertical que pasa por el sudoeste.

MONTE DE PLATA.EXT/ NOCHE

La ciudad está hecha de montes y calles de plata, la referencia visual es la arquitectura Bubble Have. El que narra es el Presidente lunar, pero no sale en escena.

PRESIDENTE LUNAR

La primera etapa del viaje mide 132 leguas y termina en una montaña de plata, visible desde la Tierra con ayuda de un telescopio. Incluso puede medirse con precisión, ya que se eleva 296 hexápedas —equivalentes a unos 2,066 pies castellanos— sobre el plano horizontal, con una pequeña variación.

PAÍS DE LOS SORDOS Y PUENTE DE LOS ASNOS.EXT/ NOCHE

La imagen se divide en dos, en la parte de arriba está el país de los sordos es la combinación de la arquitectura del retrofuturismo, todo es de color gris con grandes edificios, la referencia visual es los 4 fantasticos. La parte de abajo es el puente de los asnos, la referencia visual es Minecraft, además esta inspirada en la geometría y las matemáticas.

PRESIDENTE LUNAR

La segunda etapa del viaje atraviesa el "País de los Sordos" y termina en un impresionante puente llamado "el puente de los asnos".

El texto oculta el número de arcos del puente en un enigma numérico que, al resolverlo, revela la cantidad exacta.

CAMPOS ELÍSEOS.EXT/ NOCHE

Los campos elíseos tiene un aspecto arquitectónico del griego antiguo, es el inframundo o el cielo para los mortales. Usar como referencia la película de "Hércules" pero con nubes de plata, donde hay casas, calles y plazas.

PRESIDENTE LUNAR

La tercera etapa pasa por los Campos Elíseos, célebres en la mitología antigua, y llega a una ciudad gobernada por un chérif. Toda la ciudad -casas, calles y plazas- es de plata, semejante a la descrita por el autor Mayoli en su obra, ubicada cerca de Bazaim, en la ruta marítima de Ormuz a Goa, y tallada en una sola roca.

CONGRESO LUNAR.INT/ NOCHE

Dutalón se sube al carro volador olvidando el mapa.

ONÉSIMO DUTALÓN

Gracias por la información, prometo volver y contar lo vivido.

Una vez **Dutalón** se despide, los Atenienses vuelven a sus asuntos en el congreso. El **Presidente lunar** se vuelca al público.

PRESIDENTE LUNAR

Ahora que estamos solos propongo continuar con nuestra junta. Revisemos pues los datos mostrados por el atisbador y el propio Dutalón.

Los computistas se sobreponen a la imagen en recuadros, hasta casi encerrar al **presidente lunar**.

COMPUTISTA 1

Yo coloco la ciudad de Mérida de Yucatán debajo del meridiano y postuló que su latitud norte es de 20 grados 20 minutos, ubicado en la mitad del tercer "clima", donde el día más largo del año dura 13 horas y 15 minutos. Como vemos desde aquí que la Tierra gira de oeste a este (de poniente a levante) según el movimiento del ecuador, a esta península, por su paralelo, le toca avanzar cuatro leguas españolas por cada minuto de tiempo.

COMPURISTA 3

Es un verdadero milagro de la Omnipotencia que todos sus habitantes no salgan volando por los aires con un movimiento mucho más violento que el de una piedra lanzada con honda. Si se reflexiona en esto, cualquiera debería vivir con un vértigo constante que dificulta pensar con claridad; sin embargo, en vez de ello, la gente se entrega

a todo tipo de profanidades: al lujo, al espectáculo vacío, al engaño, a la traición, a la perfidia, a la simulación más calculada, a la codicia más miserable, a la inconstancia como rasgo de carácter, y ha otras indignidades impropias de la razón humana... tantas, que podrían llenar más papel que el que una flota entera transporta al puerto de Veracruz.

COMPUTISTA 2

(Irónico)

A propósito, hemos redactado este elogio como respuesta a las bromas que nos envió el atisbador en su carta del 5 del mes epifi. En ella comenta que los pocos terrícolas que viven allá, en su mundo, dicen que sí, que somos personas... pero ¿qué clase de personas? Según ellos, somos gente sin palabra, sin vergüenza, sin juicio; unos tramposos, inconstantes y lunáticos. ¡Vaya! ¡Miren quién lo dice!

PRESIDENTE LUNAR

Viendo que ya se ha hecho tarde y las múltiples interrupciones damos por terminada la sesión, nos hemos de reunir en 4 meses para editar la respuesta. ¡Hasta entonces!

LUNA.EXT/ NOCHE

Es una toma panorámica de la luna con **Dutalón** de fondo volviendo al congreso.

NARRADOR

4 Meses después...

CONGRESO LUNAR.INT/ NOCHE

Todos están en sus puestos, tal y como estaban al inicio, Dutalón esta aun lado del podio. Alrededor hay algunos recuadros sobre los lugares que visitó: Monte de plata, País de los sordos y asnos, además de los campos Elíseos.

ONÉSIMO DUTALÓN

(Maravillado)

Señores, después de haber viajado puedo decirles que en todo el universo no existe un lugar más cómodo, agradable y delicioso para que vivan seres que adoren y alaben al Creador. Me atrevo a apostar que, si alguno de los que consideran absurda la idea de situar en la Luna el paraíso del que fue expulsado el buen padre Adán por complacer a una mujer. ¡Ojalá esa complacencia tan fácil no se hubiera heredado a su descendencia! Si hubieran recorrido estas regiones, tal vez cambiaría su opinión.

Volvemos a la imagen inicial pero esta vez **Dutalón** está sobre su máquina voladora. Cerca de él está el **presidente lunar** entregando una

placa de plata a Dutalón - la carta es respuesta al atisbador, y es la misma que estuvo escribiendo el **secretario-**, y este la está recibiendo.

PRESIDENTE LUNAR

(Entregando las placas)

Por favor, antes de que regrese a su hogar le pido que pase a la península de Yucatán y entregue este escrito al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, residente en el pueblo de Mama.

ONÉSIMO DUTALÓN

(Acepta la carta)

Entregaré el mensaje con gusto y en un próximo viaje traeré el Bachiller Echeverría.

LUNA.EXT/ NOCHE

Es una toma panorámica de la luna como cierre de la historia.

Narrador

Así pues, yo el secretario lunar doy fe de todo lo dicho y obrado y lo rubricara de mi nombre, lo que hago hoy 7 del mes dydimón de nuestro año del incendio lunar 7.914.522.

FIN

En el libro *Las adaptaciones literarias al cine: un debate permanente (2001)*, de José Luis Sánchez Noriega, el académico refiere que hay al menos cuatro tipos de adaptaciones: ilustración¹⁷², transposición¹⁷³, interpretación¹⁷⁴ y libre¹⁷⁵. Respecto a la ciberliteratura se refiere, la clasificación es igualmente válida al trasladar un contenido —como Sizigias— a otro ámbito completamente diferente, además de que en ambos casos comparten aspectos visuales. El autor concede a la transposición como el punto medio entre la ilustración y la interpretación, sosteniendo la identidad pero buscando autonomía. Luis Díaz Peralta, asesor en el área de videojuegos del programa para la internacionalización de la cultura española, en su curso *Creación de videojuegos (2025)*, menciona que el prototipo del proyecto debe de responder a las siguientes interrogantes: ¿transmite lo que quiero?, ¿es viable?, ¿es coherente?, ¿es divertido?. Durante la escritura del primer borrador, se diseccionó cada diálogo y acción pero manteniendo

¹⁷² Tiene fidelidad y exactitud con la novela, trasladando de manera casi literal el contenido.

¹⁷³ Trasladar de manera similar elementos como el lenguaje y la estética.

¹⁷⁴ Se transforma el relato original, transformando algunas acciones o personajes pero guardando la esencia del mismo.

¹⁷⁵ Se basa en la historia original pero solo como fuente de inspiración o se concentra en un solo elemento.

la integridad de la obra, sin agregar, quitar o alterar el texto, es decir, se trataba de un guión ilustrativo. Sin embargo, al responder los cuestionamientos este limitaba la navegación no lineal, del mismo modo en que no ofrecía una viabilidad dinámica en el lenguaje y era incoherente en el posicionamiento de personajes/lugares de acuerdo a la trama. La suma de estos actos implicó una baja probabilidad en la experiencia o diversión del usuario durante su lectura, es por ello que se optó por trabajar el guión a modo de transposición, queriendo conservar el material original pero haciendo las modificaciones necesarias de acuerdo al desarrollo del diseño e interacción.

El primer cambio realizado —sin contar el título de la obra— es el lenguaje y tipo de narración. Debido a la naturaleza del proyecto, este no cuenta con un único tipo de narrador, sino que varía de acuerdo al escenario y personaje, es decir, cuenta con narradores internos— en este caso los diálogos — cuya expresión es en primera persona, teniendo un lenguaje culto, pero en un nivel menor en comparación con el original. Por otro lado, se simplifican o eliminan tecnicismos que entorpecen la lectura, en el siguiente cuadro se ejemplifica de mejor manera este tipo de cambios durante la transposición:

<i>Sizigias y cuadraturas lunares (1775).</i> Original.	<i>S.C.L. (2026).</i> Adaptación.
Tiempo ha se recibió en este globo de la Luna una carta anónima con data de 5 del mes epifi del año de Nabonasar 2510.36 El terrícola que la escribe se titula el atisbador de los movimientos lunares, lo que hace ver en su carta nuncupatoria presentándonos las sizigias y cuadraturas lunares con las neomenías judaicas modernas, nabonasáreas, áticas, egipcias, arábigas, pérsicas, dispensadas por el año común del Señor 1763.	Hace tiempo en este lado de la luna recibimos una carta anónima fechada en la estación egipcia de Shemu en el año del rey de Babilonia. El terrícola que escribió se hace llamar “el observador de movimientos lunares”, y nos presenta sizigias y cuadraturas lunares con el calendario lunisolar, dispensadas por el año común del Señor.

En “Sizigias y cuadraturas lunares” se utiliza un lenguaje anticuado y lleno de latinismos resaltando el tono barroco propio del siglo XVIII, asimismo está lleno de tecnicismos y referencias astronómicas, científicas, culturales, entre otras de las que ya hemos hablado anteriormente. Mientras que en “S.C.L.” es una reinterpretación literaria moderna y directa, logrando acercar el relato al lector actual. Se redujeron algunos elementos para que el foco

central estuviera en la ficción y en el desarrollo de la historia pero sosteniendo el tratado científico de manera sutil lanzando una línea del tiempo alterna al relato principal. Asimismo, en esta versión se agregaron diálogos para que la interacción de los personajes fuera más fluida, capturando la entrada y salida de los escenarios, por ejemplo, en la obra original, una vez que el materialista da testimonio sobre el atisbador de movimientos lunares, los ministros infernales siguen su camino sin previo aviso pero en la adaptación, el Jefe infernal reacciona harto de esta interacción y termina interrumpiendo al Materialista diciendo: ¡Basta ya de habladurías! Es momento de seguir nuestro camino hasta las puertas del sol, a partir de hoy, esta será nuestra ruta y no os sorprendáis de nuestra presencia. Acto seguido salen del lugar, dando paso a que la trama continúe de manera natural para el cambio de escenario. En este sentido, se adaptaron los diálogos en conjunto con las expresiones para darle mayor profundidad y carácter al entorno según la funcionalidad de una hipernovela —la cual es una subcategoría de la cibernarrativa—, donde los lectores no pueden modificar el texto ni agregar contenido.

El académico Bernat Castany Prado en el artículo *Ciberliteratura y cibercultura en el ámbito hispánico* (2019), adjunto en la revista Tropelías de literatura y literatura comparada, expone que la hipernovela está «a medio camino entre la hiperficción explorativa hipertextual y la hiperficción explorativa hipermedia» (Prado,2019,p.242). La primera responde de manera general al texto, el cual puede tener diversos atajos mediante palabras específicas, según la reacción del personaje o la elección del internauta. Mientras que la segunda integra elementos hipermediales que remiten a enlaces, audios e imágenes, ampliando así el argumento; aunque tampoco permite hacer cambios al texto pero sí redirecciona el argumento lineal. La posición media de la hipernovela combina tanto texto como elementos gráficos, proponiendo una lectura con una carga visual organizada mediante una red de nodos. Ahora bien, si el guión literario es la estructura mayor y esta está dentro de la hipernovela, el siguiente paso es anclar la trama menor donde Rivas hace alusión a eventos que más adelante retoma como el mito de Faetón, mientras que en la terciaria se incluirán los aspectos científicos o históricos que permanecieron en el corte final de *S.C.L. (2026)* como el significado de syzigias, carta nuncupatoria, la torre de Babel, etc.

3.2 Formas de ilustrar la ficción interactiva

Dentro del campo de la ciberliteratura y la narrativa digital, la ilustración ha adquirido un papel fundamental como espacios de significación que van más allá de su función decorativa. En estos entornos, se convierte en un lenguaje visual capaz de transmitir información narrativa, donde el guión literario toma forma desde el apartado visual, el cual es el motor para crear una historia. La responsabilidad de traducir la narración a imágenes, recae en un equipo artístico que en grandes producciones suelen encargarse del conceptual, modelado, animación, textura, técnico, etc. Sin embargo, en una formación independiente como lo es ésta, la gestión es tomada de acuerdo a la necesidad y posibilidades.

Para el desarrollo de S.C.L trabajé de la mano con el storyboardista y diseñador gráfico Alan Ismael Aranda Dominguez, quien asumió el cargo como artista de concepto, bajo mi supervisión como productora y creativa. En el libro Desarrollo de videojuegos, un enfoque práctico. Vol 1. (2015), se nos dice que la creación de escenarios y personajes recaen en el artista, siendo «responsables de crear bocetos que permitan al resto del equipo hacerse una idea inicial del aspecto final del videojuego. Su trabajo resulta especialmente importante en las primeras fases del proyecto» (Vallejo. 2015, p. 4). Por lo tanto, antes de empezar a diseñar fue de total importancia establecer los parámetros de jugabilidad que Ren'py ofrece, por ejemplo, su plataforma se caracteriza por la observación de imágenes en su mayoría estáticas que son acompañadas de texto u diálogo y cuyo ritmo es controlado por el usuario mediante decisiones puntuales.

Los fondos son simples para no competir con los personajes y no hay un tiempo límite para concluirlo, la metanarrativa termina cuando el usuario abandona la sala. Asimismo, se puede insertar música o modificar el color de los diálogos y ofrece una resolución que va desde 1280x70 a 3840x2160. Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior, el parámetro estándar del diseño debía ser concebido dentro del formato 1920x1080, pues sostiene una mayor calidad en computadoras y celulares. Ahora bien, dentro del arte conceptual se encuentra el diseño de ambiente, el cual es primordial para la interpretación del espacio planteado por Rivas, pues el

Al documentar el moodboard la palabra escrita se expande más allá de la narrativa tradicional, pues este recurso se vuelve la "brújula" del proyecto por varias razones estratégicas ya que surge una combinación de diferentes estilos, tales como: *Looney tunes* (1924), *Star Wars - Clone Wars* (2003), *Hora de aventura* (2010), *Bee and Puppycat* (2013), *Over the garden wall* (2014), *Cuphead* (2017), *Hilda* (2018), entre otros que no responden a un autor en específico. Con base en esta búsqueda recopilamos la información necesaria en cuanto al diseño deseado, personajes y escenarios simples, redondeadas, simétricas, con ojos grandes, expresiones mínimas¹⁷⁶ que evocaran una estética emocional amable pero oscura. La elección de estas obras recae en los ilustradores que están detrás de estas caricaturas o videojuegos como el director de animación Genndy Tartakovsky — responsable de *Samurai Jack* o *El laboratorio de Dexter* — o el guionista Pendleton Ward — *The Midnight Gospel* y *Bravest Warriors* —, quienes han influenciado a nuevas generaciones de todas las edades pero que se han concentrado en el público adolescente y jóvenes adultos.

El siguiente paso fue comenzar el proceso de bocetaje¹⁷⁷, donde se aplicaron las referencias expuestas durante el moodboard, aunque pasamos de un aspecto general a uno personal, pues se adecua según las características del sujeto de prueba. En *El concept art en videojuegos* (2022), los autores refieren que este proceso «transmite con pocas líneas el concepto o modelo a representar sin entrar en demasiados detalles. Normalmente la mano fluye sobre el soporte sin detenerse en corregir los fallos» (Martín. González. 2022, p. 22). Teniendo resuelto el estilo que vamos a marcar para la transposición de Sizygias y el análisis de las ubicaciones mostradas en la obra —misma que vimos en el capítulo anterior —, el proceso se repite al buscar inspiración para el diseño arquitectónico para posteriormente ilustrar.

En la ciberliteratura, los personajes no solo existen dentro del texto, sino que guían la historia y la dinámica, pues a diferencia de la literatura tradicional, donde el lector observa, en la ciberliteratura el lector participa; por ello, el personaje se convierte en un puente interactivo que

¹⁷⁶ Aunque algunos de los dibujos animados aquí presentados son expresivos como los looney toons, estos no son hiperrealistas y sus características están dentro de lo permitido.

¹⁷⁷ Por cuestiones de tiempo y presupuesto, el bocetaje solo se llevó a cabo con un personaje que definiría el tono de los demás.

facilita la exploración del mundo narrativo. En el *Manual de análisis narrativo literario, cinematografía, intertextual* (2007) del académico Lauro Zavala, propone agrupar el número de personajes y quienes son. Este aspecto fue descrito en el capítulo anterior, donde se enlistó los nombres y las características de los mismos, así pues retomaremos dicha información que se verá complementada con el proceso artístico. Con esto en mente, se comenzó a trabajar en los personajes, los cuales muestran cualidades psicológicas pero ninguna descripción física, dejando así un espacio que llenar con base en la investigación y la imaginación.

Entendiendo esta dinámica, utilizamos al protagonista Onésimo Duatlón, cuya ficha de datos nos dice que es un viajero inteligente e ilustrado¹⁷⁸. Para su creación tomamos en cuenta que el personaje debe provenir de alta cuna o contar con fuertes ingresos ya que en el siglo XVIII el conocimiento era exclusivo para la élite y los religiosos. Asimismo este es francés y por lo tanto su vestimenta debería estar compuesta por tres piezas: casaca, chupa y calzón — que son el antecedente de chaqueta, el chaleco y el pantalón —, seguido por unas medias blancas de seda y acompañado de un peluquín blanco que simboliza status e higiene. A continuación el resultado del bosquejo:



Boceto original titulado *Dutalón* (2025), dibujado por Alan Aranda para la presente tesis.

La elección del bosquejo está dinamitado a la funcionalidad del juego, es decir, cómo Dutalón se acomoda en pantalla y resalta en el entorno espacial ante la pulcritud o solemnidad de los Ateneos lunares, aspectos que resaltan en el moodboard (**véase en el anexo X**). Debido a esto, se eligió el bosquejo número siete, el cual representa de mejor manera el concepto

¹⁷⁸ Con la finalidad de no repetir la información, puede verse dicha ficha en el capítulo II, apartado 2.2. sección “D”.

presentado por Manuel Antonio de Rivas — en cuanto a contexto y nacionalidad —, pero insertándose en este nuevo constructo donde su representación debe capturar la atención a primera vista. Dutalón número siete es caricaturesco, muestra la excentricidad de las grandes urbes francesas con peluca y grandes pestañas, acentuando más las vanidades humanas ante la percepción utópica de los ateneos.

Por otro lado, cuando planteamos el diseño de los ateneos lunares, nos apegamos a la historia y el rango de autoridad que tiene cada uno de ellos, pues no es lo mismo ser el Presidente Lunar que el Computista ¿Pero cómo marcar esta diferencia de manera contundente? La respuesta llegó a través del moodboard (véase en el anexo XI), donde la figuras pasaban de ser altas a bajas y la ropa complementa el estado de los cartoons, fortaleciendo su estatus. Asimismo, el hilo conductual era la figura de la luna o lo alienígena, pero cuya imagen se distancia de lo común, acercándose a lo místico. A continuación el resultado del ejercicio en grisaille:



Boceto original titulado *Presidente Lunar y Computistas (2025)*,
dibujado por Alan Aranda para la presente tesis.

Al clasificar cada uno de los aspectos concluí que el Presidente Lunar debía tener un aspecto inquietante, su rostro es representado por una luna completa y una túnica larga tapa su figura pero sus largas extremidades destacan entre los demás habitantes. El extremo contrario se vería con habitantes de rango menor como los computistas o el secretario lunar, quienes serían pequeños para mostrar su inferioridad de rango, hecho que también se vería reflejado en su rostro, el cual está oculto por una máscara de media luna — a modo de guiño tema del lado

oculto de la luna — mostrando que la plenitud de la luna solo se logra cuando esta se encuentra llena.

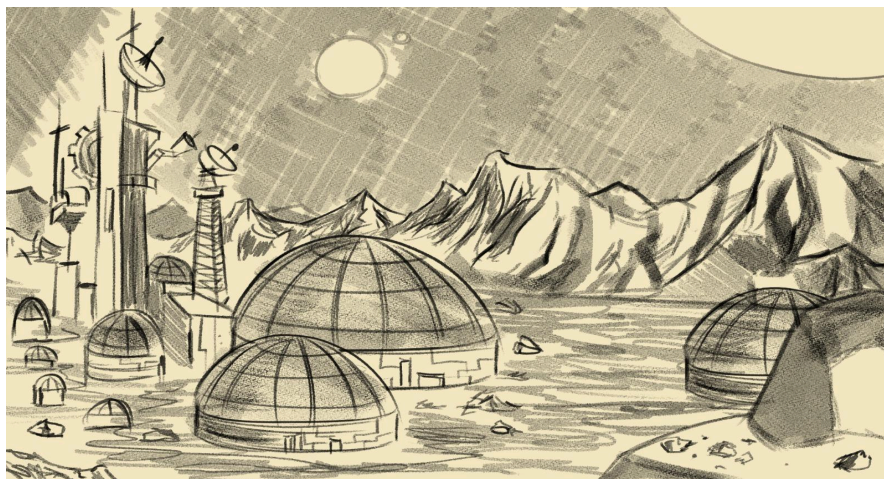
Un punto de quiebre en la historia de Rivas es cuando una horda de ministros infernales interrumpen la trama principal y introducen la idea del sol como la nueva sede del infierno; así pues el concepto estético que saltó a la vista fue la representación de diferentes diablillos, pero rescatando aspectos presentes en el moodboard (**véase en el anexo XII**), donde estos eran relativamente sencillos con cuernos, patas pequeñas y cuyo elemento del fuego estuviera presente.



Boceto original titulado Horda de ministros infernales (2025),
dibujado por Alan Aranda para la presente tesis.

El diseño de los ministros infernales es variado, pues este debía reflejar las diferentes caras del pecado. Al centro se encuentra el ministro principal y quien sostiene la conversación con Dutalón, siendo el más robusto, con una armadura prominente, cuernos de toro, patas de cabra y una mirada vacía. Mientras que a su costado se encuentran los secuaces, teniendo del lado derecho a un pequeño diablillo y en el izquierdo a uno que es más alto. Dentro de la narrativa tenían que verse amenazantes, es por ello que en su primera aparición estos se verán como sombras hasta tomar la forma que se muestra en la imagen. Por otro lado, a lo largo de la historia se mencionan otros personajes que en la escala de interacción son más terciarios o de mención y cuyo diseño resultó más simple, tal es el caso del Materialista, Desforges, el Bachiller Don Ambrosio Echeverria, entre otros que pasarón a una ilustración directa.

Ahora bien, uno de los espacios principales en la historia es la Luna, descrita como el idílico del libre pensamiento y erudición. Si bien no hay descripciones específicas, se tomaron aspectos del satélite natural en conjunto con la arquitectura de la antigua Grecia, el retrofuturismo y el neoclasicismo, así como una clara referencia a la infraestructura de la ficticia ciudad de Naboo vista en *Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma* (1999) y *Alien: Earth* (2025). (Véase en el anexo XIII). El diseño de estos sitios reflejan el avance tecnológico dentro de su cotidianidad, además de definir la atmósfera emocional antes de que el espectador llegue a entenderlo. Al decir esto, me refiero a que el internauta tendrá el primer contacto a través de la imagen, mismo que lo contextualizará al adentrarse en la lectura. Así pues el bocetaje es la combinación de estos aspectos de carácter industrial clásico con entornos urbanos que resaltan la utopía. En la siguiente imagen veremos el resultado de este tratamiento:



Boceto original titulado *La Luna* (2025), dibujado por Alan Aranda para la presente tesis.

La proyección del escenario lunar refleja una sociedad oculta tras los cráteres, cuya arquitectura tiene grandes cúpulas reflectantes que se camuflajea con el entorno. Además de contar con una adelantada versión de las antenas de radio, mismas que en la actualidad son utilizadas en la Nasa para rastrear, enviar o recibir datos sobre las naves en el espacio. Este último fue agregado para demostrar que no solo su sociedad es avanzada, sino que también lo es su tecnología. Por otro lado, para el diseño del infierno utilizamos como base la descripción bíblica que hace hincapié en el castigo eterno «donde el gusano de ellos no muere, y el fuego

nunca se apaga» (Marcos 9:43-48). Otros rasgos mencionados a lo largo de las sagradas escrituras son el azufre, la separación de lo divino, la oscuridad o ser denominado como el horno de fuego. Estos aspectos se vieron fusionados en el moodboard (véase en el anexo XIV) combinadas con imágenes tomadas de la nochosfera — la ciudad de los vampiros — y el reino de fuego, vistos en la serie animada de *Hora de aventura* (2010). Sin embargo, el proceso del bocetaje fue directo a la base en escala de grises, esto significa que a diferencia de la ilustración anterior, esta se hizo de manera digital con la finalidad de establecer el volumen de la imagen. Esta técnica es comúnmente utilizada por artistas para definir algunos aspectos como la luz o la sombra antes de aplicar los colores. Según la plataforma de Huion en el artículo *¿Por qué los artistas experimentados utilizan un color base gris antes de colorear?* (2026), se nos dice que este efecto permite ver con mayor claridad el fondo y los personajes, además de que «usar un color base gris es una forma sencilla y eficaz de ayudar a los artistas a crear obras más armoniosas» (Huion, 2026, Communityhuion). Aunque esta herramienta tiene un fin estético, en el caso de Syzygias como producto hipermedia este fungió como una forma de ahorrar tiempo al momento de pasar la visión final de manera directa, habiendo un claro entendimiento entre el artista, el creativo y el tratamiento del moodboard. Es por ello que en las siguientes ilustraciones contarán con dicho formato, aclarado este punto pasemos a ver el resultado:



Ilustración original titulada *Infierno* (2025) dibujada por Alan Aranda para la presente tesis.

El centro está imaginado como un gran horno que emula el núcleo de la estrella, mientras a su alrededor los pecadores se encuentran tras las rejas, mismas que están sedimentadas sobre plasma. Asimismo se emula una ciudad antigua hecha de piedra volcánica, donde en la cima más alta del horno se encuentra el trono de Lucifer. Aunque no se ve explícitamente el sol, esto es entendido mediante el contexto de la historia. Si bien, los espacios antes mencionados están más reconocidos con la cultura popular, Rivas menciona otras que son abstractas como el Monte de Plata, del cual no hay registro de que sea una locación real, una metáfora o algún carácter científico. Así pues, no hubo un moodboard del cual apoyarse sino que se pasó de forma literal. Por otro lado, en la construcción del puente de los Asnos, esta nos remitió al teorema matemático del mismo nombre y, a partir de ahí, se reimaginó teniendo como referente ilustrativo las obras de *El pato Donald en el País de las matemáticas* (1959), *Los cubitos dubidu* (1999) y *Minecraft* (2009). Estos elementos fueron seleccionados por la incursión de figuras geométricas o la introducción de aspectos matemáticos de manera visible dentro de la cotidianidad (**véase en el anexo XV**). Así pues, durante el diseño se integraron dichos elementos, dando lugar a “El puente de los asnos”, como un espacio donde la fachada de los edificios está llena de números y en el centro de la ilustración está un puente con un arco al final.

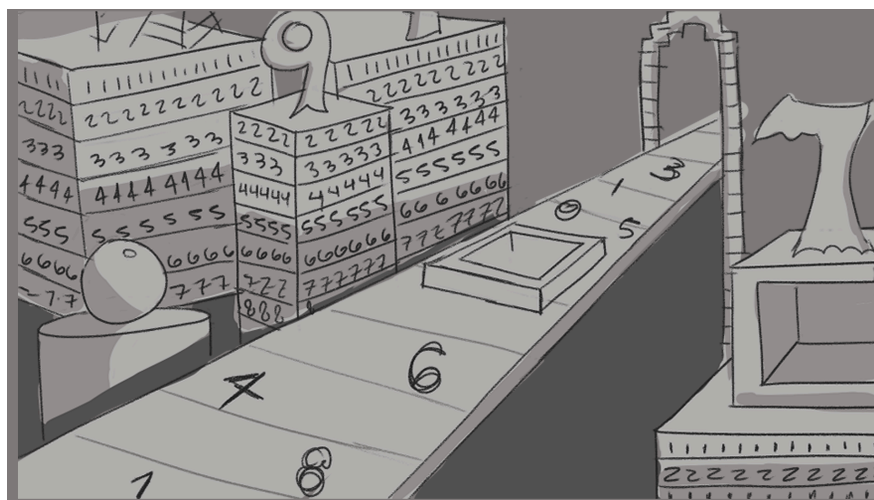


Ilustración original titulada *Puente de los Asnos* (2025)
dibujada por Alan Aranda para la presente tesis.

El ángulo bajo el puente es de un triángulo, contrastado con la escala de grises que no es al azar, pues está se encuentra delimitada para que al momento de darle color este quede marcado

como el centro de la ciudad. Según Raúl Ibáñez, profesor del Departamento de Matemáticas de la UPV/EHU, en el artículo *Metamocion: Pons Asinorum* (2013) la expresión no sólo tiene origen matemático, sino que marcaba la «dificultad que se encuentra en una ciencia u otra cosa, y quita el ánimo para pasar adelante» (Ibáñez,2013,Culturacientífica). Es decir, se utilizaba para denominar la capacidad de superar un obstáculo u la falta de ello, rigiéndose meramente por el intelecto. En el diseño del puente se ve un cuadrado, como obstáculo o salida, para aquellos que no estén preparados para cruzar el umbral del conocimiento y que son llamados vulgarmente asnos.

Una vez Dutalón deja el recinto, emprende hacia “El país de los sordos”, cuya construcción se basa en los habitantes del lugar. Estos personajes son enormes orejas con pequeñas patas que marcan el sentido de la audición, o en este caso, la falta del mismo. Para recrear el efecto de la sordera, durante la mención se pretende que el lector/jugador escuche un sonido agudo para simular tener acúfenos, el cual es un problema auditivo — normalmente temporal — que puede ser intermitente y cuya percepción prolongada representaría un problema.



Ilustración original titulada *El país de los sordos* (2015),
dibujada por Alan Aranda para la presente tesis.

Más allá de esto, el acomodo del paisaje está influenciado por el arte surrealista con especial enfoque en las obras de Salvador Dalí, donde los fondos son austeros o desérticos, dejando que otros elementos sean el centro de atención. Aspectos que se pueden ver con claridad en pinturas como *La persistencia de la memoria* (1931), *El fantasma de Vermeer de Delft que puede ser usado como mesa* (1934), *La Araña de la Tarde* (1940), entre otros. Por otro lado, la

“humanización” de la oreja está ligada al trabajo de René Magritte, quien desarticuló el cuerpo humano en obras como *La raza blanca* (1937), *Caparazón en forma de oreja* (1927) y *La lección de música* (1965), donde estos elementos se vuelven un medio de manifestación central que desafía la percepción. **(Véase en el anexo XVI).**

En la ilustración vemos la unión de estos elementos de manera minimalista, el personaje de la oreja lleva un megáfono para amplificar la voz o en este caso, el sonido, aunque la imagen resulta absurda, dentro de la narrativa utópica que presenta Dutalón sobre estos sitios, esta busca cuestionar la realidad cotidiana que se experimenta en el planeta tierra en contraposición al que se nos presenta en el país de los sordos. Según Juan Carlos Navarro en su estudio *Diseño y modelado de escenografía y entorno para el prototipo de un nivel de juego 3 D* (2022), durante el desarrollo de un proyecto supone explorar y cuestionar sitio donde viven los personajes «el entorno que habitan los protagonistas de las historias [...] es tan importante como los personajes en sí, y ha menudo, nos ofrecen información muy valiosa sobre el universo en el que estamos sumergidos» (Navarro, Carlos.2022, p.12).

En la ciberliteratura —y particularmente en el videojuego como forma narrativa— los escenarios adquieren una dimensión semiótica fundamental: el modelo de transponer un formato impreso implica que el texto ya no sea un simple fondo imaginativo sino un dispositivo narrativo activo que construye significado pues no solo contextualizan la acción, sino que narran por sí mismos a través de imágenes. Desde esta perspectiva, la historia no se cuenta únicamente a través de diálogos o textos explícitos sino desde la imagen, dando así un sentido de verosimilitud. La versión hipermedia de *Syzigias* pretende orientar al espectador en la complicada relación entre temas matemáticos, científicos, psicológicos, entre otros aspectos que pueden resultar complicados para el lector cotidiano.

3.3 Nuevos códigos de producción y lecturas (resultado)

A lo largo de este trabajo hemos mencionado cómo las narrativas contemporáneas han evolucionado hacia formas de comunicación más complejas e interactivas, en este sentido la conjunción final llega en el enfoque transmedia, donde la construcción de un universo narrativo se expande a través de múltiples medios y plataformas. Es decir, es la cúspide del hipertexto y la hipermedia. De acuerdo a Henry Jenkins, titular de Educación en la Universidad del Sur de California en su artículo *Introducción a la narración transmedia* (2007), este término refleja la consolidación de la industria en términos económicos pues « tiene el incentivo de difundir su marca o expandir sus franquicias a través de tantas plataformas de medios diferentes como sea posible [...] Este modelo permite enriquecer la experiencia del receptor, quien deja de ser un lector pasivo para convertirse en un participante activo en la exploración del mundo narrativo » (Jenkins, 2007, henryjenkins). Teniendo esto en claro, es preciso abordar el aspecto técnico que conlleva transponer un texto hermético a uno ciberliterario, por ello, en el presente capítulo se establecerá una guía de programación básica en el cuál se expondrá el proceso que se hizo para realizar el prototipo de *S.C.L* (2026) y el futuro desarrollo de la versión golden¹⁷⁹.

Dicho lo anterior, para el desarrollo del proyecto utilice como base el script¹⁸⁰ que nos ofrece Ren'py, mismo que modifique con Python, el cual es un sistema de lenguaje de programación que aporta dinamismo a la aplicación al permitirme modificar el código línea por línea. El total de líneas utilizadas para transponer la historia de Syzigias de manera cronológica

¹⁷⁹ Este término — comúnmente utilizado en los videojuegos— es utilizado según el nivel técnico en que se encuentra el producto.

¹⁸⁰ Un script es un conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación que se diseña con el objetivo de poder automatizar tareas o realizar acciones en un programa o sistema informático concreto.
<https://www.godaddy.com/resources/latam/stories/que-es-script-programacion>

fue de 675 líneas de programación más unas 100 de posibles configuraciones de lectura según la elección hecha. Este número implica la elección de colores en el fondo, la integración de los diálogos —así como todo el apartado del guión narrativo—, la superposición de las ilustraciones, el audio, los cambios de escena, los saltos narrativos, etc. Algo que debo aclarar es que al programar las indicaciones no son escritas tal cual, sino que estas tienen un proceso que implica palabras en inglés, el uso de corchetes y espaciado. Al crear un nuevo proyecto en la plataforma debí asignarle un título, pues este sería el nombre del archivo donde se irán guardando todos los códigos de programación así como el contenido, además de ser el nombre con el que aparecerá al buscarlo; así pues el designado fue “S.C.L”, mismo que ya tenía previsto en el guión. En cuanto a la resolución, utilice la más alta —1920 x 1080— efecto que se complementa con las medidas exactas con las que hicimos las ilustraciones. Posteriormente pasé al menú y el interfaz, este aspecto es proporcionado por la misma plataforma así que solo debí seleccionar el fondo y el esquema de color que quiera utilizar, en este caso aplique el color morado. Al ejecutar el proyecto el menú solo cuenta con los colores elegidos y las opciones básicas como: comenzar, cargar, opciones, acerca de, ayuda y salir. Ahora bien, todos los documentos deben ser cargados al sistema bajo el nombre según su categoría, es decir, la música va en la carpeta de música y así con todos los elementos. Cabe señalar que, dentro de las carpetas generadas automáticamente por el motor Ren'Py, se incluyen por defecto diversas imágenes de ejemplo, destinadas a facilitar el aprendizaje inicial del usuario. No obstante, de acuerdo con la *Guía de inicio rápido (2026)* del propio programa, estas imágenes pueden y deben ser sustituidas por recursos visuales propios del proyecto, siempre respetando el mismo nombre y extensión de archivo, con el fin de garantizar que el sistema reconozca correctamente los nuevos elementos gráficos sin generar conflictos en la ejecución del programa.

De manera paralela, los archivos denominados scripts, cuya extensión corresponde a .rpy, constituyen el espacio donde se almacena el código narrativo y funcional del juego. Dichos archivos se estructuran mediante un lenguaje basado en Python, lo que permite establecer instrucciones claras para la visualización de escenas, la aparición de personajes y la secuencia de diálogos. Para indicar que un bloque de líneas de código pertenece a una sección específica del relato, es necesario utilizar una sangría, elemento fundamental en la sintaxis del lenguaje, ya que determina la organización jerárquica de las acciones dentro del programa. Asimismo, al iniciar

una escena dentro del entorno narrativo, debe emplearse la instrucción `scene`, seguida del nombre de la imagen que representa el fondo o escenario correspondiente. Posteriormente, se incorporan los diálogos mediante el uso de comillas, precedidos por la etiqueta del personaje que pronuncia la intervención. Este procedimiento permite que el motor interprete adecuadamente la secuencia narrativa y presente el contenido textual en pantalla. El lector o jugador, por su parte, deberá realizar un clic para avanzar en la lectura de los diálogos, lo que establece un ritmo de interacción acorde con la progresión de la historia. En este sentido, las conversaciones se estructuran mediante la alternancia organizada de intervenciones entre los personajes, lo cual implica señalar con claridad su entrada y salida de escena, evitando así superposiciones visuales o desapariciones abruptas que puedan generar incoherencias narrativas. Esta organización resulta esencial en proyectos que buscan adaptar textos literarios a formatos interactivos, puesto que exige una reestructuración precisa del discurso original

```
# Inicio del juego
label start:

scene bg cielo_nocturno
with fade

play music "Interstellar Meditation.ogg" fadein 2.0

n "Hace tiempo en este lado de la luna recibimos una carta anónima fechada en la estación egipcia"
```

Código de programación para S.C.L (2025),
hecha para Estefanía Vázquez Gurrola para la presente tesis.

Un ejemplo de ello se observa en la primera línea de programación, la cual cumple la función de declaración de etiqueta o “label”, ya que establece el punto inicial desde el cual se ejecutará la lectura y la progresión del relato. A partir de dicha línea y en las subsecuentes, se incorpora toda la información relevante para la construcción del entorno narrativo: el inicio de la historia, la definición de los personajes, la asignación de colores que identifican visualmente sus diálogos e incluso la denominación de las locaciones donde se desarrollan los acontecimientos. La correcta escritura y organización de estos elementos resulta indispensable, puesto que todos los componentes del código se encuentran interrelacionados; en consecuencia, la ausencia de un dato o un error tipográfico puede generar fallos que impidan la ejecución adecuada del proyecto. Dentro del proceso de adaptación digital de la obra *Sizigias y cuadraturas lunares*, esta fase constituye la tercera transposición narrativa, precedida por la elaboración del guión literario y la producción de las ilustraciones correspondientes. Esta tercera etapa se vincula con la

estructuración formal del relato dentro del entorno de Ren'Py, en la cual las descripciones textuales y los diálogos originales del texto son traducidos a un lenguaje de programación que el motor puede interpretar y ejecutar. A continuación un fragmento del código programado:

```
# Declaración de personajes
define n = Character("Narrador", color="#c8c8ff")
define a = Character("Computista", color="#a8e6cf")
define l = Character("Presidente lunar", color="#ffd3b6")

# Imágenes de fondo
image bg observatorio = "observatorio.jpg"
image bg cielo_nocturno = "cielo_nocturno.jpg"
image bg luna = "luna.jpg"

# Inicio del juego
label start:

scene bg cielo_nocturno
with fade

play music "Interstellar Meditation.ogg" fadein 2.0

n "Hace tiempo en este lado de la luna recibí una carta anónima fechada en la estación egipcia"
```

Código de programación para S.C.L (2025),

hecha para Estefanía Vázquez Gurrola para la presente tesis.

Como se aprecia en la imagen, los personajes fueron definidos conforme a sus nombres y etiquetas correspondientes, incorporando además una abreviatura nominal acompañada de los subtonos cromáticos derivados del sistema de identificación de Pantone. Este procedimiento no solo facilita la identificación visual de cada interlocutor dentro del sistema de diálogo, sino que también contribuye a la construcción de una identidad gráfica coherente, en la que cada personaje se asocia con una tonalidad específica que permite distinguir sus intervenciones de manera inmediata. En términos narrativos y de diseño, la asignación cromática cumple una función semiótica, ya que los colores pueden asociarse simbólicamente con rasgos psicológicos, jerarquías sociales o estados emocionales presentes en la obra. Esta etiqueta representa el umbral inicial desde el cual el sistema interpreta las acciones. Posteriormente, se procede a la incorporación de las escenas, siguiendo un orden técnico específico: en primer lugar, se define el fondo escénico, el cual representa el espacio narrativo donde se desarrollan las acciones — el Puente de los Asnos, el País de los sordos, los campos Elíseos, Río Leto, etc— ; en segundo término, se añaden los personajes en formato .png, lo que permite mantener la transparencia del fondo y facilitar su superposición sobre los escenarios previamente establecidos. Esta disposición

responde a la lógica visual de las novelas gráficas interactivas, donde el espacio se construye por capas que articulan fondo, figuras y elementos complementarios.

Sin embargo, para el presente proyecto se optó por combinar ambos formatos visuales, integrando en algunos casos personajes y fondos dentro de una misma ilustración. Esta decisión técnica tuvo como finalidad reducir el número de líneas de programación necesarias, simplificando así la estructura del código y agilizando el proceso de implementación sin comprometer la legibilidad del sistema. No obstante, también se incluyeron ciertas ilustraciones independientes en formato .png, tal es el caso del Computista, cuya función principal consiste en reaccionar y orientar al lector según las decisiones que este tome durante la interacción narrativa muy al estilo de *“elige tu propia aventura”*, en los cuales el lector participa activamente en la construcción del itinerario narrativo mediante elecciones sucesivas.

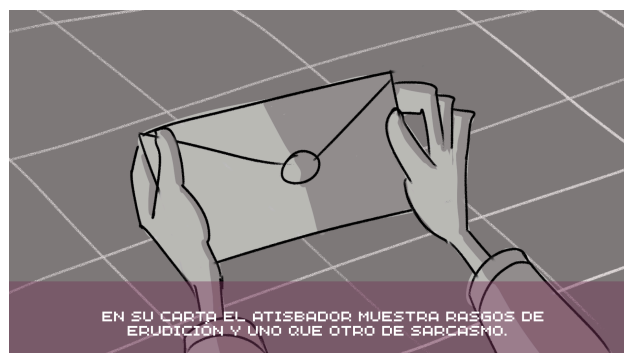
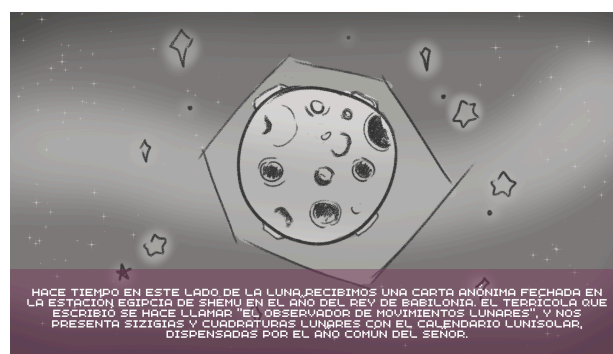
«En Ren'Py, cada imagen tiene un nombre. El nombre consta de una etiqueta y, opcionalmente, uno o más atributos. Tanto la etiqueta como los atributos deben comenzar con una letra y contener letras, números y guiones bajos. [...] busca archivos de imagen en el directorio de imágenes, que se encuentra seleccionando "imágenes" en la sección "Abrir directorio" del lanzador[...] los personajes sea un archivo PNG, WEBP o AVIF, mientras que el fondo debe ser un archivo JPG, JPEG, PNG, WEBP o AVIF. El nombre del archivo es muy importante: se elimina la extensión, se convierte a minúsculas y se utiliza como nombre de la imagen» (Rothamel, 2026, Ren'Py).

Por otro lado, en el apartado musical se recurrió al sitio web “Pixabay”, el cual permite la descarga de recursos gratuitos y libres de derechos de autor, lo que facilita su incorporación en proyectos académicos y creativos sin incurrir en conflictos relacionados con la propiedad intelectual. La utilización de música libre no solo responde a una necesidad técnica, sino también a un criterio metodológico que busca garantizar la viabilidad y reproducción del producto digital. El tema principal que acompaña la lectura se titula *Interstellar Meditation (2022)*¹⁸¹, compuesto por el productor independiente NaturEye. Esta música se emplea de manera recurrente, estableciendo una atmósfera tranquila y contemplativa que favorece la inmersión del lector dentro del universo narrativo. Sin embargo, en los momentos de tensión —como la caída de

¹⁸¹ Escúchese en <https://pixabay.com/es/music/meditaci%c3%b3n-espiritual-interstellar-meditation-20624/>

Faetón en el río o la irrupción de la horda de ministros infernales— se introduce el tema *Space* (2023)¹⁸² creado por el artista The_Mountain. Esta pieza ritmo más dinámico y una atmósfera sonora cargada de misterio, lo que contribuye a intensificar el dramatismo, asimismo contrasta con el carácter relajante de la tonada anterior. Ambos temas musicales son de carácter instrumental; sin embargo, reflejan posturas emocionales diferenciadas dentro de la historia.

La conjunción de todos estos elementos, dio como resultado una estructura de programación en la cual las instrucciones relativas a las imágenes —así como aquellas correspondientes a los diálogos y a la música— se ejecutan de manera previa a las etiquetas narrativas y al resto de la información conceptual con la que el lector interactúa. Este orden responde a la lógica funcional del motor Ren'Py, donde los elementos audiovisuales deben cargarse anticipadamente para garantizar una correcta sincronización. Para el proyecto correspondiente a *S.C.L. (2026)* —siglas que remiten a la adaptación digital de *Sizigias y cuadraturas lunares*— se elaboraron un total de 52 ilustraciones, las cuales permiten articular visualmente la totalidad del relato desde su inicio hasta su desenlace. Estas ilustraciones no funcionan únicamente como elementos decorativos, sino como dispositivos narrativos que facilitan la comprensión espacial, temporal y simbólica del universo ficticio descrito en la obra original. Finalmente la unión de todos estos elementos termina viéndose de la siguiente manera:



Fragmentos del inicio de *S.C.L (2026)*, programación, guión y análisis de Estefanía Vázquez Gurrola, ilustraciones de Alan Aranda. Historia original de Manuel Antonio de Rivas.

En consecuencia, la organización visual y técnica descrita no responde únicamente a criterios operativos, sino que constituye un mecanismo de mediación narrativa, mediante el cual la obra original se adapta al entorno digital y adquiere nuevas formas de lectura y recepción. Así, la estructura se convierte en un elemento fundamental para la reinterpretación contemporánea del texto, permitiendo que la experiencia literaria se transforme dentro del contexto de la cultura digital.

Conclusiones

El desarrollo del presente trabajo permitió constatar que la incorporación de medios electrónicos no sólo transforma las formas contemporáneas de escritura literaria, sino que también posibilita nuevas reinterpretaciones de textos del pasado. En este sentido, la creación de una obra de ciberliteratura basada en Sizigias y cuadraturas lunares evidenció que los soportes digitales funcionan como espacios de resignificación textual, en los cuales la palabra literaria se proyecta simultáneamente hacia el futuro y hacia el pasado, reconfigurando su modo de circulación y recepción. Tal como señalan diversos estudios sobre hipermedia y narrativa digital, los sistemas electrónicos modifican la estructura del texto, pero también la experiencia lectora, al transformar al lector en un agente activo dentro del proceso interpretativo. Desde una perspectiva metodológica, este proyecto constituyó un ejercicio de transposición intersemiótica, en el cual un texto literario originalmente concebido para la lectura lineal fue trasladado a un entorno multimodal e interactivo. La adaptación implicó la articulación de elementos visuales, sonoros y programáticos, integrados mediante el uso del motor Ren'Py, el cual permitió traducir descripciones, diálogos y secuencias narrativas a un lenguaje operativo comprensible por la máquina.

De acuerdo con los planteamientos teóricos sobre hipertexto y ciberlectura, la literatura contemporánea se caracteriza por la convergencia de múltiples lenguajes comunicativos, donde la imagen, el sonido y el texto coexisten como unidades significativas dentro de un mismo sistema narrativo. Asimismo confirmó que la transición de un texto impreso a un formato digital no constituye una simple transferencia técnica, sino una transformación conceptual que exige repensar la estructura narrativa, el ritmo de lectura y las estrategias de interacción con el usuario.

El acercamiento a estos nuevos formatos permitió ampliar los horizontes interpretativos del texto original, favoreciendo una lectura dinámica y participativa. La transposición *Syzigias y cuadraturas lunares* (1775) a *S.C.L* (2026), implicó una estrecha relación entre multimodalidad/narratividad resultó fundamental para la construcción de la experiencia hipermedial pues la incorporación de ilustraciones, música y decisiones interactivas creadas específicamente para la versión digital. Así pues, la preservación del sentido original del texto, particularmente en una obra de carácter hermético como “Sizigias” se convierte en un criterio esencial para definir las nuevas formas literarias, así como la conservación de otras obras pues la ciberliteratura se presenta como una extensión natural de la tradición literaria, capaz de integrar los avances tecnológicos sin renunciar a la profundidad narrativa que caracteriza a los textos clásicos.

Anexos

Κατίλας
 τῇ τέτ' ἄτριον νέον
 πρόφρων δι' θυμῷ δέξο' δὴ γὰρ ἀγνῆς
 τὸ μὲν θεῶν ἐριβέας Ἑριῶς ἔκειτο κάρυξ
 ἔγνω γ' ἐκ μήτρον μονοβέμονος μέγαν πάροιθ' ἀίξειν
 θεῶς δ' ὑπερθεὶν ἄκα λήτριον φέρον νεῦμα ποδῶν σποράδων πίφασκεν
 θεοῖς γ' αἰόλαις νεβροῖς κῶλ' ἀλλάσσων ὀρειπέδων ἐλάφων τέκεσσιν
 πᾶσαι κραττοῖς ὑπὲρ ἄκρων ἰέμεται ποτὶ λείων κατ' ἀρθμίας ἴχθους τιθήνας
 καὶ τῆς ὠμόθυμος ἀμφίπαλτον αἰψ' αὐδᾶν θῆρ' ἐν πόλῃς δεξάμενος θαλαρᾶν μυχοιδάτω
 εἰδ' ὅκα θεῶς ἀκοὰν μεθέπων, ὅγ' ἔφαρ λᾶσιον νιφοβόλων ἀν' ὀρίων ἴσσανται ἔγκοι
 τῇσι δὴ δαίμων κλυτὰς ἴσα θεοῖς δονέων ποτὶ πελώλοκα μετρίαι μέτρα μολπᾶς
 βίμφα πέτρκοιτον ἐκλιπῶν ὕρουσ' εὐνᾶν, ματρὸς πλαγυγτὸν μαϊόμενος βαλίας ἐλεῖν τέκος
 βλαχαὶ δ' οἷων πολυβότων ἀν' ὀρίων νομὸν ἴβαν ταυνοφύρων ἐς ἀν' ἔντρα Νουφῶν
 ται δ' ἀμβρότῃ πόθῃ φίλας ματρὸς βόοντ' αἰψά μεθ' ἱμερόεντα μαζῶν
 ἴχθεις θένων . . . ταν παραλόων Πιερίων μονόδουπον αὐδᾶν
 ἀριθμὸν εἰς ἔκραν θεκδ' ἴχνιων κόσμον νέμοντα βυθῶν
 φύλ' ἐς βροτῶν, ὑπὸ φίλας ἐλὼν πτεροῖσι ματρὸς
 λίγιδ' μιν κέρμ' ἴφι ματρὸς ὠδῆς
 Δωρίας ἀηδόνας
 ματέρος.

Anexo I (p.30): Poema Onn Simmias



Anexo II (p.31): Calligrammes, Poèmes de
la paix et de la guerre

KARAWANE
 jolifanto bambla ô falli bambla
 grossiga m'pfa habla horem
égiga goramen
 higo bloiko russula hujū
 hollaka hollala
anlogo bung
 blago bung
 blago bung
bosso fataka
 ū ū ū
 schampa wulla wussa ólobo
hej tatta gôrem
 eschige zunbada
wulubu ssubudu uluwo ssubudu
tumba ba- umf
kusagauma
ba - umf

silencio silencio silencio
 silencio silencio silencio
 silencio silencio silencio
 silencio silencio silencio

Anexo III (p.31): Poemario Karawane, Ball

Anexo IV (p.32): En silencio, Eugen
Gomringer

En el siguiente cuadro se mostrará un listado por orden de aparición de los involucrados, además de sus cargos y/o testimonio citado:

Declarante	Cargo	Testimonio
1.Fray Manuel Antonio de Armas.	Religioso franciscano. Notario Apostolico y Secretario de provincia de Yucatán.	Menciona todos los hechos y personajes.
2.Señor Dean.	Religioso franciscano.	«habiéndole arrebatado el papel halló que negaba la existencia del purgatorio» (Depetris,C.,Curiel, A.2000, p.57).
3.Doctor Don Francisco de Hechano.	Doctor. Religioso. Comisario del Prior.	Mencionados en una denuncia externa.
4.Fray Gerónimo de Tranquis.	Denunciante de Gerónimo Leal de las Alas, hace 6 años.	Mencionados en una denuncia externa.
5.Padre Fray Gerónimo Leal de las Alas.	Reverendo franciscano. Provisial de Rivas.	Mención de cargos anteriores hacia su persona por parte de Trenquis.
6.Fray Pedro de Granado Baeza	Reverendo Padre Definidor. Guardián se Motul.	«le oyó a dicho padre Rivas, [...]cosas detestables en asunto a la adoración de las imágenes» (Depetris,C.,Curiel, A.2000, p.58).
7.Fray José de León	Religioso franciscano.	«proposiciones injuriosas que [...] como decir que los religiosos criollos se condenan todos»

		(Depetris,C.,Curiel, A.2000, p.58).
8.Fray Francisco Herrera	Religioso franciscano.	Escuchó las proposiciones injuriosas. Apoyo al testimonio de José de León.
9.Fray Sebastián Carrillo.	Religioso franciscano.	Escuchó las proposiciones injuriosas. Apoyo al testimonio de José de León.
10.Fray Antonio Paz	Padre maestro de estudiantes.	«le preguntó [...] si se había puesto el amito en pecado mortal. [...]no tenía remedio alguno». (Depetris,C.,Curiel, A.2000, p.58).
11.Fray Pedro Rejón	Religioso franciscano.	Plática testimonial sobre el amito en pecado mortal, contado por Antonio Paz a él.
12.Fray Fernando Murciano.	Padre. Provincial de Tekax.	«con letra fingida puso varios [...] pasquines [...] cuyos contenidos eran diabólicas doctrinas de Wicklif y Juan Hus [...] Que los Padres [...] estaban en mal estado» (Depetris,C.,Curiel, A.2000, p.58).

Anexo V (p.41): La primera denuncia hacia Rivas, documentación

A continuación presento una clasificación de los personajes mencionados en los panfletos así como sus injurias:

Imputados	Implicados externos	Acusaciones
- Padre Torres. - Padre Díaz Cabo de Escuadra. - Padre Granado Sargento.	Ninguno.	No hacen verdadero bautismo, penitencia, misa al pensar en las mujeres con las que se están acostando.

Imputados	Implicados externos	Acusaciones
- Padre Maldonado.		“ tienen tieso el carajo todo el día y sólo en joder estan pensando”.
Padre Torres.	Rita. Amante.	Se acuesta con Rita y se masturbaba.
Padre Días Cabo de Escudo.	Antonia Alvarado de Bolonchén. Comadre y amante.	Se acuesta con Antonia.
Padre Granado Sargento.	Manuela Pacheco. Amante.	Se acuesta con Manuela.
Padre Maldonado.	Xgab Gómez. Amante.	Tiene sexo con diferentes mujeres cada semana.

Anexo VI (p.43): Implicados en los panfletos

Revisión	Calificación
En la "foja 16", el autor del texto denunciado se aparta de la creencia tradicional de la Iglesia sobre la ubicación del infierno, que se consideraba en el centro de la Tierra.	<i>«parece se aparta del sentir universal de la Iglesia y al ofertorio de la misa de difuntos, que no conoce más infierno que el que está en el centro de la tierra»</i> (Rivas,1775,p.44).
En el "folio 17", se destaca una frase en la que se cuestiona la racionalidad de ciertas personas, sugiriendo que padecen un “vértigo o desvanecimiento de cabeza” que impide su capacidad de razonamiento.	<i>Reconoce a los habitantes de N. incapaces de pecar por falta de advertencia y reflexión como los brutos y cualquiera de los dos extremos que admita, es herejía»</i> (Rivas,1775,p.44-45).

Anexo VII (p.53): revisión de la foja 16.

Defensa	Relación
---------	----------

Oradores. • El defensor hace mención a las siguientes personalidades aludiendo a su carácter como oradores, cuya bagaje es diverso, pues hay desde escritores hasta filósofos. Aquí resalta el poder de la palabra al transmitir un mensaje, incluso aunque esté transpase a otros aspectos como la escritura o la contemplación. El valor de los mismos	1. Fedro¹⁸³ 2. Aviano¹⁸⁴ 3. Esopo¹⁸⁵ 4. Alciato¹⁸⁶ 5. Orfeo¹⁸⁷ 6. Pitágoras¹⁸⁸ 7. Menandro¹⁸⁹ 8. Apuleyo¹⁹⁰ 9. Hesíodo¹⁹¹ 10. Platón¹⁹² 11. Demóstenes¹⁹³
---	--

¹⁸³ Cayo Julio Fedro; Macedonia, hacia 20-15 a.C. - hacia 50 d.C. Fabulista latino de la época imperial, autor de cinco libros de fábulas en verso. [...] se conserva más de un centenar de fábulas en verso (122 aproximadamente), agrupadas en cinco libros. El estilo de Fedro es simple y claro. Se caracteriza por la brevedad, la variedad y el cuidado de la expresión. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/fedro.htm>

¹⁸⁴ Flavio Aviano (en latín original, Flavius Avianus) fue un escritor latino del siglo IV d. C. https://es.wikipedia.org/wiki/Flavio_Aviano

¹⁸⁵ Esopo (S.VI a.C.) Escritor griego. Uno de los más antiguos géneros de la literatura universal es la fábula, un tipo de relato breve protagonizado por animales personificados cuya finalidad didáctica se explicita en una moraleja final. La Grecia clásica atribuyó a Esopo la invención de este género, igual que asignó a Homero la paternidad de la épica. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/esopo.htm>

¹⁸⁶ Andrea Alciato o Alciati (Alzano, Milán, 1492 – Pavía, 1550) fue un moralista, jurista y escritor humanista italiano. https://es.wikipedia.org/wiki/Andrea_Alciato

¹⁸⁷ Hasta el momento no he encontrado un orador que ostente ese nombre. Sin embargo una aproximación sería el personaje mitológico de la cultura griega, el cual, era músico, poeta, profeta y teólogo, producto de la musa Calíope y del dios Apolo. Quien además tiene una estrecha relación judía cristiana ante la temprana representación de Cristo, especialmente en el arte paleocristiano.

<https://www.concordia.ca/content/dam/artsci/theology/profiles/jean-michel-roessli-imagenes-orfeo.pdf>

¹⁸⁸ Pitágoras (Isla de Samos, actual Grecia, h. 572 a.C. - Metaponto, hoy desaparecida, actual Italia, h. 497 a.C.) Filósofo y matemático griego. [...] vinculado al teorema de Pitágoras [...] el ámbito de la historia de las ideas: su pensamiento, teñido todavía del misticismo y del esoterismo de las antiguas religiones místicas y orientales, inauguró una serie de temas y motivos que, a través de Platón, dejarían una profunda impronta en la tradición occidental. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pitagoras.htm>

¹⁸⁹ Menandro (Atenas, h. 342 a.C. - h. 292 a.C.) Comediógrafo griego considerado el autor más destacado de la comedia nueva. Escribió más de cien comedias, de las que únicamente una, El misántropo, se conserva entera. Del resto sólo quedan fragmentos, como en el caso de El arbitraje, La mujer de Samos o El hombre de Sición. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/menandro.htm>

¹⁹⁰ Lucio Apuleyo (Madaura, actual Argelia, h. 125 - Cartago, hoy desaparecida, actual Túnez, h. 180) Escritor latino. Se formó en retórica en Cartago y acudió a Atenas para iniciarse en la filosofía de Platón. [...] Acusado de haberse casado con una viuda rica de Trípoli mediante unos encantamientos maléficos, escribió en su defensa la Apología de Apuleyo o Sobre la magia. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/apuleyo.htm>

¹⁹¹ Hesíodo (Ascra, hoy Palaioppanagia, actual Grecia; segunda mitad del siglo VIII a.C.) Poeta griego.

¹⁹² Platón (aprox. 424 o 423 - 348 o 347 a.C.) fue un eminente filósofo griego, famoso por sus Diálogos y por haber fundado la Academia en Atenas, considerada tradicionalmente la primera universidad de Occidente. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-349/platon/>

¹⁹³ Demóstenes (Atenas, 384 a.C. - Calauria, actual Grecia, 322 a.C.) Político y orador ateniense considerado el mejor orador de la antigua Grecia. [...] A partir del año 354 a.C. intervino en asuntos políticos y se hizo famoso por sus discursos. Entre los primeros destaca Para los megalopolitanos, que atrajo la atención de los atenienses sobre el peligro que representaba el poder de Esparta. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/demostenes.htm>

reside en el diálogo y la argumentación de sus ideas, tal y como Rivas presenta su obra.	12. Macrobio ¹⁹⁴ 13. Horacio ¹⁹⁵ 14. Aulo Gelio ¹⁹⁶ 15. Aristoteles ¹⁹⁷
Apólogos de los santos. El defensor exhibe que incluso los eclesiásticos han fungido como académicos, vinculados sus textos a enseñanza religiosas.	1. San Basilio (hexameron)¹⁹⁸ 2. San Epifanio (fisiología)¹⁹⁹ 3. Teodoreto (libro de providencia)²⁰⁰ 4. San Gregorio Nacianceno (epístola primera a Celesio)²⁰¹ 5. Sinesio²⁰²

¹⁹⁴ Macrobio, Ambrosio Teodosio (ss. III-IV d.C.). Se han transmitido tres obras bajo su nombre: Saturnalia, unos Commentarii in Somnium Scipionis y De differentiis et societatibus Graeci Latini que verbi. <https://mcnbiografias.com/app-bio/do/macrobio-ambrosio-teodosio>

¹⁹⁵ Horacio (Quinto Horacio Flaco; Venusia, actual Italia, 65 a.C. - Roma, 8 a.C.) Poeta latino. Su poesía se divide en cuatro géneros que dan nombre a sus obras: Sátiras, invectivas personales y retratos irónicos de su tiempo divididos en dos libros y escritos en hexámetros; Épodos, diecisiete poemas yámbicos de temática variada e influencia helenística, en especial de Arquíloco; Odas (Carmina), también en hexámetros; y las Epístolas, su última obra, en la que, coincidiendo con una actitud vital y literaria más calma y más propicia a la reflexión moral que a la invectiva y la sátira mordaz que caracterizaron sus obras primeras, optó por la ficción epistolar sin abandonar la escritura en hexámetros. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/horacio.htm>

¹⁹⁶ Aulo Gelio (lat.: Aulus Gellius) fue un abogado y escritor romano del siglo II. [...] Su única obra conocida es la de las *Noches áticas*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Noches_%C3%A1ticas_\(Aulo_Gelio\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Noches_%C3%A1ticas_(Aulo_Gelio))

¹⁹⁷ Aristoteles; Estagira, 384 a. C.-Calcis, 322 a. C.) fue un filósofo, polímata y científico griego nacido en la ciudad de Estagira, al norte de la Antigua Grecia. Es considerado junto a Platón, el padre de la filosofía occidental.

¹⁹⁸ San Basilio de Cesarea (ca. 330-1 de enero de 379) fue obispo de Cesarea y preeminente clérigo del siglo IV. Para la Iglesia tienen mucha importancia los escritos de San Basilio, especialmente “El Hexamerón” (sobre los 6 días de la creación del Mundo) en los cuales se manifiesta no solo como un gran teólogo, sino también como el científico en el dominio de las ciencias naturales. También llegaron a nosotros: trece homilias sobre los Salmos, veinticinco homilias para distintas ocasiones, cinco libros contra los arrianos y “Los Ascéticos” sobre la Divinidad del Espíritu Santo. <https://iglesiaortodoxa.org.mx/informacion/2000/01/san-basilio-el-grande/>

¹⁹⁹ Epifanio de Salamina o Epifanio el Chipriota (c. 310/320 - 403) Su libro más conocido es el Panarion (también conocido como Adversus Haereses). Escrito entre 374 y 377, forma una guía para tratar con cristianos heréticos, listando 80 doctrinas heréticas, [...] su libro más conocido es el Panarion. https://docs.google.com/document/d/1l1-gxLWgv0SixmRjEX7Jhf_WLGUcmc0aPdB36mladjQ/edit?tab=t.0

²⁰⁰ Teodoreto de Ciro (c. 393-458 dC) fue obispo de Ciro (Siria) y el último teólogo destacado de la escuela de Antioquía. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *De sancta et vivifica Trinitate et de incarnatione Domini*, *Contra-anatematismos*, etc. [https://es.wikipedia.org/wiki/Teodoreto_de_Cirilo#Contra-declaraciones_a_los_12_anatematos_de_Cirilo_\(Contra-anatematismos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Teodoreto_de_Ciro#Contra-declaraciones_a_los_12_anatematos_de_Cirilo_(Contra-anatematismos))

²⁰¹ San Gregorio Nacianceno (c. 329-390 dC) fue un teólogo, obispo y Padre de la Iglesia, reconocido como uno de los principales defensores de la doctrina trinitaria en el siglo IV. Junto con San Basilio el Grande y San Gregorio de Nisa, forma parte de los Padres Capadocios, quienes fueron fundamentales en la formulación de la teología cristiana sobre la Trinidad.

²⁰² Sinesio de Cirene (c. 370-413 dC) fue un filósofo neoplatónico, escritor, poeta y obispo de Ptolemaida en Libia. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Acerca de la realeza*, *Cartas*, *Egipto o Sobre la providencia*, *Elogio de la calvicie*.

	6. San Ireneo ²⁰³ 7. San Clemente Alejandrino ²⁰⁴
Personajes intelectuales y filósofos. El defensor utiliza personajes históricos, mitológicos, y	1. Orfeo 2. Lino ²⁰⁵ 3. Homero ²⁰⁶ 4. Platón ²⁰⁷ 5. Pitágoras ²⁰⁸ 6. San Cirilo ²⁰⁹
Padres de la iglesia latina. El defensor exhibe que incluso los religiosos han utilizado elementos	1. Tertuliano ²¹⁰ 2. San Agustín ²¹¹ 3. San Ambrosio ²¹² 4. San Isidoro de Sevilla ²¹³

²⁰³ San Ireneo de Lyon (c. 130-202 dC) fue un teólogo, obispo y Padre de la Iglesia, considerado uno de los primeros grandes defensores de la ortodoxia cristiana. Su principal contribución fue combatir las herejías de su tiempo, especialmente el gnosticismo, y establecer una base sólida para la teología cristiana posterior. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Contra las herejías* en cinco tomos, *Hitos de la Teología*, etc. https://es.wikipedia.org/wiki/Ireneo_de_Lyon#Obra

²⁰⁴ Tito Flavio Clemente, también conocido como Clemente de Alejandría (c. 150- ca. 215) Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Protrepticus*, *Paedagogus*, *Stromata*. https://es.wikipedia.org/wiki/Clemente_de_Alejandr%C3%ADa#Obra

²⁰⁵ Lino (en griego Λίνος; *Línos*) es un personaje de la mitología griega y también está estrechamente relacionado con Orfeo. En algunas fuentes se considera a Lino como el creador de la poesía lírica. De hecho Diodoro Sículo dice que de entre los griegos Lino fue el primero que inventó los ritmos y la melodía. [https://es.wikipedia.org/wiki/Lino_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Lino_(mitolog%C3%ADa))

²⁰⁶ Homero (Siglo VIII a.C.) Poeta griego al que se atribuye la autoría de la *Iliada* y la *Odisea*, los dos grandes poemas épicos de la antigua Grecia. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/homero.htm>

²⁰⁷ Platón (Atenas, 427 - 347 a. C.) Filósofo griego. Junto con su maestro Sócrates y su discípulo Aristóteles, Platón es la figura central de los tres grandes pensadores en que se asienta toda la tradición filosófica europea. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Crátilo*, *Menón*, *Fedón*, *El banquete*, *La república*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Plat%C3%B3n#Obra>

²⁰⁸ Pitágoras (Isla de Samos, actual Grecia, h. 572 a.C. - Metaponto, hoy desaparecida, actual Italia, h. 497 a.C.) Filósofo y matemático griego. Su pensamiento influyó en filósofos como Platón, en la matemática moderna y en la música [...]. fundador epónimo del pitagorismo. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pit%C3%A1goras#Cosmovisi%C3%B3n>

²⁰⁹ Cirilo de Alejandría (c. 370/3 - ibíd., 444) fue un eclesiástico romano, natural de Egipto, Patriarca de Alejandría. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Comentario al Evangelio de San Juan*, *Glaphyra*, *Sobre la adoración y el culto en espíritu y en verdad*, etc. https://es.wikipedia.org/wiki/Cirilo_de_Alejandr%C3%ADa#Obra

²¹⁰ Quinto Septimio Florente Tertuliano (c. 160-220) fue un autor bereber paleocristiano, padre de la Iglesia y un prolífico escritor durante la segunda parte del siglo II y primera parte del siglo III. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Apologeticus pro Christianis*, *De Oratione*, *De velandis Virginibus*.

²¹¹ Agustín de Hipona (354- 430) fue un escritor, teólogo y filósofo cristiano. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Confesiones*, *Contra los académicos*, *De la verdadera religión*, *Las herejías*, dedicado a *Quodvultdeus*, etc. https://es.wikipedia.org/wiki/Agust%C3%ADn_de_Hipona#Obras

²¹² Ambrosio de Milán (c. 340-Milán, 397), fue un destacado obispo de Milán y un importante teólogo y orador. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *De officiis ministrorum*.

²¹³ Isidoro de Sevilla (c. 560[6]-Sevilla, 636) fue un eclesiástico católico, erudito y polímata hispano de la época visigoda. Algunas de sus contribuciones más destacadas incluyen: *Etimologías*, *Sentencias*, *Libro de los Números*, *Colección Canónica Hispana*. https://es.wikipedia.org/wiki/Isidoro_de_Sevilla#Obras

marcados por una enseñanza moral a través de fabulaciones.	5. San Jerónimo ²¹⁴ 6. Ezequiel ²¹⁵
Alegorías y metáforas bíblicas. El defensor retoma las sagradas escrituras para demostrar que el uso de metáforas o alegorías no solo sirven para simplificar ideas complejas, sino que estas no son algo nuevo que Rivas haya puesto en acción. Además hace referencia a la perspectiva teológica pero vista desde un discurso que refleja una enseñanza moral o espiritual y normalmente los involucrados son humanos, haciendo imitación de las costumbres . Sin embargo, presentan pequeñas metáforas con animales, comparándolos con los seres humanos. En este sentido, el defensor intenta explicar que los elementos narrativos utilizados en la obra de “Sizigias y cuadraturas” no implican un ataque directo a la Iglesia. De hecho, busca que se interprete como una forma de reflexión filosófica.	- Jueces 9:8-15 (La fábula de los árboles). - Esta es la parábola contada por Jotam sobre los árboles que buscan un rey y terminan eligiendo al espino. 2 Reyes 14:9 (El cardo y el cedro). "El cardo que estaba en el Líbano envió a decir al cedro del Líbano: Da tu hija por mujer a mi hijo. Pero pasó una bestia del campo que estaba en el Líbano, y pisoteó el cardo." - Isaías 11:6 (El lobo y el cordero, el tigre y el cabrito, el león y la oveja, el becerro y el oso). "Morará el lobo con el cordero, y el leopardo con el cabrito se acostará; el becerro y el león y la bestia doméstica andarán juntos, y un niño los pastoreará." - Ezequiel 19:2-9 (La leona y sus cachorros) - Este pasaje usa la imagen de una leona que cría cachorros poderosos, pero que terminan siendo capturados. - Ezequiel 23 (Las rameras Oola y Ooliba) - Aquí se describe una alegoría sobre dos hermanas que representan a Samaria y Jerusalén, acusadas de idolatría y traición a Dios.

²¹⁴ Eusebio Hierónimo, conocido comúnmente como san Jerónimo (c. 340-Belén, 420), es un santo cristiano y padre de la iglesia, que tradujo la Biblia del hebreo y del griego al latín por encargo del papa Dámaso I. La traducción al latín de la Biblia hecha por san Jerónimo fue llamada la Vulgata (de vulgata editio, «edición para el pueblo») y publicada en el siglo IV.

²¹⁵ Ezequiel (c. 623 a. C.- Después de c. 571 a. C.), fue un sacerdote israelita . El Libro de Ezequiel , que relata sus visiones y actos, lleva su nombre. Las religiones abrahámicas reconocen a Ezequiel como profeta . Según la narrativa, Ezequiel profetizó la destrucción de Jerusalén , la capital de Judá . <https://en.wikipedia.org/wiki/Ezekiel>

	6. Ezequiel 17:3 y 17:7 (Las dos águilas) • Ezequiel transmite un mensaje al pueblo de Israel, específicamente al rey Sedequías de Judá. 7. Isaías 14:12 (El lucero o Lucifer) • Este versículo se encuentra dentro de un oráculo contra el rey de Babilonia. 8. Zacarías 5:6-8 (El cántaro donde la impiedad tenía su silla) • Forma parte de una visión profética que el profeta Zacarías recibió. Esta visión utiliza un simbolismo complejo para transmitir un mensaje sobre la naturaleza y el destino de la maldad. 9. Mateo 13:34 (Jesús enseñando en parábolas) • Jesús usaba parábolas para enseñar verdades espirituales de manera accesible. 10. Apocalipsis 5:6 (Cristo como el Cordero) • Representa a Cristo como el sacrificio redentor.
--	--

Anexos VIII (p. 54) Revisión de las menciones

Tecnicismos/Referencias	Función/ Significado
Atisbador de los movimientos lunares	La palabra <i>atisbar</i> , proviene del español antiguo, -específicamente del siglo XVIII-, que significa «el que anda observando y mirándolo todo como en acecho; y por alusión, el que hace muchas diligencias por saberlo todo» (RAE. Atisbador. 1933-1936,

	pág.950). Por otro lado, los movimientos lunares son los cambios o fases de la misma. En términos prácticos, se refiere a un observador de la luna. Asimismo se concibe el terrícola, autor de la carta.
Carta nuncupatoria	El término nuncupatoria se refiere a «el que se dedica a alguien una obra, se le nombra heredero o se le confiere un empleo» (fbbva.es. Nuncupatoria. 2025). La carta que mueve la trama, estética por un terrícola. En él describe sizigias y cuadraturas lunares.
Sizigias	Referente a la «alineación del Sol, la Tierra y la Luna» (fbbva.es.Sizigias. 2025).
Cuadraturas lunares	En la astronomía este término hace alusión a la configuración de un planeta visto desde la Tierra en un ángulo de 90°.
Postillón aéreo	El término postillón se refiere a «mozo que, montado en una caballería, dirige el tiro de un carruaje o sirve de guía a un grupo de viajeros a caballo» (fbbva.es.Postillón. 2025). Así pues, en el aspecto aéreo, se refiere a la máquina voladora que es una percepción actual del cohete.
Hemisferio	En el aspecto geográfico este es designado como «la mitad de la superficie de la esfera terrestre, limitada por el ecuador o por un meridiano» (RAE. Hemisferio. 2025, s/n). En síntesis, es la delimitación del espacio de dos mitades.
Orbe lunar	El término <i>orbe</i> proviene del latín <i>orbis</i>, que significa «<i>mundo o universo</i>» (fbbva.es.Orbe. 2025). Aunado a la luna, esto es visto como el ciclo del mismo.
Selenografía	La palabra está compuesta del griego <i>setene</i>, -luna- y <i>graphos</i> -descripción-. Es una rama de la astronomía que estudia el territorio lunar.

Platón y es el país de las quimeras	Mención del filósofo Platón ²¹⁶ , y alusión a un lugar de fantasía.
Globo terráqueo	Representación tridimensional del planeta tierra.
Orbe terrestre	
Historiadores	Estudioso que se dedica a la «historia [...] relata o escribe la historia» (fbbva.es.Historiador. 2025).
Cronólogos	Persona dedicada a ordenar los hechos históricos u «determinación de las fechas en que se produce algo, esp. los acontecimientos históricos» (fbbva.es.Cronología. 2025).
Epilogismos	En la astronomía de la antigua Grecia para determinar cálculos que ayuden a predecir eclipses.
Evangelio	Relacionada a la doctrina de Jesucristo, basado en el «libro [...] del Nuevo Testamento en que se exponen la vida y doctrina de Jesucristo» (fbbva.es.Evangelio. 2025)
Alcorán	Referencia al Corán, texto sagrado del Islam.
Erídano/ Po	En mitología griega, este era un dios fluvial - o sea, una personificación del río-, producto de Océano y Tetis. Este toma relevancia al caer Faetón en sus aguas después de utilizar el carruaje que representaba el sol.
Carro o bajel volante	El bajel es una nave que puede o no, ser inherente a lo marítimo u «barco de vela de grandes dimensiones» (fbbva.es.Bajel. 2025). Alusión anterior a un cohete espacial.
Atmósfera	Según la astronomía esta es «capa de aire que rodea a la Tierra» (fbbva.es.Astronomía. 2025). En la obra este se relaciona con los experimentos y observaciones que hace Dutalón.
Física experimental	Es una disciplina que se ocupa de analizar los

²¹⁶ Actualmente hay un cráter lunar con el mismo nombre del filósofo.

	fenómenos naturales mediante la observación sistemática y la experimentación.
Isaac Newton	Mención del astrónomo y matemático, que revolucionó la ciencia con sus leyes del movimiento, su teoría de la gravitación y sus estudios sobre la luz. Muy popular en el siglo XVII. Dotalón lo referencia como un autor que él mismo ha estudiado.
Geometría	Estudio de las formas, tamaños, posiciones y propiedades de las figuras. Su nombre proviene del griego geo -tierra- y metría -medida- Dotalón menciona esta rama de las matemáticas en su formación de estudio.
Gravitación	Según la Física, esta es una cualidad de la naturaleza caracterizada por la fuerza «atracción que la Tierra ejerce sobre los cuerpos» (fbbva.es.Gravedad. 2025). Este fenómeno sucede porque los cuerpos poseen masas que se atraen según la intensidad de las mismas.
Elasticidad	Es la propiedad de algunos materiales para deformarse cuando se les aplica una fuerza y poder volver a la misma.
Sol	Es la estrella más grande y cercana a la Tierra. Situada en el centro del sistema, el cual produce el calor necesario para la vida.
Almanaques	Es otra manera de llamarle al calendario. Sin embargo, bajo el contexto de la trama este es visto como un «calendario acompañado de indicaciones astronómicas y meteorológicas, santoral, efemérides y diversas noticias o consejos prácticos» (fbbva.es.Gravedad. 2025).
Trigonométrico	Rama de las matemáticas que estudian las «relaciones numéricas entre los elementos de un triángulo» (fbbva.es.Trigonometría. 2025). Viendo la función del seno, coseno, tangente, cotangente, secante y cosecante.
Algarabía algebraica	Expresión interna sobre el lenguaje del



Anexo XIII (p.108): luna



Anexo XIV (p.108): infierno



Anexo XV (p.109): puente de los Asnos



Anexo XVII (p.111): moodboard del
país de los sordos

Bibliografía

- Alberro, S. (1989). *Inquisición y sociedad colonial, una institución española trasplantada en el ámbito latinoamericano: el caso de la Nueva España*. Fondo de Cultura Económica.
- Aquino, T. (1988). *Suma Teológica*. Biblioteca de Autores Cristianos.
- Baudot, G. (1990). *La pugna franciscana por México*. Los Noventa.
- Biblia. (1960). *Santa Biblia: Antiguo y Nuevo Testamento*. Buena Prensa.
- Carlson, A. Patricia. (1998). *Hypertext: A Way of Incorporating User Feedback into Online Documentation*. Brown University.
- Casanova, P. (1958). *La literatura perseguida en la crisis de la Colonia*. El Colegio de México.
- Cassirer, E. (1943). *Filosofía de la ilustración*. Fondo de Cultura Económica.
- Depris, C., & Rivera. (2009). *La herejía de "Sizigias y cuadraturas lunares"*. UNAM.
- Gache, B. (2017). *El tópico del libro en la literatura electrónica: Intersecciones, citas y expansiones (Un estudio de caso en mi propia poética 1995-2017)*. Universidad de Valladolid.
- Galán, F. C. (2010). *Syzigias y cuadraturas lunares*. Factoría Ediciones.
- García, R. Germán. (1997). *Internet como recurso multimedia del investigador de literatura*, actas del VI Seminario Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED.
- Gatteegno, J. (1985). *La ciencia ficción*. Fondo de Cultura Económica.
- Gómez, A. (2011). *Revolución digital: creación colectiva de los nuevos medios*. Pontificia Universidad Javeriana.

- Gómez, C., & Manuel, A. (2001). *Intención franciscana de evangelizar entre los mayas rebeldes*. Conaculta.
- Goodare, J. (2002). *Scottish Witchcraft: History and Lore*. Manchester University Press.
- Hayles, K. (2007). *Electronic Literature: What is it?*. UCLA.
- Hayles, K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame.
- Ibañez, R. (2013). *Metamoción: Pons Asinorum*. UPV/EHU.
- Landow, G. (1997). *Teoría del hipertexto. No linealidad y teoría literaria*. Paidós Ibérica.
- Landow, G. (2006). *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Navarro, C. (2022). *Diseño y modelado de escenografía y entorno para el prototipo de un nivel de juego 3D*. Facultat de Belles Arts de Sant Carles.
- Nelson, T. (1981). *Literary Machines*. Mindful Press.
- Sanchis, M. A. (2017). *Científicos y humanistas en la ilustración española*. Universidad de Valencia.
- Sarrailh, J. (1957). *La España ilustrada*. Fondo de Cultura Económica.
- Shapin, S. (1998). *La independencia de la América española*. Paidós.
- Solt, M., & Barnstone, W. (1970). *Concrete Poetry: A World*. Indiana University Press.
- Soriana, R. (1984). *Los orígenes de la literatura prohibida en la Nueva España en el siglo XVIII*. *Revista de Historia del INAH*.
- Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedente y crítica*. Paidós.
- Zavala, L. (2007). *Manual de análisis narrativo literario, cinematográfico e intertextual*. Editorial Trillas.

Referencias electrónicas

- Biografías de vida, la enciclopedia biográfica en línea, (2004), *Fedro*.
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/fedro.htm>
- *Esopo*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/esopo.htm>
- *Fedro*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/fedro.htm>
- *Homero*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/homero.htm>
- *Horacio*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/homero.htm>
- *Menandro*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/menandro.htm>
- *Pitágoras*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pitagoras.htm>
- Briseño, N., & Durán, M. (2022). El caligrama, de Simmias a Apollinaire (Historia y antología de una tradición clásica). El caligrama como herramienta pedagógica para estimular la inteligencia lingüística en estudiantes de francés como lengua extranjera, 4(8).
- Castany Prado, B. (2019). *Ciberliteratura y cibercultura en el ámbito hispánico*. *Tropelias: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 1(31), 237–283.
https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2019313074
- Diccionario de la Real Academia Española. (2023). *Twittear*. <https://dle.rae.es/tuitear>

- Digital IONOS. (17 de septiembre de 2023). *Hipervínculos, ¿qué son realmente y para qué se utilizan?*
<https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/hipervinculos-que-son-realmente-y-para-que-se-utilizan/>
- Digital Ocean. (21 de julio de 2018). *Cómo instalar en Ubuntu 18.04 la pila LAMP, Linux, Apache, MySQL y PHP.*
<https://www.digitalocean.com/community/tutorials/como-instalar-en-ubuntu-18-04-la-pila-lamp-linux-apache-mysql-y-php-es>
- Eastgate. (2024). *Storyspace 3 for macOS*. <https://www.eastgate.com/storyspace/index.html>
- Estategate. (Recuperado el 28 de julio de 2013). *The New York Times Book Review 1993, Serious hypertext*. En *Eastgate.com*.
- Free Software Foundation, Inc. (2024). *El sistema operativo GNU*. <https://www.gnu.org/home.es.html>
- Gache, B. (1995–2026). *Wordtoys*. <https://belengache.net/wordtoys/>
- Gache, B. (2016). *Breve historia de la literatura electrónica / A short history of electronic literature*. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, (4), 43–58.
<https://www.redalyc.org/journal/5315/531562131003/html/>
- Gaínza, C. (2014). *Campos literarios emergentes: literatura digital en América Latina / Emerging literary fields: Digital Literature in Latin America*. *Estudios Avanzados*, (22), 29–43.
<https://www.redalyc.org/pdf/4355/435541652004.pdf>
- GCFGlobal. (2024). *Informática básica: ¿Qué es hardware y software?*
<https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>
- Goicoechea, M. (2019). *La literatura digital y los nuevos formatos de edición literaria*. *Revista de Humanidades Digitales*, (4), 162–186.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7137573>
- Google Cloud. (2024). *¿Qué es la inteligencia artificial o IA?*
<https://cloud.google.com/learn/what-is-artificial-intelligence?hl=es-419>
- Google Cloud. (2024). *Información sobre la IA generativa*.
<https://support.google.com/gemini/answer/13954172?hl=es>
- Guerrieri, M. (2006). *Detective bonaerense*. <https://detectivebonaerense.blogspot.com/>
- Islas, O. (2024). *Twitter: desde su incubación hasta su vuelo hacia Elon Musk*. *El Universal*.
<https://www.eluniversal.com.mx/opinion/octavio-islas/twitter-desde-su-incubacion-hasta-su-vuelo-hacia-elon-musk/>

- Joyce, M. (1987). *Afternoon, a story*. <https://v2.nl/works/afternoon-a-story>
- Leishman, D. (2001). *Desviado: La posesión de Christian Shaw*. *Electronic Literature Lab*. https://collection.eliterature.org/1/works/leishman__deviant_the_possession_of_christian_shaw.html
- Leishman, D. (2001). *RedRidinghood*. *Electronic Literature Lab*. https://collection.eliterature.org/1/works/leishman__redridinghood.htm
- Malloy, J. (2024). *Uncle Roger. Original UNIX and BASIC versions (1986–1988. Original Web version: 1995)*. <https://collection.eliterature.org/3/works/uncle-roger/unclerog.html>
- MDN Contributors. (18 de julio de 2023). *Aprende desarrollo web: Primeros pasos en la web, conceptos básicos de HTML*. https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics
- Montero, N. (15 de mayo de 2023). *Aplicación informática*. <https://prezi.com/p/mes2urmkv-rl/aplicacion-administrativa/>
- Oracle. (2024). *MySQL HeatWave Database Service*. <https://www.oracle.com/mysql/>
- PayPal. (2024). *¿Qué es PayPal?* <https://www.paypal.com/mx/webapps/mpp/what-is-paypal>
- Pixabay. (2023). *Space*. <https://pixabay.com/es/music/pulsos-space-133254/>
- Pixabay. (2026). *Interstellar Meditation*. <https://pixabay.com/es/music/meditaci%C3%B3n-espiritual-interstellar-meditation-20624/>
- Proofpoint. (2024). *¿Qué es el wifi?* <https://www.proofpoint.com/es/threat-reference/wifi>
- Quinn, W. A. (1984). *Carmen figuratum*. En *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Carmen_figuratum
- Rackham, M., & Everett, D. (1999). *Carrier, becoming symborg*. https://collection.eliterature.org/1/works/rackham_everett__carrier_becoming_symborg.html
- Ren'Py. (2026). *Inicio rápido*. <https://www.renpy.org/doc/html/quickstart.html>
- Robles, K. (2020). *Cadáver exquisito poético: politizando los géneros literarios mediante estrategias didácticas*. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 146–161. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i33.2845>
- Rodríguez, J. (2009). *Asedio a las narrativas contemporáneas. Mapa de posibles investigaciones*. *Cuadernos de Literatura*, 14(26), 14–51. Pontificia Universidad Javeriana. <https://www.redalyc.org/pdf/4398/439843075001.pdf>

- Roessli, M. *Imágenes de Orfeo en el arte judío y cristiano*.
<https://www.concordia.ca/content/dam/artsci/theology/profiles/jean-michel-roessli-imagenes-orfeo.pdf>
- Romeu, J. (1998). *Tragédia de Caldesa de Joan Roís de Corella: una aproximación textual*. *Revista Internacional de Filología*, (24), 81–92.
https://www.cervantesvirtual.com/portales/aforistica_espanola_actual/obra/tragedia-de-caldesa-de-joan-rois-de-corella-una-aproximacio-textual/
- Salazar, A. (2011). *Estado actual de la Web 3.0 o Web Semántica*. *Revista Digital Universitaria*, 12(11), 4. <https://www.revista.unam.mx/vol.12/num11/art108/art108.pdf>
- Sooke, A. (2016). *Cabaret Voltaire: una noche en la discoteca más salvaje de la historia*. BBC. <https://www.bbc.com/culture/article/20160719-cabaret-voltaire-a-night-out-at-historys-wildest-nightclub>
- Sotelo, L. (2024). *Historia y evolución de los NFTs*. *CryptoConexión*.
<https://cryptoconexion.com/historia-y-evolucion-de-los-nfts/>
- The PHP Group. (2024). *Conceptos básicos: ¿Qué es PHP?*
<https://www.php.net/manual/es/intro-what-is.php>
- Torop, P. (2002). *Intersemiosis y traducción intersemiótica*. *Cuicuilco*, 9(25), 0. <https://www.redalyc.org/pdf/351/35102502.pdf>
- Tzara, T. (1918). *El manifiesto dadaísta*.
<https://catedraleonardi.com.ar/v2/wp-content/uploads/2019/03/Manifiesto-Dadaista.pdf>
- Valencia, L. (1969). *El libro flotante de Caytran Dölphin*.
<https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-libro-flotante-de-caytran-dolphin/>
- Webempresa. (2024). *¿Qué es Apache y cómo funciona?*
<https://www.webempresa.com/hosting/que-es-servidor-apache.html>
- Wikipedia. (2025). *Agustín de Hipona*. https://es.wikipedia.org/wiki/Agust%C3%ADn_de_Hipona#Obras
- *Andrea Alciato*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Clemente_de_Alejandro#Obra
- *Clemente de Alejandría*. https://es.wikipedia.org/wiki/Clemente_de_Alejandro#Obra
- *Ireneo de Lyon*. https://es.wikipedia.org/wiki/Ireneo_de_Lyon#Obra
- *Isidoro de Sevilla*. https://es.wikipedia.org/wiki/Isidoro_de_Sevilla#Obras
- *Pitágoras*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pit%C3%A1goras#Cosmovisi%C3%B3n>

— *Platón*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Plat%C3%B3n#Obra>

— *Teodoreto*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Teodoreto_de_Ciro#Contradecларaciones_a_los_12_anatemas_de_Cirilo_\(Contra-anatematismos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Teodoreto_de_Ciro#Contradecларaciones_a_los_12_anatemas_de_Cirilo_(Contra-anatematismos))

World History Encyclopedia. (2023). Platón. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-349/platon/>