

## **DERIVAS LITERARIAS DIGITALES: (DES)ENCUENTROS ENTRE EXPERIMENTALISMO Y FLUJOS CULTURALES MASIVOS**

### **DIGITAL LITERARY TRAJECTORIES: (DIS)ENCOUNTERS BETWEEN EXPERIMENTALISM AND MASS CULTURE FLOWS**

#### **Resumen**

Ante la evidencia de la diseminación de las culturas digitales en el mundo glocalizado contemporáneo, culturas que han calado hondo en la vida cotidiana de una porción importante de la población del planeta –incluso en relación con hábitos de lectura y escritura–, el artículo se interroga acerca de la relativa invisibilidad de la literatura digital para esa misma población. Se propone como hipótesis central que esto se debe a la impronta experimental que la literatura digital ha tenido desde sus inicios a mediados del siglo XX y que en gran medida se mantiene hasta la actualidad. Ese experimentalismo, si bien no exento de problemas –como la posible reproducción de la “gran división” entre lo alto y lo bajo en la cultura, que al menos desde los años sesenta del siglo XX se había puesto en cuestión–, de todos modos abre grandes potencialidades para dar lugar a nuevas variedades de mundo, esto es, nuevas experiencias cognitivas y sensoriales que habilitan la construcción de sentidos alternativos respecto de los sentidos hegemónicos propios de las culturas digitales contemporáneas, que pueden ser conceptualizadas bajo la noción de “cultura algorítmica”. Para poner a prueba esa hipótesis, se analizan los encuentros y desencuentros entre dos prácticas contemporáneas de la cultura digital en red que, aunque distantes entre sí, apelan al apropiacionismo como recurso constitutivo: por un lado, literatura digital que se vincula con experimentaciones digitales de escritura “no-creativa” y “conceptual” y, por otro, el fenómeno masivo de la *fanfiction* literaria que, si bien podría ser casi no más que literatura digitalizada –y no digital–, al mismo tiempo, en sus versiones actuales es deudora de la cultura digital en cuanto a su vinculación con comunidades virtuales potenciadas a partir del desarrollo de la Web 2.0 en adelante.

**Palabras clave:** literatura digital; experimentalismo; cultura masiva

## **Abstract**

In light of the fact that contemporary glocal digital culture has touched many people's everyday life deeply—even in regards to their habits of writing and reading—, the paper wonders why this type of literature remains more or less invisible to most of the same population. The main hypothesis explored is that this situation has to do with the strong experimental impetus that digital literature has entailed since its first appearances in mid- 20<sup>th</sup> century, an impetus kept to the present. This experimentalism, not without some problems, such as the possible reproduction of the “great divide” between high and lowbrow culture, already contested since the sixties, also opens great potentialities to build disruptive ways of cognitive and perceptual experience within hegemonic digital culture, understand as an “algorithmic culture”. To test the hypothesis, the paper examines some encounters and (dis) encounters between two different practices within online digital culture that turn to appropriationism as an artistic device. On one hand, digital literature associated to conceptual and un-creative writing and, on the other hand, literary fancfiction which, even if could only be digitized literature –not strictly digital– it owns its exponential growth to virtual communities and social networks since the development of the Web 2.0.

**Keywords:** Digital Literature; Experimentalism; Mass-Culture

Ante la evidencia de una diseminación de las culturas digitales en el mundo glocalizado e hiperindustrial (desigual) contemporáneo (Robertson, 1992; Stiegler, 2014), surge una pregunta en relación con las transformaciones de las prácticas de escritura/lectura, en particular vinculación con sus derivas literarias: ¿cómo es que, a esta altura, las culturas digitales han calado hondo en la vida cotidiana de una porción importante de la población del planeta,<sup>1</sup> incluso en relación con hábitos de lectura y escritura y, sin embargo, al mismo tiempo, la literatura digital permanece casi invisible para la mayoría de esa población?

En este artículo, exploro algunas hipótesis para formular posibles respuestas a esa pregunta. Por una parte, para la mayoría de las personas, la literatura sigue siendo algo asociado al libro y a la cultura impresa. A lo sumo, al pensar en la vinculación entre

literatura y mundo digital, aparece la digitalización de textos en primer plano; literatura trasladada para su lectura a dispositivos digitales como los *e-readers*, por ejemplo. Pero las escrituras digitales parecieran ser otra cosa, algo no asociado con la literatura. En efecto, ¿por qué llamar literatura a algo que en su devenir se ha desgajado en gran medida de muchas de las características que dieron forma a un tipo de creación artístico-verbal que tal como la experimentamos habitualmente se vincula con su versión “moderna”? Literatura, en su sentido más habitual desde hace tiempo, se relaciona con una cultura letrada, cultura del libro (Steiner, 1978, 1990) que, aunque previa al desarrollo de la imprenta, tomó un gran impulso luego de ella. Esa cultura letrada se ha conformado a su vez en relación con la autonomía de las distintas esferas de la cultura (Bürger, 1989). Inclusive la llamada literatura de masas, iniciada en el siglo XIX, como el folletín literario por ejemplo, si bien salía a la calle, fue parte de esa cultura letrada con relativa autonomía, que la tenía como su zona más “baja”. Y, sin embargo, hemos venido leyendo como literatura –por paralelismo y tal vez algo extemporáneamente– producciones verbales, sean orales o escritas, con dimensión estética, pero no autónomas, no demasiado discernibles respecto de la vida religiosa o política, por ejemplo, de la Antigüedad o del Medioevo.<sup>2</sup> En la misma línea, las derivas artístico-verbales digitales pueden vincularse con la literatura –quizá también un poco extemporáneamente y aunque no sean exactamente lo mismo– sobre todo porque existe allí una zona en diálogo con aquello que ya conocíamos como literatura. Desarrollaré este argumento en el apartado en el que abordo algunas vías para comprender la noción misma de literatura digital.

Pero por otra parte, la relativa invisibilidad de la literatura digital en el marco de las culturas digitales puede deberse al carácter experimental que esta literatura ha tenido desde sus inicios a mediados del siglo XX y que, en gran medida, sostiene hasta la actualidad. El argumento que desplegaré está vinculado con las potencialidades de ese carácter experimental para dar lugar a nuevas variedades de mundo, esto es, nuevas experiencias cognitivas y sensoriales que habilitan la construcción de sentidos alternativos respecto de los sentidos hegemónicos propios de las culturas digitales contemporáneas, sentidos que pueden conceptualizarse bajo la noción de “cultura algorítmica” (Galloway, 2006; Striplhas, 2015). Con todo, y en tensión con dichas potencialidades disruptivas, evaluaré también los riesgos que ese experimentalismo trae aparejado en relación con la reproducción de la “gran división” entre lo alto y lo bajo, tal como fuera analizada por Andreas Huyssen (2002) para un contexto previo.

Para poner a prueba estas hipótesis, analizaré convergencias y divergencias entre dos prácticas contemporáneas de la cultura digital en red que, si bien parecen no tener nada en común, apelan al apropiacionismo como recurso constitutivo: por un lado, literatura digital que se vincula con experimentaciones digitales de escritura “no-creativa” y “conceptual” (Goldsmith, 2015) y, por otro, el fenómeno masivo de la *fanfiction* literaria que, aunque podría ser casi no más que literatura digitalizada –y no estrictamente digital– al mismo tiempo es deudora de la cultura digital en cuanto a su vinculación con comunidades virtuales que se han ampliado a partir del desarrollo de la Web 2.0 en adelante. Tanto el experimentalismo apropiacionista como la *fanfiction* existieron en forma analógica desde antes que la diseminación de la cultura digital, pero se han potenciado ampliamente en relación con esta última.

### **Derivas literarias digitales**

La primera de las hipótesis que manejo, entonces, respecto de cierta invisibilidad que afecta a la literatura digital en la cultura contemporánea se vincula con las mismas dificultades que emergen al querer definir este objeto. Aunque exista actualmente un ámbito académico con cierto reconocimiento que se aboca a su estudio, las inquietudes respecto de definiciones más o menos estables u operativas permanecen. La literatura digital es *in-visible* cuando no se sabe exactamente qué es aquello que podría *verse* en/desde ella.

Al postular como objeto de indagación la literatura digital, me refiero a un tipo de producción *artístico-verbal digital*, esto es, que incluye tanto texto con función poética preeminente –no subsidiaria de otras funciones del lenguaje verbal– como mecanismos de producción/circulación/recepción propios del lenguaje y los entornos digitales. No hablo simplemente de textos literarios digitalizados, que podrían existir sin recurso a los medios digitales y a los lenguajes de programación. Tampoco en sentido estricto de textos no programados digitalmente que se difunden a través de plataformas digitales como textos que alguien publica en un sitio web, un blog, Instagram o hasta en Twitter (aunque sobre todo esta última plataforma permite la difusión de literatura programada, como por ejemplo los *bots* poéticos, textos automáticos que se producen a partir de una programación algorítmica y se envían de acuerdo con una periodicidad preestablecida). Hablo entonces de un arte textual en medios programables (Cayley, 2002), de bordes difusos. Y si bien remito aquí a la noción de texto *verbal* digital, entran muy habitualmente en la práctica otros lenguajes –audiovisuales, por ejemplo– integrados con ese lenguaje

verbal. Básicamente debido a las posibilidades que aparecieron para experimentaciones que hacen confluír distintos lenguajes una vez que se estabilizaron los desarrollos del multimedia digital con la llegada del CD-ROM a mediados de los años ochenta del siglo XX (Laitano y Kozak, 2015). Las primeras obras de literatura digital, en efecto, como los generadores automáticos de texto entre los años cincuenta y principios de los ochenta, solo podían experimentarse en la lectura a través del medio impreso, ya que al comienzo de la era de la computación informática las computadoras no disponían de pantallas. En la actualidad, esto ha cambiado bastante. Aunque existen obras de literatura digital generadas en parte automáticamente por algoritmos combinatorios que producen versiones únicas y cuya lectura depende de formatos vinculables con el texto para imprimir –en el ámbito latinoamericano la novela *Lagunas* (2014), de Milton Läufer o el libro de poemas *El drama del lavaplatos* (2010), de Eugenio Tisselli son ejemplo de ello–, lo más habitual en la actualidad es que las piezas de literatura digital recurran a las potencialidades del multimedia para la convergencia de imagen, sonido, texto y movimiento.

Una definición con bastante consenso es la que propuso en 2007 N. Katherine Hayles: “Electronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast ‘digital born’, a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer”<sup>3</sup>. Esto se extiende en la actualidad a muchos otros dispositivos digitales además de la computadora, como *tablets*, *smartphones* e incluso pantallas en espacios públicos como espacios de exhibición de arte o la calle misma. Por su parte, la Electronic Literature Organization que contó a Hayles entre sus primeros miembros sostiene en su sitio web actual que su objeto de investigación es la “literatura producida para el medio digital” (<https://eliterature.org/>), entendiendo ese “para” no como el destino final de un texto producido por fuera de lo digital, sino como entorno envolvente y condición misma de producción. Ejemplos de ese tipo de literatura son los textos con función poética generados a partir de algoritmos programados a tal efecto, narrativas hipertextuales e hipermediales, poesía cinética, entre otras opciones.

Cuando traza los contornos de esta literatura en el texto ya citado, Hayles es consciente de que, en muchas ocasiones, para dar cuenta de la *literatura* digital se procede tautológicamente, hablando por ejemplo de obras con “importante valor literario” producidas en entornos digitales, dando por sentado qué cosa pueda ser algo como el “valor literario”. De allí que, para subsanar en parte esta tautología y en vista de que “valor literario” puede vincularse con aquello que los formalistas rusos llamaron

“literaturidad” (Jakobson en Eichenbaum 1980, p. 26) –la especificidad de la literatura basada ya sea en términos de Jakobson (1984) en la función poética del lenguaje ya sea, como lo desarrolló Sklovsky (1980), en procedimientos asociados a la desautomatización de la lengua cotidiana–, he propuesto incorporar para una definición en la que colaboré para la presentación de *litElat. Red de Literatura Electrónica Latinoamericana* –y que reelaboré luego en textos posteriores– aquello de “función poética”, en el sentido formalista: esa función del lenguaje en la que se enfatiza el modo de construcción del mensaje y el ordenamiento de los signos lingüísticos, siendo por ejemplo la utilización de figuras retóricas uno de los recursos que evidencian el interés por dar atención al modo en que componemos el mensaje.

El problema es, con todo, que especificidad viene de la mano de autonomía y, por cuestiones históricas que trataré más adelante, las teorías de la autonomía del arte como la que proponía Adorno (1983), por ejemplo, han perdido vigencia debido a que ya nada parece salirse completamente del poder del mercado y la industria cultural en cuanto rápidamente es absorbido por el sistema. Las prácticas artísticas que postulan resistencia a tal operatoria de absorción precisan así estar moviéndose, cambiando de lugar constantemente con nuevas experimentaciones menos fáciles de ser recuperadas en la corriente general. Pero existen, no se plantean del todo por fuera en una autonomía completa sino, en algún sentido, en un espacio intermedio, fluido y móvil. Y en cuanto se diluyen en la corriente general, se reacomodan en otras direcciones. Llamo a esto “especificidad blanda”. En gran medida, la literatura digital puede comprenderse en relación con esto. No es literatura autónoma que lleva su especificidad a un terreno de separación ni de otras prácticas y lenguajes artísticos ni de la cultura digital en la que se inscribe, pero recupera un impulso literario que de todos modos no desaparece aun si es blando y fluido.

Por otra parte, se podría objetar a la definición que he postulado en otros escritos (Kozak, 2017a, 2017b),<sup>4</sup> definición siempre en proceso, pero definición al fin, que si el objeto en cuestión hace confluír dos términos, literatura y digital, y si el segundo modifica el primero al punto de que ya no se reconoce en él todo lo que antes se llamaba literatura, quizá tampoco habría que buscar allí lo que antes hacía que literatura fuera literatura, esa especificidad anclada en la función poética y el extrañamiento del lenguaje verbal. O que, en todo caso, si aún se considera que hay que buscarla, habría también que buscarla, en paralelo, en lo propiamente digital, es decir, en el entorno y los lenguajes digitales.

Mi respuesta al momento se abre en dos direcciones complementarias. Por un lado, creo que como la literatura digital ha llegado después que la literatura a secas, y no en un terreno literario vacío, es posible encontrar que muchas escrituras digitales dialogan abiertamente con eso que ya existía y llamábamos literatura. Ese diálogo se da en múltiples direcciones que abarcan, por ejemplo, dimensiones retóricas, géneros literarios, dispositivos de intertextualidad, entre otras posibilidades. Y ello le da a las “obras” de arte textual digital una especie de impulso literario, impulso hacia la literatura. Por otro lado, ciertamente, lo que de digital tienen estas producciones implica también otro tipo de diálogos, particularmente con los sentidos hegemónicos que adquiere lo digital en la cultura contemporánea, sobre lo que me detendré en próximos apartados. Pero, a su vez, también podría buscarse una particular función poética del lenguaje y los entornos específicamente digitales. Esto resuena en los debates acerca del modo de leer este tipo de literatura de los que he dado cuenta en artículos previos (Kozak, 2010, 2017a, 2017b), que implican no solo la lectura de los textos en superficie, lo que leemos en una pantalla, por ejemplo, sino también la lectura del código y su específica materialidad (Glazier, 2002; Marino 2011). Ese otro lenguaje que hace posible que un texto llegue a componerse como texto de superficie implica una serie de procesos invisibles para lectores simplemente usuarios –la mayoría de nosotros–. Una lectura no restringida a superficie podría leer por una parte la “poeticidad” de las cadenas de código –se habla por ejemplo de “elegancia” del código (Marino 2011) o, en el caso de la programación para videojuegos, de la “jugabilidad” del código como retórica específica (Cayley 2002)–, pero también podría focalizar la lógica específica que implican los múltiples niveles jerárquicos de “referenciabilidad”, tal como Berti propone traducir el término *addressability*, utilizado en informática para dar cuenta de que

todo texto, imagen, sonido o video en medio digital es una codificación y los programas pueden *referenciar* (*address*) segmentos particulares, discretos, del código y operar en consecuencia. Cualquier operación sobre una cadena (*string*) digital se hace mediante la referencia al mismo (2017, p. 15).

En relación con lo anterior, John Cayley (2002) ha discutido las posturas que consideran que en la literatura digital “el código es el texto”, no porque el código programado no sea relevante, sino muy por el contrario, porque dichas posturas, según este autor, han simplificado la cuestión como si existiera una equivalencia transparente entre el código programado que hace posible la efectuación y el texto en superficie

resultante como texto de interfaz. Incluso en las “obras de código”, aquellas que mezclan en superficie lenguaje de programación y lenguaje natural, el código exhibido en superficie por lo general pierde las propiedades mismas del código, esto es, que sea ejecutable. En tales casos, cuando el código aparece como parte del texto de interfaz, pierde su potencialidad en cuanto código, aunque pueda dar lugar a otras significaciones importantes en relación, por ejemplo, con una lectura crítica de la cultura digital en la que se inscribe. Cayley sostenía, en un juego verbal que aparece ya en el título mismo de su artículo, que “el código no es el texto (a menos que lo sea)”. Justamente cuando las obras incorporan en superficie un código ejecutable, pero cuya ejecución conduciría a otra instancia de lectura, la de la propia máquina (¿cómo leeríamos eso los humanos?), código y texto entrarían en una relación más compleja que la de la transparencia.

Otra opción, como puede leerse en piezas recientes de poesía digital de Milton Läufer, es la exhibición del código en pantalla en tiempo real: al tiempo que el texto en lengua natural va “haciéndose”, un recuadro ubicado más abajo exhibe cómo va “corriendo” el código programado para que el texto sea legible. Claro que en el medio se pierden varios pasos a través de los cuales la misma máquina “lee” el código para que nosotros podamos leer el texto en superficie... Una puesta en escena de esta complejidad de sentidos que como lectores podemos captar, pero también perder, aparece por ejemplo en *Emociones artificiales* (2017), de Läufer, donde tanto el poema en lenguaje natural, como el código que se exhibe debajo, hacen hablar a la máquina, quien nos dice sin embargo que sus “emociones” no son en absoluto comparables con las humanas. Lo que equivaldría, también, a una crítica a ese mismo paradigma de la transparencia que cuestionaba Cayley.

Por otro lado, y volviendo a una cuestión que esboqué antes, Cayley también planteaba en 2002 que sería productivo intentar leer ciertas retóricas del código –una especie de función poética del código, tal vez– a condición de pensar nuevas retóricas y no reproducir las retóricas que somos capaces de leer solo en el texto. Identificaba al menos dos: la que permite confrontar una composición simbólica dependiente de una sintaxis lógica estricta (la del lenguaje de programación) con la sintaxis y argumentación del lenguaje natural; y lo que llamaba “estética de la compilación”: la creación de constructos lingüísticos o simbólicos legibles en diversos niveles de referenciabilidad.

Asimismo, un caso intermedio entre retórica textual de superficie y retórica del código es lo que ha dado en llamarse “retórica material de interfaz” (Bouchardon, 2008). En tal caso, habría también el intento de considerar no solo la lectura de superficie sino, atendiendo a la especificidad material de la literatura digital, las propias retóricas que se

despliegan a partir de la interacción, tanto con interfaces gráficas, como con periféricos como el micrófono o el mouse, dándose así una complementación entre retóricas textuales y de interfaz. Por ejemplo, al clicar en un hipervínculo, se podría abrir otra pantalla que remitiera a la pantalla principal, pero solo a partir de una parte a modo de sinécdoque, o que la contuviera en un *loop* de recursividad. Aunque sin avanzar sobre nuevas figuras retóricas, sino haciendo paralelo con las conocidas previamente para la literatura y otros discursos con función poética, este tipo de análisis de la literatura digital permite también dar cuenta a la vez de los dos componentes del nombre de esta práctica: *literatura y digital*.

### ¿Después de la “gran división”?

La segunda hipótesis esbozada al comienzo respecto de la relativa invisibilidad de la literatura digital, aquella que la vincula con su carácter experimental, me llevará a la comparación entre prácticas artísticas digitales experimentales (y, por tanto, en general, para escasos receptores) y prácticas de escritura/lectura que se involucran con la fluida cultura de masas digital de la actualidad. Pero lo cual es preciso antes un rodeo teórico-histórico.

La primera edición del libro de Andreas Huyssen titulado *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas y posmodernismo* es de 1986. Algunos de los ensayos que el autor compilaba en ese libro habían sido escritos incluso en la década anterior. Para Huyssen, “el modernismo se constituyó a partir de una estrategia consciente de exclusión, una angustia de ser contaminado por su otro: una cultura de masas crecientemente consumista y opresiva” (2002, p. 5). Y a pesar de los distintos intentos de desestabilizar esa oposición a lo largo del siglo XX, entre los que se contaron los de las vanguardias históricas (Bürger, 1989), que fueron contemporáneas del modernismo, esta permaneció en gran medida vigente al menos hasta la emergencia del posmodernismo hacia fines de los años sesenta del siglo pasado. Se dio a partir de allí una ruptura de la dicotomía alta/baja cultura que pareció haber llegado para quedarse, aunque más no sea porque toda práctica artística en la actualidad se “autosubjetiva” de un modo u otro en relación con el mercado y con una nueva cultura de masas fluida, menos compartimentada que la de inicios del siglo XX, que permea de modo muy generalizado la vida cotidiana.

Así, aunque la discusión acerca del posmodernismo pareciera haberse agotado hace ya tiempo, el argumento de Huyssen puede ser resignificado para el contexto

actual. También la mención de las vanguardias históricas, ya lejanas respecto de nuestro presente, resulta necesaria para el tipo de resignificación en la que pienso. Puesto que si por un lado modernismo y vanguardia compartieron el plano de lo experimental en las artes, por otro lado tomaron posturas no reconciliables en cuanto a la autonomía del arte en la sociedad. En el argumento de Huyssen, la opción modernista por la autonomía es justamente correlativa del rechazo a la mezcla con otro tipo de manifestaciones de la cultura de su tiempo. Las vanguardias, en cambio, tomaron esa misma mezcla para desviar los sentidos habituales de una vida a la que pretendían cambiar. Por lo que no temieron “contaminarse”. En términos de Huyssen, “al igual que la vanguardia histórica, aunque de diferente manera, el posmodernismo rechaza las teorías y prácticas de la Gran División” (2002, p. 8).

Si consideramos por ejemplo la teoría estética de Adorno, quien reflexionó explícitamente acerca de la noción de lo experimental en el arte, observamos que se trata de una teoría que hace corresponder nociones como modernismo, autonomía, experimentalismo y arte nuevo. Al referirse al arte moderno, sostiene que el “gesto experimental [es el] nombre dado a las formas de proceder artísticas en las que lo nuevo es vinculante” (1983, pp. 39-40). Y esto se da básicamente en tiempos de desintegración, cuando formas y contenidos preestablecidos y seguros dejan de ser viables. Por el contrario, la cultura de masas por lo general depende de mecanismos probados y redituables que se van transformando aquí o allá para dar cierta sensación de novedad sustrayéndose de lo nuevo en un sentido más pregnante, aquello que es imprevisible. Tal es el motivo por el cual Huyssen puede sostener que “Adorno fue, desde luego, el filósofo *par excellence* de la Gran División” (2002, p. 10).

Una fórmula posible para comprender el modernismo puede ser entonces: experimentalismo menos cultura de masas ( $M = E - CM$ ). El “menos” entendido, libremente, como un modo de la sustracción por oposición. Las vanguardias históricas, por el contrario, implicaron en muchos casos una fórmula contraria: experimentalismo más cultura de masas ( $V = E + CM$ ). No porque hayan sido masivas, ni mucho menos, sino porque no se negaron a nutrirse de y dialogar con eso que ya desde el periodismo del siglo XIX –la fotografía y luego el cine o el diseño gráfico, por ejemplo– tomaba el pulso a su época desde la calle y la industria cultural. El “más” entendido entonces no como simple sumatoria, sino como mixtura compleja. En particular, porque a inicios del siglo XX la vida cotidiana fue embebida por una cultura de masas mediada tecnológicamente, transformando percepciones, afecciones e imaginarios de modo inédito hasta aquel momento. Y, por supuesto, de allí en adelante esas transformaciones

no hicieron más que acrecentarse. La gestión tecnológica de lo viviente es hoy omnipresente. La tecnificación de la existencia a escala planetaria se ha hecho atmósfera. ¿Cómo podría el arte estar separado de ello?

Con todo, autosubjetivarse en relación con no significa necesariamente seguir la corriente. ¿Logran las prácticas artísticas experimentales contemporáneas desviar los sentidos hegemónicos de la vida desde dentro de o en diálogo con esa cultura masivo-fluida sin reponer la vieja dicotomía entre alto y bajo?

Vuelvo así al objeto específico de este artículo, la literatura digital experimental, para proponer una reactualización de la fórmula propuesta aquí para las vanguardias, aunque con características también diferenciales. No sostengo que la noción de vanguardia tenga alguna incidencia en la actualidad, sino que el modo en que dialogaron en ella experimentalismo y cultura de masas puede resultar productivo para pensar el presente. El plano en común que permite la comparación es la vida cotidiana tecnomediada.

La literatura digital en la que pienso podría “llevarse bien”, hasta cierto punto, con esa vida cotidiana tecnomediada, incluso en algunos casos con el entretenimiento, pero no es para nada solo entretenimiento. Hay críticos que leen esto incluso en algunos videojuegos textuales. Por ejemplo, al hablar de lo que denomina una “*unnatural narratology of videogames*”<sup>5</sup>, Astrid Ensslin explica que si bien en líneas generales los juegos implican narrativas no naturalizadas por excelencia, porque incorporan por ejemplo imposibilidades lógicas y psicológicas, hay algunos tipos de juegos más “in-naturales” que otros, ya que implican extrañamiento y antimimetismo (Ensslin, 2015), lo que conduciría a la incorporación de hábitos autorreflexivos y críticos por parte de las personas vinculadas con ellos, no solo del lado de la producción, sino también de la recepción. No seguiré aquí la línea de estudios acerca de los videojuegos que ha visto en ellos vinculaciones con la literatura digital (Aarseth, 1997; Sánchez Mesa, 2007; Ensslin 2015, entre muchos otros). Lo que me interesa es ese extrañamiento y antimimetismo al interior de la propia industria cultural como un recurso que podría permitir a la literatura digital acercarse a públicos más amplios que los que actualmente tiene.

Propongo entonces otro escenario para acercarme a esa posibilidad: el de las tendencias antiautoría en la cultura digital que, bastante sorprendentemente, permiten vincular experimentalismo digital, cuyos lectores resultan muchas veces escasos con literatura “de kiosco” cibernético, tal como ha llamado Carmen Morán Rodríguez (2007) a la *fanfiction*, recurriendo a una comparación significativa con la literatura masiva de otras épocas, aquella que en inglés se denomina habitualmente *pulp fiction*, a partir de una

caracterización anclada en su soporte, el papel de pulpa de las ediciones de libros baratos. La comparación no tiene por objeto igualar ambas prácticas, sino tender ciertos puentes, dado el terreno compartido en relación con su “militancia” por la autoría difusa. Tales puentes permitirían al mismo tiempo cerrar parcialmente las brechas entre lo alto y lo bajo en la cultura digital, y generar de un lado y de otro modos de significación disruptivos respecto de sus sentidos hegemónicos. ¿Pero cuáles serían esos sentidos hegemónicos de la cultura digital? Por razones de espacio y argumentación doy cuenta de algunos de ellos de modo resumido.

1. La cultura digital *mainstream* es deudora de una concepción de mundo que presupone una equivalencia inequívoca entre modernización tecnológica, novedad y progreso. Se trata de una cultura de *gadgets* que prometen felicidad instantánea aunque más bien la difieran en un juego de reemplazos constante que no es otro que el reemplazo de mercancías. Esto se da en continuidad con el modo en que se consolidó antes la matriz tecnológica moderna, que concibió el mundo técnico desde criterios puramente instrumentales.

2. Aunque de modo más fluido que la cultura de masas moderna, igualmente esta nueva cultura se sostiene a partir de la estandarización de los consumos culturales, una estandarización cada vez más automática. Muchas veces incluso desde una supuesta personalización a partir de algoritmos que orientan los consumos de acuerdo a segmentaciones de perfiles de consumidores.

3. Esto se vincula, a su vez, con la tecnovigilancia como modo de control social masivo (Bruno, 2013) que se ha hecho omnipresente, instalándose en un comienzo de modo inadvertido. Aunque se discuta hoy mucho al respecto, incluso en grandes medios masivos de comunicación, la vida cotidiana para una cantidad muy importante de personas se orienta a partir de coordenadas que, parafraseando a Flavia Costa (2018), van del ‘registro biológico’ al ‘control algorítmico’ (p. 51), de la “huella dactilar” a la “huella digital” (p. 49). Y ello, a partir de grandes transformaciones de la subjetividad convertida en “espectáculo del yo” (Sibilia, 2008) que se ofrece para ser capturado como dato.

4. La cultura digital ha producido también una gran ampliación de contenidos (textos, imágenes, sonidos) accesibles para cada vez más personas, pero no siempre –y quizá pocas veces– las necesarias competencias para discernir críticamente respecto de ellos. El fenómeno contemporáneo de las *fake news* no es más que uno de los síntomas más evidentes al respecto. Esto puede asociarse también con cierta desmemoria por saturación (Bornhausen, 2014).

5. Otro aspecto central de los sentidos hegemónicos de la cultura digital es el ocultamiento de su materialidad. A través de su carácter ubicuo y su énfasis en la virtualidad de la información, tiende a hacer menos visible no solo la materialidad de los dispositivos “físicos” de almacenamiento y gestión de información –por ejemplo, su correspondencia con desigualdades respecto de condiciones materiales de existencia o su incidencia en la contaminación del medioambiente–, sino también el modo en que esa cultura de bits es indisociable en última instancia de diferencias de voltaje.

Es en el marco de esa misma cultura digital que se desarrollan actualmente, tanto la literatura digital experimental, como la *fanfiction*. Dos prácticas que por razones tales como públicos que convocan, sostenimiento/cuestionamiento del sistema de géneros literarios, grados de circulación y de autorreflexividad literaria no podrían ser más diferentes. Y, sin embargo, en relación con algunos de esos aspectos y muy en particular en relación con la difuminación de límites cerrados para la categoría de autor, se mueven en un terreno común que podría acercar posiciones en vista de ganar, cada una para sí, algo que le podría aportar la otra.

### **Literatura digital experimental, apropiacionismo y cultura de masas**

El tipo de literatura digital que me interesa destacar aquí es la que se vincula con la escritura no-creativa, la escritura conceptual, la poesía *spam*, la textualidad artística generada algorítmicamente y cualquier otra variante experimental que se asocia con el apropiacionismo. En general, se parte de palabras ajenas para *remixarlas* de diversos modos. Ejemplos más o menos conocidos dentro del campo de la poesía digital argentina son obras como *Peronismo (spam)* (2010), de Charly Gradín (<http://peronismo.net63.net>) o el proyecto de largo aliento *IP-Poetry* (2004/2006-presente) de Gustavo Romano con programación de Milton Läufer (<https://ip-poetry.findelmundo.com.ar/>). En ambas se toman ciertas búsquedas de texto en Internet como disparadoras de nuevas escrituras poéticas digitales, “El peronismo es como...”, en el caso de la pieza de Gradín, o una serie de frases o incluso de versos de poemas conocidos, en el caso de las distintas variantes que el proyecto de Romano ha ensayado a lo largo ya de muchos años (la crítica ha prestado atención a ambas piezas. Ver por ejemplo Berti, 2017; Kozak 2017c). En el primer caso, la pieza que leemos es el resultado de la manipulación del autor, quien seleccionó y ordenó las frases encontradas previamente en la búsqueda en línea. En el segundo caso, los textos resultantes son producto de la combinación automática.

Cristina Rivera Garza (2013) ha dedicado una sección de su libro *Los muertos indóciles. Neoescrituras y desapropiación* al hecho de que las estéticas citacionistas –un concepto que toma de Marjorie Perloff (2010)– vienen ganando terreno en las prácticas literarias en español en contextos de cultura digital. Luego de analizar procedimientos y estrategias de escritura como el plagio, la reescritura incesante o la apropiación textual, la autora propone incluso la noción de “desapropiación” para dar cuenta de prácticas literarias en las que no solamente un autor toma, se apropia de, palabras de otros, sino que, en sentido inverso, también se desasigna de sus propias palabras y hasta de su nombre propio. Por su parte, Kenneth Goldsmith (2015), en el libro en el que teorizó y difundió su concepto de escritura no-creativa, sostiene que si bien el lugar del autor se diluye cuando se lo compara con la noción de autoría legislada por el *copyright*, de todas maneras la autoría se mantendría en este tipo de prácticas en función del modo en que el autor es quien decide un recorte y la puesta en nuevo contexto de las escrituras ajenas (Goldsmith, 2015). Sin embargo, Rivera Garza va un paso más allá al sostener que la tendencia más bien iría hacia la desapropiación intensiva y extensiva del *copy&paste* que inclusive podría orientarse a que el nombre propio del autor de estas escrituras ya ni siquiera aparezca en las portadas de sus libros (Rivera Garza, 2013).

Mientras que puede trazarse para este tipo de prácticas una genealogía que va desde algunas vanguardias como Dada o el surrealismo –que enfatizaron la creación colectiva y, en algunos casos, anónima– hasta producciones neovanguardistas vinculadas por ejemplo a Fluxus y el arte correo, ciertamente la cultura digital con su facilidad para el *copy&paste* ha potenciado el procedimiento.

Asimismo, la cultura de la *fanfiction* descansa sobre la apropiación que la comunidad de fans realiza de sus historias favoritas, en general, de gran circulación. Dejando de lado la producción de nuevas películas más o menos caseras, de cómics, o de videojuegos que estas comunidades producen y ponen a circular en esos mismos medios y lenguajes, tomo en consideración solamente la producción literaria escrita por personas que se vinculan en comunidades de fans. La historia apropiada puede surgir de un texto literario, pero también de una película, una serie, un cómic o un videojuego. Lo que interesa aquí es que el producto de la apropiación es un texto verbal asociado con la literatura: una novela serial, un cuento o tan solo un capítulo para agregar al texto “fuente”. Y más allá de que la *fanfiction* en su sentido más estricto puede rastrearse hasta finales del siglo XIX en la que se dio una moda de escrituras de fans en torno de la figura y aventuras de Sherlock Holmes (Jamison 2013) y de allí, por ejemplo, al *fandom* de

ciencia ficción y a la cultura del *fanzine* en el siglo XX, también ha crecido de modo exponencial gracias a los entornos digitales.

La comparación entre literatura experimental y *fanfiction* podría parecer algo extraña. Con todo, existen ya trabajos críticos que la abordan. Así, Darren Werschler, artista asociado a la corriente de escritura conceptual, ha publicado como contribución al libro de Anne Jamison ya citado un artículo titulado “Conceptual Writing as Fanfiction”. Entre los aspectos que merecen su atención señala que tanto la escritura conceptual como la *fanfiction* se establecen en relación con comunidades interpretativas específicas, han tenido un rápido crecimiento al calor de las redes de medios digitales y que, así como la *fanfiction* traslada y modifica sobre todo personajes de las historias base a otros escenarios, la escritura conceptual hace lo propio no con personajes sino con los textos trasladados a otros contextos discursivos (Werschler 2013).

Agrego aquí otros aspectos, cercanos a la cuestión de la autoría. Se ha leído la constante reescritura de textos basados en las obras favoritas como una reactualización de la noción barthesiana de muerte del autor (Moran, 2007). Pero se ha leído también la *fanfiction* como una ampliación hacia multiplicidad de autores. Anne Jamison afirma así que si bien ciertamente la *fanfiction* representa un desafío al modelo de autor único, esto no se debe a que el autor haya muerto ya que, en este caso, *todos* se convierten en autores (Jamison, 2013). Provocativamente afirma entonces: “*The author is not dead. The author is legion*”<sup>6</sup> (p. 13). Claro que no está pensando en una legión de autores realmente bajo el modelo “de autor”, sino más bien en una legión de escritores/escribientes que hacen pasar su deseo de contar historias y hacer sentido de ellas escribiendo. Dado esto, se podría pensar que la premisa vanguardista que preveía convertir a todos en artistas, se reactualiza aquí aunque de modo más bien extraño. De hecho, más allá de los casos muy renombrados pero no tan abundantes en que la *fanfiction* traspasó los límites de la propia comunidad para convertirse en éxito de circulación y ventas a través de la industria cultural establecida –*Cincuenta sombras de Grey* es quizá el caso más conocido– no todas las personas involucradas con el universo *fanfic* aspiran a convertirse en “autores”. Muchos prefieren el anonimato o, a lo sumo, el reconocimiento al interior del *fandom* a partir solo de sus escrituras asociadas a sus avatares. Escriben solo por el hecho de poner a circular historias, en general, en forma gratuita, y de ser parte de una comunidad que comparte mundos imaginarios. Con lo cual, muchos escriben pero dando poca importancia a la figura autoral en el sentido moderno.

En esa línea de pensamiento, Werschler encuentra que tanto la escritura conceptual como la *fanfiction* ofrecen excelentes puntos de partida para operar en forma

disruptiva respecto de la cultura en general y su sistema de autoría. No dice que esto realmente se dé en la actualidad de forma completa ni en una ni en otra práctica, dado que en última instancia ambas prácticas necesitarían producir “*writers who are not interested in becoming celebrity authors, but are willing to dissolve away into the shadows before the laurels can be handed out*”<sup>7</sup> (2013, p. 341).

Otro aspecto compartido y que merece atención es el de la obsolescencia tecnológica que da como resultado la inestabilidad de muchas de esas producciones en cuanto circulan en ámbitos no sostenidos por fuertes inversiones económicas. Al funcionar en gran medida por fuera del mercado, estas escrituras son muchas veces efímeras.

Respecto de las distancias o matices diferenciales entre ambas prácticas he señalado ya sucintamente algunas. Me detengo por el momento en dos que podrían dar lugar también a algún acercamiento. Por un lado, la cultura *fanfic* se inserta en el sistema de géneros (discursivos) típico de la cultura de masas. El mismo que Adorno (1983) había criticado fuertemente en relación con la reproducción de lo mismo debido a su esquematismo y estandarización. No podría decirse eso de la escritura digital experimental. Con todo, si por una parte las reescrituras de fans se instalan cómodamente en el sistema genérico masivo –ciencia ficción, terror, policial, melodrama, etc.–, al mismo tiempo lo rarifican. En particular debido a una muy presente erotización de los contenidos, a la proliferación de nuevos géneros y a divergentes vinculaciones que se establecen entre género discursivo y género sexual. La mayoría de las obras de *fanfiction* están escritas por mujeres, aunque también participan hombres y personas que apuestan a la desclasificación genérica (sexual). Como sostiene Jamison: “Male/male erotic romance by straight women for straight women was just the beginning. Fanfiction transforms assumptions mainstream culture routinely makes about gender, sexuality, desire, and to what degree we want them to match up”<sup>8</sup> (p. 19).

Por otro lado, puede decirse que el grado de autorreflexividad literaria en la escritura experimental es mucho mayor que en la *fanfiction*. El apropiacionismo experimental implica un uso consciente de un dispositivo, un recurso literario que no está presente en la mayor parte de las producciones de *fanfiction*. Con todo, existe también *fanfic* autorreferencial. No solo en el evidente caso de la autorreferencialidad implicada en todo tipo de cruces de contenidos –intertextualidad y *crossovers* mediante–, sino incluso en las obras que Jamison considera específicamente como *meta-fic*: no solamente foros de discusión acerca de contenidos de *fanfic*, sino también producciones de reescritura

altamente autorreferencial respecto de los procedimientos típicos utilizados por la comunidad *fanfic*.

### **Borges, (Kodama), Katchadjian, Läufer, *Fanfic & Company***

Llego entonces al caso de algunas escrituras conceptuales argentinas que me llevarán hacia otro ejemplo de literatura digital del escritor/programador ya mencionado aquí –Milton Läufer, también argentino–, para ponderar en concreto lo expuesto hasta el momento. Pablo Katchadjian ha publicado hasta hoy una cantidad consistente de escrituras experimentales. Y la crítica se ha ocupado ya de ellas (Aira, 2009; Cóccaro, 2016; Ledesma, 2018, entre otros). El objeto de mi lectura no es estrictamente la producción experimental de Katchadjian, sino el modo en que apunta en dirección a la literatura digital experimental. Aunque las escrituras de Katchadjian no son digitales, en algunos casos dialogan con la cultura digital. Por ejemplo, la novela *Mucho trabajo* (2011), que, de haber sido impresa en forma convencional, habría ocupado unas 200 páginas. Sin embargo, fue publicada con un tamaño de letra extremadamente reducido, por lo que ocupa solo ocho páginas. A simple vista es ilegible. La única manera de leer su contenido sería utilizando una poderosa lupa o recurriendo a una amplificación digital. De hecho, hay quienes hicieron esto último y la leyeron una vez amplificada. Pero podríamos no leerla en absoluto, al menos en el sentido tradicional de la lectura, y dejarla ser solamente una pieza de arte conceptual.

Otro libro de Katchadjian que resulta de interés para comprender la literatura digital contemporánea desde la escritura experimental analógica es *El Martín Fierro ordenado alfabéticamente* (2007). Se trata de un experimento *literal*, ya que hace *literalmente* lo que anuncia en su título. Katchadjian ordenó alfabéticamente los 2316 versos de la primera parte del *Martín Fierro*, publicada en 1872 y que se conoce como “La ida” puesto que narra la ida de Fierro hacia afuera, su salida transgresora respecto de la sociedad. Resulta significativa la elección de esta primera parte, y no de la segunda que narra la reinserción social del personaje, en cuanto en ambos casos –en el texto de Katchadjian y en el primero de Hernández– se trabaja en relación con algún tipo de transgresión, aunque el sentido de cada una de estas transgresiones sea diferente. En este caso, lo experimental del gesto de Katchadjian radica en no prever ningún otro resultado más que el literal. Opera a partir de una pregunta básica: ¿qué pasaría si ordenáramos alfabéticamente el *Martín Fierro*? Podríamos quedarnos así solo con la pregunta disparadora, con el gesto irónico de desarmar y volver a armar a partir de una

restricción impuesta desde afuera al “gran poema nacional” y ni siquiera tomarnos el trabajo de leer el resultado. Es una opción válida que tiende a mostrar transformaciones en la noción misma de lectura que apuntan más al proceso que al producto. Aunque también podemos leer ese resultado desde la materialidad del lenguaje poético (Cóccaro, 2016). De hecho, el orden alfabético le da al nuevo texto una cualidad aliterativa poco frecuente. Desde ese punto de vista podríamos poner en serie el *Martín Fierro ordenado alfabéticamente* con *bots* poéticos que utilizan la misma restricción. No sería ocioso señalar que el mismo año en que Katchadjian publicó este texto, la artista digital Allison Parrish lanzó su proyecto *@everyword*, una pieza de poesía conceptual en la que un *bot* tuiteó una palabra cada 30 minutos, en orden alfabético, a partir de un diccionario en idioma inglés, hasta “agotarlo” en 2014.

Es sabido que *El Martín Fierro ordenado alfabéticamente* se proyectaba como la primera entrega de una trilogía “nacional”, cuya segunda entrega fue *El Aleph engordado* (2009). El procedimiento experimental fue en este caso agregar 5.600 palabras a las 4.000 del texto original de Borges. No me detendré en el análisis de este texto ni en la muy conocida contienda legal en la que se empeñó la heredera de los derechos de autor de Jorge Luis Borges. En cambio, esbozaré algunas líneas de análisis para una “secuela” digital del libro publicado previamente por Katchadjian. Me refiero a las piezas *El Aleph a dieta (hasta la ininteligibilidad)* (2015) y *El Aleph autocorregido* (2016), de Milton Läufer, que ofrecen variaciones del texto de Borges a partir de restricciones algorítmicas digitales. En la primera, algunas palabras van cambiando en forma aleatoria su color negro original a rojo, para ser luego tachadas y finalmente borradas del texto. De modo tal que, si persistimos en la lectura, el texto se va adelgazando progresivamente hasta hacerse ininteligible: inentendible, pero también “ilegible”. En la segunda, las palabras van siendo primero tachadas sin cambio de color, para ser luego reemplazadas por otras palabras alternativas, esta vez en rojo, que hipervinculan con entradas de diccionario. Se ofrece también la opción de realizar modificaciones manuales al texto, en español, en inglés o en ambos idiomas al mismo tiempo.

*El Aleph a dieta* está dedicado a Pablo Katchadjian. No podía ser de otro modo. Nos encontramos así con una obra de literatura digital experimental, de Läufer, basada en otra obra experimental, de Katchadjian, basada en otra obra de un escritor experimental, Borges. Al menos si consideramos en relación con esta cadena de reapropiaciones no solamente el tan mencionado texto “Pierre Menard, autor del Quijote”, de Borges, sino todos los otros textos en los que Borges “retomó” textos previos o reflexionó sobre reescrituras y relecturas.

Pero además de incluir la dedicatoria a Katchadjian en la primera de las piezas. Läufer sube aquí la apuesta incluyendo también, en ambas, un *disclaimer* –más bien un irónico anti-*disclaimer*– que dice: “(todos los derechos del texto original reservadísimos para M. Kodama y solo solo solo para ella, la profeta de Georgie)”.

Y volvemos, así, a la *fanfiction*. Ya que es una característica muy frecuente en esta práctica de reescritura y republicación incluir también al comienzo de estos textos un *disclaimer* como intento por parte de sus escritores/escribientes de no ser alcanzados por los guardianes del *copyright*. Lo que de hecho no ha impedido en muchas ocasiones que quienes participan de las comunidades de *fanfiction* hayan sido demandados legalmente por plagio. Henry Jenkins (2008) ha dado cuenta de grandes casos de demandas de este tipo en relación sobre todo con la *fanfiction* audiovisual. Resulta interesante su reseña del modo en que las estrategias de la industria editorial han ido variando incluso dentro de las mismas empresas dueñas de derechos de autor que pasan, algo volublemente, de la indiferencia por estas legiones de “autores”, a la demanda legal o, también, a la cooptación con fines publicitarios.

En relación con las dos prácticas que he tomado en consideración, no se trata de una vaga asociación con cierto espíritu de época del corte y pegue. Se trata más bien de intervenciones con explícita toma de posición al respecto. Por supuesto que para el caso de la literatura experimental esto no resulta sorprendente, ya que es evidente su carácter autorreflexivo. Con todo, al menos para parte de las comunidades de la *fanfic*, tampoco debería ser sorprendente. Como tampoco debería sorprender que haya comunidades de *fanfic* bastante diversas entre sí. Ni que en ellas haya obras derivadas de obras de Borges. En un artículo periodístico sobre el tema, Cristian Vázquez (2017) se preguntaba: “¿Y acaso no es una suerte de *fanfiction* del *Martín Fierro* la que hizo Borges en cuentos como “El fin” y “Biografía de Tadeo Isidoro Cruz”?”

## Cierre

No he pretendido aquí establecer una equivalencia entre literatura digital experimental y *fanfiction*. Lo que he presentado son en realidad (des)encuentros entre dos prácticas a partir de un terreno en común inscripto en la cultura digital contemporánea. El apropiacionismo por el que se manifiestan es parte del modo en que construyen sentido al interior de esa cultura digital. De hecho, mi campo de investigación no es la *fanfiction*, sino la literatura digital. La pregunta que me ha llevado a mirar la *fanfiction* desde la literatura digital experimental se vincula con la

relativa invisibilidad de las derivas literarias estrictamente digitales que, como ya he explicado, no aplica a la *fanfiction*. Porque la literatura digital está aún en busca de sus lectores. Algo que la *fanfiction* tiene de sobra. Pero si pensamos la distancia entre ambas, a la vez como brecha y como puente, podríamos considerar préstamos o intercambios productivos. Podría existir así *fanfic* estrictamente digital que incorpore procedimientos desautomatizadores que la literatura digital experimental conoce muy bien, pero conservando a la vez las historias y mundos imaginarios que tanta gente disfruta. ¿Por qué no? ¿No sería tal vez la peor pesadilla de la heredera de Borges si una legión de escritores de *fanfic* reescribieran “El Aleph” como literatura digital experimental?

### **Bibliografía**

- Aira, C. (2009). El tiempo y el lugar de la literatura. *Otra parte*, 19, pp. 1-5.
- Berti, A. (2017). La referenciabilidad discreta de las palabras esquivas: procedimientos de la poesía web argentina. *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 8(15), pp. 10-28. Recuperado de <https://revistaperifrasis.uniandes.edu.co/images/versiondigital/vol8n15/vol8n15.pdf>
- Borhnausen, D. (2014). Memória, disponibilidade e excesso: Sobre as (in)capacidades do consumo das memórias virtuais. Recuperado de [http://www.espm.br/download/Anais\\_Comunicon\\_2014/gts/gt\\_sete/GT07\\_BORNHAUSEN.pdf](http://www.espm.br/download/Anais_Comunicon_2014/gts/gt_sete/GT07_BORNHAUSEN.pdf).
- Bouchardon, S. (2008). The Aesthetics of Materiality in Electronic Literature. *ELMCIP*. Recuperado de [https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical\\_writing/attachments/bouchardon-bergen-materiality.pdf](https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical_writing/attachments/bouchardon-bergen-materiality.pdf).
- Cayley, J. (2002). The Code is not the Text (unless it is the Text). *EBR*. Recuperado de <http://electronicbookreview.com/essay/the-code-is-not-the-text-unless-it-is-the-text/>.
- Cóccaro, V. (2016). Pablo Katchadjian: de la máquina de lectura a la máquina de escritura. *Revista Laboratorio*, 15, pp. 1-20. Recuperado de <http://revistalaboratorio.udp.cl/repeticion-y-novedad-en-pablo-katchadjian-de-la-maquina-de-lectura-a-la-maquina-de-escritura/>.
- Costa, F. (2018). Nuestros datos, ¿nosotros mismos? En Ramírez, V., Manonelles, L. y López del Rincón, D. (Eds.). *Corporalidades desafiantes: reconfiguraciones entre*

- la materialidad y la discursividad* (pp. 49-67). Barcelona: Editorial de la Universidad de Barcelona.
- Glazier Loss, P. (2002). *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Eichenbaum, B. (1980). La teoría del 'método formal'. En Todorov, T. (Comp.). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (pp. 21-54). México: Siglo XXI Editores.
- Ensslin, A. (2015). Videogames as Unnatural Narratives. *DiGRA2015*. Recuperado de <https://vimeo.com/132324039>.
- Escourido, J. (2018). La ideología literaria en las culturas manuscrita y digital. *Virtualis*, 9 (17), pp. 161-183. Recuperado de <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/278>.
- Galloway, A. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hayles, N. K. (2007). Electronic Literature: What is it? Recuperado de <https://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Huyssen, A. (2002). *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, postmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Jakobson, R. (1984). Lingüística y poética. En *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ariel.
- Jamison, A. (2013). Introduction. En Jamison, A. (Ed.). *Fic. Why Fanfic is Taking Over the World?* (pp. 1-28). Dallas: Smart Pop.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Katchadjian, P. (2007). *El Martín Fierro ordenado alfabéticamente*. Buenos Aires: IAP.
- Katchadjian, P. (2009). *El Aleph engordado*. Buenos Aires: IAP.
- Katchadjian, P. (2011). *Mucho trabajo*. Buenos Aires: Spiral Jetty.
- Kozak, C. (2015). Literatura digital y materialidad. Cómo se lee. *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología*, 15, pp. 90-98. Recuperado de <http://doi.org/10.7238/a.v0i15.2580>.
- Kozak, C. (2017a). Esos raros poemas nuevos. Teoría y crítica de la literatura digital latinoamericana. *El Jardín de los poetas*, 4, pp. 1-20, <http://cajaderesonancia.com/jardin-detalle.php?id=240>.
- Kozak, C. (2017b). Literatura expandida en el dominio digital. *El taco en la brea*, 4(6), 220-245. Recuperado de

<http://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/EITacoenlaBrea/issue/archive>.

- Kozak, C. (2017c). Latin American Electronic Literature: When, Where and Why. En Mencía, M. (Ed.). *#WomenTechLit* (pp. 55-72). Morgantown: West Virginia University Press.
- Kozak, C. y Laitano, I. (2015). Multimedia. En Kozak, C. (Ed.). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Läufer, M. (2015). *El Aleph a dieta (hasta la ininteligibilidad)*. Recuperado de <http://www.miltonlaufer.com.ar/aleph/>.
- Läufer, M. (2016). *El Aleph autocorregido*. Recuperado de <http://www.miltonlaufer.com.ar/alephautocorrect/>.
- Ledesma, G. (2018). Cuestión de peso: Pablo Katchadjian y su 'Aleph engordado'. *Badebec*, 7(14), pp. 28-53. Recuperado de <https://revista.badebec.org/index.php/badebec/article/download/158/146/>.
- Marino, M. (2011). The ppg256 Perl Primer: The Poetry of Techneculture. *Emerging Language Practices (ELP)*, 1. Recuperado de <http://writing.upenn.edu/epc/ezines/elp-old/issue-1/ppg256.php>.
- Martini, B. (2017). Decolonizing technology: A reading list. Recuperado de <https://beatricemartini.it/blog/decolonizing-technology-reading-list/>.
- Morán Rodríguez, C. (2007). Li(ink)teratura de kiosco cibernético: Fanfictions en la red. *Cuadernos de Literatura*, 12(23), pp. 27-53.
- Parrish, A. (2011). @everyword in context. *Decontextualize*. Recuperado de <http://www.decontextualize.com/2011/10/everyword-on-gawker/>.
- Perloff, M. (2010). *Unoriginal Genius: Poetry by Other Means in the New Century*. Chicago: University of Chicago Press.
- Rivera Garza, C. (2013). *Los muertos indóciles. Neoescrituras y desapropiación*. México DF: Tusquets.
- Robertson, R. (1992). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. London: SAGE.
- Sánchez Mesa, D. (2007). Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. *Cuadernos de Literatura*, 12(23), pp. 13-26.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sklovsky, V. (1980). El arte como artificio. En Todorov, T. (Comp.). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (pp. 55-70). México: Siglo XXI Editores.

- Steiner, G. (1978). After the Book? En *On difficulty and other Essays* (pp. 187-203). Oxford: Oxford University Press.
- Steiner, G. (1990). ¿Toca a su fin la cultura del libro? *Letra internacional*, 18, pp. 43-44.
- Stiegler, B. (2014). Ars e invenciones organológicas en las sociedades de hipercontrol. *Nombres*, 28, pp. 147-163.
- Striphas, T. (2015). Algorithm Culture. *European Journal of Cultural Studies*, 18(4-5), pp. 395-412.
- Vázquez, C. (2017). Game of Thrones, la fanfiction y un jardín de senderos que se bifurcan. *Letras Libres*. Recuperado de <https://www.letraslibres.com/mexico/literatura/game-of-thrones-la-fanfiction-y-un-jardin-senderos-que-se-bifurcan>.
- Wershler, D. (2013). Conceptual Writing as Fanfiction. En Jamison, A. (Ed.). *Fic. Why Fanfic is Taking Over the World?* (pp. 333-375). Dallas: Smart Pop.

---

## Referencias

<sup>1</sup> Es preciso considerar también que aproximadamente el 60% de la población mundial no tiene acceso a Internet (Martini, 2017). Aunque Internet no sea el único dispositivo sociotécnico de la cultura digital, el dato es elocuente respecto de cualquier discurso que pretenda “universalizar” la noción de cultura digital. Con todo, la “digitalización colonizadora” de la vida cotidiana de las poblaciones urbanas tanto en países de alto desarrollo económico como de muchos países subdesarrollados marca una tendencia hegemónica en los procesos de producción, circulación y recepción simbólicos.

<sup>2</sup> Juan Escourel (2018) ofrece una argumentación convincente respecto de cómo aparece en vinculación con la Modernidad no solo el término “literatura” en distintos idiomas occidentales sino también una “ideología literaria” asociada al término.

<sup>3</sup> “La literatura electrónica, que generalmente excluye literatura impresa digitalizada, es por contraste literatura ‘nacida digital’, un objeto literario digital de primera generación creado en una computadora y (habitualmente) para ser leído en una computadora” (la traducción es mía).

<sup>4</sup> Agradezco a Anahí Ré haberme puesto en el camino de esta inquietud, a partir de la cual intento aquí seguir pensando.

<sup>5</sup> “Narratología no naturalizada propia de los videojuegos” (la traducción es mía).

<sup>6</sup> “El autor no ha muerto. El autor es legión” (la traducción es mía).

<sup>7</sup> “Escritores no interesados en convertirse en autores célebres sino que estén dispuestos a difuminarse en las sombras antes de que los laureles lleguen a sus manos” (la traducción es mía).

<sup>8</sup> “Novelas eróticas hombre/hombre escritas por mujeres heterosexuales para mujeres heterosexuales fue sólo el comienzo. La *fanfiction* transforma los presupuestos que la cultura *mainstream* sostiene sobre el género, el sexo, el deseo y hasta qué grado pretendemos que se correspondan” (la traducción es mía).

Fecha de recepción: 30 de abril de 2019

Fecha de aceptación: 30 de mayo de 2019

Licencia  Atribución – No Comercial – Compartir Igual (*by-nc-sa*): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia no es una licencia libre.

