

**Las obras y los soportes. Historia, crisis y transformaciones:
Modificaciones de la estética como efecto de la irrupción de las nuevas
tecnologías de reproducción en las obras literarias**

Tesista: Lic. Agustín Berti

Directora: Dra. Susana Romano Sued

**Tesis para el Doctorado en Letras
Facultad de Filosofía y Humanidades
Universidad Nacional de Córdoba**

Lugar de Trabajo:

**Centro de Estudios e Investigaciones en Cultura y Sociedad
Unidad Ejecutora CONICET / UNC**

Esta investigación fue financiada con una Beca Interna de Posgrado Tipo I
y una Beca de Posgrado Tipo II de CONICET
entre 2008 y 2013

GTCGACTGGAGTGTCTGTGAATT
GACTTTTGTTGCCAGTTGGCAGC
GGCAGAAGCAGCAAAGCCCGGC
CAACAGCAACAAGCTCCTGCCAG
ATCCCAAAGCAAACACGACAAT
TATTTGGCAAATGTCATTAATAAAA
TATTTCACTTAAGGCCTTGCGACA
CTTGCTTAAAGGTCAACTGGCTC
GTTGGGTGTGTTTTAAAATGTTAA
AGCTTGGGCCAATGCACTGAGCA
ACTTAATGCTTGTAGATATTTACA
CAATATTCTTCAACGCTAAACATA
TCGAATTTTCAAATATGGAGCCT
GAAAATAATTGCCAATCCTAGCTT
AAAATCAGAAATGAGTAGAACAAAC
TAAAAAAAATTAACAAAAGAATCG
AACGCTACAGCTAATTAACTCGAC
AACTGGTTACCTTTTATTCTTCTA
ATACATTTTATAATGCACTGCCTA
ACAGGTACAGATAGCAAGCACTA
TATGCTGTCTTACAAAACGATTAT
ATGATATTTTCTTCGTACGTAGC
CGTTTGAGATCATTGGA AAAACA
AACTCGATCTCCACCATCCTTATT
CTTTGTCCCAAGTCCTTATATATC
TCGCGATACTAAGATTGAATAATG
TAGTTATTAATAGCGGAAGTATGT
AACAGAATAAACTACAAAGTGCA
CATTTTGTTCAATTCAGGCTGGAC
TGGACTGGAGCATATTAATATTAT
AATATTAACAAAAATTCAAATTA
ACATTGACACTTGTCTAATTGAT
TCCTAAATTTGGGGTGCCTGTTTG
TTAATTAATGTTAATATTATGAAG
TTCCAAACAGAGCAAAGAGTTTAA
GTTTAATTGGTTCTACTTATTTGTT
ACAATATTCAAGCTTTTTTTTATTAT
TATTCTCAAATGCAAATCTCTACA
AATAAATAAACCTCCGACGTTTTA
GAACATTCACCTTTTGTGAGTGAG
CACAACTTTCAATACAGCCCGA
CAGGGGGCTCTCTACTGCTGTCT
CTTCACGCCCCCTGGTGAAAACG
CTGTGCACTCAATCGGTTTGAG
CTTTGCCGTACTGTTGATTAATA
ACTTTTAAATTAGAGGCAAACATT
TAAAAATAAAATGTCCAAATATTT
GTCTAAAATGTATTGTAGACGCTT
ATTGATTTTTAAATTA ACTCAAAG

AATGTTTCATCGAGGGAGGGCCGC
CAATTGTGCCATCTCTACATCTCT
TCGCTCATCCCTAAATAACGGCA
CTCTGCAGATGCGAAGCAGTGGA
TCGCAAAAACGCAAAATGTGGGC
GAAATAAGTTCGCGAGCGTCTCG
AAAGTAACCGGTTACTGAAAATAC
AAGAAAGTTTCCACTCCTTTGC
CATTTTTCCGCGCGGGCCTTGGA
AATTCGTAAAGATAACGCGGGCGG
AGTGTTTGGGGAAAATGGCGCAA
CCGCCGCCAGATCAAACCTTTAC
CATCATCCGCTGCCCCACACGCA
CACACATCCGCATCCGCACTCCC
ATCCGCCATCCGCACTCGCATCC
GCACCCACATCACCAACATCCGC
AGCTTCAGTTGCCGCCACAATTC
CGAAATCCCTTCGATTTGGTGAGT
TCCCATCGCAGCAGAGAAGGGCT
CTTGTCAGGAAAGCTACAGTAC
AGATTCCCTATGGTGAACAAACAA
CCAGTGCGATCACTGATGACCAT
AACATTTATTGAGCCGCAGCAA
TGTGTTTCTAGAACATAGGGCGAA
ATCTTCTATTATCTTGTTGTGACT
TTTAAAGTATCGTAGCAGAATCTA
AATAACAATTGATATTATTAATCG
TTACAGTTAGTATAGTATATAATT
GTATATGAATTGTGGGGCAACATG
TTATTAGTGATTTGCCGAAATGTT
CTAAAAGATGTTTCATTGAAATGG
ACGAATGTTAAACCTGTTGCACTC
ACACCGAATATCAGTAATGTCTAT
TTTTCAAAGCCACATCTATGGCC
ACTGGGTATACATTATTGACTTAA
TACACTTCATAACAACATATTTTCA
AAAACAAGCATTGTTGTCCTGCAT
GATGATTAGTGAAAGTAATATTGC
AAGATTCCGGTCCCCGAAGCGAAT
CGTCCTTTCACGTTTTTATATAAA
GACAGTGTACCCCTTGATTCTTTG
AAGCTTTTCGATGAGCGAACGGG
AGCGATAAACTACA ACTACATACG
TCCGTATCTGCCCAACCAGATGC
CCAAGCCAGGTGAGCTCAAAGCC
AACAAAGTCAGCCATCGTCTTATC
AGATGTCTTTCCCTCAGAGGAGC
TGCCCGACTCTCTGGTGATGCGG
CGACCACGTCGCACCCGCACCAC

Las obras y los soportes.

Agradecimientos

*A Susana
por su hospitalidad crítica,
su fino oído para las traducciones
y su ojo experto para las experimentaciones.*

*A Natalia, Mora, Irene
y, especialmente, a la abuela Eli.*

*A Anahí y Tomás,
compañeros en lecturas, proyectos y burocracias.*

*A Magamix y al Titán,
copilotos en tantos titanics y tantos perfectos atentados.*

*A la universidad nacional por ser pública y gratuita
y a quienes todos los días hacen posible que siga siéndolo.*

Índice

Nota preliminar	11
Introducción: Los modos de existencia de las obras artísticas en la cultura digital	15
1 Acerca del corpus y la metodología	17
2 La obra de arte como hecho sígnico: Definiciones conceptuales	24
3 Aportes teóricos de la estética y la filosofía de la técnica	31
4 El <i>sensorium</i> contemporáneo	44
5 Las tecnologías digitales y las humanidades: Un estado de la cuestión.....	55
6 Notas finales a la introducción.....	61
Primera parte: Entre la reproductibilidad digital y la reproductibilidad analógica	63
7. Digital y digitalizado.....	65
8 Las obras digitalizadas: el pasaje de los libros.....	80
9 Obras digitales	102
10 Obras híbridas: el peso de las cosas.....	138
11 La problemática de las obras y el dilema “digital-analógico”	142
Segunda Parte: El libro de los muertos y la muerte de los libros	155
12 <i>Agrippa</i> : Fundamentos de la elección de un corpus	157
13 <i>Agrippa (A Book of the Dead)</i> : El objeto libro.....	160
14 “ <i>Agrippa (A Book of the Dead)</i> ”: El poema	195
15 La obra artística y la copia	246
Conclusiones: Obras, soportes y código: Genealogías híbridas en la cultura digital	279
16 <i>Agrippa</i> en el contexto de la digitalización	281

17 Autobiografías y genealogías técnicas.....	285
18 Hacia una estética de las obras híbridas	288
Glosario.....	290
Apéndices	297
Índice de Ilustraciones.....	303
Bibliografía.....	306

Nota preliminar

En este trabajo, por obras nos referiremos a obras artísticas, tanto de arte y literarias en el sentido de objetos culturales percibidos como una unidad a menos que se indique lo contrario.

Por la especificidad técnica de algunas referencias así como el uso de conceptos de otros autores, en el presente trabajo adoptaremos las siguientes distinciones tipográficas. Las palabras, acrónimos o perífrasis en **negritas y subrayado** indican la primera mención de términos técnicos directa o indirectamente relacionados con la tecnología digital para los cuales se ofrece un breve glosario al final del trabajo. Las palabras, acrónimos o perífrasis subrayadas indican conceptos tanto de los autores del marco teórico como propuestos por nosotros. Restringiremos el uso comillas para indicar citas textuales, capítulos (o sus unidades de sentido equivalentes para otras artes, por ejemplo “canción” o “posteo” en una página web), así como para los “alias” frecuentes en el contexto digital y referencias a usos coloquiales. Las *itálicas* se reservan para los títulos de las obras, programas de software o casos equivalentes, para palabras de otras lenguas y para indicar nuestro énfasis. Entre corchetes ofrecemos las traducciones literales de títulos de obras u otros términos en otros idiomas. Para todas las citas en otras lenguas ofrecemos una traducción al castellano en notas a pie de página. Hemos optado por mantener las citas originales habida cuenta de la inestabilidad del campo disciplinar en torno a los temas abordados con la necesaria provisoriedad de las traducciones para los conceptos teóricos y analíticos. Asimismo, debido a la particularidad de algunas fuentes, se garantiza de este modo que el lector también pueda acceder directamente a ellas sin nuestra mediación. A menos que se señale lo contrario, todas las *itálicas*, **negritas**, subrayado, comillas y otros tipos de resaltados dentro de las citas provienen de los textos originales.

Debido a la particular naturaleza del tema que abordamos, muchas de las fuentes citadas son relativamente oscuras o no se corresponden con los parámetros normales de citas (blogs, foros, correos electrónicos, páginas web comerciales, wikis, instrucciones de videojuegos, *booklets* de CDs, archivos **on-line**, por citar algunos

ejemplos). Por cuestiones relativas a su modo de publicación no especifican número de página y, en muchos casos, fecha de publicación. Hemos intentado acercar estas referencias a los criterios académicos establecidos, brindando así mismo los links utilizados para acceder a estos materiales cuando fuera posible. La autoría de estos materiales es en algunos casos dudosa o remite a distintas formas de alias.

En las páginas finales de este trabajo está encofrado un **CD-Rom** con una versión digital de este texto así como archivos de referencia en caso de que los **hipervínculos** no estén disponibles o que no se cuente con acceso a **internet**.

Las imágenes que acompañan este trabajo complementan la descripción de fenómenos, objetos y obras comentados e ilustran aspectos de lo que se argumenta. Éstas han sido obtenidas de fuentes muy diversas: capturas de pantalla, **escaneos**, archivos digitales, blogs, foros *on-line*, etc. Debido a su carácter efímero algunas son irrepetibles, otras pueden dejar de estar disponibles en los archivos comentados, sobre todo en aquellos menos formalizados. El fondo de las imágenes es una marca de agua de los aguafuertes realizados por Dennis Ashbaugh para *Agrippa (A Book of the Dead)*, la obra central de nuestro corpus.

Este trabajo está en tipografía *Sans Gill*, la misma utilizada por el editor Kevin Begos, Jr. para representar el código de ADN que se repite en las páginas del objeto-libro *Agrippa*.

Introducción: Los modos de existencia de las obras artísticas en la cultura digital

I Acerca del corpus y la metodología

That prevents us from so naively accepting as valid a "blurred model" for representing reality. In itself, it would not embody anything unclear or contradictory. There is a difference between a shaky or out-of-focus photograph and a snapshot of clouds and fog banks.

—Erwin Schrödinger, *The present situation in quantum mechanics*

I.1 Un hito entre lo material y lo digital

Entre el final de los años '80 y el comienzo de los '90, la difusión de las computadoras hogareñas, los videojuegos y la incipiente informatización de la administración pública y las empresas privadas propiciaron una reedición del debate entre apocalípticos e integrados (Eco 2010). En ese contexto, las discusiones sobre "la muerte de libro" ante la difusión masiva de la tecnología digital eran un lugar común de la época que, matizado, aún pervive. A fines de 1992, fue presentado en Nueva York un libro sobre el cual se estaba discutiendo desde hacía algunos meses en los foros de los **BBS** o *Bulletin Board System* [Sistema de Pizarra de Avisos], precursores de la **World Wide Web** que comenzó a plasmarse alrededor de la misma fecha. El libro era *Agrippa (A Book of the Dead)* [Agrippa (Un libro de los muertos)], una creación del escritor William Gibson, el artista plástico Dennis Ashbaugh, el editor Kevin Begos Jr. y una serie de colaboradores. Su particularidad era la de ser un artefacto autodestructivo, un libro cuyas páginas contenían un código ilegible, unos grabados que se borraban al contacto con el dedo del lector y un diskette que se reproducía una única vez para luego encriptarse haciendo imposible la relectura. El tema del poema era la relación entre

la memoria y los dispositivos de registro tematizados bajo la imagen poética del “mecanismo”. *Agrippa* marcó un hito en los albores de la digitalización de la cultura que implicaba a gran parte de los problemas originados en el encuentro de las tradiciones artística, artesanal, impresa e industrial con las tecnologías digitales de almacenamiento y representación. Este trabajo apunta a ofrecer una perspectiva del fenómeno de digitalización en general para luego abordar la especificidad de lo literario en este contexto de transformaciones en el que tambalean los soportes tradicionales asociados a la literatura, es decir, el libro¹, pero también las técnicas y tecnologías implicadas: la escritura, el papel, la máquina de escribir, la imprenta manual, la imprenta industrial, el **procesador de textos** y el diseño gráfico, por mencionar sólo los más evidentes.

Así como la imprenta, la fotografía y la fonografía alteraron radicalmente el panorama de la literatura y el arte preexistentes, la difusión de la computadora supone, aún hoy, una crisis equivalente para todos los paradigmas culturales. *Agrippa* recogió todas esas tradiciones y propuso una obra que las pusiera en tensión. Gran parte de los fenómenos culturales ligados a lo digital que se han desarrollado en los últimos veinte años pueden encontrarse en germen en esta obra. En lugar de la idea apocalíptica de “fin” o “muerte del libro”, elegimos trabajar sobre el concepto de crisis de los soportes, ya que esta aproximación permite echar nueva luz sobre la imbricación entre la idea y su plasmación material así como sobre la posibilidad de su percepción y su circulación en el mundo de los objetos. Una crítica de la imbricación necesariamente aborda aspectos no muy estudiados desde la crítica literaria tradicional, centrada en el texto de las obras antes que en sus manifestaciones físicas. Este segundo aspecto ha sido relegado a la bibliografía y la historia del libro, cuyas conclusiones y metodologías no suelen retomarse para el análisis de las obras. Constatamos un borramiento de hecho de las prácticas materiales asociadas a la historia del libro y de la imprenta, que son dados por supuestos, sin indagar en su naturaleza profundamente técnica ni en sus implicancias centrales para la constitución de lo que hoy se entiende como literatura. La aparición de las denominadas poéticas tecnológicas vuelve sobre un aspecto distintivo de las poéticas vanguardistas: la desestabilización de los modos consolidados de producción del arte y la literatura

¹ Cuando nos refiramos al libro como soporte en este trabajo, estaremos hablando de su forma más establecida, la de códex, es decir un objeto conformado por tapas, páginas y una espina.

mediante a la experimentación. Ésta vuelve a llamar la atención sobre la materialidad de las obras. Como señala Claudia Kozak,

El arte siempre se relaciona con la técnica porque el trabajo con los propios materiales implica un trabajo técnico. Cuando el trabajo con técnicas heredadas no se cuestiona, el resultado suele considerarse tradicional, conservador o incluso, antiexperimental; en cambio, cuando el arte exhibe en su trabajo técnico el propósito de cuestionar esas técnicas heredadas, el resultado es un arte experimental. (Kozak 2006a)

1.2 Técnica y estética

La relación necesaria entre arte y técnica señalada por Kozak acaso sea más evidente en las artes plásticas, escénicas o musicales, por su remitir material inmediato a sus elementos sensibles. En el caso de la literatura, la normalización del libro como soporte contribuye a eclipsar la artefactualidad inherente al mismo y la importancia estética de los diversos cambios que ha atravesado. La abstracción que supone el texto literario permite la ilusión de un contenido puro, ideal. Así una obra es capaz de ser representada en publicaciones diversas, en las que las particularidades son accidentes de lo sustantivo que es el texto.

Uno de los primeros teóricos en considerar explícitamente la dimensión estética de la imbricación entre la obra y el artefacto, entre el texto y el libro, fue Walter Benjamin en el ensayo “El narrador” (1991, 111–134). Allí puede verse ya una aproximación a las obras literarias contemporáneas como productos de un fenómeno técnico y social, la industria editorial y los escritores profesionales. Como queda aclarado en la introducción a su célebre ensayo sobre la obra de arte, en relación a las historias del arte y la literatura existentes, el programa benjaminiano propone una teoría del arte cuyos conceptos sean inutilizables para el fascismo y que, a la vez, sean aptos para una política artística revolucionaria (1989, 18). Dejando momentáneamente de lado la coyuntura política del ensayo, la radicalidad del programa benjaminiano reside en haber incorporado al fenómeno técnico como elemento fundamental para

sus conceptos. Si la historia del arte que propone es diferente, lo es en virtud de la inclusión de la técnica como aspecto determinante de la constitución del *sensorium* contemporáneo, que posibilita la emergencia tanto de una estetización de la vida como de una politización revolucionaria del arte.² En el presente trabajo retomaremos la matriz de conceptos benjamíneos para pensar el fenómeno técnico a partir de una reproductibilidad que las tecnologías digitales hiperbolizan pero también modifican. Así como sus escritos permiten señalar aspectos centrales de los cambios ocurridos en torno a la materialidad de las obras y los cambios que la reproductibilidad introduce en sistemas e instituciones ya consolidados, no podemos extrapolarlos libremente dado que la digitalización no era un fenómeno propio de su época. Consideramos que ver en Benjamin a un precursor del pensamiento sobre el arte y la literatura en el contexto de la digitalización es una interpretación forzada. Sin embargo, su conceptualización sobre las distintas en las que la técnica y las formas artísticas y literarias se imbrican (y desimbrican) sigue siendo determinante para abordar obras como *Agrippa*. Las diversas temporalidades (arcaicas, medievales, modernas y contemporáneas) que se superponen en los conceptos de aura y experiencia, así como en los conceptos asociados de memoria involuntaria, shock y estetización, aún resultan herramientas válidas para describir aspectos emergentes de la cultura de nuestros días. Este marco conceptual brinda herramientas descriptivas para abordar la relación tanto entre los diversos sustratos temporales que subyacen al presente, así como la necesaria imbricación de técnica y percepción.

La confusión entre técnica y tecnología es un problema terminológico aún no saldado en los estudios sobre el tema. Tecnología, es un concepto dominante en el

² Por *sensorium* nos referiremos a la suma de las percepciones individuales humanas y que permite experimentar e interpretar el ambiente en el que se vive. Esto incluye la sensación, percepción e interpretación de estímulos provenientes del mundo a través de las facultades de la mente. Para el análisis de los procesos y fenómenos abordados en este trabajo, asumimos la constitución cultural de *sensorium*, y su necesario cambio en contextos culturales diferentes, especialmente relacionados al devenir de la técnica y la tecnología. Nuestro concepto de *sensorium* se basa en el trabajo de Susan Buck-Morss: “Estética y anestésica: una reconsideración del ensayo sobre la obra de arte” (Buck-Morss 2005, 169–221) en el cual desarrolla la hipótesis de que la estética benjamínea apunta a la constitución de una sinestésica (*sinaesthetic* en el original en inglés) que procure la reconstrucción del sistema perceptivo en occidente. De acuerdo a la autora, Benjamin detectaba que tras la primacía de la visión por sobre los demás sentidos, confluían el racionalismo científico, la urbanización de la sociedad y el desarrollo de un capitalismo de masas. Esta confluencia resulta central para nuestra perspectiva ya que procuraremos rastrear ejemplos del impacto de la técnica en la percepción contemporánea y a partir de allí discutir problemas propios de la estética en el contexto de la digitalización. Asimismo, y específicamente en relación a las poéticas experimentales, también recuperamos aspectos del *sensorium* desarrollados por Romano Sued (2003). Ambas aproximaciones al problema del *sensorium* se discutirán en extenso en el capítulo 4.

campo anglófono, y es asociado principalmente a la tradición filosófica anglosajona. Técnica, suele referir a los orígenes griegos del término y a sus tempranas relaciones con el arte en tanto práctica manual. Asimismo, en la tradición filosófica continental, técnica se asocia principalmente a la reflexión sobre el fenómeno cultural en general, especialmente a partir de los influyentes ensayos de autores como *Meditación de la técnica* de Ortega y Gasset (1939), “La pregunta por la técnica” de Heidegger (1997), “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” de Benjamin (1989) y *La technique ou l'enjeu du siècle [La técnica o la apuesta del siglo]*³ de Ellul (1954). En este trabajo, utilizaremos las siguientes definiciones operativas: por técnica nos referiremos tanto al fenómeno en su dimensión cultural, en el sentido de la filosofía continental, como a la aplicación puntual de procedimientos que requieren una experticia específica con resultados esperables; por tecnología nos referiremos al conjunto de técnicas racionalmente sistematizadas por un conjunto de teorías científicas con vista a la producción de resultados previsibles. En este punto nos interesa llamar la atención sobre el grado de abstracción creciente que separa a la técnica de la tecnología y sobre el que discutiremos en extensión por su importancia en la constitución de un nuevo *sensorium*. Es decir, por técnica entenderemos la totalidad de los fenómenos discutidos en relación a otras esferas de la cultura (como la estética, la política, la ética), pero también los procedimientos particulares asociados a artes y oficios, como la técnica del aguafuerte y la de la imprenta. Por tecnología, por el contrario, nos referiremos a un conjunto sistematizado de procedimientos científicamente informados, como la tecnología genética o la tecnología digital.

La reflexión sobre la técnica nos obliga a revisar brevemente algunos aspectos relativos a la definición de dispositivo, artefacto y otros conceptos asociados. Si bien esta no es una tesis sobre la filosofía de la técnica, se nutre de algunas de sus preguntas por lo cual consideramos importante hacer una breve introducción conceptual desde esta perspectiva. En ese marco y aunque no se lo suele inscribir explícitamente en esta tradición filosófica, consideramos a Benjamin como uno de los precursores de una disciplina que guarda relación con ella, una estética de la técnica. La obra crítica de Benjamin servirá de marco general a partir del cual incorporaremos discusiones propias de la filosofía de la técnica, de la historia del libro, de la crítica cultural y de la

³ Ofrecemos una traducción literal. En castellano ha sido publicado como *El siglo XX y la técnica: análisis de las conquistas y peligros de la técnica de nuestro tiempo* (1960)

crítica literaria. En esta última haremos foco en la que se especializa en la “literatura electrónica”. Por la convergencia de recursos y disciplinas artísticas en los ejemplos discutidos, también recurriremos a debates sobre artes visuales, diseño gráfico, cine, música y lo que cabe bajo el rótulo global de nuevos medios.

1.3 Poéticas tecnológicas

Ante la creciente proliferación de obras que pueden enmarcarse en las poéticas tecnológicas, la teoría estética se plantea una serie de nuevos problemas relativos a las definiciones de las obras mismas. Si bien la técnica ha sido un eje de las discusiones en esta disciplina durante el siglo XX, las modificaciones introducidas en las artes por el uso de tecnologías digitales han generado confusiones entre el continente y contenido de las obras, y desplazamientos del foco desde lo representado hacia el representante, o del significado hacia el significante. Tales desplazamientos ya estaban presentes en movimientos experimentales y de vanguardia previos, pero con la expansión de dispositivos digitales de registro, manipulación y reproducción se produce una aceleración hiperbólica del fenómeno. El efecto inmediato de los desplazamientos condiciona las obras de arte entendidas como hecho sígnico.

Consideramos que algunas aproximaciones al problema desde la filosofía de la técnica y específicamente sobre la ontogénesis de los objetos técnicos pueden contribuir a una definición más precisa del problema. En las obras que conforman el nuevo paradigma, coexisten nociones de utilidad y de frucción estética, en algunos casos mediante la subversión de la utilidad, en otros mediante la estetización de lo útil, en otros mediante la exacerbación de lo inútil, entre algunas de las oscilaciones posibles entre los polos utilidad-inutilidad. Asimismo, la factura industrial introduce una tensión respecto de la factura artesanal, y condiciona las posibles inscripciones de los objetos en el contexto de la cultura.

En primer lugar, nos interesa rastrear las coincidencias y divergencias en el modo de concebir el objeto estético en su vinculación con el objeto técnico desde la perspectiva de diversos autores (principalmente en Jan Mukarovsky y Gilbert Simondon). Partiremos de la hipótesis de que, a medida que varían los modos de

comprender la técnica y relacionarse con ella en un determinado periodo histórico, varían también los modos de configurar objetos estéticos y, mediante estos, la manera de concebir a los artefactos (o, en ocasiones, a los objetos técnicos) como obras de arte. Por otro lado, consideramos pertinente analizar qué concepciones nos permiten abordar los dispositivos que configuran lo que se define como obras de arte contemporáneas, vinculadas a diversas poéticas tecnológicas. A partir de este análisis, podremos evaluar en qué punto se torna necesario replantear algunas conceptualizaciones del discurso estético para adecuarlo a las nuevas necesidades que surgen en las lecturas de las cada vez más abundantes manifestaciones de este tipo de obras en el marco del arte y la literatura en particular y de la cultura en general.

2 La obra de arte como hecho *sígnico*: Definiciones conceptuales

En 1934, el lingüista y teórico checo Jan Mukarovsky formuló una conceptualización de la obra de arte entendida como hecho *sígnico* de importancia central en las discusiones sobre estética en el siglo XX. Influenciado por los desarrollos de Saussure y del formalismo ruso, extrapoló el signo, unidad léxica -micro, a la unidad total de la obra-macro. Así, propuso un modo de entender la obra artística aún vigente en el discurso de la estética literaria.

Partiendo de una indagación acerca del lenguaje poético, y sin negarle su potencial comunicativo, Mukarovsky postuló su autotelismo. Esto significa considerar que, en el lenguaje poético, la relación con la realidad trascendente se debilita, mientras que la relación con la realidad intencional (creada en la obra) se acentúa fuertemente. Por esta vía, su postulación de la obra de arte como hecho *sígnico* supone considerar su función de signo autónomo (es decir, su necesaria remisión a sí misma, a su realidad intencional) sin dejar de considerar su función comunicativa (su ineludible expresividad respecto de una realidad trascendente, su heteronomía).

De esta manera, Mukarovsky entiende la obra de arte como un signo compuesto por a) un símbolo sensible creado por el artista, (significante), b) un significado depositado en la conciencia colectiva, y c) una relación con la cosa designada. El signo –es decir, también, la obra- es así una realidad sensible que remite a otra realidad a la cual evoca. Esta otra realidad, no siempre claramente determinada, se halla en el contexto total de los fenómenos sociales (Mukarovsky 2000, 91–94).

Las traducciones al español realizadas desde el checo eligieron la expresión “obra-cosa material” para hacer referencia a ese símbolo sensible (a) creado por la compleja composición de niveles llevada a cabo por el artista, mientras que las traducciones provenientes del alemán, el inglés y el francés (las predominantes), han elegido el término “artefacto”, que se replica en los textos teóricos de estética y crítica literaria (Romano Sued 2001). Desde esta perspectiva, el artefacto es una parte de un signo, su significante material. En este trabajo nos centraremos en esta aproximación a la obra de arte, su dimensión artefactual-material. Esta decisión

operativa, lejos de suponer un reduccionismo del modo de comprender la obra artística, nos permitirá explorar la especificidad de su dimensión material en manifestaciones contemporáneas, sin que ello signifique pensar al margen de su dimensión simbólica.

Es interesante contrastar el concepto de artefacto proveniente de esta teoría, y otro concepto de artefacto, propio de la filosofía de la técnica, donde se entiende que “[!]os artefactos son herramientas que exhiben y comunican con éxito su condición [de herramientas]” (Lawler 2007, 179). Debemos señalar que en el mismo plano, las obras de arte exhiben y comunican, también, su condición de constructo o artificio, aunque no las concibamos como herramientas. A priori, no consideramos que sean herramientas, pero la definición es análoga. Para Simondon, herramienta es el “objeto técnico que permite prolongar y armar el cuerpo para cumplir un gesto” (Simondon 2008, 132). La obra de arte, en cambio, prolonga el mundo y se inserta en él, y en esa prolongación crea símbolos. Extendiendo la analogía, cabe preguntarse si esa creación de símbolos, no equivale a “cumplir un gesto”, aquel para el cual un lugar o un momento excepcional ha convocado a la obra a reconstituir un universo (2008, 206). Si la obra de arte cumpliera un gesto (tiene materia pero también acciona), extremando este parecido, se podría pensar la obra de arte en términos de utilidad.⁴ Desde esta perspectiva, por el contrario, la defensa de su inutilidad sería el resultado de un desconocimiento del arte en tanto hecho sónico y de una impostación de su función autónoma como privativa, exclusiva; propia del inicio de los procesos de institución burguesa del arte, pero actualmente desfasada o anacrónica y, cuanto menos, discutible, desde la aparición de ensayos como “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.

⁴ Utilidad no siempre necesariamente material, pero sí, al menos, simbólica. Entendemos utilidad como “provecho, conveniencia, interés o fruto que se saca de algo”, tal como lo define el *Diccionario de la Real Academia Española*. La obra crea símbolos, cambia o refuerza los sentidos del mundo, etc.: todo eso es provechoso para alguien o algo una vez asumida su heteronomía, aunque podamos decir que la finalidad de la obra esté orientada a ella misma, a su realidad intencional. Una vez postulado el proceso de mercantilización de todo producto de cultura, ¿hay manera de seguir defendiendo la inutilidad del arte, sabiendo que esta refuerza o destruye ciertos símbolos sociales o que va a venderse o entrar en un circuito económico (aunque no se cambie necesariamente por dinero)? Como argumentaremos más adelante, considerando las obras de arte tradicionales como equiparables a los elementos técnicos de acuerdo a la definición propuesta por Simondon, estas pueden ser incorporadas como parte de algo equivalente a un conjunto técnico (por ejemplo, las instituciones del museo o el mercado del arte) y que discutiremos en la sección 3.1. Asimismo, la incorporación de funcionalidades a imágenes u obras de arte, que las transforman en interfaces gráficas, hace que mantengan su autorreferencialidad en tanto signo complejo a la vez que adquieren una utilidad material como herramienta de control.

Porque el arte tiene que ver con la técnica, y porque la técnica ha sido, tal como afirma Simondon, exiliada del dominio de la cultura, consideramos forzoso señalar una y otra vez que una lectura crítica que suponga la inutilidad del arte no es propia de un pensamiento anclado en nuestro tiempo. Constituye, en todo caso, una lectura ingenua. Entendemos que Simondon y Mukarovsky, cada uno desde su campo de estudios, no avalarían tal disociación del objeto estético o técnico respecto del mundo social. Podemos suponer que el término artefacto seleccionado por los traductores de Mukarovsky apuntaría a esa concepción: “un objeto hecho por el hombre específicamente con vistas a un uso posterior”(Dickie citado en Oliveras 2007, 370), aunque ese uso posterior no esté necesariamente previsto en el diseño. En el caso de las obras de arte tradicionales, la fabricación de la obra no necesariamente supone un diseño (en el sentido de previsión de utilidad en un medio técnico), y por ello es comprensible más como ejecución de una técnica (artística) que como una concretización, siguiendo la terminología simondoniana para la evolución de los objetos técnicos. Sin embargo, en las obras de arte contemporáneas, la existencia de un diseño y una planificación que consideren aspectos relativos al funcionamiento de la obra y contemplen su medio técnico, asemejan el proceso de creación artística al del diseño técnico. Simondon señala una diferencia entre el objeto técnico y las obras de arte y otros productos de la cultura: “El objeto técnico que solamente está asociado a la vida o al pensamiento no es objeto técnico sino utensilio o aparato. No existe consistencia interna porque no existe medio asociado que instituya una causalidad recurrente.” (Simondon 2008, 81). Esta diferencia que existía entre los objetos técnicos y las obras de arte tradicionales se diluye en las obras de artes contemporáneas. Otra vez observamos que las nociones de artefacto y herramienta parecen superponerse.

Es necesario tener en cuenta que el artefacto definido por Mukarovsky (y sus traductores) aún no establece una obra de arte, sino que es apenas su fuente, la cual devendrá obra a partir del aporte que los receptores/perceptores realicen a la constitución del sentido. El objeto estético, en cambio, es el significado que se le atribuye a esa obra-cosa (b). Ese significado se deposita en la conciencia colectiva una vez que el artefacto supera diversas instancias de reconocimiento de los valores que lo consagran dentro de una sociedad, hasta ser incorporado a su reservorio cultural (Mukarovsky 2000, 38–39). Es así como la obra de arte resultante puede ser

comprendida como un hecho s gnico que posee una doble funci3n: la de signo aut3nomo y la de signo comunicativo, y ninguna de estas funciones puede sustituir a la otra mientras se trate de una obra de arte.

Desde los caligramas de Apollinaire, *Le Livre* de Mallarm , las vanguardias o incluso la poes a concreta brasile a, la experimentaci3n literaria supone, al menos, el reconocimiento de la materialidad de la palabra y, con  l, la exploraci3n y explotaci3n de sus posibilidades visuales (en la disposici3n de las letras sobre la hoja en blanco, por ejemplo). As , recursos del orden de lo cin tico, lo sonoro, lo gestual y lo t ctil han sido incorporados en la experimentaci3n literaria, cuestionando los l mites de las disciplinas al posicionar las obras resultantes en una zona que no puede abordarse  nicamente desde la est tica literaria. Las po ticas tecnol3gicas pueden ser pensadas como el derrotero actual de aquellos primeros experimentos.

Simondon, preocupado por restablecer el objeto t cnico al  mbito de la cultura, postula que este no puede pensarse como mero utensilio. A partir de la consideraci3n de su g nesis y su proceso de concretizaci3n, afirma que a n el utensilio es sustento de un imaginario y de significaciones hist3ricas que suscitan diversos juicios y actitudes frente al mismo, y que justamente por eso, debemos reconocer su inscripci3n cultural. De esta manera, plantea la necesidad de definir o analizar al objeto t cnico en sus tres niveles: el del elemento, el del individuo, y el de los conjuntos (Simondon 2008, 71–90). Si bien Simondon no ofrece definiciones expl citas de estos tres conceptos, pueden sugerirse a partir de sus relaciones. Todo elemento t cnico cumple una funci3n determinada, como es el caso de un martillo o un serrucho. En este nivel, son el equivalente t cnico de los 3rganos de los seres vivos. Un individuo t cnico supone la incorporaci3n de diversos elementos t cnicos, como puede ser el caso de un motor u otras m quinas que incluyen dentro de s  elementos con funciones distintas. Por  ltimo, el conjunto t cnico es aquel que supone la coordinaci3n de diversos individuos t cnicos, como puede ser el caso de una planta industrial:

Los objetos t cnicos infraindividuales pueden ser nombrados elementos t cnicos; se distinguen de los verdaderos individuos en el sentido que no poseen un medio asociado; pueden integrarse en un individuo; una l mpara de c todo caliente es un elemento t cnico, m s que un individuo t cnico completo; se la puede comparar con lo que es un 3rgano en un cuerpo vivo.

Sería posible, en este sentido, definir una organología general que estudie los objetos técnicos en el nivel del elemento, y que formaría parte de la tecnología junto con la mecanología que estudiaría los elementos técnicos completos. (Simondon 2008, 85–86)

Entendemos que la progresiva tecnologización de las prácticas artísticas, junto al fortalecimiento del imaginario tecnológico modernizador, han acortado la distancia entre los objetos técnicos y los objetos artísticos y por ello consideramos relevante revisar las analogías que quizá puedan establecerse entre ambos tipos de objeto. Cuando Mukarovsky pensó a la obra-cosa, su concepto de artefacto, conocía obras cuya complejidad técnica, incluso siendo obras experimentales, que resultan hoy equiparables al nivel del elemento técnico, tal como entendemos que lo caracteriza Simondon en su análisis de los objetos técnicos. Las manifestaciones artísticas que se engloban en el marco de poéticas tecnológicas, por su complejidad técnica corresponderían, para nosotros, a un estatuto similar al de los individuos, incluso tendiente al de los conjuntos. Ante una creciente complejidad equiparable a la que supone la distancia entre un elemento y un individuo técnico en Simondon, consideramos necesario formular un concepto más acotado que distinga precisamente esa complejización. Provisoriamente, consideraremos entonces a las obras contemporáneas como dispositivos artísticos que pueden incorporar en sí artefactos.

Esta categoría remite a un equivalente al nivel de los individuos en la clasificación simondoniana de los objetos técnicos. La *dispositio* supone un ordenamiento racional entre las partes (o elementos), que detectamos en las obras de nuestro corpus, es decir, la utilización de cosas que en otro momento hubiese sido posible pensar como autónomas (hoy, lo visual, un cuadro, puede ser no sólo representación sino también interfaz: con lo cual pasa a ocupar un rol (*positio*) en conjunción con otros elementos que pueden tener rol de herramienta, con finalidad de acción, o instrumento, con finalidad de percepción). Por eso creemos que junto con el proceso de concretización de los objetos técnicos, se da un pasaje desde obras como artefactos a obras como dispositivos que reordenan, actualizan y complejizan lo que

Mukarovský llamaba artefactos. Y sostenemos que es en este tipo de obras donde la tensión entre material y digital se hace visible.⁵

Desde otra lectura del problema de los objetos técnicamente producidos, Vilém Flusser define dos tipos de objetos culturales fabricados por el hombre con propósitos determinados. El filósofo checo-brasileño señala dos niveles: de bienes de consumo (fabricados para ser consumidos), y de herramientas que producen bienes de consumo (fabricados para producir bienes de consumo). Esas herramientas son también consumibles, y según lo que antes dijimos, explicitan su posibilidad de ser consumidas, sus formas comunican su condición y su utilidad. Complejizando, Flusser establece una diferencia entre los aparatos y las herramientas que radica en el tipo de trabajo que realizan. Mientras las herramientas arrancan objetos de la naturaleza para transformarlos, los aparatos no tienen como finalidad cambiar el mundo sino cambiar los significados del mundo, su finalidad es simbólica (Flusser 2001, 26).⁶ Ciertas obras podrían ser consideradas en su condición de productos aparatos, una vez que admitamos que la finalidad de los mismos es simbólica. Por ello, habría una diferencia entre el modo de consumir un zapato (bien material) y el modo de consumir una fotografía (bien simbólico, en primera instancia). Consideramos que la perspectiva del teórico checo-brasileño sobre la producción de bienes de consumo simbólicos que adjudica como propia de una etapa posindustrial permite establecer una comparación interesante con la idea de máquinas productoras de herramientas de Simondon. Ambos abordan, si bien con argumentos diferentes, el problema de la reunificación de la técnica y las demás esferas de la cultura. Para Flusser no hay posibilidad de reunificación efectiva sino un encerramiento en el programa que hace del hombre un operario que actualiza las posibilidades inscritas en el programa del aparato. Por ello, su pregunta es

⁵ *Agrippa*, la obra central de nuestro corpus, es un dispositivo artístico en el sentido que hemos propuesto en este capítulo. Sin embargo, el término dispositivo artístico no debe confundirse con otro necesariamente relacionado, el de dispositivo de reproducción y que puede ir desde el nivel del individuo técnico (por ejemplo, un *walkman*) a un conjunto técnico (por ejemplo, una sala de cine).

⁶ Al igual que la de Benjamin, la obra de Flusser tiene una historia textual atípica. Su escritura en diversas lenguas (portugués, alemán, francés, inglés y checo), así como su residencia en diversos países hacen que la misma no presente el consenso de otros teóricos que abordan el problema de la técnica. El caso particular de su obra más conocida, *Filosofía de la fotografía* es paradigmático. Escrito originalmente en alemán y publicado en 1983, su versión definitiva, de acuerdo al autor, es la que el mismo tradujo al portugués (y en la que puede verse el cambio conceptual de fotografía por caja negra: *Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia*). En este trabajo, citaremos las páginas de la traducción española al castellano de la versión en alemán ya que es el texto que más ha circulado. Sin embargo, enfatizaremos la idea central de caja negra como metáfora de todo funcionamiento técnico, ya que nos permite articularlo con la lectura que hace Kirschenbaum del disco duro a la que nos referiremos más adelante.

por la libertad. Ésta es posible interfiriendo el programa, manipulando el diseño del aparato. Aunque esto no sea equivalente a una inserción del objeto técnico en el mundo de la cultura tal como la propone Simondon, sí permite repensar la evolución discontinua de los objetos técnicos.

Es posible pensar a muchas obras que se identifican con las poéticas tecnológicas como aparatos. Dice Flusser al definir el concepto,

Juguete complejo, tanto que sus usuarios no lo entienden en toda su dimensión; su juego consiste en combinaciones de los símbolos contenidos en su programa, procediendo su programa de un metaprograma y consistiendo el resultado del juego en otros programas; mientras que los aparatos totalmente automáticos pueden prescindir de la intervención humana, muchos aparatos precisan del ser humano como jugador y funcionario. (2001, 31)

Flusser está describiendo aquí a la cámara fotográfica a la que considera el ejemplo de aparato por excelencia. Esta lógica cerrada, programada, no obstante es extensible no sólo a dispositivos que producen bienes simbólicos sino a está presente a gran parte de las obras que abordaremos en este trabajo, que presentan la paradoja de ser bienes consumibles que a su vez producen, en el sentido más material del término, bienes simbólicos, es decir, *output*.

3 Aportes teóricos de la estética y la filosofía de la técnica

3.1 Simondon: Objetos técnicos y objetos estéticos

Las reflexiones de Simondon en torno a las tensiones entre objetos técnicos y objetos estéticos ofrecen una base conceptual interesante para abordar la imbricación entre arte y técnica en obras como *Agrippa*. La definición simondoniana de objeto técnico constituye el eje de *El modo de existencia de los objetos técnicos*. El apartado “Pensamiento técnico y pensamiento estético” del segundo capítulo de la tercera parte del libro presenta diversas aproximaciones a lo que denomina objetos estéticos, sin proponer una definición explícita. En su presentación, Simondon argumenta que los objetos técnicos y los objetos estéticos no son comparables ya que:

En efecto, la realidad estética no puede ser entendida con propiedad ni como objeto ni como sujeto; es cierto que hay una objetividad relativa de los elementos de esta realidad; pero la realidad estética no está separada del hombre ni del mundo como objeto técnico; no es herramienta ni instrumento; puede permanecer vinculada al mundo [...]. Por el contrario la actividad técnica construye en forma separada, desprende sus objetos y los aplica al mundo de manera abstracta, violenta: incluso cuando el objeto estético es producido de manera separada, como una estatua o una lira, este objeto sigue siendo un punto-clave de una parte del mundo y de la realidad humana. (Simondon 2008, 201)

La definición a partir de la diferencia estriba en la asumida y cuestionada separación del objeto técnico frente a la inserción del objeto estético en el mundo. Consideremos una observación al planteo simondoniano: ¿es válida la equiparación de la lira con la estatua? Se trata de objetos de órdenes distintos, en tanto uno es productor de signos (las notas musicales) y el otro es signo en sí mismo. Desde nuestra perspectiva, la lira

podría ser equiparable al cincel pero no a la estatua. La lira puede ser considerada herramienta, y pasible, como otros objetos técnicos, de ser incorporada al mundo de la cultura. Acaso por su rol de herramienta que produce signos sea más fácilmente incorporable a la cultura que otras herramientas, no está escindida, y en ese caso su incorporación no es una mera estetización sino una incorporación significativa en la que el gesto supone la manipulación de la lira. La lira puede ser entendida así como uno de los objetos técnicos bellos señalados en la definición de objeto estético que permite incluir a los objetos técnicos en el ámbito de la cultura:

Se puede decir que el objeto estético no es un objeto propiamente dicho, sino más bien una prolongación del mundo natural o del mundo humano que permanece inserta en la realidad que lo soporta; es un punto destacable de un universo, este punto resulta de una elaboración y se beneficia de la tecnicidad; pero no está emplazado arbitrariamente en el mundo; representa el mundo y focaliza sus fuerzas, sus cualidades de fondo, como el mediador religioso; se mantiene en un estatuto intermedio entre la objetividad y la subjetividad puras. Cuando el objeto técnico es bello es porque se inserta en el mundo natural o humano, como la realidad estética. (Simondon 2008, 205)

3.2 Periodizaciones inherentes a la evolución de los objetos técnicos y de los objetos estéticos

Nos interesa discutir el carácter supratécnico de los objetos estéticos. Al pensar las obras de arte consideradas desde sus poéticas tecnológicas, detectamos que la definición del arte se desarrolla y se reconfigura de manera paralela a la evolución de los objetos técnicos. Una periodización de la técnica subyace a los tres enciclopedismos señalados por Simondon: el del Renacimiento en el siglo XVI, el de la *Enciclopedia* de Diderot y D'Alembert en el siglo XVIII y el de la cibernética de Wiener en el siglo XX (Simondon 2008, 119–123). Estos periodos se corresponden de hecho con tres momentos de quiebre de la historia del arte occidental que la redefinen de manera radical: el descubrimiento de la perspectiva, el descubrimiento de la fotografía

y otros medios de reproducción técnica y la relación que une las vanguardias históricas a las experiencias de las poéticas experimentales y tecnológicas desde los '60 hasta hoy.

Entendemos que la idea de percepción (o de *aesthesis*) propuesta en *El modo de existencia* liga fenómenos de órdenes diversos (natural como un promontorio, arquitectónico-religioso como un templo, artístico o estético como una estatua). En tanto objetos sensibles pueden ser atribuidos tanto al orden de lo estético como al de lo artístico o de lo natural, que no son equivalentes, aunque en la argumentación simondoniana se equiparan. Sin embargo, esto está matizado al plantear la inserción del objeto estético en el mundo como

depositario de cierto número de caracteres de evocación que son sujeto de la realidad, del gesto, esperando la realidad objetiva en la que este gesto puede ejercerse y realizarse; el objeto estético es objeto y sujeto a la vez; espera al sujeto para ponerlo en movimiento y suscitar en él por un lado la percepción y por el otro la participación. La participación está hecha de gestos, y la percepción da a estos gestos un soporte de realidad objetiva. (Simondon 2008, 209)

La doble condición de objeto y sujeto a la vez permite también pensar en la definición de los objetos estéticos como auráticos propuesta por Benjamin en la fórmula de “manifestación irrepetible de una lejanía por más cerca que uno se pueda encontrar” (Benjamin 1989, 24). En la tensión entre la materialidad significativa y su unicidad se repite la idea del objeto estético como “depositario” de “caracteres de evocación”. Podría proponerse un paralelo entre el concepto de estetización de la política benjaminiano y la noción de una tendencia a la estetización engañosa de la técnica que advierte Simondon. Para el teórico alemán la estetización era una fetichización de la vida por el arte que debía ser contrarrestada mediante la politización del arte. Para el filósofo francés, esta tendencia atenta contra una tecnicidad verdadera y debe ser superada para lograr una totalidad que trascienda la escisión entre los pensamientos mágico y religioso:

Sin embargo, se debe destacar que esta estetización prematura, tanto en el caso de la religión como de la técnica, tienden a una satisfacción estática, a una falsa realización antes que de una especificación completa; la verdadera tecnicidad y la verdadera religión no deben tender al esteticismo, que mantiene por compensación una unidad mágica bastante fácil, y conserva de este modo magia y religión en un nivel de desarrollo muy poco avanzado. (Simondon 2008, 214)

Sin embargo, el rol de la politización benjaminiana así como la intervención sobre el dispositivo flusseriana suponen posiciones ante la técnica diferentes a la de Simondon, que discutiremos a continuación. Benjamin ofrece una reflexión sobre la importancia del estándar en relación a los procesos previos (tanto de producción como de representación). Flusser señala la creciente opacidad de la técnica y el papel de la abstracción en este proceso. Esas posiciones implican otras periodizaciones de la técnica que ponen el foco sobre aspectos no considerados por Simondon, por más que no posean la precisión conceptual de este último en la definición de los objetos técnicos.

3.3 Benjamin: El aura y las máquinas, realidad contingente y conocimiento objetivo

Para Benjamin hay dos hitos que constituyen la cultura de la modernidad técnica: la industrialización de la imprenta y la popularización de la fotografía. Ambas técnicas de reproducción suponen procesos paralelos que confluyen en una pérdida de la posibilidad de hacer experiencia (en el ensayo “El narrador”) y una decadencia del aura (en “La obra de arte” y “Pequeña historia de la fotografía”).⁷ Benjamin define aura como el fenómeno que determina la identidad de un hecho, persona, objeto u evento

⁷ La naturaleza fragmentaria y dispersa de los escritos Benjamin, así como las sucesivas versiones y traducciones de su obra hacen difícil hablar a partir de una obra establecida. Por ello citaremos, en la medida de lo posible, las traducciones de Taurus por ser las más de mayor difusión en el mundo de habla hispana. Sin embargo cabe señalar que la versión definitiva del ensayo “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica” (Benjamin 2003), denominada *Urtext* por su traductor y compilador, permite acceder a una lectura más completa al tema de la técnica en Benjamin sobre la cual nos hemos inspirado.

al dotarlo de unicidad. La irrupción de medios mecánicos de reproducción tiende a reducir a cero, al menos idealmente, la incidencia de lo particular y lo contingente de una reproducción. La máquina fotográfica, a medida que avanza su automatización, se aleja de la práctica artesanal que le dio origen y se aproxima a una estandarización que sienta las bases de su construcción como instrumento objetivo de registro.

El proceso de mecanización de la percepción tiene un impacto en todas las esferas de la cultura (tanto el arte y la ciencia como la religión y la política). Se trata de una confluencia de diversas tecnologías de registro que generan procesos paralelos, aunque no necesariamente contemporáneos: la imprenta, la fotografía, el fonógrafo. Sin embargo, la industrialización sincroniza sus efectos en la constitución del *sensorium* contemporáneo, fundamentalmente urbano y fuertemente mediado por objetos técnicos de diverso orden y complejidad.

En el caso particular de la fotografía, el cambio cultural obedece a una alteración de la percepción de los objetos antes necesariamente ligada a su presencia física. Lo que Benjamin denomina decadencia del aura se debe a la preeminencia del valor de exhibición de las fotografías por sobre el valor de culto de las obras de arte (sean estas pinturas, esculturas u obras arquitectónicas) y la preeminencia de la transmisión de información del texto impreso por sobre la transmisión experiencia a partir de la autoridad del narrador enraizada en una tradicción propia de la oralidad. El desarraigo de los objetos, a partir de su reproducción estandarizada en serie y su creciente mercantilización, supone la posibilidad de una ruptura con modos de comprender el mundo ligados a una tradicción. Para ser sintéticos, proponemos la siguiente esquematización: en su periodización, y retomando de manera heterodoxa algunos postulados marxianos, Benjamin afirma que la inclusión en una tradicción (entendida como modos de producción transmitidos de generación en generación) dotaba a los productos y a la acción creadora de sentido. Tal inclusión es propia de una relación artesanal con los objetos que se centra en la unicidad, la presencia y la adquisición de experiencia a partir de la interacción con éstos. El proceso otorgaba a los artesanos de una cosmovisión que integraba a los productos y a ellos mismos en una historia. La producción en serie, habilitada por la máquina rompe esta relación artesanal e instaura una nueva relación con los objetos que resulta inasimilable como experiencia.

Al no ser asimilada, la percepción de la nueva relación con los objetos causa el shock defensivo permanente que constituye la experiencia urbana (Buck-Morss 2005, 187–190). La fotografía es uno de los primeros ejemplos de esta percepción desarraigada de los objetos que los dota de una ubicuidad y presencia infinitamente reproducibles. De modo similar funcionan el fonógrafo, al que Benjamin no destinó tanta atención, y la imprenta. En este caso, esta tecnología hace de la transmisión de conocimientos un objeto separable de la persona portadora de una sabiduría práctica, transformándola en información codificable y reproducible, sin posibilidad de errores individualizadores del copista o de la interpretación y gesticulación del narrador oral.

3.4 Flusser: La caja negra como metáfora del presente tecnológico

El aparato fotográfico es para Flusser el modelo de todos los aparatos y es por ello su objeto de análisis privilegiado. Ve en esta máquina productora de imágenes técnicas, la reunificación de un pensamiento imagético (pictórico) y un pensamiento abstracto (escrito) que contiene todas las virtualidades del mundo posindustrial.

A diferencia de Benjamin, Flusser considera la aparición de la escritura y de la fotografía como los inicios de instancias sucesivas. De acuerdo al autor, el pensamiento mágico de las imágenes tradicionales correspondió a una etapa prehistórica dominada por la idolatría. La aparición de la escritura supuso el nacimiento de una etapa histórica. La etapa poshistórica y contemporánea está marcada por el predominio de lo que Flusser denomina las imágenes técnicas. La fotografía señala el inicio este periodo y es la tesis central de su *Filosofia da Caixa Preta*. La alfabetización, la aparición de libros populares y la presencia normativa del estado moderno (en el sistema escolar, los registros civiles y la estandarización de procedimientos públicos seculares) durante el siglo XIX culminaron, según la periodización de Flusser, en un textolatría que fue superada por la aparición de las imágenes técnicas con la fotografía.

Para Flusser, los sujetos contemporáneos perciben imágenes técnicas que surgen de manera casi mágica: el *input* entra a la caja negra y el *output* resultado son estas imágenes, sin conocimiento sobre cómo eso sucede. Sólo que esas imágenes son diferentes de las imágenes tradicionales propias del periodo prehistórico. Son imágenes

producidas por un dispositivo que, a su vez, es producto de una serie de abstracciones que permitieron su desarrollo. Como tal, es entonces el resultado de una reunificación entre la abstracción de los textos y la adoración de las imágenes. Lo que propone su argumentación es comprender a la escritura como una forma de transcodificación. De modo similar, la fotografía opera un transcodificación de lo real en escena que puede ser conceptualizada (estética, política y epistemológicamente).

Flusser periodiza en función de grados crecientes de abstracción que abandonan al hombre, al depositar la responsabilidad de realizar dicha abstracción en el dispositivo de registro. El peligro que señala y el motivo por el cual considera necesaria una filosofía de la técnica es la situación actual: el hombre ha perdido el dominio sobre los dispositivos y corre el riesgo de transformarse en un mero operario, es decir en un simple actualizador de las posibilidades inscritas en el dispositivo. Esta sería la distinción fundamental entre las herramientas flusserianas, propias de las etapas prehistóricas e históricas, frente al aparato que moldea las acción humana en la etapa poshistórica. En esta etapa la técnica se vuelve nuevamente mágica, independiente de las acciones de los hombres, como en la prehistoria. Si la imagen tradicional estaba sujeta a una ritualización que conformaba el mito, la imagen técnica también presenta una ritualización: el programa. Ante ese estado de situación, que denomina el complejo aparato-operador, Flusser ve la necesidad de un programa filosófico crítico: “Quem vê input e output vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa”⁸ (Flusser 2002, 21).

Cobra importancia, entonces, el programador, al ser el único capaz de determinar el programa inscrito en el aparato y sus posibilidades. Si la cámara no es más que un aparato cuyo programa prevé todas sus posibilidades, lo único que los fotógrafos hacen es llevar a cabo la actualización del juego de permutaciones con los conceptos discretos previstos por el programa ante la continuidad de lo real.

En los ensayos de Benjamin, hay un pasaje gradual de una sociedad tradicional organizada en función de fuertes principios de autoridad hacia una sociedad tecnológicamente mediada en la que puede verse una decadencia del aura y una pérdida de la capacidad de hacer experiencia. En este contexto aparece la dimensión

⁸ “Quien ve el input y el output ve el canal y no el proceso codificador que ocurre en el interior de la caja negra. Toda crítica de la imagen técnica debe apuntar al blanqueamiento de esa caja.”

política de la tecnología: Benjamin señala el peligro de una estetización de la vida pero también la posibilidad revolucionaria de la técnica (vinculada a los procesos económicos que culminan en la revolución industrial, la aparición de la clase obrera y la constitución de la ciudad moderna). El efecto de la técnica en Flusser es más categórico, no hay oscilaciones o desplazamientos sino cambios drásticos. Se plantea así un pasaje del artesano y su instrumento como extensión de sus capacidades, al obrero en torno a la máquina que concluye en el funcionario que realiza las potencialidades del aparato, entendido como caja negra, es decir un objeto cuyas funciones se pueden utilizar sin saber cómo funciona. Asimismo, esta progresión establece un pasaje paralelo entre prehistoria, caracterizada por el pensamiento circular de las imágenes tradicionales (definidas como abstracciones de primer grado respecto de la realidad); historia, caracterizada por el pensamiento lineal y los textos (abstracciones de segundo grado); y por último, poshistoria, marcada por el pensamiento programático remagicizante y las imágenes técnicas (que constituyen abstracciones de tercer grado en tanto son producidas por aparatos que son a su vez producidos por teorías científicas, donde la imagen constituye el producto indirecto de un texto).

3.5 La incorporación de los objetos técnicos a la cultura

Es posible pensar la apelación a la necesidad de la incorporación de los objetos técnicos a la cultura que articula el *Modo de existencia* a partir de la forma en el que se produce la fruición en obras artísticas propias de poéticas tecnológicas. Para Simondon, la posibilidad de descubrir la belleza de los objetos técnicos se abre en función de la comprensión de la tecnicidad⁹:

Pero el descubrimiento de la belleza de los objetos técnicos no puede ser abandonada únicamente a la percepción: hace falta que la función del objeto sea comprendida y pensada; dicho de otro modo hace falta una educación técnica para que la belleza de los objetos técnicos pueda aparecer como inserción de los esquemas

⁹ “La tecnicidad es el grado de concretización del objeto” (Simondon 2008, 92).

técnicos en un universo, en los puntos-clave de este universo. (Simondon 2008, 203)

Desde este punto de vista, la belleza propia de los objetos técnicos estaría vinculada con el hecho de conocer, comprender, pensar su función y ver al objeto funcionando, inserto en un mundo geográfico o humano al que recubren de sentido al expresarlo. Dice Simondon: “todo objeto técnico, móvil o fijo, puede tener su epifanía estética, en la medida en que prolonga el mundo y se inserta en él” (Simondon 2008, 203). Por el contrario, su estetización implicaría un travestimiento de objetos técnicos en estéticos, que produce la molesta impresión de lo falso, y parece una mentira materializada.

Esta mirada es cercana a la dinámica lúdica y de descubrimiento de las obras que abordaremos. Sin reflexión sobre ellas, sin aprehender su funcionamiento, no hay goce estético posible de manera análoga a lo que ocurre con la belleza de los objetos técnicos. Las obras que agrupamos bajo el concepto de dispositivos artísticos funcionan en un medio asociado y al hacerlo obligan a pensarlas para acceder a una percepción de su realidad estética.¹⁰ Allí reside también la dificultad de definir las.

Retomando lo señalado respecto de la equiparación de la lira y la estatua, podemos pensar ciertos paralelismos entre objetos técnicos y objetos técnicos que producen objetos estéticos, en un nivel equivalente al de los elementos (o artefactos, retomando la terminología mukarovskiana): la lira correspondería, junto al cincel, al nivel de las herramientas que producen elementos como una pieza musical o una escultura. En el nivel siguiente, de individuos técnicos, podríamos pensar al piano o la cámara fotográfica, máquinas propiamente dichas, que también producirán elementos más complejos, y en el caso de las obras adjudicables a poéticas tecnológicas podrían asemejarse, sus productos, al nivel de los conjuntos técnicos, como puede ser el caso de una instalación artística que actualiza su manifestación estética a través de diversas

¹⁰ Simondon ofrece la siguiente definición de medio asociado: “Este medio, a la vez técnico y natural, se puede denominar medio asociado. Es aquello a través de lo cual el ser técnico se condiciona a sí mismo en su funcionamiento. No está fabricado, o al menos no está fabricado en su totalidad; es un cierto régimen de los elementos naturales que rodean al ser técnico, ligado a un cierto régimen de elementos que constituyen al ser técnico. El medio asociado es mediador de la relación entre los elementos técnicos fabricados y los elementos naturales en el seno de los cuales funciona el ser técnico” (2008, 78).

herramientas o máquinas que integra en sí, en función de respuestas al *feedback* que le proporcionan los instrumentos¹¹ que posee.

3.6 Identificación entre objeto técnico y objeto estético

Hoy, el imaginario tecnológico hegemónico promueve la identificación inmediata entre artefacto u objeto técnico y objeto estético. Consideramos que el abordaje de lo técnico aquí propuesto puede aportar especificidades y contribuir a algunas redefiniciones necesarias en nuestro campo de estudio que discutan tal identificación.

Simondon postula que el carácter estético de una cosa o de un acto estaría en su función de totalidad y en su existencia a la vez objetiva y subjetiva. Desde esta perspectiva, como hemos señalado, lo que define al objeto estético es su inserción en la realidad humana y del mundo. En cambio, el objeto técnico, en el nivel de las herramientas, no se inserta, porque puede actuar y funcionar en todas partes. Aquí encontramos semejanzas con la necesaria referencialidad de la obra respecto de los fenómenos sociales, cuya presencia ya señalamos en el planteo de Mukarovsky. Estas relaciones habilitan la reflexión en paralelo acerca de sus categorías.

Resumiendo, entendemos que el concepto de objeto estético considerado por Simondon, no da cuenta de la complejidad de las obras de arte (u objetos de arte en la terminología del filósofo francés), pero su concepto de objeto técnico permite repensar la evolución análoga de los objetos estéticos (en el sentido circunscripto de obras de arte). La definición de artefacto de Mukarovsky propone una instancia de materialización equivalente al nivel de los elementos en Simondon, mientras que hoy encontramos obras de arte que funcionan en niveles similares a los de los individuos y conjuntos técnicos. Debido a la complejidad inherente a estas obras, a la presencia de instrumentos y herramientas en ellas, así como a la necesidad de un medio asociado y un diseño racional previo, entendemos que el paralelismo con los conceptos simondonianos no es forzada y que puede habilitar una aproximación crítica más rigurosa para abordar a *Agrippa* y otras obras del periodo.

¹¹ Seguimos aquí la definición de instrumentos que propone Simondon: “objeto técnico que permite prolongar y adaptar el cuerpo para obtener una mejor percepción. El instrumento es herramienta de percepción” (2008, 132).

De este modo, consideramos que en la posibilidad de contrastar diversas formulaciones en torno a la dimensión estética de los artefactos estriba la posibilidad de pensar las obras contemporáneas donde la técnica obtiene un foco de atención y gravitación privilegiada (si no determinante), a partir de reflexiones adecuadas a las nuevas condiciones de producción artística desde las herramientas conceptuales que brinda la filosofía de la técnica.

La comprensión del fenómeno técnico y su modo de inscribirlo en la historia permiten identificar las diferentes implicancias políticas y estéticas en los autores discutidos. Una aparente similitud en su visión del arte como posibilidad de desclausuramiento del dispositivo alimenta la impresión de programas filosóficos similares que sin embargo no lo son: Para Flusser, la intervención sobre el dispositivo como imperativo ético para trascender el rol de operario como lo hacen los fotógrafos experimentales quienes: “Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem informativa que não está em seu programa.”¹² (Flusser 2002, 81). Simondon postula la necesidad de reinsertar la técnica en la cultura despojándola de estetizaciones engañosas y que permitan entender la belleza en el funcionamiento. La propuesta benjaminiana es más radical y conflictiva ya que ve en el arte una posibilidad de la ruptura de una tradición. Esta ruptura supone una apertura a cambios sociales revolucionarios, pero también a una estetización de la vida embellecida por la técnica cuyo ejemplo más peligroso es evidente en la construcción política del fascismo y su representación de las masas mediante la reproductibilidad técnica. A pesar de sus diferencias, las miradas sobre aspectos diversos (pero, por momentos, complementarios) entre técnica y estética pueden permitir una lectura compleja que permita abordar obras que interpelan todos los problemas señalados por Benjamin, Flusser y Simondon.

En el presente trabajo tomaremos los conceptos de objeto técnico simondoniano y de aparato flusseriano por el poder descriptivo que brindan, y mantendremos la idea de estetización en los términos de conflicto y tensión irresoluble introducidos por Benjamin. De los tres autores es quien más explícitamente critica la teleología del progreso y las implicancias estéticas y políticas

¹² “Intentan, conscientemente, obligar al aparato a producir una imagen informativa que no está en su programa”

del fenómeno técnico, como puede verse en las “Tesis de filosofía de la historia”. La tesis II indica:

El conformismo, que desde el principio ha estado como en su casa en la socialdemocracia, no se apega sólo a su táctica política, sino además a sus concepciones económicas. El es una de las causas del derrumbamiento ulterior. Nada ha corrompido tanto a los obreros alemanes como la opinión de que están nadando con la corriente. El desarrollo técnico era para ellos la pendiente de la corriente a favor de la cual pensaron que nadaban. Punto éste desde el que no había más que un paso hasta la ilusión de que el trabajo en la fábrica, situado en el impulso del progreso técnico, representa una ejecutoria política. (Benjamin 1989, 184)

A propósito de la crítica a la teleología en las “Tesis”, tanto Susan Buck-Morss como Michael Löwy proponen que la dialéctica marxista en Benjamin se profundiza como apocatástasis. Según la teórica norteamericana, “[e]l modo en que Benjamin entendía la argumentación dialéctica implicaba mostrar el costado positivo de cada aspecto negativo en una bifurcación serial infinita. El gesto redentor era teológico” (Buck-Morss 2005, 106). De acuerdo al sociólogo brasileño, hay una relación entre las “Tesis”, especialmente la Tesis III y “El narrador”, que supone la apocatástasis como método dialéctico en el que se combinan los elementos mesiánicos con los revolucionarios:

En efecto, en “El narrador” (1936), Benjamin evoca la simpatía de Leskov por especulaciones de Orígenes concernientes a la *apocatástasis*, es decir, la salvación final de todas las almas sin excepción. La redención, el Juicio Final de la tesis III, es entonces una apocatástasis en el sentido de que cada víctima del pasado, cada intento emancipatorio, por humilde y “pequeño” que haya sido, quedará a salvo del olvido y será “citado en la orden del día”, esto es reconocido, honrado, rememorado. (Löwy 2003, 63–64).

Y más adelante agrega en relación a la mirada de Benjamin sobre el deseo de apocatástasis del surrealismo, una observación sobre las implicancias políticas de esta lectura:

Rememoración de los combates olvidados y salvamento de las tentativas a destiempo, la apocatástasis de los momentos utópicos ‘perdidos’ del socialismo no es una operación contemplativa de los surrealistas: está al servicio de la reflexión y la práctica revolucionarias del presente, aquí y ahora, *jeztz!* [...] La cuestión es [...] enriquecer la cultura revolucionaria con todos los aspectos del pasado portadores de la esperanza utópica: el marxismo no tiene sentido si no es, también, el heredero y el albacea de varios siglos de luchas y sueños. (Löwy 2003, 66).

La idea de teleología del progreso sienta una estetización de la vida por la técnica ya que ésta es siempre el resultado de una mejoría inevitable. Como denuncia Benjamin, la lectura teleológica de la técnica es compartida por diversos modelos políticos, no sólo el capitalismo o el fascismo, sino también la socialdemocracia y el marxismo ortodoxo. Y, lo que es central para nuestro trabajo, la misma teleología también es parte de la naturalización de un *sensorium* tecnológicamente condicionado. Extrapolando al contexto digital esa mejoría es la ilusión de una técnica cada vez más transparente, una copia cada vez más fidedigna. Por ello, para una crítica de la estética de las obras en el contexto contemporáneo es necesario discutir la matriz técnica del *sensorium* y los condicionamientos que impone a la percepción.

4 El sensorium contemporáneo

4.1 El sistema sinestésico: ciudad y mercancía

A partir del proceso de modernización de las metrópolis europeas del siglo XIX, Walter Benjamin rastrea una aceleración del tiempo y una fragmentación del espacio que le permiten postular una crisis de la percepción causada por la irrupción de la técnica, instrumentada por el capitalismo (y, también, instrumentándolo). El problema central para Benjamin -y en esto seguimos la interpretación de Susan Buck-Morss- es la modificación de la percepción, lo que conlleva la pregunta por el efecto de la tecnología en la estética.

Como señala Buck-Morss (2005, 175), la idea de estética con la que trabaja Benjamin supone una redefinición: de una estética entendida como eminentemente natural y empírica como la de Baumgarten en el siglo XVIII, se llega a una estética eminentemente cultural e imaginaria. El cambio obedece a los procesos sociales de urbanización y modernización técnica que implican cambios radicales en la percepción. Para la autora, a partir de la obra teórica de Benjamin puede articularse sistema sinestésico que supere la división entre una filosofía de la mente perteneciente a la filosofía y una fisiología del cerebro perteneciente a las ciencias naturales de su tiempo. Este sistema permite relacionar conceptos centrales para Benjamin como los de experiencia y shock.

El sistema sinestésico puede definirse como un sistema estético de conciencia sensorial descentrada del sujeto clásico, en el cual las percepciones externas de los sentidos se reúnen con las imágenes internas de la memoria:

Si el centro de este sistema no se aloja en el cerebro, sino en la superficie del cuerpo, entonces la subjetividad, lejos de estar confinada al cuerpo biológico juega el rol de mediadora entre sensaciones internas y externas. Por esa razón

Freud situó a la conciencia en la superficie del cuerpo, descentrada del cerebro (Buck-Morss 2005, 183)

A partir de este sistema sinestésico, propone un lenguaje mimético contenido en el rostro en el cual se integran sensación física, reacción motora y significado psíquico que supera el lenguaje de la razón, ya que supone una convergencia entre la impresión del mundo exterior y la expresión del sentimiento subjetivo. Por ello, Buck-Morss propone que la comprensión benjaminiana de la expresión moderna es de orden “neurológico” ya que el shock (concepto que Benjamin toma de Freud) es un aislamiento del estímulo que quita profundidad a la memoria, empobreciendo la experiencia. De este modo, se vincula un problema de índole individual, subjetivo, con uno de orden social, la tradición, ya que la relación del estímulo con la experiencia se realiza a partir de la comprensión de dicha relación dentro de una tradición cultural en la que se encuentran contenidos los sujetos. En esto, Benjamin sigue la idea de memoria de Valery en la cual el recuerdo es “una manifestación elemental que tiende a otorgarnos el tiempo, que por de pronto nos ha faltado, para organizar la recepción de los estímulos” (Valery citado en Benjamin 1998, 131).

Benjamin extiende el concepto freudiano de shock, que había aplicado primero a la experiencia de los veteranos de la Primera Guerra Mundial (1989, 167–168), a la totalidad de la experiencia moderna. Así, el shock permanente genera una defensa de los estímulos mediante la adaptación mimética para desviarlos. El origen de esta sobreabundancia de estímulos no asimilables, y por ello imposibles de ser convertidos en experiencia, se origina en el contexto de la urbe moderna. La ciudad está signada por el borramiento de las marcas trabajo en la mercancía. Tal borramiento es lo que motiva la indagación de Benjamin, atípica para la perspectiva marxista, en el mercado antes que en la producción. Esto permite postular la existencia de un nuevo *sensorium* en el que la fantasmagoría de la mercancía, como apariencia de realidad, engaña a los sentidos por medio de la manipulación técnica.

Resulta esclarecedora, en este sentido, la relación que establece Buck-Morss entre tecnología y percepción en el *sensorium* moderno:

La tecnología entonces se desarrolla con una doble función. Por un lado, extiende la fuerza de los sentidos, incrementando la agudeza de la percepción, y

fuerza al universo a la penetración por parte del aparato sensorial humano. Por otro lado, precisamente porque esta extensión técnica deja los sentidos expuestos, la tecnología se repliega sobre los sentidos como protección bajo la forma de ilusión, asumiendo el papel del yo para proporcionar aislamiento defensivo. El desarrollo de la maquinaria como herramienta tiene su correlato en el desarrollo de la maquinaria como armadura [...]. Se sigue que el sistema sinestésico no es una constante en la historia. Extiende su alcance, y es por medio de la tecnología como esa extensión tiene lugar. (Buck-Morss 2005, 196 Nota 79)

El *sensorium* contemporáneo está ampliado por dos fenómenos. En primer lugar, la idea de ubicuidad de los sujetos mediante la red, lo que supone un contacto/presencia que trasciende las contriciones materiales y rompe así la idea de espacio. En segundo lugar, la idea de ubicuidad de los objetos, mediante la digitalización, que permite la superación de la materialidad de las representaciones a través de su codificación y su posterior traducción imagética o auditiva mediante dispositivos reproductores.

Esto implica una serie de situaciones novedosas: 1) la discusión sobre la separación de contenido y continente, 2) la reproductibilidad de contenido mediante codificación digital (y la producción en serie de dispositivos de almacenamiento y reproducción) y 3) la ubicuidad del contenido al ser digitalizado. Ya que la pregunta por la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica es un elemento central en la reflexión benjaminiana sobre el *sensorium* moderno, podemos pensar que esta nueva expansión del *sensorium* generará efectos sobre las obras considerados “artísticas” desde una perspectiva humanística pero también denominadas “contenidos” por parte de la industria cultural, cuando no “productos”.

4.2 Cuerpos como carcasas

Retomando las consideraciones iniciales sobre el *sensorium* a la vez tecnológicamente expandido y aislado, podemos pensar el hombre moderno como *cyborg*. No en su imagen estereotipada del brazo mecánico, sino bajo la condición de shock permanente que genera una transformación de la subjetividad en contenido y, en última instancia, en mercancía.¹³ Es decir, esto sucede no sólo mediante la codificación de la identidad por el aparato estatal en una serie de cifras como los de un documento nacional de identidad o de seguro social, sino también en la expansión de la identidad en la red a través representaciones digitales (fotografías, grabaciones, filmaciones, avatares). O, yendo más lejos aún, en su localización (mediante la telefonía celular y el GPS) y en su presentización ubicua (como la función de “Mostrar qué estoy escuchando” del MSN, el “¿Qué estás pensando?” de Facebook, los tweets, etc).¹⁴

La digitalización tiende a generar una nueva percepción como montaje. Si bien la yuxtaposición de imagen, texto y sonido interactivos propios de las redes sociales la hace más evidente, esta percepción yuxtapuesta, racionalizada a través de la codificación digital, ya existía desde que los dispositivos comenzaban a mezclar la información sobre la reproducción con el contenido utilizando unidades discretas. Así en los orígenes de la obra de arte técnicamente reproducida era necesario el epígrafe (en el caso de la fotografía) o el álbum (en el caso del disco), que como señalaba Benjamin, funcionaban como estuches que permitían racionalizar, traducir el lenguaje mimético al lenguaje racional, adulto y burgués. El subtítulo en el cine avanzaba también en esa dirección al incrustar en la ilusión mimética del cinematógrafo la racionalidad de la escritura. Posteriormente la pantalla del reproductor (pensemos primero en el CD informando el número de pista, el tiempo transcurrido, el tiempo por transcurrir) que informa en tiempo real, en simultáneo, sobre la reproducción mimética e introduce una mayor racionalización sobre todos los estímulos, al punto de

¹³ Y al pensar esto referimos, por ejemplo, a la controversia por la cláusula por la que Facebook se autoerigía como propietario de los contenidos allí subidos por los usuarios a sus cuentas personales. O a la cláusula similar de MySpace sobre los audios subidos a su sistema.

¹⁴ En relación al desarrollo de los dispositivos reproductores vacíos y su necesidad de traducir contenidos transformando toda representación reproducible en relleno puede verse el extenso estudio de la imagen electrónica que hace Machado, Arlindo en *Máquina e imaginário. O desafio das Poéticas Tecnológicas*. San Pablo, EdUSP, 1993.

naturalizar la transformación de la mimesis en puro contenido traducible y reproducible.

El encuentro de la reproductibilidad ubicua de las representaciones de uno mismo mediante las redes sociales y su racionalización mediante la yuxtaposición conforma su carácter de puro contenido (y en última instancia de la transformación de parcelas de la experiencia del sujeto en mercancía). La exposición digital en las redes sociales (entendida como una expansión del *sensorium*) puede pensarse como una demolición al mismo tiempo la posibilidad táctil, revolucionaria, que veía Benjamin en la aparición de lenguajes miméticos que trascendieran la racionalidad del lenguaje escrito. Pero también como una demolición de lo revolucionario de la yuxtaposición como práctica intelectual revolucionaria que diera cuenta del “tiempo ahora” destruyendo la causalidad lineal burguesa, posibilidad cifrada en los dispositivos de reproducción técnica. Vemos así cómo la metáfora del *cyborg* como un cuerpo sin una identidad esencial en el que Haraway (1991) veía la posibilidad de una elección a partir de afinidades (al postular un feminismo no esencialista) queda subsumida a una lógica propia del capital, en la cual funciona como estuche para diferentes mercancías intercambiables, actualizables, entre ellas, la conciencia. Ya que, llevado a un grado extremo, la cosificación se desplaza de la materialidad al terreno de las representaciones que, en tanto miméticas e intercambiables, sirven de reemplazo de los recuerdos asimilables como experiencia. Este diagnóstico es, por supuesto, extremo, pero sirve para describir la lógica que anima la digitalización de la vida como modo de estetización. Entendemos que obras como *Agrippa* retoman la dimensión política de la yuxtaposición y permiten desmontar la dinámica que hace de todo fenómeno digitalizable un contenido infinitamente reproducible y, con ello, fuente de ganancias.

4.3 Buck-Morss: Las dimensiones sensorial y técnica en la estética

Como señalamos en las subsecciones precedentes, la interpretación del ensayo de de la obra de arte que hace Buck-Morss desplaza el eje de lectura más frecuente desde la industria cultural hacia la crisis de la percepción humana en la modernidad. De acuerdo

a la filósofa norteamericana, Benjamin detecta una modificación del sistema cognitivo a partir de la expansión de la percepción que introduce la revolución de la técnica durante el siglo XIX. La modernización del París del segundo imperio le brinda ejemplos acabados de cómo la revolución técnica modifica la percepción de los sujetos que desemboca en lo que denomina la estetización de la vida en el fascismo de su contemporaneidad. Buck-Morss señala que, hasta Benjamin, la estética, entendida como la disciplina que aborda lo sensorial, había ocupado un lugar paradójico y menor dentro de la reflexión filosófica:

El campo original de la estética no es el arte sino la realidad, la naturaleza corpórea, material. Tal como lo señala Terry Eagleton: “La estética nace como discurso del cuerpo”. Es una forma de conocimiento que se obtiene a través del gusto, el tacto, el oído, la vista, el olfato: todo el *sensorium* corporal. Las terminales de todos estos sentidos –nariz, ojos, oídos, boca, algunas áreas más sensibles de la piel– están localizadas en la superficie del cuerpo. Este aparato físico-cognitivo, con sus sensores cualitativamente autónomos y no intercambiables [...], constituye el frente externo de la mente, que se topa con el mundo prelingüísticamente y que, en consecuencia, no sólo es previo a la lógica sino también al significado. (Buck-Morss 2005, 173)

Esta interpretación introduce la desclausura del sujeto como necesidad para comprender la percepción. Demasiado particular para la aspiración general de la filosofía, originalmente el objeto de la estética no era el Arte, la Belleza o la Verdad sino los sentidos y Benjamin lo recupera. Desde Kant, la filosofía subsume la estética a la lógica autogénica de la *épistémè* moderna, a la ilusión narcisista del control absoluto del hombre moderno racional, impermeable a los sentidos. La estética kantiana es un ejemplo cabal de esta sumisión de la estética a la razón. Su punto más alto, el sublime, reafirma la racionalidad humana al poder contemplar lo inefable abstrayéndose del miedo al que lo inducen los sentidos como el conocido ejemplo del hombre que observa la tempestad desde la seguridad de la caverna:

Solo podemos decir que el objeto es propio para exponer una sublimidad que puede encontrarse en el espíritu, pues lo propiamente sublime no puede estar

encerrado en forma sensible alguna, sino que se refiere tan sólo a ideas de la razón, que, aunque ninguna exposición adecuada de ellas sea posible, son puestas en movimiento y traídas al espíritu justamente por esa inadecuación que se deja exponer sensiblemente. Así, no se puede llamar sublime el amplio océano en irridada tormenta. Su aspecto es terrible y hay que tener el espíritu ya ocupado con ideas de varias clases para ser determinado, por una intuición semejante, a un sentimiento que él mismo es sublime, viéndose el espíritu estimulado a dejar la sensibilidad y a ocuparse con ideas que encierran una finalidad más elevada. (Kant 2007, 177)

La autogénesis es el ideal del sujeto kantiano como voluntad moral limpiada de la contaminación de los sentidos que establece su propia regla como norma universal. Este sujeto persiste en el sujeto autónomo y autotélico nietzscheano, creador viril y autocontenido, en donde el filósofo artista aparece como encarnación de la voluntad de poder y culmina en Heidegger con la oposición del *Mannesaesthetick*, un poder de mando que opone a la “estética de mujeres” de receptividad de sensaciones externas. Buck-Morss afirma que la propuesta de Benjamin se opone radicalmente a esta lógica. En su análisis, la perspectiva benjaminiana sienta las bases de un sistema sinestésico que permite superar la brecha entre filosofía y fisiología:

El sistema nervioso no está contenido dentro de los límites del cuerpo. El circuito que va de la percepción sensorial a la respuesta motora comienza y termina en el mundo. Así, el cerebro no es un cuerpo anatómico aislable, sino parte de un sistema que pasa a través de la persona y su ambiente (culturalmente específico, históricamente transitorio). En tanto fuente de estímulos y arena en la que tiene lugar la respuesta motora, el mundo exterior debe ser incluido si queremos completar el circuito sensorial. (...) El campo del circuito sensorial se corresponde con el de la “experiencia”, en el sentido filosófico clásico de una mediación de sujeto y objeto, y sin embargo su misma composición vuelve simplemente irrelevante la así llamada “división entre sujeto y objeto”, que era plaga persistente de la filosofía clásica. Para diferenciar nuestra descripción de la concepción más limitada y tradicional del sistema nervioso que aísla artificialmente la biología humana de su ambiente, llamaremos

“sistema sinestésico” a este sistema estético de conciencia sensorial descentrado del sujeto clásico, en el cual las percepciones externas de los sentidos se reúnen con las imágenes internas de la memoria y la anticipación. (Buck-Morss 2005, 183)

Y, en este punto, la interpretación buck-morssiana implica un posicionamiento político y epistemológico ante el universo simbólico. Es sólo a partir de la complejidad y la apertura disciplinar como podrá lograrse una comprensión cabal del funcionamiento de la percepción humana en el universo simbólico que constituye la cultura. El concepto central en toda la obra benjaminiana es el de experiencia. Este concepto permite dar cuenta del pasaje del estímulo interior y su codificación en el marco cultural, la tradición, que transforma un estímulo en experiencia asimilable por el sujeto. Fenómeno histórico y contingente, la experiencia se diferencia de la razón universal ya que se produce sólo dentro de la cultura, específica e históricamente determinada. El problema es que la técnica provoca una expansión de los sentidos que resulta inasible y para ello Benjamin propone tres categorías centrales: shock, mímesis y estetización de la vida. El ambiente tecnológicamente alterado al que se enfrentan las poblaciones de las grandes urbes del siglo XIX expone el *sensorium* humano a shocks físicos que tiene su correspondencia en shocks psíquicos y que Benjamin detectaba sintomáticamente en la obra de Baudelaire. Se trata de estímulos que por su velocidad no pueden ser asimilados como experiencia.

Experiencia debe entenderse en este contexto como la internalización de percepciones dentro del sistema simbólico-cultural de una tradición ligada a determinados modos de producción precapitalista asociados al trabajo manual y luego artesanal, de los oficios y profesiones. La urbanización de la vida, el desarrollo de la ciencia moderna y la aparición de la información (entendida como datos sin contexto inmediato) modifican la tradición dentro de la cual los estímulos son internalizados y transmitidos al desprenderse de su relación con la vida cotidiana.

La mímesis aparece entonces como un reflejo defensivo por el que el hombre se adapta al ritmo que impone la vida tecnificada.¹⁵ Su opuesto es la inervación, es

¹⁵ Dentro de la teoría marxista heterodoxa en la que el propio Benjamin inscribe su obra, el obrero industrial es un ejemplo de la mimetización con la máquina de la línea de montaje, cuyo ritmos y movimientos debe seguir para preservar la integridad de su cuerpo, pero también hace extensivo este

decir, la recepción mimética del mundo exterior como una forma de fortalecimiento que redundaría en la adquisición de experiencia. Para evitar el shock, la agresión de la técnica mediante los estímulos, se vuelve a la misma técnica como defensa. Así, la técnica como herramienta, ampliación de la posibilidad humana, se vuelve técnica como armadura para defenderse de esas mismas posibilidades ampliadas que amenazan al hombre. El efecto es el pasaje de un sistema sinestésico a uno anestésico¹⁶:

Ser “defraudado en su experiencia” se ha convertido en el estado general del hombre moderno, en tanto se le ordena al sistema sinestésico que detenga los estímulos tecnológicos para proteger al cuerpo del trauma de accidente y a la psique del shock perceptual. Como resultado, el sistema invierte su rol. Su objetivo es adormecer al organismo, retardar los sentidos, reprimir la memoria: el sistema cognitivo de lo sinestésico ha devenido un sistema *anestésico*. (Buck-Morss 2005, 190)

La revolución de la técnica y la creciente urbanización hacen que el hombre pase a estar cada vez más inmerso en el *forêts de symboles* baudeleriano por el cual la estética pasa de ser un modo cognitivo de “estar en contacto” a ser una manera de bloquear lo material inmediato limitando el poder del organismo de responder activamente, estetizando la vida. Puede pensarse en este punto en la proliferación de dispositivos técnicos, desde los edificios a los portátiles, como una defensa sensorial contra los estímulos de la vida contemporánea. Ese sería el caso de los ambientes con temperaturas y luminosidad controladas para los edificios, el *airbag* y la localización satelital para los vehículos, las burbujas turísticas para la cultura extranjera, o los dispositivos reproductores portátiles como el primitivo *walkman* (ampliado por los teléfonos celulares) para la experiencia del individuo en la ciudad.

Dentro de la aparición del sistema perceptivo anestésico, el siglo XIX está marcado por la aparición de las drogas narcóticas y estupefacientes como mercancía transnacional y que posteriormente implicarían una revolución en la cirugía al permitir operar evitando la presencia del dolor, transformando así al paciente en objeto. (Buck-

fenómeno a la situación del peatón ante el tráfico y a la primacía de la vista por sobre los demás estímulos para poder preservarse en la ciudad moderna.

¹⁶ Aquí es necesario señalar que la connotación sensorial de “estética”, persiste en los tres conceptos en el idioma original pero se pierde al pasar al español: *aesthetic*, *sinaesthetic*, *anesthetic*, como señala el traductor del ensayo de Buck-Morss, López Seoane. (2005, 189 Nota 39).

Morss 2005, 191–195). Pero la expansión de los sentidos que introduce la técnica redundante en la transformación de la realidad misma en “narcótico” bajo la forma de fantasmagoría, otro concepto ligado a la estetización en la teoría benjaminiana de la percepción. Se trata de una tecnoestética que sumerge a individuo en un mundo de ensueño que constituye un escudo para los sentidos:

Las percepciones que suministran son lo suficientemente “reales”; su impacto sobre los sentidos y los nervios es todavía “natural” desde un punto de vista neurofísico. Pero su función social es, en cada uno de los casos, compensatoria. Su objetivo es la manipulación del sistema sinestésico por medio del control de los estímulos ambientales. Tiene el efecto de anestesiar al organismo, no a través del adormecimiento sino a través de una inundación de los sentidos. Estos *sensoria* estimulados alteran la conciencia, casi como una droga, pero lo hacen por medio de la distracción sensorial antes que la alteración química y, muy significativamente, sus efectos son experimentados de manera colectiva más que individual. Todos ven el mismo mundo alterado, experimentan el mismo ambiente total. Como resultado, a diferencia de lo que sucede con las drogas, la fantasmagoría asume la posición de un dato objetivo. (Buck-Morss 2005, 197).¹⁷

En Benjamin, el desarrollo de la técnica propia del capitalismo decimonónico condiciona la experiencia en Occidente y que su método propone precisamente historizar, a partir de la modernización de París en el siglo XIX, las modificaciones que sufre la experiencia a partir del creciente impacto de la técnica sobre la subjetividad. El origen de esta sobreabundancia de estímulos no asimilables, y por ello imposibles de ser convertidos en experiencia, surge en el contexto urbano de la ciudad moderna. Así, postula la existencia de un nuevo *sensorium* en el que la fantasmagoría de la mercancía, como apariencia de realidad, engaña a los sentidos por medio de la manipulación técnica. La digitalización y la difusión de internet constituyen una instancia aún más intensa del borramiento y, sobre todo, de la percepción como una anestésica.

¹⁷ Cabe señalar que aquí Buck-Morss utiliza “ver” ya que es la visión el modo primordial de experiencia en la vida urbana moderna.

Repensando el lugar de la estética, Romano Sued señala el impacto de la centralidad de la mirada en el *sensorium* digitalizado sobre la noción de sujeto:

En este mundo de deseo voyeurístico sin freno, lo que el ojo quiere el ojo lo consigue. Es una máquina la que articula la pulsión escópica, esas pulsión sistematizada por Jacques Lacan, en su integración revisada del sistema pulsional freudiano, y que hoy organiza el sensorium, modelizado de acuerdo con la tecnología digital, lo que llamaríamos un tecno-sensorium. En el mundo corpóreo, el sentido del tacto requiere un contacto físico inmediato con su objeto, pero el ojo no, puesto que la realidad virtual arma al ojo, lo equipa con una mano propia que parece impulsada por la mirada, y que pone en marcha la dialéctica de lo que vemos y lo que nos mira. (2003, 29)

La pregunta por el lugar de la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica articula la reflexión benjaminiana sobre el *sensorium* moderno. Su ensayo sobre la obra de arte, como señala Buck-Morss, habla más de la percepción condicionada por la técnica que sobre una alteración en rasgos esenciales o formales del arte. Esta será una de las premisas fundamentales a partir de las que abordaremos nuestro corpus y discutiremos las tensiones entre estetización y politización.

5 Las tecnologías digitales y las humanidades: Un estado de la cuestión

Otra matriz conceptual de la que se nutre el presente trabajo es la historia cultural, en especial las aproximaciones a la historia del libro y sus relaciones con las técnicas propias de cada época como las que plantean autores como Chartier (2008), Kittler (1999), Eco (Carrière, Eco, y Tonnac 2010), el número de *La Biblioteca* dedicado especialmente al problema (AA. VV. 2007) así como la discusión ya mencionada sobre el libro como mercancía en los ensayos de Benjamin. Debido a la discusión sobre el supuesto fin del soporte más tradicionalmente asociado a la literatura, recuperaremos algunas de las discusiones sobre el libro en relación a las tecnologías digitales entre las que se destaca el trabajo de Striplas, *The late age of print [La era de la imprenta tardía]* (2009). En relación al libro, el texto literario y la digitalización citaremos numerosas fuentes *on-line* así como algunos estudios desde una perspectiva humanista como los trabajos de Cassin (2008) y Doueihy (2010). Estos problemas también han sido discutidos por líneas teóricas incipientes, agrupados de manera difusa bajo el concepto de humanidades digitales (Gold 2012) pero también desde su recepción y producción en los estudios de nuevas alfabetizaciones (Knobel y Lankshear 2007a). Entre los aportes más relevantes al problema de la tensión entre la existencia material de las obras y la abstracción digital se destacan la propuesta de media-specific analysis [análisis específicos para cada medio] (Hayles 2002) y la de digitalidad forense (Kirschenbaum 2008). En relación a las poéticas tecnológicas en general discutiremos conceptos de algunos autores clásicos como Manovich (2001; 2002; 2007a) y Bolter y Grusin (1999). En lo que hace específicamente a la literatura digital (también agrupada bajo los conceptos de literatura electrónica, e-lit o e-literature), sobresalen los trabajos de la ya citada Hayles (2002; 2007), Liu (2004; 2008) y Kirschenbaum (2008). La *Electronic Literature Organization* (<http://eliterature.org/>) de los EE.UU. posee uno de los mayores archivos *on-line* sobre el tema. En Francia se destaca el laboratorio *Paragraphe* (<http://paragraphe.info/>).

En el país hay una tradición extensa de reflexiones sobre la tecnología desde las humanidades como es el caso del Exploratorio argentino de poéticas/políticas

tecnológicas *Ludión* (<http://ludion.com.ar>) y la revista *Artefacto* (<http://www.revista-artefacto.com.ar/>), en las que participa Claudia Kozak, también autora de compilaciones sobre el tema (Kozak 2006b). El sitio *Expoesía* (<http://expoesia.com/>), dirigido por Susana Romano Sued reúne también textos importantes para los problemas que se abordan en el presente trabajo, en especial en la relación entre poesía de experimentación y poesía digital. También de la ciudad de Córdoba, cabe mencionar el hoy inactivo grupo *Liminar* (<http://www.liminar.com.ar>), orientado principalmente al net.art y al software libre, en el que se destaca el trabajo de Lila Pagola (2009), también colaboradora de de la Fundación Vía Libre (Busaniche 2010). Todas estas aproximaciones contribuyen a delinear un campo de estudios y una serie de conceptos críticos a partir de los cuales abordaremos *Agrippa*, su contexto de emergencia y los problemas que anticipa para una reflexión estética del fenómeno digital y sus necesarias relaciones con la materialidad de los artefactos.

5.1 Principios de análisis

El abordaje crítico del corpus que proponemos en el presente trabajo aspira a establecer conceptos analíticos que atiendan a la especificidad del objeto y que sean extrapolables a objetos similares. El énfasis puesto en la relación entre las obras y sus soportes implica una definición de entidades que oscilan entre los polos de la abstracción del idealismo y la pura expresión aurática de un materialismo trivial. Por ello, recuperaremos algunas historizaciones que permitirán rastrear el tránsito entre idea y realización, entre representación y codificación, entre almacenamiento y reproducción. Consideraremos distintos recorridos propuestos por las historias del arte, de la literatura, del libro, de la técnica, y de la reproducción. Los periodos abarcados varían en cada caso, pero como regla general consideramos que la lógica de archivo que subyace a la digitalización implica una revisión radical de la cultura respecto de los paradigmas precedentes.

En su “Lección inaugural” del curso “Escrito y cultura en la Europa moderna”, Chartier enuncia principios de análisis aplicables también a la escritura y la cultura en el

contexto de la digitalización.¹⁸ Los objetos analizados se ubican en torno a tres tramas: “La autoridad proclamada o discutida de lo escrito, la movilidad de la significación, la producción colectiva del texto” (2008, 46). En relación a estas tramas, el historiador francés enuncia tres principios metodológicos para abordar el corpus. El primero se refiere a ubicar “la construcción de sentido de los textos entre las restricciones transgredidas y libertades refrendadas” (2008, 46). El segundo es retomar el concepto de representación en su doble dimensión de acuerdo a lo propuesto por Marin: “dimensión ‘transitiva’ o transparencia del enunciado, toda representación *representa* algo; dimensión ‘reflexiva’ u opacidad enunciativa, toda representación se *presenta* representando a algo” (Marin citado en Chartier 2008, 46). El tercer principio apunta a la inscripción de los objetos en un eje sincrónico y uno diacrónico. El primero “permite situar cada producción escrita en su tiempo, y ponerla en relación con otras producciones contemporáneas y pertenecientes a distintos registros de experiencia”. El segundo “inscribe [a la producción escrita] en el pasado del género o de la disciplina” (2008, 47). En el caso particular de *Agrippa* la reconstrucción de los límites que buscaba transgredir, su opacidad y su presentación, así como su inscripción en diversas series históricas (el arte efímero, la poesía experimental, la literatura electrónica, las colaboraciones entre artistas y escritores, los libros de artista) permitirá entender el momento particular y la importancia de la imbricación entre obra y soporte en los inicios de la expansión de la digitalización en la cultura. Estos tres principios articulan la reconstrucción de proyecto *Agrippa* y su importancia estética en el momento de conformación de las bases de un nuevo *sensorium* fuertemente determinado por la tecnología digital.

¹⁸ En el presente trabajo nos referiremos por cultura digital a todas aquellas manifestaciones que se enmarcan en las prácticas y producciones culturales propiciadas por el uso de tecnología digital, de manera equivalente a la cultura impresa abordada por Chartier. El historiador francés señala que, en realidad, se trata de múltiples culturas impresas, en tanto no constituyen una unidad homogénea ni, mucho menos, monolítica. La misma observación cabe para el contexto abordado en el que encontramos muchas culturas digitales que están en disputa por la legitimidad de modos diversos de existencia digital pero para evitar confusiones mantendremos la denominación en singular.

5.2 Soporte y almacenamiento. Conceptos operativos

Así como Chartier señala la importancia del libro como objeto, producto de un complejo entramado social y económico, del cual no se puede abstraer los textos a riesgo de no caer en una suerte de idealismo textual, las obras producidas por medios digitales frecuentemente son consideradas como carentes de materialidad. La codificación alfabética, como discutiremos luego en detalle, ofrece la posibilidad de una abstracción que permite mantener rasgos percibidos como sustanciales en diferentes presentaciones accidentales. En el caso del código digital, esta abstracción, a la que denominaremos dinámica de los contenidos permite olvidar la materialidad inherente a toda representación por la opacidad y automatización de los dispositivos de inscripción de las representaciones (por ejemplo, los discos rígidos o las **memorias flash**). Vemos en la propuesta de una digitalidad forense desarrollada por Kirschenbaum (2008, 25–71) y el llamado a la realización de lo que Hayles denomina MSA (media-specific analysis) como herramientas conceptuales útiles para abordar obras como *Agrippa* atendiendo a los principios señalados por Chartier. De acuerdo a Hayles:

MSA attends both to the specificity of the form [...] and to citations and imitations of one medium in another. MSA moves from the language of text to a more precise vocabulary of screen and page, digital program and analogue interface, code and ink, mutable image and durable mark, computer and book. [...] The power of MSA comes from holding one term constant across media (in this case, technotexts) and varying the media to explore how medium-specific possibilities and constraints shape texts. Understanding literature as the interplay between form, content and medium, MSA insists that the texts must always be embodied to exist in the world. The materiality of these EMBODIMENTS interacts dynamically with linguistic, rhetorical, and literary practices to create the effects we call literature.¹⁹ (2002, 30–31)

¹⁹ “El MSA presta atención a la especificidad de la forma [...] y a las citas e imitaciones de un medio en otro. El MSA se desplaza del lenguaje del texto hacia el vocabulario más preciso de la pantalla y la página, el programa digital y la interfaz analógica, código y tinta, imagen mutable y marca durable, computadora y libro.

[...] El poder del MSA viene de mantener un término constante a través de los medios (en este caso, los tecnotextos) y variar el medio para explorar cómo las posibilidades y limitaciones específicas de cada

La remisión a la necesaria dimensión material de las obras para que éstas construyan sentido nos permitirá realizar una crítica de lo que denominamos dinámica de los contenidos. Esta representación de la técnica y de la cultura, hoy predominante, postula la existencia de contenidos puros, pasibles de circular en formas diversas a las que una serie de dispositivos reproductores transparentes nos permiten acceder. Se trata de una forma contemporánea de lo que Eco describía como una lógica integrada de la cultura de masas, ya que postula la aparente democratización de la digitalización pero omite el refuerzo de la propiedad intelectual, el derecho de copia y la expansión de la industria cultural. En oposición a esa mirada ingenua que supone una neutralidad de la técnica (bajo la ilusión de su transparencia), entendemos que la dinámica de los contenidos es una forma de estetización similar a aquella que advertía Benjamin en la reproductibilidad técnica de la primera mitad del siglo pasado. Pero, del mismo modo que Benjamin, también consideramos que la técnica entraña también una posibilidad rupturista de signo inverso. En otras palabras, la técnica no es un medio neutral, ni uno necesariamente apocalíptico, sino un espacio y posibilidad de disputas y por ello, un espacio político. La idea de contenidos puros regidos por derechos de copia y propiedad intelectual está dirigida por la lógica de ganancia de la industria cultural propia del capitalismo tardío.

Nuestra hipótesis es que la digitalización amplía el *sensorium* y modifica el estatuto de las obras, redefiniendo los conceptos de arte de modo similar a lo que sucedió con la irrupción de la reproductibilidad técnica. De ello necesariamente se desprende que la estética genera respuestas parciales para ajustarse al cambio de paradigma. La digitalización produce un sublime tecnológico basado en la aceleración y la abstracción que representan los contenidos. Ese sublime es la base de un nuevo estadio de estetización, hoy vinculado más a un capitalismo de base idealista-contenidista que al fascismo. Sin embargo, existen obras, o dispositivos artísticos, que, junto con otra serie de prácticas sociales, politizan la técnica y habilitan una aproximación no teleológica sin caer en la reacción nostálgica de una pérdida propia una lógica apocalíptica. Entenderemos aquí al sublime tecnológico como la fascinación

medio dan forma a los textos. Al comprender la literatura como el juego cruzado entre forma, contenido y medio, el MSA insiste en que los textos siempre deben estar encarnados para existir en el mundo. La materialidad de estas ENCARNACIONES interactúa dinámicamente con prácticas lingüística, retóricas y literarias para crear los efectos que denominamos literatura.”

propia del *sensorium* contemporáneo ante la percepción técnicamente mediada de la realidad. En ese modo de percepción la materialidad se sustrae y cede su lugar a la novedad y las formas puras propiciando una percepción estetizada de la vida, en la cual el fenómeno técnico, irrepresentable en su complejidad se reduce al estímulo y condicionado por una técnica contingente, sin necesidad de comprensión cabal del fenómeno y sus causas. La tecnología se inscribe en una inevitabilidad del progreso, repitiendo el idealismo del sublime kantiano, “estimulado a dejar la sensibilidad y a ocuparse con ideas que encierran una finalidad más elevada” (Kant 2007, 177). La ideas, más elevadas, se alejan de la materialidad contingente de los soportes y dispositivos de reproducción en los que se originan los estímulos. Desechada su importancia, el sujeto puede así, aunque más no sea por un momento, abandonar la contingencia material de los objetos.

El proyecto *Agrippa* condensa estas tensiones entre la obra y los soportes, entre la circulación digital pirata y la del mercado del arte. La participación de Gibson, autor de un género como la ciencia ficción (sumamente identificado a la industria cultural), a la vez de culto y masivo, es fundamental por su rol en la constitución del imaginario tecnológico asociado al mundo digital. Su contexto de emergencia también es muy significativo. Gestado dentro del circuito del arte contemporáneo de Nueva York, que era también donde se ubicaban algunos de los nodos más importantes de la subcultura hacker de la época, el proyecto interpeló a públicos diversos (especialmente, el coleccionista de arte y los hackers) e intentó subvertir los modelos establecidos de circulación de las obras. *Agrippa* funciona por ello como un punto cero para abordar los cambios en los paradigmas en la época de la reproductibilidad digital y en la percibida crisis del libro como soporte privilegiado de la literatura.

En la primera parte de este trabajo, discutiremos los modos en los que se origina una forma estetización de matriz idealista, basada en la idea de contenidos puros que no guardan relación específica con sus soportes, y que se expande a todos los órdenes de la cultura partir de la expansión del fenómeno de la digitalización. En la segunda parte, discutiremos de qué modo las decisiones editoriales y conceptuales tomadas por Begos, Ashbaugh y Gibson (junto a los demás colaboradores del proyecto) y la ejecución formal efectiva de la obra permiten hablar de una politización del arte ante dicha una estetización digital.

6 Notas finales a la introducción

Como adelantamos en el capítulo anterior, para abordar el tema propuesto el presente trabajo se organiza en dos partes. La primera propone una breve historia de la digitalización y los cambios que esta introduce en el paradigma de la cultura contemporánea. Esta historia está enfocada en la digitalización de textos aunque remite lateralmente a otros procesos paralelos. En función de esta señalamos los distintos modos de relacionarse con el pasado, centrándonos en el caso de la literatura, pero con abundantes referencias a otras artes y prácticas culturales. Comentamos aquí el papel de la imprenta en su etapa artesanal, su etapa industrial y la aparición de la tecnología digital. Asimismo abordamos la estabilización de las obras a partir de los regímenes de propiedad intelectual y de derechos de copia, junto con la idea de autor asociada a éstos. A continuación reseñamos algunos de los problemas introducidos por la irrupción de prácticas que desafían este paradigma. Si bien algunas son previas a la tecnología digital, se potencian con su aparición y hacen tambalear un modelo de industria cultural basado en la venta de obras asociadas a objetos, es decir soportes legibles o reproducibles. En esta primera parte, también se discuten las diferencias entre los registros y las reproducciones analógicas y digitales y los solapamientos que se producen entre distintas tecnologías. La primera parte concluye con una historia del desarrollo de los archivos digitales que se aglutinan bajo el denominador general de eBook o libro electrónico y una propuesta para clasificar obras que problematizan el solapamiento entre analógico y digital.

La segunda parte ofrece un análisis de *Agrippa* como obra y como proyecto artístico a partir de la definición de diversas prácticas y modelos de digitalización y los conflictos inherentes a estos últimos. En el primer capítulo fundamentamos la importancia de la obra para el problema planteado, reconstruimos el contexto de su emergencia y la inscribimos en una serie de tradiciones artísticas y literarias que permite contextualizar los problemas que nos interesan destacar. En segunda parte presentamos además una traducción del poema digital “Agrippa” y una interpretación en función de la imbricación entre los aspectos materiales y digitales del proyecto que

contrastamos con otras lecturas críticas existentes. Luego recuperamos su atípica circulación y los diferentes problemas que ésta plantea para considerar la aparente crisis de los soportes en el contexto de la digitalización.

Este recorrido permitirá reconstruir el momento de emergencia de lo digital en su relación con los paradigmas culturales existentes, asociados a las obras artísticas auráticas, la cultura impresa y la industria cultural. A partir de esta contextualización proponemos una lectura de *Agrippa* como obra que, sin llegar a una apocatástasis revolucionaria como la postulada por Benjamin, sí alcanza una politización del arte desde la técnica. Discutiremos como *Agrippa* efectivamente tensiona los modelos culturales idealistas y estetizantes que subyacen a las nuevas lógicas de la industria cultural en la época de su reproducción digital, y reintroduce la relación entre técnica, tiempo, existencia material y experiencia a través de una obra artística.

Primera parte: Entre la reproductibilidad digital y la reproductibilidad analógica

7. Digital y digitalizado

Infinitas repeticiones de material de archivo,
casi todo grabado, casi nada en vivo
—Los Auténticos Decadentes, *Irrrompibles*

El pasaje de lo analógico a lo digital no es siempre un proceso lineal ni homogéneo. En este pasaje entre unos sistemas de registro, representación e inscripción a otros, confluyen una serie de factores de órdenes diversos: el desarrollo particular de las técnicas y tecnologías, los contextos socioculturales específicos e históricamente determinados y, principalmente, los conflictos entre productores, industria, estados y receptores. En relación a una obra compleja como la planteada por el proyecto *Agrippa* consideramos necesario brindar una sistematización de los modos en los que las obras se digitalizan, así como de las diferencias entre distintos modos de existencia digital. En función de esta sistematización discutiremos un modo de estetización propio de la digitalización. La piratería y otras prácticas no previstas, al modo de las ruinas benjamineanas, iluminan y desmontan la estetización generada por la concurrencia de la abstracción y la incompreensión del fenómeno técnico, la opacidad de la caja negra flusseriana. Denominamos dinámica de contenidos en este contexto a la circulación de obras digitales y digitalizadas cuando se las presenta como abstracciones puras, independientes de sus soportes o de sus dispositivos de reproducción. Estos modos de producción y consumo simbólicos propios del capitalismo tardío, se resumen en el lugar común de la convergencia de diversos modos de representación y diversos medios en un único dispositivo que permite lo digital. En la supuesta convergencia transparente se sientan las bases para la ideología medial que señala Kirschenbaum (2008, 36).²⁰ A partir de la descripción del fenómeno procuramos identificar una estetización en el sentido benjamineano y las posibilidades de politización dentro de una serie de obras y prácticas que permitirán una contextualización teórica adecuada

²⁰ Para una crítica específica de la idea de convergencia, véase la subsección “‘You are your C’: Discourse network 2007” [“‘Tú eres tu C’: Redes discursivas 2007”] (Kirschenbaum 2008, 96–109).

para el análisis de *Agrippa*. La tensión entre estetización y politización también se hace presente en la búsqueda de una estabilidad de las obras bajo la idea de su conclusividad controlada, frente a los fenómenos emergentes de mutabilidad como los que suponen los remixes, las filtraciones y otras formas de lo que, provisoriamente denominaremos, inconclusividad.

Ante la codificación digital, la crítica cultural suele preguntarse por el fin del libro y señalar la existencia de una crisis en el modo de preservación y lectura de los textos equivalente a lo que sucedió con la aparición del códex, la introducción del papel en Europa o la aparición de la imprenta. Sin embargo, cada instancia es un parteaguas solo en apariencia ya que cada nueva tecnología no elimina las anteriores y éstas suelen convivir e influenciarse mutuamente. Poniendo el énfasis en la circulación de los textos, algunos especialistas sugieren un quiebre equivalente a la irrupción de la imprenta: “This fanciful scenario is meant to suggest that the place of writing is again in turmoil, roiled now not by the invention of print books but the emergence of electronic literature”²¹ (Hayles 2007). Pero desde un punto de vista artefactual, como señala Chartier “[l]a invención de la imprenta no ha modificado las estructuras fundamentales del libro, compuesto, tanto antes como después de Gutenberg, por pliegos de hojas y páginas reunidos en un mismo objeto” (2008, 11). De hecho, el propio Chartier sugiere en una entrevista que la revolución digital en relación a la lectura supone un quiebre más similar al de la aparición del códex que a la difusión de la imprenta (Chartier 2007, 16).²²

La posibilidad de la copia idéntica es un punto en común entre ambas tecnologías, que no recibe tanta atención crítica y que entraña especificidades propias de la reproductibilidad técnica. El problema de la supuesta crisis, por ello, comprende varias dimensiones: la confección material del soporte, la estabilidad del texto y la circulación del objeto derivado de ambos, la obra. La ambigüedad conceptual en torno al soporte oscurece la relación entre el objeto libro y el texto entendido como obra. La abstracción de los textos respecto de su realización material ha sido fuente de tensiones desde los inicios de la historia de occidente, con el conocido ejemplo de las críticas de Platón a la escritura en el *Fedro* (vv. 274-277). Dejando de lado el

²¹ “Este imaginativo escenario procura sugerir que el lugar de la escritura está nuevamente en estado de confusión, enturbiado ahora no por la invención de los libros impresos sino por la emergencia de la literatura electrónica”.

²² Para una discusión en torno al problema de la mutua influencia entre distintos medios en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación véase *Remediations* de Bolter y Grusin (1999).

condicionamiento que la realización puntual en una materialidad determinada implica para los procesos de escritura, edición y lectura de los textos en general y los literarios en particular, nos detendremos en los cambios particulares que la digitalización introduce sobre el orden de los textos. Para avanzar, proponemos una clasificación provisoria para distintos tipos de obras literarias en particular, y las artísticas en general, en relación a entornos digitales. Toda obra digital o digitalizada supone un rasgo común: una representación digital. Ésta a su vez propicia la emergencia de una serie de rasgos, fundamentalmente la convergencia de artes diversas en un mismo dispositivo que habilita la fruición y las combinatorias posibles, comúnmente denominadas multimediales.

El influyente teórico ruso Lev Manovich hace una diferencia general entre objetos de los nuevos medios y objetos de otros medios, que permite establecer algunas diferencias dentro de las obras en el paradigma contemporáneo:

In my *The Language of New Media* I begin the discussion of new media by invoking its definition which can be deduced from how the term is used in popular press: new media are the cultural objects which use digital computer technology for distribution and exhibition. Thus, Internet, Web sites, computer multimedia, computer games, CD-ROMs and DVD, Virtual Reality, and computer-generated special effects all fall under new media. Other cultural objects which use computing for production and storage but not for final distribution -- television programs, feature films, magazines, books and other paper-based publications, etc. – are not new media.²³ (2001, 11).

Los nuevos medios son una combinación de las convenciones tradicionales de representación, acceso y manipulación de la información (basadas en narrativas textuales, sonoras o visuales) y las nuevas convenciones (numéricas). La combinación

²³ “En mi [libro] *El lenguaje de los nuevos medios* comienzo la discusión sobre los nuevos medios invocando su definición, la que puede ser deducida a partir de cómo se utiliza el término en los medios gráficos populares: los nuevos medios son los objetos culturales que usan tecnología computacional para la distribución y exhibición. De allí que Internet, los sitios Web, el multimedia para computadoras, los juegos de computadora, los CD-Roms y DVDs, la Realidad Virtual, y los efectos especiales generados por computadora todos caben dentro de los nuevos medios. Otros objetos culturales que usan la computación para la producción y almacenamiento pero no para la distribución final –los programas de televisión, los films comerciales, las revistas, los libros y otras publicaciones con base en el papel, etc.– no son nuevos medios.”

es definida por el autor como una estética de la cultura de la información temprana (Manovich 2001, 17) y es el resultado de la convergencia de dos fuerzas culturales particulares: las convenciones culturales existentes y las convenciones propias de las interfaces entre humano y computadora. Manovich identifica algunos rasgos generales propios de una cultura camino a la digitalización que pueden estar presentes en los objetos de los nuevos medios, sin ser de momento excluyentes, a saber: representación digital o numérica, composición modular, variabilidad, automatización y transcodificación.

Por representación numérica Manovich entiende que los objetos de los nuevos medios pueden ser descriptos formalmente (es decir, matemáticamente). En tanto representación matemática, están sujetos a manipulación mediante algoritmos. Con esto los productos de los nuevos medios se vuelven programables (Manovich 2002, 27–30). Por modularidad se refiere a la posibilidad de agregación y desagregación de los elementos discretos que componen un objeto. Esto implica también que, en un determinado nivel, un objeto puede estar compuesto por múltiples objetos agregados. Algo puede eliminarse y sin embargo el objeto no dejará de existir ni estará incompleto. Por ejemplo, una imagen digital puede estar compuesta por una serie de capas, o una página web puede estar compuesta de hipervínculos, imágenes, texto y audio, que podrán agregarse o quitarse sin que por eso la página deje de existir en tanto objeto (Manovich 2002, 30–31).²⁴ La automatización se refiere a la cualidad por la cual la computadora reemplaza (y acelera) los procedimientos que antes recaían en el ser humano. El autor distingue entre dos niveles de automatización, de bajo nivel y de alto nivel para diferenciar la envergadura y complejidad de los procedimientos de los cuales la agencia humana se sustrae. En un texto digital, algunos ejemplos obvios pero no por ello evidentes de la automatización de bajo nivel son el conteo automático de palabras, la generación de índices, el cambio de tipografía o la inserción de notas. En una imagen digital podemos encontrar la automatización en cualquiera de los efectos más simples que se aplican sobre ellas como filtros, corrección de color y contraste, cortar y pegar, el cálculo de una perspectiva para una imagen tridimensional, etc. Ejemplos de la automatización de alto nivel son los usos de inteligencia artificial en videojuegos para animar personajes no controlados por jugadores (enemigos,

²⁴ En este punto, la clasificación de Manovich es similar a nuestra identificación de algunas de las obras de arte contemporáneas en un nivel equiparable al de los individuos y conjuntos técnicos simondonianos, discutida en la sección 3.1 y a partir de la cual las consideramos como dispositivos artísticos.

adversarios, aliados) o los controles de una instalación artística que responden a los movimientos del público (Manovich 2002, 31–33). La variabilidad es uno de los aspectos que más discutiremos en este capítulo por su relación con la conclusividad de las obras y su impacto en la relativa estabilidad tanto de las instituciones literarias y artísticas como en la industria cultural que las atraviesa. Esta característica depende de las tres anteriores (representación numérica, modularidad y automatización) y es uno de los rasgos notorios de los objetos de los nuevos medios:

Old media involved a human creator who manually assembled textual, visual and/or audio elements into a particular composition or a sequence. This sequence was stored in some material, its order determined once and for all. Numerous copies could be run off from the master, and, in perfect correspondence with the logic of an industrial society, they were all identical. New media, in contrast, is characterized by variability. Instead of identical copies a new media object typically gives rise to many different versions. And rather being created completely by a human author, these versions are often in part automatically assembled by a computer.²⁵ (Manovich 2002, 36)

La última característica (o tendencia como prefiere denominarla Manovich) es la transcodificación. Esta es una categoría más problemática ya que no apunta a las cualidades formales de los objetos de los nuevos medios. La transcodificación describe la circulación en la cultura, el tránsito entre una capa cultural y una computacional y el modo en que se generan influencias recíprocas, pero determinada principalmente por los procesos de digitalización:

In new media lingo, to “transcode” something is to translate it into another format. The computerization of culture gradually accomplishes similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts. That is, cultural

²⁵ “Los viejos medios implicaban a un creador humano que ensamblaba elementos textuales, visuales y/o de audio manualmente para formar una composición particular o secuencia. Esta secuencia se almacenaba en algún material, su orden determinado de una vez y para siempre. Se podían hacer numerosas copias del *master*, y, en perfecta correspondencia con la lógica de una sociedad industrial, eran todas idénticas. Los nuevos medios, en contraste, se caracterizan por su variabilidad. En lugar de copias idénticas, un objeto de los nuevos medios típicamente origina muchas versiones diferentes. Y más que ser completamente creado por un autor humano, estas versiones a menudo son ensambladas automáticamente por una computadora.”

categories and concepts are substituted, on the level of meaning and/or the language, by new ones which derive from computer's ontology, epistemology and pragmatics. New media thus acts as a forerunner of this more general process of cultural re-conceptualization.²⁶ (Manovich 2002, 48)²⁷

El concepto de objeto de los nuevos medios que propone Manovich engloba diversas configuraciones que incluyen a las obras pero también a conjuntos mayores como los acervos o productos no necesariamente relacionados con mundo del arte como las **bases de datos** o la internet. Partiendo de su lectura, discutiremos algunas especificidades de las obras literarias de nuevos y viejos medios pero procuraremos identificar algunos aspectos relativos al problema específico de los soportes. En esta tipificación, por las características del medio digital también convergerán ejemplos de obras artísticas provenientes de otras disciplinas. En lo estrictamente literario, podemos encontrar grandes grupos de obras: 1) Las obras impresas entendidas de acuerdo a la idea moderna de literatura y mayoritariamente asociadas a la cultura impresa (su equivalente artístico predigital son lo que denominaremos obras análogas). 2) Las obras digitalizadas, es decir, aquellas obras literarias provenientes de las culturas impresas, en el sentido de Chartier, o de registros analógicos que son codificadas para ser accesibles mediante dispositivos de reproducción basados en tecnología digital, como las ofrecidas por la *Biblioteca Ayacucho Digital*, *Project Gutenberg* o *Google Books* (Google, 45) o por Museos y Filmotecas *on-line*, pero también las sofisticadas emulaciones digitales del soporte libro, como el caso de textos literarios para **iPad** que llegan a representar gráficamente el movimiento de la página.²⁸ 3) Las obras

²⁶ “En la jerga de los nuevos medios, ‘transcodificar’ algo es traducirlo a otro formato. La computarización de la cultura gradualmente logra una transcodificación similar en relación a todos los conceptos y categorías culturales. Es decir, los conceptos y categorías son substituidos, en el nivel del significado y/o del lenguaje, por otros nuevos que derivan de la ontología, la epistemología y la pragmática de la computadora. Los nuevos medios actúan así como precursores de este proceso más general de reconceptualización cultural.”

²⁷ Al respecto Hayles señala que la propuesta de Manovich, si bien puede parecer simplista señala el aspecto crucial de que la computación se ha vuelto un medio extremadamente potente. Por ello, los supuestos elementales de la cultura se desplazan de los vehículos tradicionales de transmisión como la retórica y gestualidades políticas y religiosas, o las narrativas científicas, filosóficas, literarias e históricas hacia las operaciones materiales de los dispositivos computacionales (2007). La transcodificación de Manovich comparte algunos rasgos centrales con el concepto de remediación propuesto por Bolter y Grusin (1999).

²⁸ El anacronismo que supone la representación de un soporte de representación como contexto para la actualización digital de una obra ameritaría otro estudio en sí mismo. Tal representación del soporte es un ejemplo de “remediación” específico del texto como contenido no desarrollada por Bolter y Grusin, aunque cabe señalar la aparición de las tabletas y otros dispositivos de lectura que compiten con el libro

digitales, obras creadas en, y accesibles a través de, dispositivos de reproducción que ejecuten el código digital.²⁹

En los límites de estos tres grandes tipos, hay obras problemáticas, obras híbridas que comparten la materialidad de los textos impresos con las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales como es el caso de la obra central del corpus, *Agrippa*. Asimismo, cabe señalar la existencia, no muy abordada por la crítica, de lo que denominamos obras digitales derivadas que podrían tipificarse a partir de prácticas de larga data que son potenciadas por la digitalización: los memes, variaciones (generalmente paródicas) a partir de una obra digital o digitalizada; los clones, plagios de obras digitales (generalmente sin intención paródica), equivalentes a su forma analógica; y las filtraciones, puestas en circulación digital de obras, muchas veces inconclusas, obtenidas sin permiso en instancias de producción previas al estreno, lanzamiento o publicación por parte de los tenedores de derechos de copia y reproducción.

Benjamin señalaba que la reproductibilidad técnica modificaba el estatuto de las obras de arte y las transformaba en mercancía mediante la primacía del valor de exhibición por sobre el valor de culto, estetizando la vida cotidiana, ante lo cual era necesaria una politización del arte. En el contexto de la reproductibilidad digital consideramos que existe un fenómeno equivalente, ampliado por el continuo proceso de archivo de toda la producción cultural existente. Las obras derivadas constituyen uno de los rasgos distintivos de este nuevo paradigma de circulación, aunque no hayan sido originalmente previstas. Es necesario discutir cómo los diversos tipos de obras derivadas arrancan a las obras del marco de los derechos de copia en un movimiento similar a aquel por el cual las reproducciones mecánicas arrancaban a las obras del marco de la tradición, y atacan el afán teleológico que subyace a la idea de lo digital como superación inevitable de lo impreso y lo analógico.³⁰

más eficientemente que la pantalla de la computadora aun no eran tecnologías establecidas al momento de publicación de *Remediations*.

²⁹ Existen definiciones más amplias de obras digitales que la que propongo aquí, por ejemplo la de la Electronic Literature Organization: “work with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.” [“obra con un aspecto literario importante que aprovecha las posibilidades y contextos provistos por las computadoras en sí mismas o en red”] Citado en (Hayles 2007). La clasificación que propongo apunta a permitir identificar aspectos particulares relativos al pasaje de análogo a digital.

³⁰ Este afán es evidente en los objetivos declarados de Google: “Google’s mission is to organize the world’s information and make it universally accessible and useful.” [La misión de Google es organizar la información del mundo y hacerla universalmente útil y accesible] (Google). Nótese que la ambición de la

Ante la tipología que proponemos, sin embargo, es necesario señalar que hoy ya casi no existen textos que no nazcan digitales. Incluso aquellos que continuamos asociando a la cultura impresa son producidos con medios digitales.³¹ No obstante, esto no debe llevar al error frecuente de comprender la digitalización como un proceso irreversible ni unidireccional.³²

La digitalización es un concepto que puede inducir a errores. No se trata de un proceso de cambio absoluto sino de una oscilación. De hecho, la ilusión de inmaterialidad propia de lecturas idealistas de la técnica arroja un velo sobre el pasaje de lo analógico a lo digital y viceversa:

empresa es mundial y apunta a una utilidad y accesibilidad universales. La organización de la información equivale al mundo administrado, a la reducción de todo lo perceptible a una representación digital, sujeta a **indexación**.

³¹ Extendiendo el problema de la reproductibilidad técnica de la obra artística al libro impreso, Kafuman señala: “Consideremos el libro en la época de su reproductibilidad técnica. No hay tal cosa como una divergencia entre la lectura y la contemplación de imágenes, o entre el papel y la pantalla. Una dicotomía semejante no solamente es estéril, es del todo falaz. El libro es digital y no hay libro que no sea digital desde que se ha generalizado la informatización de la composición tipográfica. En la época de la imprenta mecánica, la condición material de la existencia de un libro radicaba en la relación existente entre los tipos metálicos y la impresión en el papel. El libro no tenía existencia de otro modo que sobre ese sustento material. Era redactado por el mismo procedimiento mediante la máquina de escribir -que sucedió a la manuscipción- y la imprenta se limitaba a copiar el texto originariamente asentado con la adición de un formato especial llamado libro. Desde hace varios años, el libro llega a su existencia en forma digital, en el disco rígido de una computadora. El procedimiento de reproducción es primordialmente digital. Cuando el texto se destina a la impresión en papel se realiza una acción que mucho nos complace, la edición de libros. Pero los libros en tanto que textos reproducidos y difundidos no deben su existencia textual a su producción y circulación en papel, sino a su inscripción digital.” (Kaufman 2007, 78–79). Al respecto, Hayles señala la indiscernibilidad entre obras impresas y digitales al discutir la especificidad de la literatura electrónica: “In the contemporary era, both print and electronic texts are deeply interpenetrated by code. Digital technologies are now so thoroughly integrated with commercial printing processes that print is more properly considered a particular output form of electronic text than an entirely separate medium. Nevertheless, electronic text remains distinct from print in that it literally cannot be accessed until it is performed by properly executed code” [“En la era contemporánea, tanto los textos impresos como los digitales están profundamente interpenetrados por el código. Las tecnologías digitales están hoy tan minuciosamente integradas con el proceso de impresión comercial que la imprenta es considerado más como una forma particular de *output* para el texto electrónico que un medio enteramente separado. Sin embargo, el texto electrónico aún es diferente del texto impreso por el hecho de que no se puede acceder al mismo sin un código ejecutado de manera correcta”] (Hayles 2007). De hecho, la idea de circulación de textos que no están atados a su materialidad libresco habilita la lectura del libro impreso como un *output* particular, uno de los posibles avatares, de la forma pura (o electrónica) de los textos.

³² Para una muy detallada discusión sobre el pasaje de lo analógico y lo digital véase “‘Every contact leaves its trace’: Storage, inscriptions, and computer forensics” [‘Todo contacto deja un rastro’: Inscripciones, almacenamiento y análisis forense de la computación] y “‘Extreme inscription: A grammatology of the hard drive” [Inscripción extrema: Una gramatología del disco rígido] (Kirschenbaum 2008, 25–72; 73–110). El crítico norteamericano sugiere que el olvido de la inscripción en el contexto de las tecnologías digitales, que mayormente sucede en el disco duro propicia la ilusión de inmaterialidad de textos, imágenes y sonidos tanto digitales como digitalizados.

The relevant points are that writing and reading to and from the disk are ultimately a form of digital to analog or analog to digital signal processing –not unlike the function of a modem- and that the data contained on the disk is a second-order representation of the actual digital values the data assumes for computation.³³ (Kirschenbaum 2008, 90)

El pasaje de lo digital a lo analógico es más físico de lo que usualmente se cree y no es un proceso irreversible. Lo que cambia de modo radical es la percepción sobre aquellas obras, objetos, información y fenómenos pasibles de ser digitalizados, de manera comparable al modo en que la fotografía modificó la pintura. Hoy algo que no puede ser digitalizado representa un obstáculo evidente en la teleología del progreso al no poder ser incluido en lo computable que se está erigiendo como única posibilidad de registro objetivo.

El tránsito que señala Kirschenbaum ocurre en el plano del almacenamiento, pero también existen otras prácticas marginales, usualmente ligadas a la circulación considerada ilegal de obras digitales y digitalizadas que oscilan entre tecnologías analógicas y digitales: el tipeo de textos como sucede en *Project Gutenberg* (ver la subsección 1.2.2 en este mismo capítulo), la grabación de contenidos a través de cintas de video como sucedió en el crackeo de “Agrippa” (ver la sección 4.4 de la segunda parte), o prácticas más extendidas como la fotocopia de libros, la impresión de libros escaneados, la grabación a casetes, etc.

En este punto cabe retomar un aspecto de la dicotomía entre analógico y digital que es especialmente pertinente para la discusión sobre la reproducción digital de obras artísticas. No todo registro analógico supone un continuo, también hay discontinuidades en los fotogramas de un film, por ejemplo. Sin embargo, en los registros analógicos, estos niveles discretos de representación no se cuantificaban y por ello no eran pasibles de una manipulación computacional, que es el paso crucial que se alcanza con la digitalización (y con la producción directamente digital).

El proceso de digitalización se asimila a la diferencia entre las categorías de lo alográfico frente a lo autográfico (Kirschenbaum 2008, 133–140): una obra alográfica

³³ “Los puntos más relevantes son que escribir y leer en y desde el disco son en última instancia una forma de procesamiento de señal digital-a-analógico o analógico-a-digital –de manera no muy distinta a la de la función de un módem- y que la información contenida en el disco es una representación de segundo orden de los valores digitales reales que la información asume para el cálculo.”

cumple su ontología en la reproducción, en tanto que una autográfica la traiciona. La distancia entre una copia de *Las meninas* y el original es insalvable, la distancia entre una edición y otra de *La invención de Morel* es, a priori, irrelevante, al menos para el *sensorium* estabilizado en torno al libro impreso. Una errata o el uso de una u otra tipografía no modificará el estatuto de la obra (ni el de la copia). La reproducción alográfica no requiere para su percepción una fidelidad perfecta (o autográfica) sino que se mantenga dentro del rango de variación que le permite ser percibido como una cosa y no otra. Esto ocurre en la percepción de las diferencias absolutas sobre las que se basa la escritura alfabética. Una “a” es siempre una “a” y no puede ser una “b”. Cuando se confunden, la abstracción se pierde en el particularismo. Esto está a la base del idealismo de los textos, que los entiende como abstracciones puras. Señala Chartier al respecto:

De allí el oxímoron que lleva a caracterizar el texto “cosa inmaterial”. De allí la separación fundamental entre la identidad esencial de la obra y la pluralidad de indefinida de sus estados o –para emplear el vocabulario de la bibliografía material- entre “*substantives*” y “*accidentals*”, entre el texto ideal y trascendente, y las formas múltiples de su publicación. De allí por último las vacilaciones históricas, que llegan hasta el presente, en cuanto a las justificaciones intelectuales y a los criterios de definición de la propiedad literaria, puesto que esta última supone que una obra pueda ser reconocida como siempre idéntica a sí misma, cualquiera sea el modo de publicación y transmisión. (Chartier 2008, 25)

El carácter idéntico de la copia digital reside en la comprobación de redundancia de errores que permite al disco rígido actualizar en la pantalla la información contenida en un código digital. Esta comprobación permite devolver (al menos idealmente) un resultado siempre idéntico independientemente de la inscripción física en la superficie del disco. Haciendo una comparación algo forzada, podría decirse que una computadora actualiza la información del disco rígido de manera similar a la que el lector comprende la siguiente frase a pesar de los errores evidentes:

Etsa oración teine errores de tpeio en csai tdoas sus palbaras.

La posibilidad de identificar las palabras y comprender el sentido de la oración, se debe precisamente a la capacidad de abstracción respecto de la actualización particular de la escritura y los errores que presenta sobre la base del carácter discreto del lenguaje. Al completar mediante el contexto gramatical y semántico realizamos una abstracción respecto de la inscripción que permite leer sin problemas: “Esta oración tiene errores de tpeio en casi todas sus palabras”. La digitalización supone una automatización mayor de la alografía, en una abstracción progresiva.³⁴ Esto puede representarse en una estructura piramidal en el camino inverso que va de la inscripción de las diferenciales de voltaje en la superficie del disco a su interpretación por parte de la computadora como código máquina, como código compilado, y como código fuente hasta llegar a su *output*, sea este su visualización en la pantalla, la emisión de sonido o la impresión sobre un papel, por mencionar algunos ejemplos posibles.

En otros términos y partiendo de una percepción muy aguda de los fenómenos sociales que introducía la reproductibilidad técnica, Benjamin señalaba que la copia y la falsificación eran ontológicamente diferentes (1989, 20–23). No hay copias falsas de una fotografía, ya que en lo mecánicamente reproducible no hay original. Sin embargo, hubo una dimensión del fenómeno que el teórico alemán no consideró en su totalidad. En las tecnologías de reproducción del arte previas a la reproducción digital, hay una degradación inevitable de cada copia respecto del registro analógico original. Tal degradación dota de un carácter cuasi aurático al primer registro, aún sin mezclar. Sintomáticamente, recibe el nombre de *master*, el registro dominante que se enseorea sobre sus vástagos, el que debe ser preservado de la degradación. La copia

³⁴ Sin llegar aún a la codificación mediante unidades discretas, Benjamin detectaba que en la reproducción técnica que introduce la fotografía comienza un proceso de reducción que permite una percepción asimilable: “Cualquiera habrá notado que un cuadro (pero sobretodo una escultura e incluso una obra arquitectónica) se presta a ser aprehendida en foto mucho mejor que en la realidad. Es fácil achacarlo simplemente a la decadencia de la sensibilidad artística, a una incapacidad de nuestros contemporáneos. Pero en esta explicación se oponen los cambios experimentados (más o menos al mismo tiempo) en la percepción de las grandes obras debido al desarrollo de las técnicas reproductivas. Ya no podemos considerarlas productos individuales; se han convertido en creaciones colectivas que, para asimilarlas, no hay más remedio que reducir las de tamaño. En última instancia los métodos de reproducción no son sino una técnica reductiva y ayudan al hombre a adquirir ese grado de dominio sobre las obras sin el cual no podría utilizarlas” (Benjamin 2004, 48–49)

digital entraña una novedad, la posibilidad de copias sin degradación respecto de la primera digitalización a partir de la lógica alográfica que se aplica sobre todo registro.³⁵ Lo que antes sólo se podía hacer, trabajosamente con los textos, las notaciones musicales y las matemáticas, se automatiza y se extiende también al sonido y la imagen. Sin embargo, la copia idéntica del sueño alográfico es sólo ideal, ya que el espacio de almacenamiento y la velocidad de transmisión marcan límites culturales a la copia alográfica técnicamente posible. La mayor parte de la circulación de obras digitales y digitalizadas (y más ampliamente, de contenidos digitales), se da bajo la forma formatos livianos, tales como el **JPEG** para imagen, el **mp3** para audio o el **AVI** para video. Se trata de archivos comprimidos, es decir, degradados.³⁶

7.1 Obras pre-digitales en el contexto de la digitalización

Definiremos como obras pre-digitales a las obras literarias que provienen de la cultura impresa así como aquellas cuya supervivencia se asoció a la difusión en el soporte libro (o códex), aunque provengan de tradiciones manuscritas y orales. En tanto escritura, todo texto para ser legible supone la adecuación a un sistema de símbolos, sin embargo, el alfabeto y el código binario no son simplemente dos tipos diferentes de códigos o dos niveles de código. En tanto la escritura requiere del lector para su actualización, el código binario requiere de la mediación de un dispositivo de reproducción que lo actualice. Considerar al dispositivo como un lector es una metáfora simplista que no da cuenta de la diferencia radical entre ambas acciones, la lectura humana y la decodificación de la máquina. Por otra parte el código informático

³⁵ Kirschenbaum (2008) discute que esto efectivamente sea así. Pero el grado de similaridad de copias digitales perceptibles para los sentidos humanos es mucho mayor a la constatable degradación de las copias de copias de copias en las tecnologías analógicas de reproducción. O al menos en lo que hace a la percepción visual y auditiva, sobre la que reposan la mayoría de las tecnologías de reproducción contemporáneas. Los desarrollos táctiles son muy incipientes y enfocados más al input de las interfaces que a las sensorialidad táctil (cuyo ejemplo más acabado es el iPad y otras tabletas, que incorporan pantallas táctiles, giróscopos y diversos sensores para adecuarse a los movimientos de la mano y, en menor medida, del cuerpo. Los desarrollos olfativos y gustativos no aparecen en las tecnologías de reproducción hoy dominantes.

³⁶ Y esto sin tomar en consideración las obras derivadas, copias originadas de manera ilegal de acuerdo a los parámetros del *copyright*, que discutiremos en el capítulo 9.

entraña una capacidad de agencia automática del que la escritura alfabética carece.³⁷ Los textos en formato digital, sean estos digitalización de textos impresos o manuscritos, o sean textos producidos directamente en forma digital, siempre suponen también una cadena de código subyacente que no es equivalente al concepto amplio de texto que se asocia a las obras digitales y digitalizadas. Como señalé antes, en los entornos digitales, el texto es algo que los dispositivos actualizan a partir del código. Es necesario aclarar esto que puede resultar una obviedad debido a las frecuentes alusiones metafóricas imprecisas, por las que podemos considerar a cualquier tipo de codificación (la serialización de un ADN, un poema, un mapa a mano alzada) como texto. Si todo es texto, nada lo es. Por ello, para abordar la clasificación de las obras adoptaremos una definición extremadamente acotada de texto en el sentido de conjunto de oraciones escritas en un código legible para los seres humanos sin necesidad de decodificación tecnológica, es decir, escritas en un alfabeto determinado.

Bajo este recorte, coexisten hoy textos producidos bajo condiciones materiales sumamente diferentes. La primera diferencia obvia es la de los textos impresos y los digitales. El primer grupo contiene tanto a los textos impresos a partir de manuscritos y los impresos a partir de textos tipografiados, como a los libros impresos a partir de un archivo digital, pero sería apresurado considerarlos como equivalentes.

Si bien cada una de estas marcas de origen implica una serie de condicionamientos materiales (como el costo de las pruebas editoriales, la posibilidad de borrar, la existencia de múltiples versiones, etc.) que repercuten directamente en el resultado final, todos estos tipos de textos mantienen un único rasgo común: la abstracción de la materialidad que suponen las letras del alfabeto. A diferencia de otras periodizaciones de la técnica desde una perspectiva estética, Flusser (2002) sugiere que los quiebres se dan por procesos sucesivos de abstracción y de imaginación. Como discutimos en la introducción, para Benjamin, las técnicas de reproducción de textos y de imágenes suponen procesos paralelos que confluyen en una pérdida de la posibilidad de hacer experiencia y una decadencia del aura debido a la preeminencia del valor de exhibición por sobre el valor cultural de los objetos artísticos y la preeminencia de la transmisión de información por sobre la transmisión de experiencia a partir de la

³⁷ Nos interesa insistir en la diferencia entre las obras literarias predigitales, las digitalizadas y las específicamente digitales. Para una discusión sobre el código como escritura creativa, así como las derivaciones legales que esto implica puede verse *La gran conversión digital* (Doueiri 2010, 52–58), sobre el género de literatura electrónica conocido como *codework*, véase *Writing machines* (Hayles 2002, 51) y “Electronic literature: What is it?” [Literatura electrónica: ¿Qué es?] (Hayles 2007).

autoridad del narrador enraizada en una tradicción. Para Flusser, por el contrario, las técnicas de reproducción marcan instancias diferentes: la imaginación, la textualización y la remagización. La noción flusseriana de remagización como resultado de la abstracción es similar a la ideología medial que señala Kirschenbaum. La ideología medial es el resultado de la abstracción informática acompañada por el ocultamiento del almacenamiento en el disco duro al que también considera una caja negra, aunque en un sentido menos metafórico que Flusser (Kirschenbaum 2008, 80–81). Chartier, desde la historia de la lectura, sugiere que los quiebres se dan no tanto por la aparición de las técnicas de reproducción como por la emergencia de nuevos soportes. Su periodización propondría una etapa ligada al pergamino, luego al códex y luego a los distintos tipos de archivos digitales que representan el texto en la pantalla:

el texto se distribuye en un objeto organizado por cuadernos, hojas, páginas, con una portada, índices, notas que permiten todos los gestos que se vinculan con la cultura escrita: hojear, escribir mientras se lee. Todo esto no depende de ninguna manera de la invención de Gutenberg, sino que depende de un modo de publicación de los textos, que era aquel inventado en los primeros siglos de la cultura cristiana en ruptura con los rollos de escritura de los Antiguos. La revolución digital es en este sentido más próxima a la revolución del códice, porque transforma no sólo las técnicas de reproducción de los textos sino también la distribución de un texto sobre su soporte. (Chartier 2007, 13)

La abstracción es la base de la reproductibilidad de los textos en distintos tipos de soporte. Sin embargo, cada cambio de soporte implica una serie de especificidades en su modo de producción, de reproducción y de manipulación, que marcan los límites entre una y otra: la práctica del copista medieval estaba abierta al comentario, a la intervención deliberada sobre el texto en sí o simplemente al error particular; la imprenta estandarizaba una versión particular en la cual intervienen el imprentero y el editor, donde aparecen la errata como rasgo del texto, la figura del corrector editorial y, posteriormente, la prueba editorial como instancia de verificación autorial; el formato digital amplía las posibilidades de edición y diseño en manos del autor y abarata la prueba editorial... Esta enumeración no pretende agotar las particularidades

de las distintas épocas de la impresión de textos, sólo hacer notar que bajo el signo del libro impreso coexisten diversas tecnologías (y temporalidades). La expansión de las tecnologías digitales al mundo editorial y a la sociedad (es decir a los autores) hace que los límites de instancias antes claramente diferenciadas se borren y también que la mayor parte de los procesos asociados a la producción de textos converja en la computadora.³⁸

La clasificación que presentamos apunta sólo a los fines descriptivos de poder contextualizar la emergencia de nuevas formas dentro de lo que todavía podría definirse como literatura, ya que como indica Kaufman:

Si en el debate entre tecnología y cultura se pone en cuestión el libro editado en papel como si fuera el mismo libro que el que existía en la era predigital, la discusión deviene entre inocua y absurda. La digitalización está presente en el proceso de producción del libro, desde su escritura y concepción hasta su reproducción y edición. El libro en papel es una forma alternativa, por feliz y maravillosa que nos parezca, pero no exclusiva ni determinante para la existencia del texto. (2007, 79)

³⁸ Este fenómeno es análogo al que sucede en otras artes y disciplinas como sucede claramente en el cine. Para una discusión extensa sobre este fenómeno véase *Cine (y) digital* (La Ferla 2009). En menor medida el fenómeno también puede percibirse en la arquitectura en el proceso de proyección y maquetado, en las simulaciones de la experimentación científica, en la producción, edición y circulación de las imágenes anacrónicamente denominadas fotográficas.

8 Las obras digitalizadas: el pasaje de los libros

Consideraremos obras digitalizadas a las representaciones digitales de obras provenientes de la tradición del libro impreso (y de tradiciones anteriores). Dentro de esta gran categoría cabe una serie de matices. No es lo mismo un libro digitalizado como texto que uno como imagen. Dentro de las digitalizaciones como imágenes, no son equivalentes el escaneo de una página y una visualización de origen digital con algunas restricciones a la posibilidad de copiar y pegar frecuente en archivos en formato **PDF**.

Si bien nunca podrá ser exhaustiva debido a que se trata de prácticas culturales dinámicas y actualmente en curso, proponemos una sistematización de los modos de digitalizar. Esta sistematización procura ofrecer una visión general del problema. Nos detendremos en tres grandes prácticas de digitalización de textos: por tpeo, por escaneo y por reconocimiento óptico de caracteres.³⁹

8.1 La digitalización por tpeo: una módica reauratización del copista

El modo más elemental de digitalizar consiste en tipear textos enteros en una computadora. Similar pero no equivalente a la del copista medieval, esta práctica también introduce un de los rasgos típicos de la copia manuscrita, el error. Solo que si

³⁹ Existen otras prácticas marginales como la digitalización por reconocimiento de habla, también conocido como **ASR** (acrónimo de *Automatic Speech Recognition* [Reconocimiento automático de voz]) o **STT** (*Speech to Text* [Habla a Texto]) cuya incidencia en la multiplicación de textos digitalizados es ínfima. Esto no debe confundirse con las tecnologías de reconocimiento de voz, que apuntan a constatar la identidad de una persona. Aunque excede los objetivos del presente trabajo, cabe señalar que la digitalización por reconocimiento de habla habilitan un espacio para pensar las relaciones entre escritura, oralidad y técnica. Más allá de la obvia pesadilla orwelliana de que toda conversación telefónica o grabada sea pasible de ser indexada y registrada mediante motores de búsqueda, esta técnica también puede habilitar reversiones de géneros textuales casi desaparecidos como el epistolar. Pero la digitalización, asimismo avala las tesis paralelas de la creciente codificación y subsecuente textualización del mundo y se liga a la convergencia de géneros discursivos en los dispositivos: un único dispositivo pude a la vez enviar mensajes de texto, correos electrónicos o conversaciones pasibles de ser digitalizadas, además de producir imágenes y sonido no textualizable pero si codificable.

el error era lo que determinaba la unicidad de la copia manuscrita en el primer caso, en este ese error se multiplica, generando un fenómeno concomitante, la multiplicación de versiones en un sentido amplio del término. Asimismo, el copista digital también posee una dimensión artesanal que lo acerca al rol del tipógrafo en las primeras imprentas.⁴⁰ Subyace a esta práctica una unicidad de acción que podría considerarse una suerte de aura del tipeo, el instante irrepetible de la relación entre la lectura y el copiado manual, en tanto subyace un paradójico valor cultural del libro, en manos del bibliófilo voluntario que invierte extensas horas para “liberar” el texto en la red. Esto puede verse en la respuesta de Michael Hart, fundador de *Project Gutenberg*, el primer acervo digital online, a la pregunta por cómo se digitaliza:

Q: What about you? Do you still manually type books or do you use a page scanner?

A: I'm mostly just holding on to the reins. I'm mostly an administrator. I don't get a chance to do the real thing. I've done both, and I can tell you from personal experience that it's a lot more fun to type a book. I once typed in a book that was 1,000 pages and it took nine months. Then I scanned the sequel, which was about 750 pages, and it took maybe three weeks. It's a huge amount more efficient, and a huge amount less fun.⁴¹ (Vara 2005)

La oposición entre placer y eficiencia esconde el dilema entre la experiencia personal, una suerte de aura del proceso de tipeado, y el estándar, el resultado reproducible siempre igual a sí mismo y al original. Todo proceso técnico supone una gradualidad y una convivencia temporal con técnicas previas, antes que un quiebre radical, y los procesos de desaturización son también paulatinos, oscilantes. La copia tipeada corresponde a un primer momento, similar al de la copia fotográfica en su estadio más artesanal hasta mediados del siglo XIX. No obstante, al tipear el texto se lo digitaliza y ello supone una reproductibilidad infinita que lo libera del soporte de origen

⁴⁰ Cabe señalar, no obstante, que la imprenta preindustrial suponía una pluralidad de oficios. En el medio digital estos oficios confluyen en una persona. Volveremos sobre este aspecto más adelante.

⁴¹ “Pregunta: ¿Y usted? ¿Aún tipea manualmente los libros o utilizar un escáner de páginas? Respuesta: Principalmente estoy llevando las riendas. Soy principalmente un administrador. No tengo oportunidad de ocuparme de la cosa en sí. He hecho ambos, y puedo decirte por mi experiencia personal que es mucho más divertido tipear un libro. Una vez tipé un libro de mil páginas y me llevó nueve meses. Luego escanéé la secuela, que tenía alrededor de setecientas cincuenta páginas, y llevó probablemente tres semanas. Es muchísimo más eficiente y muchísimo menos divertido.”

(generalmente, un libro). Así, los textos se convierten en código y pueden ser objeto de todas las manipulaciones, indexaciones e intervenciones propias de la tecnología digital.

8.2 Los precursores en la digitalización y la idea de gratuidad

Creado por Hart en 1971 en la Universidad de Illinois con el objetivo de promover la creación y distribución de libros electrónicos gratuitos, *Project Gutenberg* presenta un modelo de circulación textual que desafía la lógica del libro como mercancía y aspira a la creación de una biblioteca universal. En el sitio pueden encontrarse manifiestos, ensayos y entrevistas en los que se delinea una posición ética y política frente al problema de la reproducción digital. La historia del proyecto también refleja la historia de la digitalización de textos: de la digitalización por tipeo al uso de escáneres y de software de reconocimiento de caracteres, todo controlado por correctores (también voluntarios) que llevan adelante la tarea de detectar erratas.⁴² *Project Gutenberg*, como otros emprendimientos culturales similares, está asociado a concepciones de la alfabetización como posibilidad de democratización de las sociedades y toma partido contra la privatización del conocimiento y los acervos culturales. Esto ha sido afirmado explícitamente en los ensayos y manifiestos de Hart (2011) y ha constituido uno de los primeros indicadores de la emergencia de una idea de gratuidad de los bienes culturales en el contexto de las tecnologías digitales. El predominio de la cultura de lengua inglesa, y especialmente de literatura inglesa, es uno de los aspectos determinantes del acervo, así como una idea de iniciación a la lectura como apuesta democratizadora que determinó la organización del catálogo a partir de obras de dominio público. No obstante, eso ha ido acompañado por una apuesta por la traducción de obras y la inclusión de lenguas con muy pocos hablantes (y lectores). La elección del nombre y la selección de los primeros textos en ser digitalizados (*La declaración de independencia de los Estados Unidos*, *La Biblia*) determinaron no sólo una

⁴² Para un discusión sobre el problema de las erratas en el contexto las ediciones académicas en el contexto de la digitalización véase “Electronic Errata: Digital Publishing, Open Review and the Futures of Correction” (Fyfe 2012). Este trabajo historiza el problema de la corrección en relación a los distintos soportes textuales y las tecnologías asociadas a los mismos.

política editorial sino una posición política y sugieren una inscripción histórica. La de un modelo de digitalización en relación a la historia de la tecnología al vincularse a la imprenta de Gutenberg y los cambios sociales que introdujo así como a cierta lectura idealizada de democracia en su versión estadounidense.

El ritmo de acumulación de títulos y sus criterios de selección a lo largo de los más de cuarenta años de existencia del proyecto también dan cuenta de la relación entre la digitalización y el desarrollo de las capacidades de almacenamiento y los dispositivos asociados a este proceso. Si bien hoy es un lugar común afirmar que desde la difusión de las versiones digitales la cultura se desmaterializa (con las loas o lamentos que eso suele motivar en integrados y apocalípticos, respectivamente), la digitalización sigue existiendo en dispositivos de almacenamiento materiales:

I. The Project Gutenberg Etexts should cost so little that no one will really care how much they cost. They should be a general size that fits on the standard media of the time.

i.e. when we started, the files had to be very small as a normal 300 page book took one meg of space which no one in 1971 could be expected to have (in general). So doing the U.S. Declaration of Independence (only 5K) seemed the best place to start. This was followed by the Bill of Rights — then the whole US Constitution, as space was getting large (at least by the standards of 1973). Then came the Bible, as individual books of the Bible were not that large, then Shakespeare (a play at a time), and then into general work in the areas of light and heavy literature and references.

By the time Project Gutenberg got famous, the standard was 360K disks, so we did books such as Alice in Wonderland or Peter Pan because they could fit on one disk. Now 1.44 is the standard disk and ZIP is the standard compression; the practical filesize is about three million characters, more than long enough for the average book.⁴³ (Hart 1992)

⁴³ “I. Los Textos Electrónicos del Proyecto Gutenberg deberían costar tan poco que como para que a nadie le importe cuánto cuestan. Deberían tener un tamaño general que entre en el medio [de almacenamiento] estándar de la época.

Por ejemplo, cuando empezamos, los archivos debían ser muy pequeños ya que un libro de trescientas páginas ocupaba un mega de espacio, lo que en 1971 nadie (en general) podría tener. Así que hacer la Declaración de Independencia de los EE.UU. (sólo 5K) parecía el mejor lugar para comenzar. Esto fue pronto seguido de la Carta de Derechos, y luego toda la Constitución de los EE.UU., a medida que el espacio se iba agrandando (al menos para los estándares de 1973). Entonces llegó la Biblia, ya que

The screenshot shows a web browser window with the Project Gutenberg Online Reader. The browser's address bar displays the URL: www.gutenberg.org/catalog/world/readfile?k_files=2405698&pageno=2. The page features a navigation sidebar on the left with links for 'Online Book Catalog', 'Book Search', 'Recent Books', 'Top 100', 'Offline Catalogs', 'My Bookmarks', and 'Main Page'. A 'Project Gutenberg' logo is at the top left. A lightbulb icon and a message prompt users to help produce ebooks by proof-reading. The main content area is titled 'Online Reader' and displays 'The Bible, Old and New Testaments, King James Version'. Navigation links include 'First Page', 'Previous Page', 'Go to page 2', 'Next Page', 'My Bookmarks', and 'Download Book'. The text of the Bible is shown in a list format, starting with 1:5: 'And God called the light Day, and the darkness he called Night. And the evening and the morning were the first day.' The browser's search bar at the bottom contains the text 'king james' and includes navigation buttons like 'Siguiente', 'Anterior', 'Resaltar todo', and a checkbox for 'Coincidencia de mayúsculas/minúsculas'.

I Digitalización de La Biblia en *Project Gutenberg*

Este aspecto de la digitalización evidencia la inscripción histórica de la tecnología y los condicionamientos materiales que determinan las formas culturales, en este caso los textos digitalizados. Desde esta perspectiva el problema se desplaza de la posibilidad de reproducción idéntica señalada por Benjamin, a la posibilidad de reproducción idéntica infinita al devenir código. Ello no es equivalente, no obstante, a afirmar la desmaterialización. En rigor de verdad, el aspecto que se exagera es el de la pérdida de unicidad, así como la desaparición del problema del desgaste.

Por otra parte uno de los problemas de la digitalización en sus orígenes era cuál código elegir, es decir, que el modo de devenir código tendiera a la universalidad y no a una particularización restrictiva. La opción elegida entraña una posición ante los textos. Al digitalizar en el código **ASCII** se asume que los textos sólo valen por sus palabras y no por aspectos paratextuales como la tipografía, la disposición textual en la página, la edición en general, etc. El hecho de que lo universal sea un código estándar estadounidense hace patente la relación entre poder, tecnología y producción de conocimiento y bienes culturales que ha sido una constante de la digitalización. El problema del estándar supone no sólo un falso universalismo, sino que oculta la politicidad inherente al funcionamiento correcto de los dispositivos. Independientemente de sus objetivos políticos y su disputa contra modelos restrictivos de circulación de conocimiento y bienes culturales, el proceso de digitalización de *Project Gutenberg* está atravesado por sus condiciones socio-históricas de producción: el devenir digital es también la traducción a un sistema específico de símbolos. No obstante, y a pesar de la idea de neutralidad de la técnica que subyace a *Project Gutenberg*, Hart asumió posicionamientos éticos en relación al proceso de digitalización y frente al avance del *copyright* (Hart 1992), criticando su expansión y poniendo en duda la sinceridad de las declaraciones sobre ayuda al desarrollo del Tercer Mundo de quienes que no se involucran activamente en la defensa de la circulación gratuita de los libros electrónicos (Hart 2011).

los libros de la Biblia por separado no eran tan grandes, luego Shakespeare (una obra por vez), y luego en obras en general en áreas de literatura y de referencia, simples y complejas.

Para la época en que el Proyecto Gutenberg se hizo famoso, el estándar eran los diskettes de 360K, así que hacíamos libros como Alicia en el País de la Maravillas o Peter Pan porque entrarían en un diskette. Hoy el estándar es 1.44 y el ZIP es la compresión estándar; el tamaño práctico de archivo es de alrededor de tres millones de caracteres, lo suficientemente largo para el libro promedio.”

Cabe recordar que uno de los casos más famosos de limitación del derecho privado para garantizar privilegios sociales fue precisamente el de una tecnología que permite la reproductividad: el caso de la adquisición de la patente de la cámara fotográfica de Daguerre por parte del gobierno de Francia en 1839 en una dirección radicalmente opuesta a la postura restrictiva planteada desde los países que marcan las tendencias globales en el desarrollo tecnológico. Como lo señala una de las frases más célebres de François Arago, impulsor de la medida: “Cette découverte, la France l’a adoptée; dès le premier moment, elle s’est montrée fière de pouvoir en doter libéralement le monde entier”.⁴⁴ El siglo XIX comenzó la transformación de las representaciones en mercancía y ello disparó un fenómeno que la expansión de la digitalización exacerba: las disputas por la propiedad de la representación y de los modos de generar la representación, es decir las tecnologías de registro y reproducción. Desde finales del siglo XX, se agrega a los motivos de estas disputas la propiedad de las tecnologías de decodificación que posibilita actualizar la representación.

El caso de *Project Gutenberg* frente a otros acervos es particularmente interesante ya que pertenece a la denominada “época heroica” (Pagola 2009) del desarrollo de las tecnologías digitales, en la cual florecieron proyectos utópicos que hoy serían considerados económicamente inviables. El espacio de este tipo acervos, generalmente ligados a bibliotecas públicas e instituciones educativas periféricas se encuentra en disputa tanto con un modelo de servicios a cambio de recibir publicidad personalizada (como el que propone el proyecto de digitalización de libros que propone *Google Libros*⁴⁵) como con los modelos de librerías virtuales como los de *Amazon*, *iBooks* de Apple o *Barnes & Noble* asociados a las lógicas del comercio y la mercancía.⁴⁶

⁴⁴ [“Francia ha adoptado este invento, y desde el primer momento se mostró orgullosa de poder beneficiar generosamente con él al mundo entero.”] Para una discusión sumamente detallada sobre las motivaciones personales y políticas de esta decisión véase “A State Pension for L. J. M. Daguerre for the secret of his Daguerreotype technique” (Wood 1996).

⁴⁵ Para un análisis crítico de los proyecto de digitalización e indexación de Google véase el minucioso análisis de la filósofa francesa Bárbara Cassin, específicamente el capítulo “Our mission is to organize all the Information of the world” (2008, 57–85).

⁴⁶ Para una análisis del panorama contemporáneo de la disputa por el mercado editorial véase “eBooks’: la guerra digital global por el dominio del libro” (Soler 2010). A pesar del abordaje economicista, el texto tiene la virtud de relevar los diversos modelos empresariales en pugna y la convergencia de cadenas de librerías, compañías editoriales, de telecomunicaciones, de entretenimiento así como electrónicas y de software implicadas en los procesos de producción y distribución de textos en el contexto de la digitalización. Striphos (2009) propone una disputa de modelos entre un “capitalismo

El idealismo que subyace a su concepción de texto como algo enteramente transmisible (o, lo que es lo mismo, infinitamente reproducible) en *Project Gutenberg* supone un desapego de prácticas ligadas a la tradición libresca que certifican la confiabilidad de las fuentes, como la más elemental remisión a los datos bibliográficos. Sorprendentemente, esta idea está a la base de lo que Chartier identifica como la paradoja fundadora de la idea de propiedad literaria, formulada en el siglo XVIII:

En efecto sólo cuando las obras escritas fueron separadas de toda materialidad particular, las composiciones literarias pudieron ser consideradas como bienes inmuebles. De allí el oxímoron que lleva a caracterizar al texto como “cosa inmaterial”. (Chartier 2008, 25)⁴⁷

consumista” que privilegia la posesión de bienes materiales (en este caso los libros) y un “consumismo controlado” que administra el acceso a bienes simbólicos entendidos como contenidos regidos por propiedad intelectual (los archivos digitales). Aunque centrado en la industria editorial anglosajona, Striphas incorpora a su análisis el imperialismo político y cultural y las desigualdades existentes en el resto del mundo para explicar los desafíos a ambos modelos de capitalismo.

⁴⁷ En una dirección similar a la planteada por Chartier, Hayles apunta a la dimensión política y económica que habilita el tratamiento de las obras como bienes inmuebles y su impacto en la constitución de la crítica literaria moderna y la estabilización del concepto de literatura por lo que merece ser citada en extenso: “Blackstone wrote ‘The paper and print are merely accidents, which serve as vehicles to convey that style and sentiment to a distance.’ Subsequent commentators realized that it was not practical to copyright ‘sentiment,’ for some ideas are so general that they cannot be attributed to any single author [...]. Rather, it was the ways in which ideas were expressed that it could be secured as literary property and hence copyrighted. This judicial history, played out in a contentious environment where conflicting economic, political, and class interests fought for priority, had important consequences for literature that went beyond purely legal considerations, for it helped to solidify the literary author as a man of original genius (the author’s assumed gender in these discussions was invariably male) who created literary property by mixing his intellectual labor with the materials afforded to him by nature – much as Locke had argued men created property by mixing their labor with the land. Consistently in these discourses, material and economic considerations, although they had force in the real world, were elided or erased in favor of an emphasis on literary property as an intellectual construction which owed nothing to the medium in which it was embodied. [...] the long reign of print made it easy for literary criticism to ignore the specifications of the codex book when discussing literary text. With significant exceptions, print literature was widely regarded as not having a body, only a speaking mind.” [“Blackstone escribió ‘El papel y la imprenta son meros accidentes que sirven de vehículos para transmitir ese estilo y sentimiento a una distancia.’ Los comentaristas posteriores se dieron cuenta de que no era práctico registrar bajo derecho de copia al ‘sentimiento’, ya que algunas ideas son tan generales que no pueden ser atribuidas a un único autor [...]. Antes bien, eran los modos en los que las ideas eran expresadas que podían protegerse como una propiedad literaria y, por consiguiente, cubiertas por el derecho de copia. Esta historia judicial, desarrollada en un ambiente contencioso en el que intereses económicos, políticos y de clase en conflicto pugnaban por imponerse, tuvo consecuencias importantes para la literatura que fueron más allá de las consideraciones puramente legales, ya que ayudó a solidificar al autor literario como un hombre de genio original (el género asumido del autor en estas discusiones siendo invariablemente masculino) que creaba una propiedad literaria combinando su trabajo intelectual con los materiales que le brindaba la naturaleza –de manera muy similar a cómo Locke había argumentado que los hombres creaban la propiedad combinando su trabajo con la tierra. De modo consistente en estos discursos, las consideraciones materiales y económicas, aunque tenían fuerza en el mundo real, fueron elididas o borradas para enfatizar la propiedad literaria como una construcción intelectual que nada le debía al medio en el cual estaba encarnada. [...] el largo reinado de

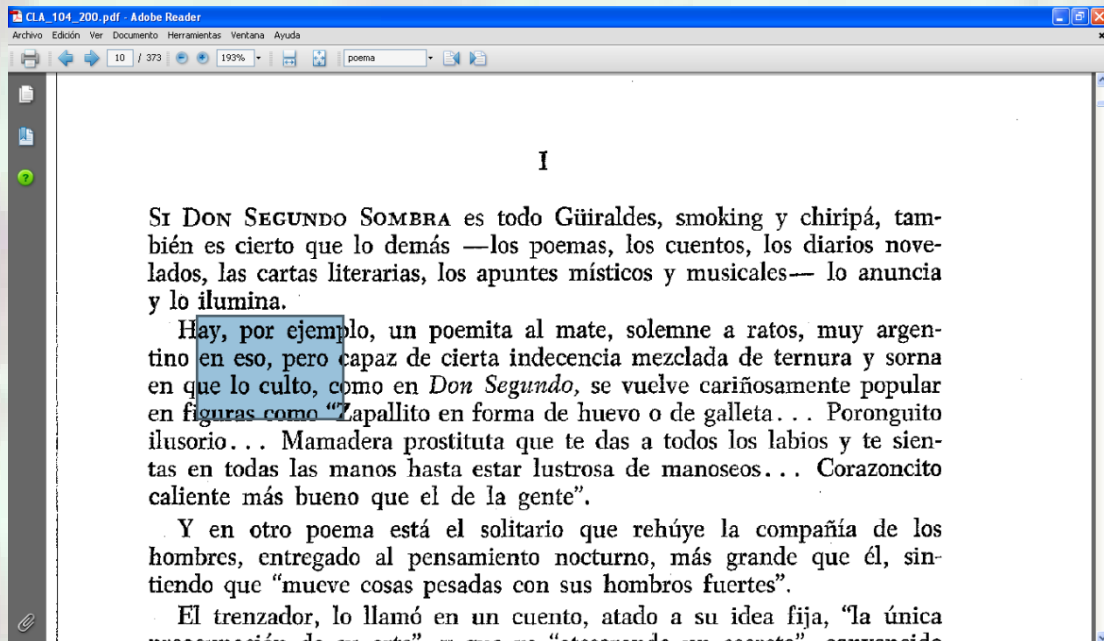
Uno de los tantos proyectos de digitalización en castellano que pueden mencionarse es el caso de la *Biblioteca Ayacucho Digital*, que ofrece versiones digitales de todo su fondo editorial, aunque en muchos de los títulos de esta colección la digitalización que se ofrece es en archivos PDF restringidos, donde el texto aparece como imagen digital antes que como texto digital, con las limitaciones de uso que ello implica, cuando no se trata de escaneos de las obras.

Existen múltiples proyectos de digitalización orientados por autores o colecciones con políticas de archivo y acceso más planificadas y una curación académica rigurosa. Suelen enfocarse, por cuestiones de derechos, en obras canónicas de la literatura universal. No obstante, a medida que pasa el tiempo, la obsolescencia del diseño de las páginas pone en evidencia el dispositivo de lectura modelo sobre el que se construyen. Fueron diagramados pensando básicamente en el monitor de la computadora y, algunos, en la impresora, que hoy son apenas dos de las múltiples alternativas posibles. Algunos ejemplos de la denominada **Web 1.0** ilustran este problema, como es el caso de *The Complete Works of William Shakespeare* [*Las obras completas de William Shakespeare*], almacenado en las páginas web del Massachusetts Institute of Technology (Hylton): <http://shakespeare.mit.edu/works.html>.

Si bien existe un cuidado documental para referir a las ediciones y a las obras el texto se ofrece como un código, un continuo con marcas hipertextuales que permiten realizar algunas operaciones de navegación fuertemente basadas en la cultura impresa, como las más elementales de índice o la navegación en secciones (escena, capítulo, poema). *The Complete Works of William Shakespeare* se presenta como la primera edición en la web de las obras completas del autor y afirma estar *on-line* desde 1993 siguiendo la segunda serie de la edición normalizada más extendida, la “Arden Shakespeare”.⁴⁸ El año del lanzamiento del sitio es un dato significativo: 1993. Pocos meses después de la aparición de *Agrippa* y en el mismo año en el que la *World Wide*

la imprenta le permitió a la crítica literaria que ignorara fácilmente las especificaciones del libro códex al discutir el texto literario. Con excepciones significativas, la literatura impresa fue ampliamente considerada como desprovista de cuerpo, sólo como una mente que habla.”] (Hayles 2002, 31–32)

⁴⁸ La edición Arden toma el nombre de la madre de Shakespeare. Comenzada en 1899, insumió veinticinco años para completarse. Tras la segunda guerra comenzó la segunda reedición, hoy canónica, con prólogos de los editores, estudios introductorios y detalladas notas críticas. En 1995 comenzó una tercera reedición que aún sigue en curso. (Wray 2009) Las versiones publicadas por este acervo, sin embargo, no presentan los prólogos y las notas críticas que caracterizan a los textos de la segunda serie del Arden Shakespeare.



2 Digitalización de *Don Segundo Sombra* en archivos PDF restringidos de la Biblioteca Ayacucho Digital

The Complete Works of William Shakespeare


Welcome to the Web's first edition of the Complete Works of William Shakespeare. This site has offered Shakespeare's plays and poetry to the Internet community since 1993.

Announcement: The restoration of the site following a disk failure has been delayed. The text of the plays is available now. The poetry and other services, including the search engine and forums, will return shortly. (Nov. 13, 2000)

For other Shakespeare resources, visit the [Mr. William Shakespeare and the Internet](#) Web site.

The original electronic source for this server was the Complete Moby(m) Shakespeare. The HTML versions of the plays provided here are placed in the public domain.

[Older news items](#)



Comedy	History	Tragedy	Poetry
A Midsummer Night's Dream	Henry IV, part 1	Antony and Cleopatra	The Sonnets
As You Like It	Henry IV, part 2	Coriolanus	A Lover's Complaint
The Comedy of Errors	Henry V	Hamlet	The Rape of Lucrece
Cymbeline	Henry VI, part 1	Julius Caesar	Romeo and Juliet
Love's Labour's Lost	Henry VI, part 2	King Lear	General Rites by RSC
Measure for Measure	Henry VI, part 3	Macbeth	
The Merry Wives of Windsor	Henry VIII	Othello	
The Merchant of Venice	King John	Romeo and Juliet	
A Midsummer Night's Dream	Richard II	Timon of Athens	
Much Ado About Nothing	Richard III	Titus Andronicus	
Pericles, Prince of Tyre			
Taming of the Shrew			
The Tempest			
Troilus and Cressida			
Twelfth Night			
Two Gentlemen of Verona			
Winter's Tale			

Created by [Jeremy Hyton](#), <jeremy@alum.mit.edu>
Operated by [The Tech](#), MIT's oldest and largest newspaper

3 Página de inicio del sitio web The Complete Works of William Shakespeare

King Lear

[Shakespeare homepage](#) | [King Lear](#) | Act 1, Scene 1
[Next scene](#)

SCENE I. King Lear's palace.

Enter KENT, GLOUCESTER, and EDMUND

KENT

I thought the king had more affected the Duke of Albany than Cornwall.

GLOUCESTER

It did always seem so to us: but now, in the division of the kingdom, it appears not which of the dukes he values most, for equalities are so weighed, that curiosity in neither can make choice of either's moiety.

KENT

Is not this your son, my lord?

GLOUCESTER

His breeding, sir, hath been at my charge: I have so often blushed to acknowledge him, that now I am brazed to it.

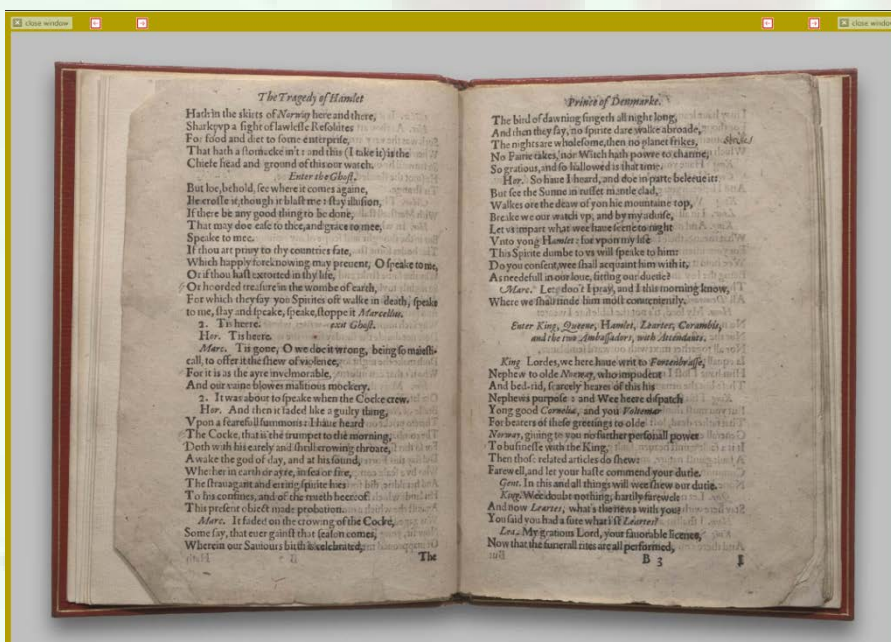
KENT

I cannot conceive you.

GLOUCESTER

Sir, this young fellow's mother could: whereupon

4 Texto de digitalización de la tragedia King Lear en The Complete Works of W. S.



5 Digitalización de The Shakespeare Quartos Archive

Web se hizo pública y de acceso gratuito. Este primer tipo de acervos, motorizados por entusiastas antes que por profesionales, constituye uno de los momentos de crisis de la cultura impresa, en el cual el soporte parece perder relevancia, ante la fascinación por la ubicuidad y transmisibilidad de los textos. Los acervos de este tipo son una representación cabal del idealismo textual antes discutido, que hace del soporte un accesorio, un mero medio. La obsolescencia de la página por su estructura hipertextual elemental, su diseño austero y la predominancia del texto sobre la imagen, el sonido y otros recursos no hace más que poner en evidencia el idealismo textual. Nuevos acervos, organizados por instituciones académicas exploran otras posibilidades de la tecnología digital e intentan abrirse a las nuevas prácticas como la descarga de archivos, el acceso táctil, el acceso para personas ciegas (con *output* para terminales Braille o audios de los textos), ajustes de pantalla en función del dispositivo de acceso, etc. Para contrastar con el ejemplo anterior podemos ver la digitalización de *The Shakespeare Quartos Archive* [*El Archivo Shakespeare de Cuartillas*].

El modelo de digitalización académico que presenta este archivo también es un indicador del desarrollo de las tecnologías de digitalización y de representación digital. En los ejemplos se puede ver la intención de mantener el registro de la materialidad de origen de los textos. Para ello se ofrece una digitalización por escaneo, es decir una imagen y una versión en texto sobre la cual se pueden llevar a cabo las manipulaciones que permite la digitalización al volver **referenciable** el texto original. Evidentemente, este tipo de digitalizaciones bibliográficas son muy particulares tanto por el costo material como por la experticia técnica y académica requerida, y sólo es posible en casos de obras canónicas de países centrales. La digitalización de la mayor figura literaria en lengua inglesa es financiada por las instituciones culturales y universitarias más prestigiosas de Estados Unidos y el Reino Unido. No es, de hecho, un modelo de digitalización entusiasta, como el comandado por Hart, pero por su especificidad también está en las antípodas del modelo de digitalización universal de Google. Esto introduce nuevos problemas propios de los otros dos tipos de digitalización que reemplazaron al tipo.

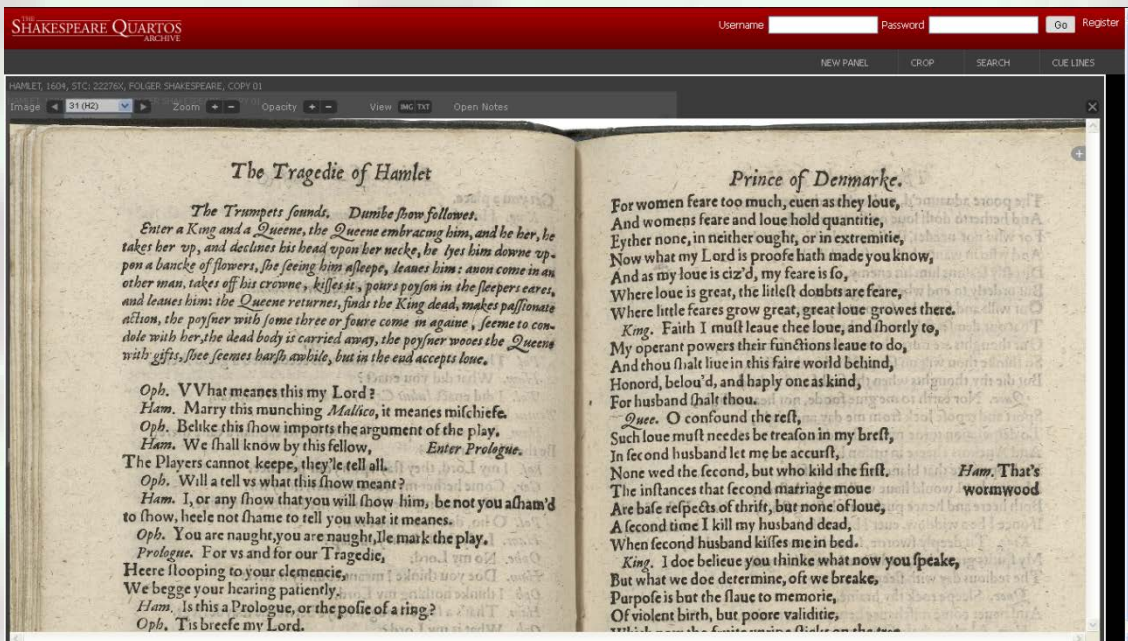
8.3 La digitalización por escaneo: la época de la imagen de los textos

El desarrollo del escáner (y posteriormente del reconocimiento óptico de caracteres) permite rastrear en una genealogía técnica el derrotero de la relación entre imagen, sonido y telecomunicaciones. Esta convergencia es central para el desarrollo de la digitalización de libros. Los precursores del escáner digital pueden encontrarse en dispositivos relacionados al telégrafo como el malogrado pantelégrafo eléctrico de Giovanni Caselli que permitía la transmisión de imágenes y palabras manuscritas, patentado en 1861, también comprado al dominio público por Francia o el belinógrafo de Édouard Belin de 1913 adoptado por las agencias de noticias hasta ser reemplazado por la transmisión de imágenes a través de la internet.

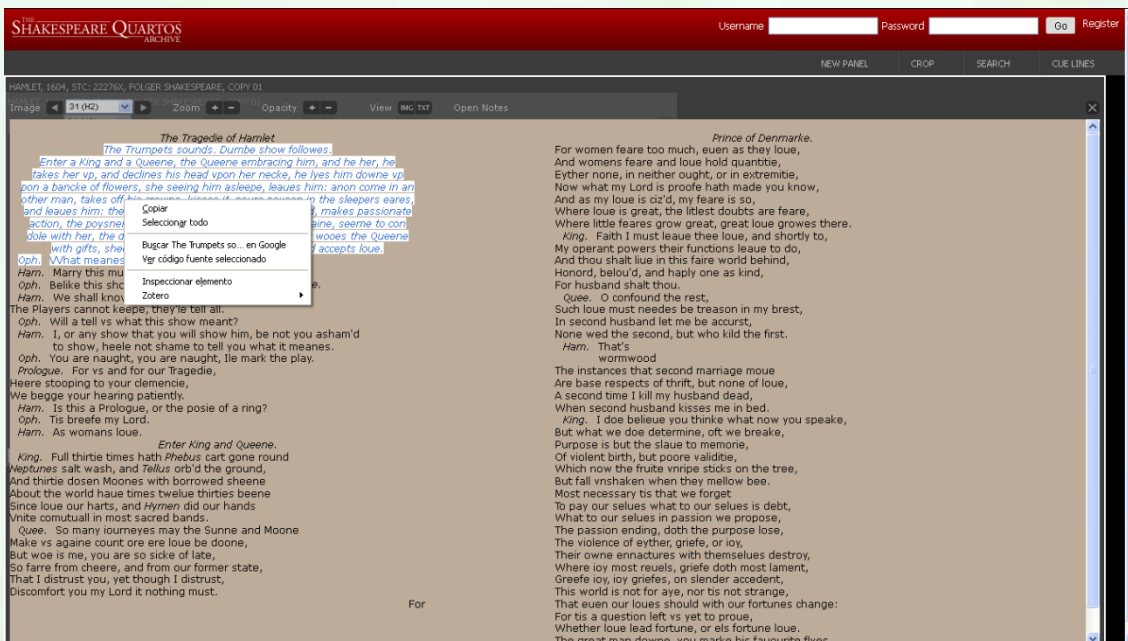
La primera imagen digital usando un escáner fue producida por un equipo dirigido por Russel Kirsch. La imagen de origen era una fotografía de su hijo, inscribiendo involuntariamente al naciente dispositivo en la larga relación entre rostros y tecnologías de registro inaugurada por los precursores de la fotografía (Benjamin 2004, 29–36). La imagen de Walden, el hijo de Kirsch es sugestivamente fantasmal y remite a los primeros retratos de Daguerre. Es asimismo relevante que el experimento haya sido llevado a cabo bajo la órbita de la Oficina Federal de Estándares de los Estados Unidos (*National Bureau of Standards*, NBS).

Retomando el tema específico de la digitalización de textos literarios por escaneo, su resultado es una imagen, no un texto. Ello implica una paradoja, se produce una representación más ajustada de la materialidad del soporte (una versión digitalizada y eventualmente a color, una mejora respecto de la fotocopia y el microfilmado) a la vez que se obtura la circulación y manipulación del texto puro. En lugar de abstraerse, el texto se hace imagen concreta, infinitamente reproducible pero particular, específica.

Por cuestiones de tamaño del archivo transformar obras extensas en libros electrónicos limita su circulación a la vez que supone una legibilidad disminuida, en comparación a los textos tipeados. Pero lo más significativo es que al existir como



6 Digitalización por escaneo de *The Shakespeare Quartos Archive*



7 Digitalización como texto de *The Shakespeare Quartos Archive*



8 Primera imagen digital usando un escáner a partir de fotografía del hijo de Russel Kirsch



9"Tom Thumb, retrato total, mirando de frente, parado en una mesa." Daguerrotipo de media tinta c. 1850-55 del estudio de Mathew Brady

imagen, el texto no puede abrirse a los usos que la digitalización habilita, como la búsqueda dentro del texto o la indexación debido a su referibilidad acotada.⁴⁹

En relación a la experiencia del tipeo que señalaba Hart, una relación personal entre el copista y el texto, podría pensarse la etapa del escáner como una digitalización en la época de su reproductibilidad técnica, que transforma al copista en operario del dispositivo de reproducción (y minimiza las erratas). La etapa de escaneo ha sido un puente entre la digitalización por tipeo y la digitalización por reconocimiento óptico de caracteres que discutiremos en la siguiente sección. Sin embargo antes nos interesa señalar un aspecto relevante de la digitalización por escaneo. La imagen vuelve a llamar la atención sobre la materialidad de los soportes de los textos. Los libros vuelven a cobrar relevancia como objetos cargados de historia. Así como Benjamin señalaba que la obra de arte se presenta al dispositivo de registro de un modo diferente al que ofrece a la percepción humana (Benjamin 1989, 21–22), la digitalización por escaneo permite una serie de operaciones sobre la imagen de los textos, como el zoom, el cotejo de versiones de volúmenes a partir de superposición de imágenes, etc. Otro aspecto fundamental es que la digitalización por escaneo desaturatiza el archivo. Los resabios culturales generados por las severas pautas y limitaciones impuestas por los protocolos de conservación de documentos antiguos son dejados de lado mediante la circulación digital. En la digitalización, el lector abandona estos recaudos y no debe enfrentar el peso material de los volúmenes que ahora se acomodan en la pantalla con una facilidad imposible para la mesa de trabajo en el archivo. La oscilación entre valor de culto y valor de exhibición descrito por Benjamin para abordar las tecnologías de reproductibilidad encuentra, en este ejemplo, su aplicación al libro entendido como objeto y no como texto.

Es por este motivo que uno de los campos en los que la digitalización por escaneo ha abierto más expectativas es en aquellas obras donde la separación entre texto y libro resulta imposible sin pérdida como es el caso de los manuscritos iluminados. Uno de los primeros proyectos de digitalización que sacaron provecho del escaneo es el archivo *on-line* dedicados a la obra de William Blake, comenzado en 1996, www.blakearchive.org. Tras casi veinte años el *Blake Archive* es en sí mismo un material de archivo. Como producto típico de la web 1.0, la estructura del sitio resulta

⁴⁹ El concepto de referibilidad es una traducción aproximada del concepto informático de *addressability*. Para una discusión del problema véase “Text: A Massively Addressable Object” (Gold 2012, 324–327).

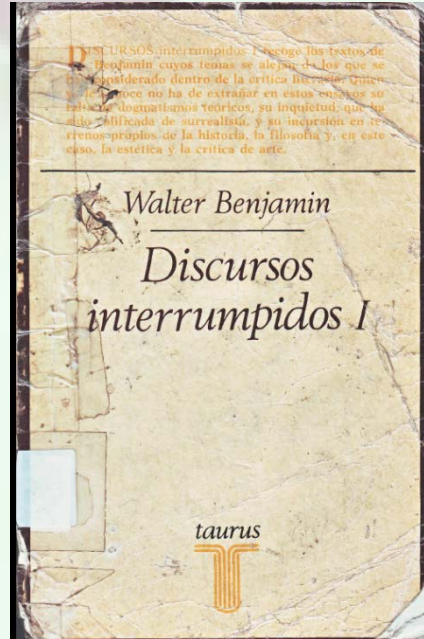
sumamente confusa y engorrosa para utilizar siguiendo los parámetros de uso actuales. Sin embargo, en su momento constituyó una opción incomparable para el estudio de obras que de otro modo hubieran sido inaccesibles para muchos investigadores. Evidentemente, ante la dificultad del acceso material a estas obras, el esfuerzo y los tiempos de espera que eso suponía, el tiempo de uso del *Blake Archive* resultaban incomparablemente menor pero la accesibilidad y la aceleración propias de las tecnologías digitales hacen que tiempos perfectamente razonables para un trabajo académico de archivo hoy parezcan signo obvio de obsolescencia.⁵⁰ Este tipo de archivos ha ido incorporando nuevas tecnologías, como el reconocimiento óptico de caracteres, permitiendo combinar el texto como imagen y el texto como código habilitando así una serie de operaciones novedosas sobre las obras. Los denominados libros de artista constituyen el anverso de un texto puro al remitir indefectiblemente a una materialidad que los archivos procuran representar haciendo uso de técnicas cada vez más complejas. Un aspecto central de esta tensión entre idealismo y materialismo para acercarse a la digitalización es visible en decisiones editoriales tales como recortar el resultado del escaneo para mantener sólo los contenidos de la página, eliminando la imagen del resto de las páginas, o, en proyectos más recientes, mantener la imagen completa del escaneo y propiciando así la percepción de la totalidad del objeto y la ilusión de una mayor indexicalidad.⁵¹ Esto también puede verse como un especie de fetichismo del soporte y que Bolter y Grusin han conceptualizado como remediación (1999, 2–61).

La creciente atención a la imagen de los textos pone de manifiesto la tensión entre el valor cultural y el valor de exhibición. Si bien en este caso, al estar digitalizados, tanto los textos como las imágenes son ubicuos e infinitamente reproducibles, la imagen no es, aún, un objeto digital referenciable como lo es el texto. Las manipulaciones posibles de uno y otro son de órdenes diferentes y, sobretodo, implican distintos grados de abstracción.⁵²

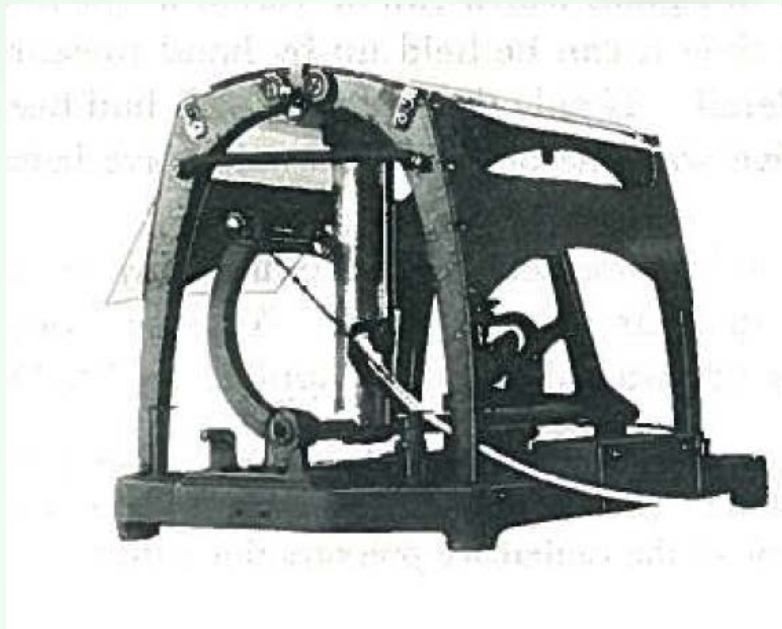
⁵⁰ Para una discusión sobre las políticas editoriales y la digitalización en el caso del *Blake Archive*, véase el análisis de Kirschenbaum (2008, 149–155)

⁵¹ Este tipo de remisiones a la materialidad libresco de los textos también aparece en las complejas simulaciones del libro que enmarcan la representación visual de los eBooks en el software de lectura del iPad de Apple, por ejemplo. Tal efecto es además potenciado por la tactilidad de la pantalla y la simulación del texto de la página doblada que acompaña el movimiento de los dedos al “pasar” la página.

⁵² La diferencia reviste especial importancia para abordar la obra central de nuestro corpus. El proyecto editorial de *Agrippa* proponía imágenes mutantes o efímeras, con lo cual se corre el riesgo de que no haya qué digitalizar, como sí lo hay en el caso de los grabados de Blake, que ofrecen un objeto cultural



10 Primera página de una digitalización de Discursos interrumpidos de Walter Benjamin en formato PDF



11 Optófono diseñado por Edmund Fournier d'Albe

El **reconocimiento óptico de caracteres** intenta resolver el problema de la referencialidad del texto contenido en la imagen y supone un avance sobre la primacía cultural residual que subsiste en las imágenes de páginas de libros antiguos.

8.4 La digitalización por reconocimiento óptico de caracteres: el fantasma en la máquina

El reconocimiento óptico de caracteres (u OCR por sus siglas en inglés, *Optical Character Recognition*) es un tipo de software que permite convertir las palabras de una imagen en texto. En su genealogía convergen prototipos de dispositivos de lectura de libros para ciegos como el optófono de Edmund Fournier D'Albe, necesidades de los diferentes aparatos de inteligencia y militares y necesidades de administración de información por parte de grandes compañías a través de la creciente incorporación de computadoras desde la década del cincuenta.

El aporte del OCR fue fundamental para la explosión de la digitalización de textos al aumentar la automatización no sólo del pasaje de lo análogo a lo digital sino también de la conversión de la imagen en texto. Esto abrió la posibilidad de una corrección automática, exponencialmente más rápida que la de los correctores humanos, ya que el escaneo se volvía referenciable al estar codificado como texto.

La emergencia de un mercado para las ediciones digitales propició una digitalización masiva automatizada y una disputa feroz por contenidos incluyendo prácticas similares a las de la proliferación de impresiones populares piratas en los siglos XVIII y XIX. Esta práctica de digitalización automatizada aplicada especialmente sobre obras de dominio público ha recibido el acertado nombre de ediciones zombis (Trettien 2010) y revela la existencias de las continuidades entre prácticas propias de la cultura impresa en la digital así como de especificidades propias de cada contexto. La piratería cultural es un elemento fundamental del progreso digital como lo fue de la expansión del capitalismo europeo desde el siglo XV en adelante. La digitalización tiene

estático. Si las imágenes cambian, se velan o se borran, no hay una referencia estática para digitalizar y se debe recurrir a una emulación que represente el proceso (en cámara rápida para hacerlo perceptible). Al hacer esto, desafía el sentido común teleológico que quiere hacer de los eBooks una continuación de libro por otros medios, ya que tambalea el idealismo textual que los sostiene.

sus propios piratas, solo que algunos, como Amazon o Google logran acceder a las patentes de corso en el mar revuelto de los derechos de copia de las aguas revueltas y las disputas comerciales de la Web. Asimismo, la figura del zombi, un muerto en vida (pero también ligado a la idea de plaga) ilustra elocuentemente la paradoja de la digitalización por OCR y la multiplicación automatizada de textos digitales poco confiables.⁵³

Gran parte del éxito de *Google Libros* estriba en la confluencia de la digitalización por reconocimiento óptico de caracteres y el control en base a lexicones y gramáticas así como a la mejora permanente a partir de generación de patrones. Por la magnitud de Google, este proyecto ha modificado el modo en el que se organiza la digitalización de la información en casi todos los aspectos de la cultura. Debido al éxito comercial y a la ambición de los objetivos de la empresa y al modo en que constantemente se alimenta de cada uso particular que se hace de sus servicios, Google se ha convertido en un verdadero estandarizador universal de absolutamente todo al volverlo información codificable, indexable y pasible de ser reducido a patrones matemáticos, cuyo único límite lo marca la lógica de la mercancía que su modelo de servicios pone en cuestión. Las leyes de *copyright* defendidas por la industria editorial, en paradójica colusión con algunas bibliotecas nacionales, constituyeron el impedimento legal para un proyecto que ya cuenta con la tecnología necesaria para la creación de una biblioteca universal ubicua e infinitamente accesible en un lapso muy breve de tiempo.⁵⁴ De hecho, (casi) todos libros del mundo ya están digitalizados, sólo que no podemos acceder gratuitamente a ellos. Como bien señala Kaufman:

Cuando se debate sobre la digitalización de los libros, se hace referencia a los libros del pasado, a los efectos de que puedan ser tan accesibles como potencialmente lo son los libros actuales. ¿Hay que repetirlo? Los libros actuales nacen digitales. Si sus versiones virtuales no son accesibles es por razones ajenas a sus condiciones de producción. (2007, 79)

⁵³ El post de Trettien rastrea la particular historia de una versión digitalizada del *Areopagíticas* de Milton que proviene a su vez de una edición popular del siglo XIX para evidenciar el modo de circulación de los textos digitalizados en el contexto de su venta como contenidos (Trettien 2010).

⁵⁴ Para una crítica sumamente informada del proyecto de digitalización de Google, los obstáculos que han demorado su implementación y sus implicancias culturales véase el ya mencionado ensayo de Cassin *Googleame. La segunda misión de los Estados Unidos*. (2008, especialmente 121–141).

A partir de la irrupción de *Google Books*, con la capacidad de utilizar recursos humanos, tecnología y acervos a escala planetaria, la digitalización deja de ser un problema tecnológico para transformarse en un problema económico y cultural. El dilema, resumido, es si el texto es un producto o un servicio. En el primer caso se supone que existe una “cosa inmaterial” única y original cuya reproducción está limitada por derechos de propiedad intelectual. En el segundo caso, el texto forma parte de un acervo, cuyo acceso se sostiene a partir de ingresos generados por publicidad, y a cuyos soportes y representaciones digitales contribuimos cada vez que los utilizamos, mediante la reducción a patrones de nuestras búsquedas y comportamientos *on-line*.

8.5 Los copistas en la línea de montaje

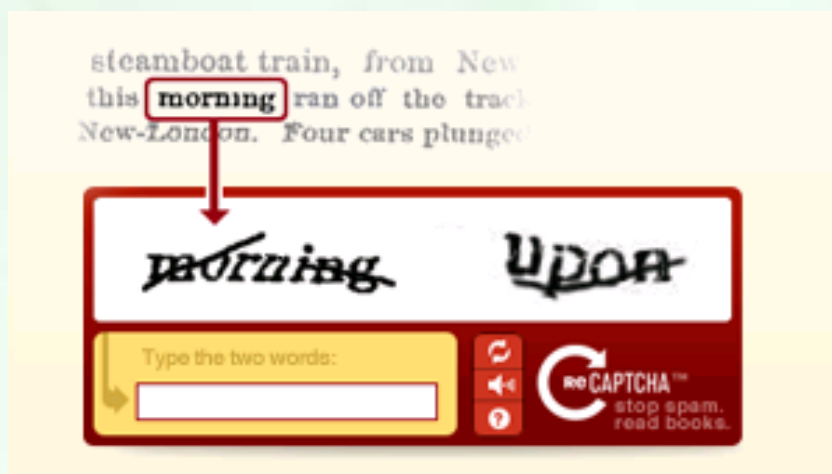
Un ejemplo de esta convergencia entre uso de lo digital y aporte involuntario al proceso de digitalización es el sistema denominado **reCAPTCHA**. El sistema fue ideado para mejorar los resultados del OCR mientras se combate la automatización del **SPAM** u otras formas abusivas de acceso no humano en internet través del pedido de validación del acceso a partir de los *input* conocidos como **CAPTCHA**, acrónimo de *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart* [Prueba pública Turing completamente automatizada para diferenciar humanos de computadoras].

reCAPTCHA brinda a diferentes sitios web un servicio por el cual garantizan que quien acceda sea humano mediante el pedido de reconocimiento de ciertas palabras en una imagen. Éstas son palabras que el software de OCR no ha podido identificar correctamente y que, una vez reconocidas por el ojo humano e introducidas en el pedido de validación del sitio web que utiliza el reCAPTCHA son reenviadas a los proyectos de digitalización de Google. Con este sistema, se automatiza la última mediación humana, el proceso de corrección de la digitalización:

Answers to reCAPTCHA challenges are used to digitize textual documents. It's not easy, but through a sophisticated combination of multiple OCR programs,



12 Ejemplos de distintos tipos de CAPTCHA



13 Ejemplo de reCAPTCHA

Source Document (Medium Quality)

The Breckinridge and Lane Democrats, having taken courage at the recent eastern advices, are organizing energetically for the campaign. Several prominent Democrats who at first favored Douglas, are coming out for the other side, apparently under the pressure of Federal influence. An address to the National Democracy of California, urging the party to support Breckinridge, has recently been published, which manifestly has strengthened that side of the question. It is signed by 65 Democrats, many of whom occupy respectable and prominent positions in the party, 22 of them are Federal office-holders, eight more are recipients of Federal patronage, and the others represent a mass of politicians giving the document most weight. The Douglas Democrats are also active. The Irish and German vote will mostly go with that branch of the party, but it is difficult to estimate which wing is the stronger. Thus far 17 Democratic newspapers have declared for Douglas, 13 for Breckinridge, and 9 remain non-committal, with even chances of going either way. Under these circumstances the Republicans entertain not unjustifiable hopes that the Democratic divisions may be so equally balanced as to give the State to Lincoln. Some very respectable Bell and Everett meetings have been held in different parts of the State, but thus far that party does not exhibit much rank and file strength.

14 Imagen de Documento de origen para digitalizar

OCR Transcription

The Breckinridge and Lane Democrats, having taken courage at the recent eastern advices, are organizing energetically for the campaign. Several prominent Democrats who at first favored Douglas, are coming out for the other side, apparently under the pressure of Federal influence. An address to the National Democracy of California, urging the party to support Breckinridge, has recently been published, which manifestly has strengthened that side of the question. It is signed by 65 Democrats, many of whom occupy respectable and prominent positions in the party, 22 of them are Federal office-holders, eight more are recipients of Federal patronage, and the others represent a mass of politicians giving the document most weight. The Douglas Democrats are also active. The Irish and German vote will mostly go with that branch of the party, but it is difficult to estimate which wing is the stronger. Thus far 17 Democratic newspapers have declared for Douglas, 13 for Breckinridge, and 9 remain non-committal, with even chances of going either way. Under these circumstances the Republicans entertain not unjustifiable hopes that the Democratic divisions may be so equally balanced as to give the State to Lincoln. Some very respectable Bell and Everett meetings have been held in different parts of the State, but thus far that party does not exhibit much rank and file strength.

15 Resultado de la digitalización por OCR

reCAPTCHA Transcription

The Breckinridge and Lane Democrats, having taken courage at the recent eastern advices, are organizing energetically for the campaign. Several prominent Democrats who at first favored Douglas, are coming out for the other side, apparently under the pressure of Federal influence. An address to the National Democracy of California, urging the party to support Breckinridge has recently been published, which manifestly has strengthened that side of the question. It is signed by 65 Democrats, many of whom occupy respectable and prominent positions in the party, 22 of them are Federal office-holders, eight more are recipients of Federal patronage, and the others represent a mass of politicians giving the document most weight. The Douglas Democrats are also active. The Irish and German vote will mostly go with that branch of the party, but it is difficult to estimate which wing is the stronger. Thus far 17 Democratic newspapers have declared for Douglas, 13 for Breckinridge and 9 remain non-committal, with even chances of going either way. Under these circumstances the Republicans entertain not unjustifiable hopes that the Democratic divisions may be so equally balanced as to give the State to Lincoln. Some very respectable Bell and Everett meetings have been held in different parts of the State, but thus far that party does not exhibit much rank and file strength.

16 Resultado de la digitalización con OCR más reCAPTCHA

probabilistic language models, and most importantly the answers from millions of humans on the internet, reCAPTCHA is able to achieve over 99.5% transcription accuracy at the word level.⁵⁵ (Google 2012)

Esto aparece ilustrado claramente al cotejar los resultados de un OCR automático y uno que se combina con un reCAPTCHA a partir de documentos fuente de distintas calidades. Si aceptamos la idea de una instancia aurática en el tipeo y en la corrección, el reCAPTCHA termina por diluir esta instancia de enfrentarse con un texto repartiendo de manera individual las palabras que el OCR no logra reconocer entre millones de usuarios repartidos en el mundo y aquellas que los OCR reconocen automáticamente. El reconocimiento de una palabra totalmente descontextualizada no equivale a la lectura, un momento de intensidad particular, y extendiendo la lógica benjaminiana, un momento irrepetible.

Es casi una paradoja. La palabra es descontextualizada, arrancada del texto, para ser reconocida como forma de verificar la humanidad de quien la reconoce y de paso contribuir a una digitalización desprovista del aura del tipeo. Como todo proceso de automatización, la apuesta es a minimizar el rol del ser humano (y de la contingencia). Subyace aquí un fenómeno que guarda relación con lo observado por Benjamin, retomando a Marx, sobre el cambio que introducía la línea de montaje industrial respecto del artesanato. Cuando el artesano pierde la idea de totalidad de su producción y se ocupa sólo de las partes, su producto se sustrae de la tradición que le daba contexto a su práctica y a su producto, que le permitían, en suma, hacer experiencia (Benjamin 1991, 112–113). De manera similar, y aunque Benjamin considerara la lectura silenciosa de libros como una instancia en la degradación de la experiencia (y de lo aurático), el reCAPTCHA particulariza aún más, yendo de una instancia de lectura total que da sentido a las palabras en función del contexto, hacia la lectura de una palabra suelta, llevando así al lector a la cadena de montaje de la digitalización de textos.

El carácter artesanal de la impresión de libros permite repensar los distintos oficios involucrados (escritor, editor, imprentero, compositores, aprendices, etc) y su

⁵⁵ “Las respuesta a los desafíos reCAPTCHA se utilizan para digitalizar documentos de texto. No es fácil, pero a través de una sofisticada combinación de múltiples programas de OCR, modelos probabilísticos y, sobre todo, las respuesta de millones de humanos en la internet, reCAPTCHA puede alcanzar una precisión de transcripción de más del 99.5% en el nivel de las palabras.”

relación con la materialidad de las obras. Como señala Fyfe, el corrector editorial no surge sino hasta el siglo XVII y su rol en la producción de libros se ubica en una situación ambigua entre los puestos establecidos (y con sueldo fijo) y aquellos precarios o en proceso de aprendizaje del oficio:

Then, as now, the corrector occupied an ambiguous middle ground between editorial and production, between managerial and technical realms. [...] Though expected to be well educated and to exert editorial influence on the copy, they were not in the salary echelon of a house's editorial or commercial management. Though paid piecemeal, working with the compositors and printers assembling them, they were not allied to the working press. The corrector overlapped with each domain and properly belonged to neither.⁵⁶ (Fyfe 2012, 262).

El lugar incómodo que ocupa el error (junto con la figura forzosamente asociada del corrector editorial) en la aspiración alógrafa de la cultura impresa es un aspecto muy importante (y generalmente desconocido) de la dimensión material de las obras literarias. Los errores son obstáculos en la ilusión de reproductibilidad fiel e infinita sobre la que se erige la mercantilización del arte y la literatura en la época de su reproductibilidad técnica. Como señala Chartier, los denominados *accidentals* son una parte fundamental de la historia material de las obras (2008, 25). En el contexto de la digitalización, la corrección editorial es uno de los tantos roles (y oficios) que entra en crisis después de siglos de inestable existencia. Retomando la historia de la narración tal como la postula Benjamin, el maestro artesano suponía una confluencia de los dos tipos de narradores, el marino mercante, que trae la noticia de la lejanía y el campesino que conserva la memoria del lugar. En el artesanato se producía una convergencia espacio-temporal del maestro establecido y el aprendiz viajero: “En ella se aunaba la noticia de la lejanía, tal como la refería el que mucho ha viajado de retorno a casa, con

⁵⁶ “Entonces, como ahora, el corrector ocupaba un terreno ambiguo entre los campos editorial y de producción, entre administrativo y técnico. [...] Aunque se esperaba que estuviera bien educado y que pudiera ejercer influencia editorial en la copia, no estaban en el escalón de salarios de la administración comercial o editorial de una casa [editorial]. Aunque se les pagaba irregularmente, y trabajaban con los compositores y los imprenteros que armaban los textos, no estaban aliados con los trabajadores de la imprenta. El corrector se solapaba en cada uno de los dominios sin pertenecer adecuadamente a ninguno.”

la noticia del pasado que prefiere confiarse al sedentario” (Benjamin 1991, 113). Fyfe señala esta compenetración entre el maestro y el aprendiz en el espacio particular de la imprenta en la figura del *reading boy* o *copy holder* que leía en voz alta las pruebas editoriales:

The reading was a professional performance with its own auditory conventions; a reader pronounced grammatical marks and used sing-song inflections for variations in type: capitalization, emphasis, conjunctive and possessive apostrophes, and so on.⁵⁷ (Fyfe 2012, 263).

El libro impreso previo a la irrupción de la industrialización de las editoriales está justamente en esa encrucijada propia del artesanato. Este rol en el artesanato desapareció paulatinamente entre fines del siglo XIX y comienzos del siglo XX con la progresiva exigencia a los autores y compositores de evitar errores en las pruebas. Ello llevó a una progresiva primacía del sentido de la vista dentro del trabajo de la imprenta, también gracias a la expansión de la escritura de manuscritos tipeados en máquinas de escribir, desarrollada a la par de su industrialización de las editoriales.⁵⁸ Así como Benjamin señalaba que con la novela nace la lectura silenciosa (Benjamin 1991, 115), el ocaso de la narración también coincide con la desaparición de la lectura en voz alta en el oficio de los imprenteros que señala Fyfe: “Attending to that change there was a shift from aural to ocular correction, or the visual collation of a work in different stages of production”⁵⁹ (Fyfe 2012, 263). Ambos fenómenos suceden en el momento de inserción de las editoriales en un sistema de producción industrial propio del capitalismo avanzado.⁶⁰

⁵⁷ “La lectura era un desempeño profesional con sus propias convenciones auditivas; un lector pronunciaba las marcas gramaticales y usaba inflexiones de canto para las variaciones en la tipografía: mayúsculas, énfasis, apóstrofes conjuntivos y posesivos, etc.”

⁵⁸ Los primeros prototipos databan ya del siglo XVII y la célebre Remington comenzó a producirse 1873 aunque hay modelos previos que tuvieron éxito comercial.

⁵⁹ “Respondiendo a ese cambio, hubo un desplazamiento de la corrección aural a la ocular, o a la compaginación visual de un trabajo en diferentes etapas de producción”

⁶⁰ Susan Buck-Morss ha señalado la importancia de todo el *sensorium* corporal (gusto, oído, tacto, olfato y visión) en el origen del concepto de la estética como disciplina filosófica y como los cambios introducidos por la industrialización fueron acotando el alcance para centrarse en la primacía de lo visual y la relevancia de este fenómeno en la obra filosófica de Benjamin. (Buck-Morss 2005, 172–174). Al respecto Scott Bukatman sugiere que la verdadera industrialización de la imprenta se dio en la confluencia con la tecnología de la máquina de escribir (1994, 74–75).

El concepto de errata guarda relación con el de glitch, aquellos errores que, al no afectar negativamente al rendimiento o estabilidad de un programa, no pueden considerarse un defecto de software (o bug), sino más bien una característica no prevista. Este tipo de errores aparece también en una serie de prácticas sociales y artísticas que buscan explotar tales imprevisiones persiguiendo fines sugestivamente afines a los reclamados por Flusser. En la imprevisibilidad del error, en su multiplicación y en su persistencia también se esconden las posibilidades de rastrear la historia de las obras, en las grietas que se abren cuando tambalea la ilusión del texto perfecto. O, desde una perspectiva benjaminiana, la errata puede interpretarse como la ruina del artesanato editorial que hace irrumpir el pasado en el presente. De manera menos dramática, Chartier sugiere que allí reside la imposibilidad de obviar la historia material de los textos.

Retomando el impacto cultural de la automatización de la corrección editorial en la digitalización mediante reconocimiento óptico de caracteres, consideramos que el uso de reCAPTCHA constituye una suerte de trabajo en la distracción que expande la percepción en la distracción (Benjamin 1989, 51–55).⁶¹ reCAPTCHA funciona con una cuenta regresiva de escasos segundos para la validación, e imponen, por su inmediatez y vértigo, un tiempo de lectura y escritura casi instantáneo.

El uso de programas como reCAPTCHA recibe el particular nombre de “computación humana” donde el *input* de los usuarios alimenta la automatización para que el corrector humano sea cada vez más prescindible en el proceso:

We believe the results presented here are part of a proof of concept of a more general idea: “Wasted” human processing power can be harnessed to solve problems that computers cannot yet solve. Some have referred to this idea as “human computation.” (von Ahn et al. 2008, 1467)

⁶¹ En el trabajo ya citado, Buck-Morss sugiere que la base del shock como efecto estético (es decir, perceptivo) dominante en la modernidad es la defensa mimética, el movimiento del operario de acomodar el cuerpo a los ritmos que marcan la automatización de las máquinas para evitar ser lastimado. Esa misma automatización, sin el dramatismo del brazo amputado, subyace al reCAPTCHA. En un momento trivial, sea este en tiempo de trabajo o de ocio, la lectura se automatiza, sigue el ritmo que marca la máquina sin hacer de la lectura una comprensión total, sino apenas un reflejo, si bien no ya defensivo como el del operario, para validar un acceso. El sentido está ausente, es percepción pura de un output, el reconocimiento de una palabra, y un input automático, urgente, marcado por el tiempo de caducidad del reCAPTCHA. Que esta racionalización del trabajo humano suceda también en los tiempos del ocio es una marca de los corrimientos de límites entre el trabajo y la vida privada que entraña la expansión de lo digital.



17 Imagen resultado de un *glitch*

Al intentar acceder a distintas páginas de internet, nos hemos convertido, involuntariamente, en los *reading boys* del proyecto de digitalización de Google sólo que nadie nos escucha recitar. El *cyborg*, la integración del humano y de la máquina no requiere necesariamente de las imágenes grotescas de las prótesis robóticas, carne imbricada con metal, que difundió la ciencia ficción.


8.6 El gigante parado sobre los hombros de los pequeños

Google Libros está sostenido por el modelo empresarial de Google. Por su oferta de servicios gratuitos a cambio de publicidad, combinado con la posibilidad de establecer patrones a partir del registro de las actividades de los usuarios de manera automática para una mejora, también automática y continua se ha transformado en una institución cultural y social de una magnitud sin equivalentes en la historia. Sus capacidades en diversos campos superan las de instituciones gubernamentales comparables con algunas de sus objetivos, como bibliotecas, secretarías de comercio y de comunicaciones, departamentos de inteligencia, departamentos de estadística o laboratorios de investigación. El proyecto ha abierto la posibilidad concreta de la existencia de una biblioteca universal, o al menos, una biblioteca occidental, ya que la digitalización de obras de lenguas cuya escritura no derive del alfabeto latino entraña otras complejidades. Y, como señalamos en la sección anterior, la base de esto es el aporte mínimo y cotidiano de millones de usuarios, lo que se conoce en la jerga técnica como *crowdsourcing*: el hecho más o menos sabido de que todos ofrecemos contraprestaciones a Google por el uso de sus servicios gratuitos.⁶²

Google Libros no detalla la cantidad de libros de libros que ha digitalizado aunque de acuerdo estimaciones habría pasado de cientos de miles de libros en 2005 a casi doce millones en 2010. Bárbara Cassin proporcionaba en 2007 datos que permiten dimensionar el tamaño de *Google Libros* respecto de otros proyectos de digitalización:

⁶² El término deriva de *outsourcing*, en castellano generalmente traducido como “tercerización”. En este caso el *crowdsourcing* podría ser traducido como una tercerización no a otras empresas o instituciones sino a la multitud.

« Exit sample Alice's Adventures in Wonderland – Lewis Carroll



**ALICE'S ADVENTURES IN
WONDERLAND**

BY
LEWIS CARROLL

WITH FORTY-TWO ILLUSTRATIONS
BY JOHN TENNIEL

New York
THE MACMILLAN COMPANY
LONDON: MACMILLAN & CO., LTD.
1920
All rights reserved

Printed March, 1898. Reprinted June, 1890;
August, 1900; March, 1901; January, September,
1902; December, 1903; August, 1904; January,

xi-xii / 202

18 Acceso a *Alice in Wonderland* en Google Libros a través del servicio de contenidos digitales Google Play

El proyecto lleva la marca de Google: es de una amplitud sin medida común con las digitalizaciones existentes; así, el proyecto Gutenberg, lanzado por Michael Hart a partir de 1971, propone 18.000 libros en línea según Wikipedia, el *Million Book Project* de la Carnegie Mellon University andaría por los 600 mil, y Gallica (la biblioteca digital de la BnF [Biblioteca Nacional Francesa]) hoy da acceso a 70 mil volúmenes en modo imagen y 1.220 en modo texto, sin contar los documentos sonoros y las imágenes fijas. Google Book Search pone en marcha una tecnología de una calidad y rapidez excepcionales a un bajo costo, propone una interfaz de utilización transparente y eficaz con interrogación posible por palabras claves sobre todo el texto (a diferencia de Gallica, que originalmente optó por el modo imagen). (Cassin 2008, 123–124)⁶³

Cinco años después, la brecha no ha hecho más que agigantarse. Google afirma haber contabilizado, provisoriamente, el total de libros existentes⁶⁴: “After we exclude serials, we can finally count all the books in the world. There are 129,864,880 of them. At least until Sunday”⁶⁵ (Taycher). De acuerdo a esta estimación, Google ha digitalizado aproximadamente el diez por ciento de los libros del mundo.

Dejando de lado las implicancias político-sociales de la acumulación de poder y de conocimiento por parte de una corporación (con los esperables temores que un monopolio de tal envergadura despierta), el modelo de digitalización de *Google Libros* y las posibilidades de búsqueda en línea que ofrece, tienen un impacto revolucionario en el modo en que nos vinculamos a los textos. Hoy en día ese impacto es limitado por las leyes que regulan la propiedad intelectual. Es de esperar que la colusión de

⁶³ A la fecha de redacción de este capítulo, la página del *Project Gutenberg* afirma que dispone de “38,000 free ebooks” (Project Gutenberg), *Gallica* ofrece 1,731,820 “documentos” entre los que distingue 343,506 libros, 41,395 mapas, 20,882 manuscritos, 470,875 imágenes, 844,562 periódicos, 8,493 partituras, y 2,107 grabaciones sonoras (Bibliothèque nationale de France). Fuera de los proyectos independientes y las bibliotecas nacionales, en el mundo corporativo únicos competidores a la escala de Google están bastante lejos de sus números: Apple afirma que su tienda on-line iBooks ofrece “700,000 books and counting” (Apple), en Amazon una consulta por eBooks disponibles para **Kindle** arroja 1.332.504 de resultados, Microsoft abandonó su proyecto Live Search Books cuando había alcanzado los 750.000 mil ejemplares (Helft 2008), Facebook no posee ningún proyecto de digitalización propio.

⁶⁴ La definición de “libro” de Google está determinada tanto por los aspectos prácticos de definición de criterio de selección del proyecto como por las complejas disputas legales que el proyecto suscitó. La definición legal de libro para *Google Libros* puede encontrarse en <http://www.googlebooksettlement.com/help/bin/answer.py?hl=en&answer=118704#q9>. Para una historia de esta disputa, véase el ya citado ensayo de Cassin (2008, 124–134) y el también muy informado estudio en *The late age of print* (Striphas 2009, 44).

⁶⁵ “Tras excluir las reediciones idénticas, finalmente podemos contar todos los libros en el mundo. Tenemos 129.864.880 de ellos. Al menos hasta el domingo.”

digitalización y dispositivos de lectura más afines a la experiencia de lectura ligada al códex y al papel, como pueden serlo los **eReaders** y las tabletas, potencien este fenómeno.

9 Obras digitales

A partir del panorama antes trazado propondremos una definición instrumental de obra digital que permita abordar el problema del soporte en relación al mismo. Ampliando la definición que ofrece Hayles de literatura electrónica (2007) y retomando algunas de las consideraciones de Pagola respecto de la diferencia entre arte en Internet y arte de Internet (2009), entenderemos por obras digitales a aquellas que nacen digitales y que no son digitalización de obras provenientes de la cultura impresa. Todas estas obras suponen una instancia en la que se ejecuta un código, aunque no se agotan en éste. Una lectura formal, siguiendo la distinción entre formal y forense propuesta por Kirschenbaum, supone que las obras digitales existen en cuanto código. El código es interpretado por un dispositivo de la manera comparable como un músico ejecuta una partitura, “y que se presenta a su percepción con las posibilidades y configuraciones de las que dispongan los dispositivos técnicos físicos y lógicos de salida y de conexión” (Pagola 2009). Una obra digital es, en un sentido acotado, puro código pero su percepción está determinada por su *output* y por ello requiere la mediación del dispositivo reproductor, sea este la pantalla, la impresora, los parlantes, un monitor Braille, etc. Manteniendo la comparación con la partitura, las posibilidades y configuraciones técnicas suponen una instancia similar a la ejecución musical, que implica no sólo la pericia del músico sino factores propios como las condiciones materiales del instrumento, los factores ambientales y acústicos que hacen a la difusión del sonido, etc. Si bien la comparación puede ser algo forzada, apunta considerar la totalidad de los aspectos implicados, del mismo modo que Chartier llama la atención sobre la materialidad de los libros y su relación con los textos para poder comprender las obras literarias. Como codificaciones, las obras digitales poseen materialidad: las inscripciones en sistemas de registro y los requerimientos técnicos para que las éstas sean perceptibles. Dicha materialidad las hace semejantes en la estabilidad a las obras literarias almacenadas en libros, pero también suponen en su actualización una serie compleja de condicionantes de hardware y software que la hacen equiparable a la ejecución de una partitura.

En el modelo de análisis de Philippe Bootz para la poesía digital, la instancia del código correspondería a un segundo dominio, el de los intervenientes técnicos, constituyentes físicos de la obra. El modelo de Bootz complejiza la definición de obra digital al incorporar la idea de soporte y de su actualización técnica. Para ello propone considerar a las obras digitales como entidades,

esto es, una entidad dotada de tres dimensiones: una esencia, constituyentes físicos (partes extensivas: elementos materiales y simbólicos) y relaciones que las vinculan con la esencia. Esta esencia es un poder de actuar en el mundo. Este poder sólo se puede ejercer por contactos entre un conjunto de actores y la obra, es decir, una comunicación entre esos actores vía las partes extensivas de la obra. (Bootz 2012, 31)

El modelo de análisis de Bootz incorpora la materialidad inherente al momento del *output* o la actualización del código en la pantalla, parlante, impresora o cualquier otro aparato que lo canalice. En su conceptualización la actualización se denomina transitorio observable. Las obras son código pero están atadas a la materialidad que habilita su percepción y en ello reside lo que el teórico francés denomina la labilidad técnica. Los aspectos técnicos, tanto de hardware como de software que modifican el transitorio observable, debido tanto a la evolución de los sistemas y las computadores en el tiempo (labilidad diacrónica) como a sus diferencias en un periodo determinado (labilidad sincrónica).

Desde una aproximación contextual e histórica se puede afirmar que la obra digital no es sólo código del mismo modo que la obra literaria no es sólo texto, tal como insiste Chartier. Sin embargo, la referencia al código es un aspecto ineludible para definir al menos una especificidad de las obras digitales. Si bien el código también forma parte de obras impresas contemporáneas que se afirman de manera acrílica (y falaz) como parte de la cultura impresa ya que provienen de archivos digitales, las obras digitales suponen una ejecución del código y una instancia de actualización, o por retomar el modelo de Bootz, un transitorio observable.

El código no es entonces un rasgo excluyente pero si necesario que se completa con la ejecución. Hechas estas observaciones, cabe acotar que hay obras digitales que no suponen una definición problemática, especialmente aquellas que

tienen grados de experimentación formal y técnica acotada. Como ejemplos se pueden mencionar formas hipertextuales como la novela *afternoon, a story* (Joyce 1990) o poesías visuales utilizando lenguaje **Flash** como *Wordtoys* (Gache 2006). Algunos productos colaborativos de importancia marginal pero específicos del contexto digital son los **wikilibros**, como *William Shakespeare* (Doueih 2010, 124), los *fanfictions* (Thomas 2007) y los blogs. Todos constituyen ejemplos de formas textuales en que el origen digital es determinante. A partir de estos casos no problemáticos, donde la ejecución del código está en la base de la posibilidad de percepción de la obra se delimitan los géneros más establecidos de la literatura y el arte digitales como la ficción hipertextual, la ficción en red, la ficción interactiva, las instalaciones o los poemas Flash.⁶⁶ A estos géneros puede agregarse otras variantes habilitadas por nuevas tecnologías que se incorporan a los dispositivos digitales, como la ficción breve para ser enviada por mensajes de texto, narrativas geolocalizadas a partir de coordenadas **GPS**, obras de realidad virtual, piezas teatrales interactivas con actores remotos, obras aleatorias mediante algoritmos, arte generativo, *codework*, obras que articulan instancias digitales e instancias materiales impresas entre algunos de los géneros posibles.

9.1 Las obras derivadas en el reino del *copyright* y los DRM

Un tipo de objetos digitales no muy abordado es lo que denominaremos obras derivadas. Éstas pueden tipificarse a partir de prácticas de reproductibilidad y registro técnicos que se ven potenciadas por el entorno digital. La importancia de las obras derivadas no ha recibido mayor atención de la crítica y sin embargo es donde se constituye la *doxa* digital. Sin tener en cuenta estas producciones, no se puede tomar dimensión de los fenómenos de digitalización de las obras de arte y otras formas culturales así como del modo en que se configura el mapa de la cultura digital. Es imposible intentar una crítica de las obras que tensan los límites de lo digital sin considerar a aquellas que lo establecen y a aquellas que intentan quebrarlo sin

⁶⁶ Para una descripción detallada con ejemplos de cada uno de estos géneros, véase el ya citado "Electronic Literature: What is it?" (Hayles 2007).

intencionalidad ni experimentación formal. En cierto modo en las obras derivadas, la dicotomía entre digital y digitalizado se diluye, de manera similar al proceso por el cual la fotografía modificó incluso el panorama del arte que preexistía a su invención (Benjamin 1989, 32).

Las obras derivadas pueden clasificarse, desde una perspectiva mercantilista, que determina la norma que se pretende imponer a de la circulación digital contemporánea, en dos grandes grupos: las derivadas legales y las ilegales. Debido a que el problema del derecho de copia es uno de los debates fundamentales en relación a la reproductibilidad digital, seguiremos el criterio mercantilista imperante a los fines descriptivos para luego realizar una crítica al modelo mercantil. El problema de los derechos también incluye a las zonas en disputa de lo digital, aquellas prácticas consideradas como piratería. El problema guarda relación con las disputas por la digitalización de libros impresos discutidas en el capítulo precedente. Retomando lo expuesto discutiremos cómo algunas de las formas de digitalización asociadas a la piratería por la lógica mercantil pueden ser entendidas como ruina en el sentido propuesto por Benjamin, constituyendo subproductos que iluminan y desmontan la estetización de la abstracción sobre la que se sustenta la ideología medial.

9.2 Tensiones entre anacronismos, remediación y obsolescencia programada

La base conceptual que anima la noción de obras derivadas legales es la reducción idealista del arte a un contenido puro y de la obra literaria al texto. El tránsito que la abstracción permite de medio a otro no es nuevo. *La Odisea* no es sólo la historia del prolongado regreso de Ulises a Ítaca, es también los avatares de un accidentado viaje del texto desde la voz del rapsoda a través de una serie de soportes hasta desembocar en la digitalización de *Project Gutenberg*.⁶⁷

⁶⁷ Una versión digitalizada de *La Odisea* puede encontrarse en http://www.gutenberg.org/catalog/world/readfile?fk_files=1329237&pageno=2. Muy probablemente esta copia haya sido tipeada ya que la optimización del OCR para el griego difícilmente esté al nivel de la lograda para el alfabeto latino

El teórico brasileño Arlindo Machado señala la existencia de un problema en los medios audiovisuales que se puede extender los medios principalmente textuales. De no mediar la experimentación artística, sugiere Machado, cada nuevo medio se rellena con los contenidos de medios previos, produciendo una suerte de anacronismo formal. La obra original se adapta a unas condiciones de reproductibilidad que son forzadas. Machado recoge así el imperativo flusseriano de la intervención sobre el programa del dispositivo para la producción de imprevistos, el único camino posible para desarrollar lenguajes artísticos adecuados que hagan que los nuevos medios funcionen plenamente:

Sem a intervenção desse imaginário radical, as máquinas sucumbem nas mãos dos funcionários de produção, que não fazem senão preenchê-las com “conteúdos” de mídias anteriores, repetindo em linguagens novas soluções já cristalizadas em linguagens mais antigas. Aparelhos de videocassete reproduzem a história do cinema, hologramas imitam esculturas gregas, programas de *computer art* simulam estilos consagrados pela pintura.⁶⁸ (Machado 1993, 28)

Debemos hacer algunas observaciones a la crítica de Machado. La idea de plenitud y de adecuación del lenguaje al medio supone un esencialismo paradójico de los dispositivos. Asimismo, tal adecuación entra en contradicción con el imperativo flusseriano de intervenir en los programas de los dispositivos. La idea de un anacronismo de los contenidos, sin embargo, es una grieta en la concepción contenidista-idealista del arte. El anacronismo pone en cuestión la teleología del progreso técnico (cada nuevo medio es una mejora respecto del anterior) a la vez que, a través de la diferencia, pone en evidencia la materialidad de cada soporte, la distancia que separa al film de la cinta magnética, al bloque de mármol del píxel. Diversos abordajes se ocupan de lenguajes artísticos en función de sus especificidades materiales y sus efectos sobre el *sensorium*, como la definición de los lenguajes de los nuevos medios de Manovich o el media-specific analysis que propone Hayles. Sin embargo, estas aproximaciones no abordan el problema del desfasaje que se genera con las sucesivas adaptaciones o traducciones entre un dispositivo y otro, o entre un software y otro.

⁶⁸ “Sin la intervención de ese imaginario radical, las máquinas sucumben en las manos de los operarios de producción, que no hacen sino rellenarlas con ‘contenidos’ de medios anteriores, repitiendo en lenguajes nuevos soluciones ya cristalizadas en lenguajes más antiguos. Aparatos de videocassete reproducen la historia del cine, hologramas imitan esculturas griegas, programas de *computer art* simulam estilos consagrados por la pintura.”

Un concepto menos radical que la poética de intervención sobre los dispositivos que postula Machado es el de remediación de Bolter y Grusin. Para indicar esta circulación, los autores se centran en los medios antes que en los contenidos. El eje de su argumentación es la oscilación entre inmediatez e hipermediación, entre transparencia y opacidad. La inmediatez supone una representación fidedigna, mejor que la de medios anteriores. La hipermediación pone en evidencia el carácter de medio del dispositivo técnico de representación y es por ello opaca, al dejar constancia de su rol mediante la proliferación de marcas en la misma representación, como pueden ser los íconos de la interface, las distintas formas del paratexto en el contexto digital, y algunos menos obvios como el subtítulo en las películas, el epígrafe fotográfico o los metadatos. Esto permite resaltar el carácter histórico de los medios, poner en duda la teleología implícita en el determinismo tecnológico e identificar disputas entre formas culturales histórica y materialmente situadas: “New digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the same or similar contexts.”⁶⁹ (Bolter y Grusin 1999, 17). En la dinámica señalada en *Remediations* [*Remediaciones*], las distintas apropiaciones y reapropiaciones de unos medios por otros suponen una oscilación, en la que viejos medios pueden remediar medios nuevos. Esa circulación de contenidos remediados es justamente lo que pone en evidencia a los medios como tales, haciendo evidente la ilusión de su transparencia.

El tercer factor fundamental para esta dinámica además de la remediación y el anacronismo es la obsolescencia, es decir la degradación de la agencia técnica. Cuando un objeto técnico se vuelve obsoleto es porque, para una ideología del progreso, ha sido superado por otros, y progresivamente irá perdiendo los elementos técnicos y se irá desmantelando el medio asociado que hacen posible su funcionamiento, su capacidad de agencia. Pero cuando una obra que depende de la reproductibilidad técnica, como lo son todas aquellas que están constituidas por código, se hace obsoleta, significa que lo que entra en decadencia es su reproductibilidad, el valor de exhibición retrocede e, involuntariamente, recupera valor cultural.

En los ensayos de Benjamin, la obsolescencia y los desechos de la cultura son uno de los caminos posibles para hacer estallar la tradición en la cual se sostiene el

⁶⁹ “Los nuevos medios digitales no son agentes externos que viene a trastocar una cultura desprevenida. Emergen desde dentro de los contextos culturales, y rehacen a otros medios, los que a su vez están incrustados en el mismo contexto o en otros similares.”

valor aurático de acuerdo a lo que se sugiere en su programa estético y político. Entendemos que las obras derivadas ilegales pueden ser incluidas en un programa equivalente que dispute la lógica del contenidismo estetizante del capitalismo cultural. Al disimular la diferencia en la ilusión del aumento de la transparencia (en la declamada mejoría en la obra respecto de medio anterior), se produce una estetización sostenida en una lectura idealista de las obras. Tal estetización que permite considerar a las obras como contenidos es parte de una teoría del arte que es utilizable a los fines del capitalismo. Una estética que señale la diferencia podrá derrumbar el mito idealista de obras cada vez más prístinas en cada remediación y hacer emerger la historia, la materialidad y los conflictos implicados a partir de la atención puesta en la opacidad y en el ruido en un sentido amplio, de cada nueva reproducción.

Una obra digital derivada es, en este contexto, el resultado de la intención de adaptar un contenido preexistente para que pueda ser reproducido como *output* en otro dispositivo, o, retomando a Grusin y Bolter, remediarlo. En la doble dinámica de la remediación emerge la tensión entre transparencia y opacidad, entre inmediatez e hipermediación.⁷⁰ Las digitalizaciones legales abordan el ruido como problema a superar. De allí surge la aspiración a la mayor transparencia de la representación, es decir, como nueva posibilidad que habilita el progreso técnico, una mejora que ofrece el nuevo medio respecto del anterior. Las digitalizaciones ilegales también abordan el ruido como problema (pero asumen la posibilidad de generarlo) en medio de una disputa por la propiedad de la reproducibilidad. Al hacerlo, introducen mejoras impensadas por las propias dinámicas de circulación en las que se encuentran inmersas. Habida cuenta de la constante reformulación para sobrevivir a la que están sometidas las prácticas consideradas ilegales, la noción benjamínea de instante de peligro permite repensar el quiebre cultural que instauran, ya no en la tradición sino en el catálogo, que es el destino del acervo transformado en contenido reproducible.⁷¹ En las siguientes subsecciones discutiremos las especificidades ambas formas de derivación y el modo en el que las derivaciones ilegales subvierten la estetización contenidista instaurada por las legales.

⁷⁰ Bolter y Grusin prefieren el término más neutro de “oscilación”.

⁷¹ “Al materialismo histórico le incumbe fijar una imagen del pasado tal y como se le presenta de improviso al sujeto histórico en el instante del peligro. El peligro amenaza tanto al patrimonio de la tradición como a los que lo reciben. En ambos casos es uno y el mismo: prestarse a ser instrumento de la clase dominante. En toda época ha de intentarse arrancar la tradición al respectivo conformismo que está a punto de subyugarla.” (Benjamin 1989, 180)

El concepto de derivación que subyace a nuestra discusión no debe confundirse con otros fenómenos derivativos propios de la industria cultural, aquellos que se dan dentro de lo que se denomina como franquicia. Una franquicia es la forma paradigmática de la industria cultural contemporánea y puede ser descripta como un universo temático y estético, relativamente coherente, que abarca múltiples géneros y disciplinas artísticas, rigurosamente controlado mediante administración de la propiedad intelectual y el derecho de copia que está orientado a la maximización de ganancias. Una franquicia no es lo mismo que un contenido, que es un concepto más abstracto, y que abarca a algunos de los distintos tipos de productos que pueden estar dentro de una franquicia.⁷² Como señala Manovich, este tipo de derivaciones suele originarse en una fuente, que por lo general es una obra literaria o cinematográfica, aunque existen casos de franquicias generadas a partir de video-juegos o incluso de estrellas de la música popular:

Using the theory of prototypes, we can say that the property acts as a prototype, and different versions are derived from this prototype. Moreover, when a number of versions are being commercially released based on some “property”, usually one of these versions is treated as the source of the “data,” with others positioned as being derived from this source. Typically the version which is in the same media as the original “property” is treated as the source. For instance, when a movie studio releases a new film, along with a computer game based on it, along with products tie-ins, along with music written for the

⁷² La franquicia por excelencia de la industria cultural son los dibujos clásicos de Walt Disney pero existen ejemplos más interesante como la que se generó en torno al juego de rol on-line *World of Warcraft* [*El mundo del arte de la guerra*], del cual se derivaron comics, novelas y una película nunca concretada, o la que se montó en torno a la saga filmica de *The Lord of the Rings* [*El señor de los anillos*] de Peter Jackson que incluyó video-juegos, parques temáticos y una reedición de la obra de Tolkien ajustada en su diseño editorial a los patrones estéticos de la película. Hoy toda obra considerada potencialmente redituable suele generar una franquicia en torno a la misma, desde monstruos clase B como Freddy Krugger o Jason hasta héroes infanto-juveniles como Harry Potter, de Don Corleone al señor Spock, de las rastas del pirata Jack Sparrow al rastafari Bob Marley. La franquicia apunta a conservar los ingresos generados por diversas remediaciones y adaptaciones siempre y cuando éstas respeten los derechos de copia y la propiedad intelectual así como los lineamientos editoriales de los dueños de la franquicia. Un ejemplo de esto es el disco *Rogue's Gallery: Pirate Ballads, Sea Songs, and Chanteys*, producido por Jhonny Depp y Gore Verbitsky (actor y director de *Pirates of the Caribbean* [*Piratas del Caribe*], respectivamente) que compila antiguas canciones piratas versionadas por músicos de rock y cuya abundancia de sangre, semen y procacidades la volvió no apta para ser incluida en la franquicia generada en torno al film y orientada por Disney, Inc., propietaria de la franquicia, hacia el público familiar.

movie, etc., usually the film is presented as the “base” object from which other objects are derived.⁷³ (Manovich 2002, 61)

En la siguiente sección, no abordaremos específicamente este tipo de derivaciones sino que nos centraremos en aquellas variaciones digitales a partir de las obras percibidas como una unidad autónoma.

9.3 Obras derivadas legales

Una edición electrónica de *La Odisea* de Homero es definida por el sentido común digital como un eBook. La obra es una obra derivada ya que es resultado de la digitalización de una obra preexistente, independientemente del proceso por el cual haya devenido código. Pero la definición de eBook es un caso ejemplar de cómo algo aparentemente simple supone una multiplicidad de facetas técnicas, estéticas, políticas y económicas. Como señalamos en las secciones precedentes, si el propio concepto de libro es aún sujeto de debate por la relación entre texto y objeto material, la definición de libro electrónico es aún más problemática. Desde el punto de vista técnico, la definición de libro electrónico o eBook es relativamente simple: es una línea de código digital cuyo *output* es legible. El problema es determinar qué hace que ese texto constituya un eBook. Testoni brinda una definición cultural antes que técnica del eBook: “Une-book è un oggetto digital e con contenuto testuale e o di altro tipo, che è il risultato dell'integrazione del familiare concetto di libro con caratteristiche che possono essere fornite da un ambiente elettronico”⁷⁴ (Testoni). Aunque suficientemente útil para una comprensión global, esta definición tiene el problema de

⁷³ “Utilizando la teoría de los prototipos, podemos decir que la propiedad actúa como un prototipo, y las diferentes versiones se derivan de este prototipo. Además, cuando numerosas versiones están siendo lanzadas comercialmente basándose en alguna “propiedad”, usualmente una de estas versiones es tratada como la “información” fuente, con las otras ubicadas como siendo derivadas de esta fuente. Típicamente, la versión en está en el mismo medio que la “propiedad” original es tratada como la fuente. Por ejemplo, cuando un estudio cinematográfico lanza un Nuevo filme, junto con un juego de computadoras que se basa en el mismo, junto con productos relacionados, junto con música escrita para la película, etc., generalmente el filme es presentado como el objeto “base” del cual se derivan los otros objetos.”

⁷⁴ “Un eBook es un objeto digital y con contenido textual y/o de otro tipo, que es el resultado de la integración del concepto familiar de un libro con características que pueden ser proporcionados por un entorno electrónico”.

remitir más a un soporte, el objeto libro, que una obra textual contenida en un soporte específico. Y de hecho, el carácter cerrado el objeto libro en sí es también un tema de disputa, como señala Striphas:

Books conventionally have edges, but they don't necessarily possess them. For all practical purposes people today tend to treat books—with the exception of anthologies—as if they were discrete, closed entities. This hasn't always been the case. In the first century of printing in the West, it wasn't uncommon for a single bound volume to contain multiple works. One could hardly consider these books to be closed, much less objective in the sense of being contained, given how the practice of their assembly—what, with some trepidation, we might call their form—provided for a range of textual juxtapositions. (The Bible is perhaps the most famous and enduring example of this mode of presentation.) Similarly, nearly all books that present-day consumers buy or borrow are finished works in the sense that they arrive without any need of additional manufacture. This characteristic is also a convention—and a somewhat recent one at that. To save on shipping costs, printers frequently sent unbound books to merchants, a practice that continued in earnest at least into the eighteenth century. [...] In any event, precisely when in the course of their printing, shipping, sale, and subsequent binding these objects definitively became books remains an open question. Maybe they were books all along. If so, then the word “book” denotes not so much a hard-edged product than a supple, diffuse, and ongoing process.⁷⁵ (2009, 11)

⁷⁵ “Los libros generalmente tienen bordes, pero no necesariamente. En un sentido práctico, la gente hoy tiende a tratar los libros —a excepción de las antologías— como si fueran entidades discretas, cerradas. Durante el primer siglo de la imprenta en occidente, no era infrecuente que un único volumen cosido contuviera múltiples obras. Difícilmente podría considerarse a esos libros como cerrados, mucho menos objetivos en el sentido de estar contenidos, debido a la práctica de su composición —lo que con cierto cuidado podríamos llamar su forma— dado el alcance de las yuxtaposiciones textuales. (La Biblia es quizás el modo más perdurable de este tipo de presentación.) Del mismo modo, casi todos los libros que los consumidores contemporáneos compran o piden prestados son obras concluidas, en el sentido que llegan sin necesidad de una manufactura adicional. Esta característica es también una convención y, de hecho, una bastante reciente. Para ahorrar en el costo de envío, los imprenteros frecuentemente enviaban a los comerciantes libros sin coser, una práctica que continuó vigente al menos hasta el siglo XVIII. [...] En cualquier caso, precisamente cuando en el curso de su impresión, envío, venta y subsecuente costura, estos objetos se volvían definitivamente libros es una pregunta que se mantiene abierta. Quizá fueron libros durante todo el trayecto. Si es así, la palabra ‘libro’ denota no tanto un producto de bordes duros como un proceso ágil, difuso y en curso.”

Acaso la única característica innegable para definir el eBook sea la necesidad de una fuente energética para que sea legible. Por fuera de eso, todas las demás aproximaciones su definición depende una combinación de factores culturales y técnicos. Una aproximación inclusiva puede ser la de considerar como tal a toda edición electrónica de un texto. Desde este punto de vista tanto una obra que fue digitalmente producida como una que fue digitalizada serían eBooks.

Los formatos en los que esté el eBook determinan una serie de aspectos no menores, como la capacidad del texto para adaptarse a las pantallas de los dispositivos de lectura. El estándar hoy lo marca el formato abierto **ePub**, que permite una serie de funciones como aumentar el tamaño de la letra, cambiar la tipografía o manipular el texto con funciones como copiar y pegar o realizar búsquedas dentro del texto. Frente este *output* dinámico se encuentra de la presentación del texto como imagen, con la diagramación y tipografías definitivas, como suele ser en el caso del formato de PDF en su opción más restrictiva, que a lo sumo habilita hacer zoom sobre el texto. Entre estas dos opciones extremas existen formatos específicos para algunos dispositivos de lectura como el **Kindle** de la empresa Amazon, así como formas menos restringidas pero menos manipulables como el formato en texto más elemental, la codificación **UTF-8**.

El problema del estándar para el eBook es algo que no existe para el libro físico, cuya lectura se ve limitada únicamente por las competencias del lector. Lo digital, por el contrario, va asociado a protocolos (que funcionan en base al carácter discreto de la decodificación). Esto hace evidente la tensión entre la casi universalidad efectiva del libro físico asociado a competencias lectoras de carácter biológico y cultural frente a la universalidad pretendida pero más restringida del libro electrónico que aparece ligada a la predominancia de una tecnología u otra en función del desarrollo de estrategias de mercado. En estas estrategias también se puede ver la confrontación entre la dinámica económica de un modelo basado en los servicios frente a otro de venta de mercancías. Ambas dinámicas, sin embargo, se basan en el concepto de contenido que venimos discutiendo. La dinámica de las obras como mercancías ya ha sido muy estudiada por los críticos de la industria cultural mientras que la otra, la base del modelo empresarial de Google aún no ha sido cabalmente discutida y los análisis se restringen a aspectos económicos acotados antes que a una reflexión sobre su impacto en la estética en tanto disciplina que aborda las obras.

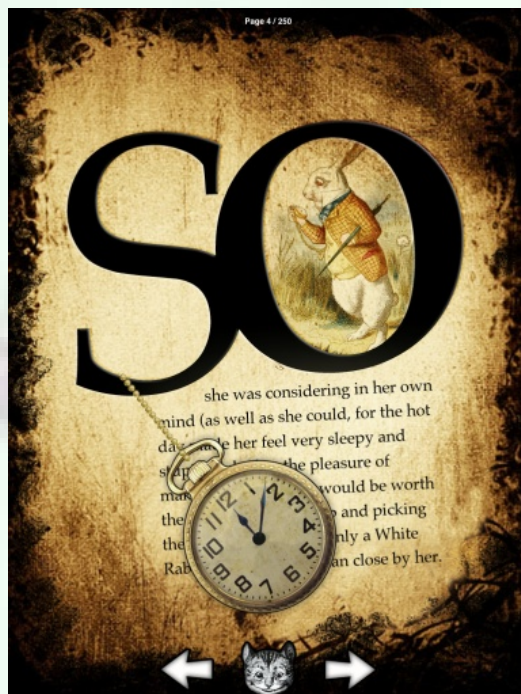
Lo que subyace, de todos modos, es la extensión de los atributos ya difusos de obras reconocidas desde los moldes mentales la cultura impresa al contexto de la tecnología digital dentro de un modelo determinado por una disputa entre la libre circulación y la comercialización a partir del derecho de copia. La tensión entre las culturas, siguiendo la distinción propuesta por Chartier, se hace evidente cuando entran a disputarse los modelos de circulación de las codificaciones digitales como en el caso de los eBooks. Al respecto, Federico Heinz de la Fundación Vía libre señala irónicamente:

Llamar “libros electrónicos” a estos archivos digitales es como llamar “triciclos alados” a los jets transatlánticos de pasajeros: en cierta forma los describe, pero los subestima groseramente. Esa subestimación es útil a las editoriales: pensar en términos de “libros electrónicos” limita nuestra imaginación respecto de qué podemos esperar de ellos. (Heinz 2010, 96).

Para abordar el problema desde la crítica cultural es menester señalar que el eBook marca precisamente uno de los aspectos más sobresaliente de un estado de crisis de los soportes tradicionales. La industria cultural, tras un periodo de tensiones, apunta a resolverla mediante la instauración de un modelo de circulación basado en contenidos puros. El aspecto más saliente es la fractura entre el texto que deviene código y el objeto libro. El soporte se diluye en la inscripción del código en el disco rígido o en la memoria volátil de los dispositivos. El devenir en código de los textos habilita nuevas posibilidades propias del dispositivo de reproducción que recuperan prácticas predigitales como puede ser el caso de los audiolibros generados mediante software de lectura o del *output* en Braille. En este caso el texto se independiza no sólo del soporte libro sino también de su visualidad sígnica. Es un punto mayor de abstracción que habilita una serie de remediaciones que permiten hacer de una obra un contenido puro. Un ejemplo extremo del fenómeno aparece representado por la remediación táctil de *Alice in Wonderland* que ofrece *Alice for the iPad*, una obra derivada que incorpora la tactilidad de la pantalla junto con los sensores de movimiento y posición de la tableta para dar la impresión de interactividad a las ilustraciones que



19 Ilustración de *Alice in Wonderland* de John Tenniel



20 Imagen de página 4 de *Alice for the iPad*

acompañan al texto (Stevens 2010).⁷⁶ Que las imágenes elegidas se basen en las ilustraciones canónicas de John Tenniel hace evidente la intención de estetización sobre la base de una digitalización de contenidos estáticos que se dinamizan sólo en un plano superficial, más cómo una confirmación de las posibilidades estéticas del dispositivo de reproducción que de la obra en sí. La derivación es fundamental para la instauración de una dinámica de los contenidos que acompañe el desarrollo de los dispositivos de reproducción.

9.4 Las encarnaciones textuales: Los derechos de muchos terminan donde empieza el *copyright* de unos pocos

Con la aplicación de los **DRM** (*Digital Rights Management* [Administración Digital de Archivos]), el código, medido en la unidad *eBook*, se vuelve mercancía infinitamente reproducible. Esto es posible a partir de la confluencia de la abstracción habilitada por la escritura alfabética junto con la reproductibilidad y la manipulación digitales. En el reino del *copyright*, el texto es más que nunca un contenido, una idea pura de acceso limitado sólo por el precio.

De la violación de derechos enraizados en la cultura impresa y de los desafíos a la lógica del capital surgen una serie de obras que derivan de otras, o que las remedian, pero sin atenerse a las limitaciones que marca la tenencia de derechos. Ya que la copia digital no requiere de otra cosa que disponibilidad de almacenamiento en un disco rígido y no toma materia del original, repite el problema que dio origen a la idea de derecho de autor: la propiedad de una abstracción, el texto. La disputa se desplaza a la propiedad de otra abstracción, el código. No cualquier código, sino un código con capacidad de agencia, esto es, capacidad de producir una representación.

La velocidad del copiado, la miniaturización de los volúmenes de almacenamiento y la facilidad de manipulación que habilitan las tecnologías digitales son el contexto de emergencia de una serie de prácticas que, si bien tienen orígenes predigitales, encuentran en la circulación digitalización un medio ideal para difundirse.

⁷⁶ Para un ejemplo de esta obra derivada, véase el video de promoción de *Alice for the iPad* <http://www.youtube.com/watch?v=gew68Qj5kxw>

Sin embargo, toda derivación es equivalente y cada tipo entraña un desafío diferente al orden de las obras.

9.5 Reproductibilidad viral

Un caso paradigmático de derivación de una obra y su difusión viral son los memes digitales, variaciones (generalmente paródicas) a partir de un texto digital o digitalizado. Knobel y Lankshear ofrecen una definición amplia que da cuenta de las múltiples disciplinas artísticas de las que se nutre esta práctica y sus aplicaciones en el contexto de la cultura digital y las nuevas formas de alfabetización. El concepto de meme surge de la definición popularizada por el genetista Richard Dawkins. Sin embargo, el meme digital comparte con el concepto específico las neurociencias solo algunos rasgos superficiales. La idea original de memes se refería a patrones de información cultural contagiosos que pasaban de mente en mente y directamente generaban ideas de mundo y formas significativas de comportamiento de un grupo social. Algunos de los ejemplos más reconocibles de meme lo constituyen cosas tan diversas como melodías populares, frases ingeniosas, estilos arquitectónicos, modos de hacer las cosas, íconos y jingles. Se trata, en suma, de formas por lo general breves. De acuerdo a lo planteado por Knobel y Lankshear para abordar las nuevas formas literarias en entornos digitales, los memes digitales poseen algunas características generales que permiten identificarlos como exitosos, esto es, aquellos que han sido reproducidos y modificados y vueltos a reproducir:

Dawkins [...] identified three key characteristics of successful memes: fidelity, fecundity, and longevity. These remain the definitive set of characteristics and provide a useful starting point for studying online memes. Fidelity refers to qualities of the meme that enable it to be readily copied and passed from mind to mind relatively intact. Fidelity has very little to do with truth per se, and memes are often successful because they are memorable, rather than because they are important or useful [...]

Fecundity refers to the rate at which an idea or pattern is copied and spread. The more quickly a meme spreads the more likely it is to capture robust and sustained attention and be replicated and distributed [...]. Susceptibility is an important dimension of meme fecundity as well [...] Susceptibility refers to the “timing” or “location” of a meme with respect to people’s openness to the meme and their propensity to be infected by it. Susceptibility is enhanced by the meme’s relevance to current events, its relation to extant successful memes, and the interests and values of the people using the spaces in which the meme is unleashed. [...]

Longevity is the third key characteristic of a successful meme. The longer a meme survives the more it can be copied and passed on to fresh minds, thereby ensuring its ongoing transmission. Longevity assumes optimal conditions for a meme’s replication and innovation.⁷⁷ (Knobel y Lankshear 2007b, 201–202)

Si bien como obra, y desde una perspectiva crítica, la importancia artística del meme es relativamente menor, su emergencia da cuenta de una nuevo *sensorium* signado por la velocidad de circulación, por la reproductibilidad y por la mutabilidad. Lo que antes resultaba trabajoso, al estar codificado es más fácil de citar, intervenir, comentar o parodiar. Esto tiene importancia para el análisis de la obra central de nuestro corpus ya que, como discutiremos más adelante, propició algunos de los primeros memes digitales, y sin dudas el primero originado en una obra literaria.⁷⁸ En

⁷⁷ “Dawkins [...] identificó tres características clave de los memes exitosos: fidelidad, fecundidad y longevidad. Este sigue siendo el conjunto definitivo de características y brinda un punto de partida útil para estudiar los memes on-line. La fidelidad se refiere a las cualidades del meme que permite que sea fácilmente copiado y pasado de mente en mente de relativamente intacto. La fidelidad tiene poco que ver con la verdad per se, y los memes a menudo son exitosos porque son memorables, más que porque son importante o útiles [...]

La fecundidad se refiere al ritmo al cual una idea o patrón es copiado y diseminado. Mientras más rápidamente se disemina un meme, es más probable que capte una atención robusta y sostenida y que sea replicado y distribuido. [...] La susceptibilidad también es una dimensión importante de la fecundidad de los memes [...] La susceptibilidad se refiere a la ‘oportunidad’ o ‘ubicación’ del meme con respecto a la apertura de la gente al meme y su propensión a ser infectada por el mismo. La susceptibilidad se potencia por la relevancia del meme para eventos actuales, su relación a memes exitosos existentes y a valores de la gente que use los espacios en los que el meme se desencadena. [...]

La longevidad es la tercera característica clave de un meme exitoso. Mientras más sobreviva un meme, más podrá ser copiado y pasado a mentes frescas, asegurando así su transmisión sostenida. La longevidad asume las condiciones óptimas para la replicación e innovación del meme.”

⁷⁸ Para una serie ilustrativa de memes véase el trabajo ya citado de Knobel y Lankshear (2007a).

la combinación de plagio y parodia, la lógica viral también señala un aspecto relevante de la reproductibilidad digital. No es algo nuevo, la célebre continuación apócrifa del *Quijote* marca un precedente literario de un producto cultural de difusión extraordinaria para su tiempo que generó obras derivadas y a esos mismos derivados fueron incorporados y reelaborados en la segunda parte. Sin embargo, la idea de velocidad asociada y la parodia propia de una *sensorium* atento al ridículo y al *kitsch* de la industria cultural contemporánea introducen un rasgo novedoso. La reproductibilidad técnica deja de ser el único factor en juego y las rupturas a la estetización se dan a través de su mutabilidad técnica:

In many ways, these “mutations” often seemed to help the meme’s fecundity in terms of hooking people into contributing their own version of the meme. A concept like “replicability” therefore needs to include remixing as an important practice associated with many successful online memes, where remixing includes modifying, bricolaging, splicing, reordering, superimposing, etc., original and other images, sounds, films, music, talk, and so on.⁷⁹ (Knobel y Lankshear 2007b, 219)

Los memes digitales constituyen obras derivadas por lo general anecdóticas pero que llaman la atención sobre un aspecto fundamental de la circulación digital: la posibilidad de intervención sobre la copia. Consideramos que el desfasaje respecto del código fuente y la yuxtaposición con otras representaciones son una forma de desestabilizar la lógica que reduce las obras a contenidos cerrados o controlados que propugna la industria cultural. Por otra parte, el carácter viral de su circulación no sólo licúa la figura del autor en la multitud sino que refuerza dos aspectos de la cultura digital: el carácter siempre provisorio de las obras y lo incontrolable de la reproductibilidad, que la hace equiparable a un fenómeno biológico antes que tecnológico y social. Tal imposibilidad de control es un tema recurrente de la digitalización que se hace patente

⁷⁹ “Estas ‘mutaciones’ a menudo parecen ayudar de muchas maneras a la fecundidad del meme en el sentido de enganchar a la gente para que contribuya con su propia versión del meme. Un concepto como ‘replicabilidad’ por ello necesita incluir al remixado como una práctica asociada en muchos memes on-line exitosos, donde el remixado incluye la modificación, el *bricolage*, el recorte, el reordenamiento, la superposición, original y de otras imágenes, sonidos filmes, música, conversación, y otros.”

en otro tipo de obra derivada que confronta con las obras derivadas digitales legales, la filtración.⁸⁰

9.6 De la alta cultura a la baja definición: la filtración como obra derivada

para mirarlo después...
Todo lo están filmando,
están queriendo atrapar al tiempo,
están usando la red...
—Jorge “Perro Viejo” Serrano, *Alamut*

Entendemos por filtración a las puestas en circulación digital de obras inconclusas obtenidas sin permiso en instancias de producción previas al lanzamiento o publicación oficial. A diferencia del meme, la filtración no supone una modificación durante su circulación digital, sino una diferencia respecto de la obra original que puede oscilar entre la difusión de una obra inacabada a la de una obra acabada en condiciones de reproducción no óptimas. Ambos extremos entrañan dilemas estéticos relativos a la percepción de dichas obras en tanto influyen de manera decisiva sobre la constitución del *sensorium*. La circulación gratuita y ubicua ha sido la causa real de la redefinición del modelo de industria cultural basada en la venta de copias, así como ésta había puesto en crisis al arte y la literatura tras la aparición de tecnologías de reproducción de texto, imagen y sonido desde mediados del siglo XIX. El rol de la gratuidad no prevista que habilita la copia digital está forzando el cambio de modelo en la industria cultural. De uno basado en la venta de objetos (es decir los soportes libro, póster y otros modos de almacenamiento como el disco, el magazín de ocho pistas, el casete compacto, el CD, el film, el videocasete, el DVD, el *diskette*, etc.) se desplaza hacia uno de venta de la accesibilidad a contenidos digitalizados y digitales. Este proceso aún está en curso y no ha llegado a una instancia de estabilidad relativa como la alcanzada por la industria cultural durante la segunda mitad del siglo XX. La necesidad de modificar el

⁸⁰ Como discutiremos en la segunda parte, para el caso particular de *Agrippa* la idea de filtración estaba contemplada desde los orígenes del proyecto, al proponer un encriptado que alentara su crackeo.

modelo de negocios sostenido en la venta de copias comenzó con la crisis de la industria discográfica a partir la circulación digital de canciones en el popular formato de compresión de audio mp3 y luego fue extendiéndose a las industrias cinematográfica, editorial y televisiva.⁸¹ Este proceso va acompañado por la convergencia acrítica de las tecnologías comúnmente denominadas de la información y la comunicación. Se olvida frecuentemente que las tecnologías de registro y las de comunicación no se han desarrollado de manera paralela, sino que los cruces han sido frecuentes y que sólo han cobrado especificidad en función de su aplicación y de las prácticas sociales que han generado, no siempre de manera prevista o voluntaria.

Uno de los aspectos centrales, y frecuentemente olvidados, del ensayo de Benjamin sobre la obra de arte es el estatuto de la mimesis en relación a tecnologías de reproducción. La representación de una ausencia, que está a la base de todo registro o telecomunicación, sigue siendo el elemento central de lo que hoy engloba el concepto de las distintas tecnologías agrupadas bajo el concepto de TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación). A la relación entre contenido y continente, se agrega su movilidad. La única forma de sostener tal idea, la de un contenido puro, en un continente neutro que puede ser distribuido a través de un medio también neutro, es la simplificación idealista que asocia todo registro a un contenido puro, independiente de la materialidad y la inscripción histórica de continente y medio. Cuando Benjamin postulaba que la copia arrancaba a la obra de una tradición, no estaba previendo que al hacerlo la inscribía plenamente en otra, ya que el continente es también un producto dotado de historicidad. Si bien la producción en serie supone una merma de la ya de por sí muy acotada aura de los continentes, estos pertenecen a otra tradición, la de los objetos industriales. Como con los incunables, aquellos textos impresos hasta el comienzo del siglo XVI, el culto de las primeras ediciones, el redescubrimiento de las cualidades sonoras del disco de vinilo frente a los formatos de compresión digital, o la pasión por el arte de tapa, son todos aspectos estéticos de la materialidad de los objetos producidos por la industria cultural que hoy actúan como ruinas de la industria y llaman la atención sobre sus dimensiones políticas y sociales. En

⁸¹ Para discusión sobre las distintas crisis en la industria cultural disparadas por la irrupción de nuevas tecnologías, el detallado estudio de Calvi (2008) ofrece una buena introducción al problema, si bien ha quedado algo desactualizado por los enormes cambios ocurridos en el campo de las tecnologías digitales y las prácticas sociales asociadas a los mismos. Para una discusión sobre los cambios culturales y sociales en relación al mp3 y otros formatos de compresión digital para archivos de audio, véase el ensayo de Georges Yúdice *Nuevas tecnologías, música y experiencia* (2007).

una historia de los soportes, la miniaturización de la inscripción digital supone un paso más en la abstracción que introducían las tecnologías de reproducción analógica. Su existencia material inaccesible, la aparente desmaterialización, resignifica la materialidad de los soportes previos, sus especificidades y los vuelve a ubicar en una tradición que estalla con la circulación gratuita de copias digitales, la de la industria cultural.

En el contexto de multiplicación de conexiones a la red, y de dispositivos capaces de reproducir obras digitales y digitalizadas, la filtración es percibida como una amenaza. La urgencia que acompaña la aceleración propia del *sensorium* contemporáneo, la facilidad de la acción de copiar y distribuir así como el desafío a lo que se percibe como una coerción sobre el acceso a la cultura han generado una serie de prácticas que entran en conflicto con las reglamentaciones de propiedad intelectual sobre las que se asentaron las distintas industrias culturales durante los últimos ciento cincuenta años. Entre esas prácticas consideradas como piratería por parte de los conglomerados empresariales tenedores de derecho, la filtración supone la puesta en circulación mediante de un archivo digital de una obra *antes* de ser puesta a disponibilidad para consumo legal por parte de la industria (bajo el modo de publicación, lanzamiento o estreno). Debido al origen predominantemente digital de los productos culturales contemporáneos, sean estos textos, audio o imágenes fijas o en movimiento, tanto en las instancias de creación o registro como en las de corrección, edición y posproducción, existen múltiples versiones previas a la supuesta obra definitiva. El anverso del fenómeno de la filtración lo constituyen aquellos productos de la industria cultural asociados al proceso de creación, crecientemente comercializados *a posteriori* bajo figuras como las de cuadernos encontrados, borradores, bocetos, *making of*, detrás de cámaras, lados B, tomas descartadas, etc. Junto a la idea de maximización de ganancias aparece aquí el fetiche por el genio creador, la adoración de la estrella en su humanización sobre la que Benjamin ya llamaba la atención en el ensayo de la obra de arte:

A la atrofia del aura el cine responde con una construcción artificial de la *personality* fuera de los estudios; el culto a las “estrellas”, fomentado por el capital cinematográfico, conserva aquella magia de la personalidad, pero reducida, desde hace ya tiempo, a la magia averiada de su carácter de mercancía. (Benjamin 1989, 39)

Así como las digitalizaciones, las filtraciones pueden ser de órdenes distintos. Existen filtraciones directas, es decir, la puesta en circulación de un material previo a su puesta a disponibilidad al público en alguna de las instancias de producción o posproducción. Una práctica subsidiaria es la aparición de filtraciones low-fi, el registro clandestino con cámaras personales de películas durante pre-estrenos o *premières* que luego circulan en el mercado negro. En este caso el ilustra elocuente contraste entre la urgencia por la novedad frente a la pérdida notable de definición. Habiendo alcanzado un patrón de calidad altísimo (el del film de 35 milímetros, hoy en camino de ser reemplazado por proyectores digitales), los registros obtenidos de este modo difícilmente puedan ser considerados copias en el sentido estricto del término y por ello preferimos denominarlas obras derivadas, atendiendo a la diferencia material constitutiva, por más que, en un plano formal, sean la *misma* película. Es un caso similar al del anacronismo de los contenidos remediados ya discutido. Esta práctica se asocia también a otro modo muy difundido de registro digital, la circulación de grabaciones particulares de eventos artísticos (recitales, muestras, performances, etc.) que encuentran su origen en la circulación de las denominadas grabaciones piratas, aquellas realizadas por los técnicos de sonido sin conocimiento de los músicos, que tuvieron mucha difusión en la música popular entre los '70 y los '90. El rasgo común a estos registros es la pérdida de fidelidad en aras de la inmediatez que, si en las primeras grabaciones piratas aún conservaba un valor aurático de registro único no industrial, en el contexto de la circulación digital es un rasgo más de la pérdida de importancia de la fidelidad en aras de la urgencia. Es una paradójica validación de una percepción idealista de las obras por la cual la materialidad es un aspecto irrelevante ante una percepción que elige obviar el ruido del registro o que, directamente, minimiza su importancia.

Este fenómeno es paralelo a la aceptación masiva de imagen, audio y video de bajísima fidelidad en formatos comprimidos, lo que podría denominarse como paradigma del mp3, para garantizar la circulación debido al menor tamaño de los archivos. En el caso de la circulación pirata de libros, esto ya existía en la extendida práctica del fotocopiado. Pero en la circulación digital ilegal de eBooks así como en las ya discutidas ediciones zombis se puede observar también en la existencia de obras en formatos de funcionalidad restrictiva, de texto fijo, como pueden ser los PDF, frente a las versiones legales de las librerías *on-line* que ofrecen formatos de texto fluido, como

los ePub. El *sensorium* contemporáneo acepta una mimesis devaluada en aras de una circulación exacerbada. Con la gratuidad ubicua de los contenidos ilegales, la oscilación del valor de exhibición llega a su punto más alto en tanto el valor de culto se diluye a un grado mayor que el de la copia analógica, la abstracción del texto cede al texto como imagen, las líneas de la imagen se pixelan, las curvas de frecuencia del sonido se aplanan.

9.7 La piratería en la época de su reproductibilidad técnica

They had forgotten the shield-hung hull
Seen nearer and more plain,
Dipping into the troughs like a gull,
And gull-like rising again
—Rudyard Kipling, “The Pirates in England”

El impacto de las filtraciones (y de las copias ilegales en general) ha propiciado la identificación de las copias con lo que se conoce como **marca de agua digital**. Éstas pueden ser evidentes, es decir visibles o audibles, o estar ocultas en el código y ser sólo detectables con programas específicos. Una copia digital puede incluir varios tipos de marcas de agua. Esta información no debe confundirse con los metadatos del archivo, información adicional dentro del código y que habilitan su manipulación digital al darle referenciabilidad. La marca de agua digital, por el contrario, no entraña utilidad para la percepción humana de las obras actualizadas por el archivo.

Siguiendo la lógica viral de la filtración, la marca de agua imperceptible puede permitir ubicar el origen de la filtración en la medida en que cada copia generada en cada instancia de la producción y la posproducción hayan sido marcados y esté debidamente documentado quién utilizó qué versión del archivo. Si bien este procedimiento es complejo y costoso de instrumentar, es una práctica frecuente en las grandes producciones de la industria musical, cinematográfica y editorial. Otro fenómeno es el de la marca de agua que va en desmedro de la reproducción ideal

mediante la presencia permanente o esporádica de ruido sonoro o visual en la reproducción del archivo. Esto se utiliza en las instancias de preestreno o de difusión para la crítica especializada.

Las respuestas de la industria cultural a la proliferación de copias no autorizadas señalan la existencia de una percepción alográfica que atraviesa el *sensorium* contemporáneo. No es tan importante que se perciba bien, es importante que se perciba ahora. El desplazamiento de la fidelidad a la instantaneidad rompe los límites de la mercancía, forzándola a reformularse para seguir siendo vendible. El celo que existe hoy en las instancias de la producción en todas las disciplinas artísticas y literarias consagradas es síntoma de este fenómeno, que también encuentra sus anversos en la lógica de la obra abierta y del *work in progress*. La conclusividad es cada vez más una marca de pertenencia a una tradición cultural, la de las obras cerradas asociadas a soportes específicos. Benjamin señalaba la existencia de este rasgo en el primer producto masivo de la industria cultural, la novela decimonónica (1991, 115). De hecho, no debería llamar la atención llama la atención que novela romántica, un placer culposo, haya sido el verdadero motor de la explosión del eBook. Hay una relación directa entre las industrias culturales y los soportes que permiten primero el consumo individual con el libro impreso, y finalmente el consumo secreto, incluso en público: eBook no deja ver tapas o contratapas a los otros pasajeros de un ómnibus o un vagón de subterráneo, a aquellos que comparten la cola en el banco o están en una misma sala de espera. Los dispositivos de lectura digital amplían el *sensorium* individual que habían inaugurado los *walkman* de Sony en la década del '80.⁸²

La historia de la literatura ofrece una extensa lista de obras sin final: *Las almas muertas*, cuya segunda parte consumieron las llamas por la tardía ortodoxia religiosa de su autor, Nikolai Gogol; la irónica y paradójicamente incompleta *Bouvard et Pecuchet* de Flaubert; la falsa trilogía de las novelas de Gormenghast de Mervin Peake (del cuarto tomo tenemos apenas las dos primeras páginas), los seis capítulos de *La Grande* de Juan José Saer que Piglia y Tizón no aceptaron concluir (si hemos de creer la anécdota de pasillo de editorial que cuenta este último) (Tizón 2006). Podríamos agregar a esta serie de obras literarias el proyecto teórico de Walter Benjamin cuyo resultado es la compilación de notas conocida como *El libro de los pasajes*. Un rasgo común que sin

⁸² Para una discusión sobre el fenómeno en relación a los ambientes socialmente controlados, véase el ensayo "Estética y Anestésica: Una reconsideración del ensayo sobre la obra de arte" (Buck-Morss 2005, especialmente 196) y también el capítulo 4 del presente trabajo.

embargo subyace a esta enumeración es la idea totalidad, o al menos de intento de una módica totalidad, así como un plan para representarla: la totalidad de Rusia, del conocimiento, del castillo, de la ciudad, de París. Truncas por motivos diversos, contrastan con aquellas obras cuyo plan sí fuera cabalmente ejecutado: la *Divina Comedia*, el *Quijote*, el *Fausto*, el *Ulyses*, *Madame Bovary*, *La dialéctica del iluminismo*...

Pero las obras que mencionamos, tanto conclusas como las inconclusas, han encontrado, tras la muerte del autor, su forma definitiva en el objeto libro que permite, en última instancia percibir sus límites o la difuminación de éstos en la especulación sobre sus destinos posibles. Y la última página marca los límites de ese universo acotado que suele oscilar entre ochenta y quinientas. Hoy, esta relación entre conclusión y soporte ha cambiado con la irrupción de la codificación digital.

La transformación del arte en mercancía a granel bajo la forma de contenidos ubicuos pasibles de ser bajados a dispositivos reproductores y la posibilidad de la copia ilegal desplaza el debate previo de alta y baja cultura hacia una discusión por la alta y baja definición: el valor de la obra arte en términos de capital cultural se diluye en la tensión entre el valor de novedad y el valor de fidelidad. Un nuevo polo de oscilación del *sensorium* va de ver, leer o escuchar *bien*, a ver, leer o escuchar *ahora* o, mejor aún, *antes*. Esto abre una dinámica impensada a las posibilidades de la inconclusión que trasciende a la locura o muerte del autor, o al hartazgo o bancarrota de los productores. Esta nueva forma no es en rigor de verdad una falsificación del original, sino su anticipación.

Cuando una obra artística, entendida en este punto como puro contenido, se filtra, se la sustrae de los tiempos de ritualización de la industria cultural con las que se busca dotar al objeto serial de un aura provisoria o de transformarla en fetiche. La fetichización sucede en los rituales del mercado: el estreno de una película, el lanzamiento de un libro o un disco que se rige por una fecha instauradora que marca su génesis, la mística de la *première*, el ejemplar autografiado. Y, un aspecto fundamental de esta relación entre las copias y sus soportes, el fetiche sólo es el erróneamente llamado original, nunca la copia pirata. Como señaló Benjamin, con la reproductibilidad técnica la discusión entre original y falso pierde validez (1989, 21). El adjetivo preciso no es original si no autorizado, es decir aquel objeto que posee un número que lo identifica como parte de la serie a diferencia de la copia ilegal que, sin identificación, evade el pago de los cánones al autor y al Estado que vela por sus

derechos. El libro o disco legal, como copia autorizada, tiene una relación, cuando menos indirecta, con el autor que nos habilita la posibilidad legal de adquirir la copia que tenemos en nuestras manos. El libro o disco pirata no. El fenómeno de la anticipación que filtra el contenido inaugura un fenómeno distinto. No es una falsificación ya que se trata de una obra incompleta en la acepción más tradicional del término, el autor aún no la ha concluido. O, en un sentido más específico, los productores o editores aún no han definido sus detalles finales.

El problema presenta facetas distintas en las artes más sujetas a esta dinámica, el cine, la música y la literatura, y sus especificidades son muchas y muy complejas. Sólo deseamos aproximarnos a los puntos en común a partir de la transformación en bien de consumo que implica la transformación en contenido. Cuando una obra literaria, cinematográfica o musical se filtra, algunos detalles hacen evidente su carácter inconcluso al receptor educado en el tema. La mezcla final del audio es deficitaria o no se condice con los patrones de calidad estándares de los registros fonográficos industriales, la calidad de imagen o el montaje no son óptimos, el texto aparece como un *work in progress*. Proponemos tres ejemplos ilustrativos, en ningún modo exhaustivos: la filtración del disco *Kill Gil* de Charly García, la de la película brasileña *Tropa de elite* y el celo editorial para evitar que filtraran detalles importantes de los últimos libros de la saga de Harry Potter. Los tres ejemplos están, indiscutiblemente, asociados a la industria cultural. Las cualidades artísticas de las obras en sí no son particularmente pertinentes para el problema de la filtración. Se trata de obras que provienen de sistemas artísticos consolidados y previos a la irrupción de lo digital: el disco de rock, la película policial y la novela infanto-juvenil.

El caso del disco de Charly García ofrece muchas facetas para el análisis. El momento particular de la biografía del artista, su rebeldía autodestructiva que supera los límites de lo posible para mercantilizar de su producción artística, su creciente paranoia, su decadencia ostensible al momento de grabación del disco, su trayectoria. En ese contexto, el disco conceptual de nombre que parece broma (el gil en cuestión sería Andrés Calamaro) es en realidad un disco serio al que su filtración dejó inconcluso por un tiempo. Ninguna discográfica quiso editarlo porque la versión demo, sin *masterizar*, circuló por internet (y no despertó suficiente interés o límite considerablemente el que podía existir). En un entrevista de ribetes tragicómicos que el músico concedió a *Rolling Stone*, la cronista Mariana Enríquez daba cuenta de las

abismales diferencias entre el demo de *Kill Gil* o, lo que es lo mismo, el único *Kill Gil* que circulaba, que es apenas un mal disco de García, y el que propio García le hizo escuchar en su casa, el original concluso, acaso genial, pero entonces inaccesible, a menos que uno se sentara a escucharlo con su creador (Enríquez 2008).⁸³

Tropa de Elite supone la contracara del mismo fenómeno y abre a nuevas reflexiones. El film brasileño retrata la violencia urbana de Rio de Janeiro. La película se filtró al mercado pirata (que abunda en los populares *camelôs* de Brasil) meses antes de su estreno en el cine (BBC Brasil 2007; Arantes 2007). Esto motivo una investigación judicial que incriminó a dos encargados de los subtítulos y a uno de los actores (GI 2007). A la inversa de *Kill Gil*, el éxito informal de la versión filtrada, sumado a la repercusión mediática del caso policial derivado y las afirmaciones del director de que la película era diferente a lo que se había visto, incidieron en que *Tropa de Elite*, que para ese momento ya había ganado el Oso de Oro de la Berlinale, se transformara en uno de los mayores éxitos comerciales del cine brasileño. ¿Qué sucede cuando dos películas comparten el nombre pero no el montaje final, y cuando ambas circulan, homónimas, como contenidos, autorizados y piratas, en soportes diversos? La filtración atenta contra la idea de conclusividad de la obra, y aquí caben tres respuestas posibles, o la película que se filtró aún no estaba concluida, o eso obligó a los productores a alterar el montaje final para recuperar la inversión, o es el resultado de una complejísima estrategia de comercialización que tiene en cuenta las dinámicas culturales de circulación de las obras en el contexto de la digitalización.

El último caso, los libros de J. K. Rowling, pone evidencia el celo y el secretismo administrado (y el complejo aparato legal y empresarial adosado) que forman parte de cualquier lanzamiento editorial y discográfico o de cualquier estreno cinematográfico, que en el ejemplo en cuestión ejemplifican el funcionamiento de las obras como parte de franquicias. Los millones de copias y de libras esterlinas implicadas en las últimas aventuras de Harry Potter requirieron un riguroso organigrama que procuró (con un éxito relativo) mantener el secreto sobre los aspectos decisivos de la trama, pero a la vez garantizar el acceso inmediato a los libros en todo el mundo angloparlante, es decir una correcta difusión logística que garantizara una cantidad de ventas del objeto libro de una obra literaria en función de su valor de novedad, sin perderlo por las

⁸³ El disco permaneció inédito hasta ser editado por Sony Music el 22 de diciembre de 2010. La versión pirata se filtro en el año 2007.

anticipaciones piratas.⁸⁴ El intento de impedir las filtraciones fracasó pero lo que llama la atención del fenómeno es el despliegue de recursos económicos, logística y medidas de seguridad física y jurídica en torno a la circulación autorizada de copias físicas del libro. Lo más notorio es el objetivo declarado de que toda la parafernalia legal desplegada en torno al lanzamiento global de un producto se haya justificado en la excusa de proteger a los lectores para que nadie les arruine la sorpresa, la experiencia de lectura, contra que la atentaría la circulación no autorizada. El ejemplo también es interesante ya que uno de los mayores éxitos de la industria editorial moderna recién se comercializó como eBook desde marzo de 2012 y únicamente en la versión en inglés (ABC.es 2012).

⁸⁴ Para un análisis minucioso del tema, véase “Harry Potter and the Culture of the Copy” [“Harry Potter y la cultura de la copia”] (Striphas 2009, 141–173). El trabajo incorpora la dimensión política de la circulación no autorizada de copias y las reacciones sociales a excesos en el ejercicio del derecho de copia por parte de la industria cultural de los países centrales: “Whether intended or not, the ubiquity of Western products within the context of their foreign manufacture helps to stimulate a demand—even an expectation—among those charged with producing them. This isn’t a problem in itself, but it becomes one when Western and local rights holders are unwilling to make their goods available at prices consistent with manifest economic conditions. The producers and sellers of pirated cultural goods may take advantage of buyers at times, but if that’s the case, they’re certainly not the only ones guilty of exploiting people’s consumeristic desires and pushing them toward illicit goods.” [“Sea intencionada o no, la ubicuidad de los productos occidentales en el contexto de su manufactura extranjera ayuda a estimular una demanda –incluso una expectativa– en aquellos encargados de producirlos. Esto no es un problema en sí mismo, pero se vuelve uno cuando los tenedores de derechos occidentales y locales no están dispuestos a poner a disposición sus bienes a precios consecuentes con las condiciones económicas manifiestas. Los productores y vendedores de bienes culturales pirateados a veces quizá se aprovechen de los vendedores, pero si ese es el caso, ciertamente no son los únicos responsable de explotar los deseos consumistas de la gente ni de empujarlos hacia bienes ilícitos.”] (Striphas 2009, 169). En su argumentación Striphas ofrece algunos hilarantes ejemplos de obras derivadas ilegales impresas como las versiones chinas *Harry Potter and Leopard Walk Up to Dragon* [*Harry Potter y Leopard caminan hasta el Dragón*] o *Harry Potter’s Sister* [*La hermana de Harry Potter*]; la india *Harry Potter in Calcutta*, o los insólitos plagios rusos *Tanya Grotter i Magicheskii Kontrabas* [*Tanya Grotter y el contrabajo mágico*] y *Porri Gatter I Kamennyj Filosof* [*Porri Gatter y el filósofo de piedra*], junto a la historia de sus orígenes y las acciones legales que ocasionaron.

9.8 La guerra de los clones y el amanecer de los muertos

Wenn es wird die Posaune schallen, und die Toten werden auferstehen unverweslich, und wir werden verwandelt werden.

—I Korinther 15:52, *Luther Bibel* (1545)

Como argumentamos en los párrafos precedentes, la copia digital y la difusión de la idea de gratuidad potencian la circulación de las obras como contenidos adaptables a diversos tipos de dispositivos. Las copias gratuitas y pretendidamente idénticas (diferentes a la filtración de una obra incompleta) pueden definirse como clones, una copia sin la supuesta identidad única (es decir el número de copia que forma parte de su código) que otorgan las tecnologías legales de reproducibilidad digital. Muchos de los aspectos ligados a este tipo de copias son similares a los discutidos respecto de las filtraciones en las dos subsecciones precedentes. La diferencia principal estriba en que el clon, persigue, más que la anticipación de la filtración, la gratuidad de lo idéntico. Donde la filtración no pone reparos en el incremento de ruido en la señal con tal de ponerla en circulación, el clon busca la mayor adecuación posible con el original. El problema de fondo reside en que si bien el original de una obra técnicamente reproducible es un *master* inaccesible (aquel que persiguen las filtraciones en cualquiera de las sucesivas instancias de producción), la lógica del clon apunta al menos a ofrecer una copia equivalente a la copia legal que circula en determinado contexto, ya que, como contenido puede circular en una diversidad de formatos para adaptarse a las especificaciones técnicas cada dispositivo. La compresión, que supone la inevitable introducción de ruido, es percibida como un problema a explicitar y para ello se recurre a una serie de etiquetas clasificatorias sujetas, como cualquier otro contenido puesto en circulación digital, a la evaluación (y, en algunos casos, etiquetado) por parte de los demás usuarios. Por ello se explicita el origen de la copia, si hay compresión y el formato resultante, el tamaño del archivo, y otros aspectos técnicos relativos a la calidad de la copia, como la cantidad de cuadros por segundo para el video, la cantidad de canales para el audio, etc.

Manovich afirma que la compresión y el ruido resultante son la norma de la circulación digital y que ponen en evidencia lo que denomina el mito de lo digital, es decir, la existencia de una copia idéntica y sin degradación que si bien técnicamente posible, no resulta funcional en el uso social de las digitalizaciones:

So rather than being an aberration, a flaw in the otherwise pure and perfect world of the digital, where even a single bit of information is never lost, lossy compression is the very foundation of computer culture, at least for now. Therefore, while in theory computer technology entails the flawless replication of data, its actual use in contemporary society is characterized by the loss of data, degradation, and noise; the noise which is often even stronger than that of traditional analog media.⁸⁵ (Manovich 2002, 51)

En el caso de los eBooks, como señalé antes, la estaticidad o fluidez del texto es un aspecto determinante del grado de manipulación que el archivo permite. Como puede verse en la captura del uno de los resultados de la búsqueda “*do androids dream of electric sheep*” en la página *Pirate Bay*, quien pone en circulación la copia digital señala: “As opposed to the 'hard formatted' PDF I could find here. These formats from Sony (LRF/BEBB) and MobiPocket (Mobi) are specifically for reading on hardware e-ink readers and other mobile devices.”⁸⁶

Desde un punto de vista formal, la línea que separa las filtraciones de los clones es difusa, en tanto en ambos casos por lo general accedemos a una copia de menor calidad. Este aspecto que a priori puede parecer menor en un contexto regional donde estamos, o estábamos, habituados a la lectura en fotocopias y a la escucha en casetes grabados con equipos hogareños, en realidad apunta a dos fenómenos que consideramos necesario resaltar. En primer lugar, a los hábitos heredados de la cultura impresa para el buen manejo de los archivos que remite a una (relativa) identificación

⁸⁵ “Por lo tanto, más que ser una aberración, una falla en el de otro modo puro y perfecto mundo de lo digital, donde ni siquiera se pierde jamás un bit de información, la compresión con pérdida es el cimiento de la cultura computacional, al menos por ahora. De allí que, mientras en teoría la tecnología computacional implica la replicación sin fallas de la información, su uso actual en la sociedad contemporánea está caracterizado por la pérdida de información, degradación y ruido; el ruido que es a menudo incluso superior a aquel de los medios analógicos tradicionales.”

⁸⁶ “En oposición al PDF ‘con formato duro’ que pude encontrar aquí. Estos formatos de Sony (LRF/BEBB) y MobiPocket (Mobi) son específicamente para leer en hardware de lectura con tinta electrónica y otros dispositivos móviles.”

[Buscar Torrents](#) | [Explorar Torrents](#) | [Torrents Recientes](#) | [Shows de TV](#) | [Musica](#) | [Top 100](#)

Todo Video Aplicaciones Juegos Porno Otros E-books

Resultados de la búsqueda: do androids dream of electric sheep Mostrando hits desde 1 a 3 (aprox. 3 encontrado)

Tipo	Nombre (Order by: Subido, Tamaño, ULed por, SE, LE)	View: Single / Double	SE	LE
Otros (E-books)	[www.concen.cc] Do androids dream of electric sheep_ - Philip K. Subido 09-19 2010, Tamaño 186.32 KIB, ULed por joeblowman		1	0
Otros (E-books)	Philip K. Dick - Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968) -- Subido 02-01 2009, Tamaño 602.81 KIB, ULed por true_pozo		4	0
Otros (E-books)	Philip K. Dick - Do Androids Dream of Electric Sheep? eBook Subido 10-23 2006, Tamaño 455.75 KIB, ULed por MeTRiDa		11	0

[Iniciar sesión](#) | [Registrar](#) | [Language / Elegir Idioma](#) | [Acerca de...](#) | [Amenazas Legales](#) | [Blog](#) | [Contactanos](#) | [Usage policy](#) | [Downloads](#) | [Promo](#) | [Doodles](#) | [Nube de Búsquedas](#) | [Tag Cloud](#) | [Forum](#) | [TPB T-shirts](#) | [Bayfiles](#) | [Bayimg](#) | [PasteBay](#) | [IPREDator](#) | [Follow TPB on Twitter](#) | [Follow TPB on Facebook](#)

5.674.603 usuario registrados. Último subido 23:24:08.
 35.561.913 peers (26.138.336 seeders + 9.423.577 leechers) en 4.570.802 torrents.

25 Resultados de búsqueda “do androids dream of electric sheep” en la página Pirate Bay

WorldCat.org: El catálogo más grande de... Philip K. Dick - Do Androids Dream of Elec... x

[thepiratebay.se/torrent/4695099/Philip_K_Dick_-_Do_Androids_Dream_of_Electric_Sheep_\(1968\)_--](#)

[Buscar Torrents](#) | [Explorar Torrents](#) | [Torrents Recientes](#) | [Shows de TV](#) | [Musica](#) | [Top 100](#)

Todo Video Aplicaciones Juegos Porno Otros All

Detalles para este torrent

Philip K. Dick - Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968) --

Tipo:	Otros > E-books	Calidad:	+1 / -0 (+1)
Archivos:	3	Subido:	2009-02-01 22:12:33
Tamaño:	602.81 KIB (617282 Bytes)	Por:	true_pozo
Idiomas(s) en texto:	Inglés	Seeders:	4
		Leechers:	0
		Comentarios:	1
		Info Hash:	64348668EDB86045839E49C0A94FF45ECD31C096

Enjoy Movies, TV Shows, Music and Games on your browser!

(Problems with magnets links are fixed by upgrading your torrent client!)

As opposed to the 'hard formatted' PDF I could find here. These formats from Sony (LRF/BBB) and MobiPocket (Mobi) are specifically for reading on hardware e-ink readers and other mobile devices.

 From wikipedia:
 Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968) is a science fiction novel by Philip K. Dick. It contains two interlinking plots: the main plot follows Rick Deckard, a bounty hunter of androids, while the secondary plot follows John Isidore, a man of sub-normal intelligence who befriends some of the androids.
 The novel explores a number of philosophical issues including what it is to be human. By introducing organic and realistically humanoid androids in this novel, Dick asks what qualities, if any, are unique to or are able to define what is human.
 In 1992, Hampton Fancher and David Peoples' loose cinematic adaptation became the film Blade Runner. The international success of Blade Runner [1] helped bring Do

26 Especificaciones técnicas y comentarios de quien puso a disposición el archivo de una versión Do Androids dream of Electric Sheep?

de los archivos. En segundo lugar, a la propiedad intelectual que ha sido, desde la difusión del libro impreso, la base de una defensa de la autoría frente a las versiones apócrifas. El auge de las ediciones sin derechos fue uno de los principales motivos para argumentar la separación de texto y libro. En la circulación pirata de los contenidos digitales pueden rastrearse los motivos para una reformulación de la relación entre las obras y sus soportes, siguiendo la intuición benjamínea que en las ruinas de la mercancía se esconden las claves para la comprensión de sus dinámicas. Los productos imprevistos y no deseados de la industria cultural digital iluminan y desmontan la estetización por abstracción que sustenta la ideología medial.

La idea de ediciones zombi propuesta por Trettien, metáfora novedosa para definir un automatismo idiota, también abre otras interpretaciones. Dejando de lado la imagen de plaga que se asocia hoy a la idea de zombi o, lo que es lo mismo, de proliferación viral, el zombi del vudú haitiano está más cerca del gólem ya que responde a un amo. La inteligencia artificial y el origen de las ediciones zombi, automáticas está dirigido por el afán de lucro de personas que ven en la venta de eBooks o de servicios de *print-on-demand* [impresión a demanda] con obras de dominio público una oportunidad de ganancia monetaria. En realidad, el zombi en estos casos no sería tanto la edición como el editor, es decir, el software de OCR que digitaliza de manera automática y sin los cuidados profesionales, como señalamos en la discusión respecto a los modos de digitalización de los textos. Si bien estas copias no son ilegales en el sentido estricto del término, comparten con filtraciones y clones su condición precaria, derivada. No son incompletas por anticipación pero sí por ausencia. Al automatizarse la digitalización, el retiro de la presencia humana redundará en copias con erratas, con títulos y autores equivocados, obras que en el apuro por la generación de contenidos terminan perdiéndose en la sobreabundancia de archivos a la venta ya que no pueden ser fácilmente identificados como la edición zombi de *Aeropagítica* de Milton que se atribuye erróneamente al editor Edward Arber.

El hallazgo de Trettien es elocuente por el humor involuntario de la digitalización descuidada. La obra de Milton es un tratado polémico contra la censura y a favor de la libertad de poder imprimir sin licencia, aunque a la vez reconocía la necesidad de consignar el editor y, en lo posible, el autor. Edward Arber fue uno de los primeros académicos en ofrecer al gran público ediciones académicas y textos normalizados de obras hasta entonces inconseguibles entre fines del siglo XIX y

comienzos del XX. Siguiendo con la metáfora del zombi (y del humor involuntario de los automatismos), concluiremos este apartado con una cita del propio Milton rica en alusiones a la vida de las obras literarias: “For Books are not absolutely dead things, but doe contain a potencie of life in them to be as active as that soule was whose progeny they are; nay they do preserve as in a violl the purest efficacie and extraction of that living intellect that bred them.”⁸⁷ (Milton).

9.9 Intervenciones sobre el registro, intervenciones sobre el dispositivo: Collages dinámicos

Una de las obras derivadas más extendidas es remix. El concepto se origina en la música rock y pop ya que supone un trabajo de remezcla de las pistas a partir de un máster. Este proceso ha sido extensamente abordado, por lo que nos limitaremos a señalar sus aspectos más distintivos en relación al problema de la digitalización. Entenderemos como remix a aquellas obras digitales derivadas que se compongan de una o varias obras existentes junto con nuevos elementos manipuladas de modo tal que supongan una obra diferente de la original, si bien la remisión a ésta última es parte del recurso expresivo. Como señala Manovich,


Many decades of analog media production resulted in a huge media archive and it is the contents of this archive – television programs, films, audio recordings, etc – which became the raw data to be processed, re-articulated, mined and re-packaged through digital software – rather than raw reality.⁸⁸ (2001, 26)

El remix es comúnmente asociado a la figura de los **DJs** y **VJs** pero no debe ser confundido con la práctica del **scratching**, la manipulación de discos de vinilo (o de

⁸⁷ “Ya que los Libros no son cosas en absoluto muertas, sino que contienen una potencia de vida en ellos que es tan activa como el alma de cuya progenie ellos son; ¡no!, preservan como en un vial la pura eficacia y extracción de aquel intelecto vivo que los crió.”

⁸⁸ “Muchas décadas de producción en medios analógicos generaron un gigantesco archivo mediático y son los contenidos de este archivo (programas de televisión, filmes, grabaciones de audio) que se han vuelto la nueva información cruda a ser procesada, rearticulada, minada y reempaquetada a través del software digital, antes que la realidad cruda.”

Click to **LOOK INSIDE!**



English Reprints Jhon Milton Aeropagitica
Edward Arber

English Reprints Jhon Milton Aeropagitica [Paperback]
Edward Arber (Author)
[Be the first to review this item](#)

List Price: ~~\$18.75~~
Price: **\$14.63** & eligible for free shipping with **Amazon Prime**
You Save: **\$4.12 (22%)**

In Stock.
Ships from and sold by Amazon.com. Gift-wrap available.

Ordering for Christmas? This item requires additional time to ship. To ensure delivery by December 24, choose **Two-Day Shipping** at checkout. [Read more about holiday shipping.](#)

14 new from \$12.33 **1 used** from \$28.40

Formats	Amazon Price	New from	Used from
<input checked="" type="checkbox"/> Paperback	\$14.63 	\$12.33	\$28.40

[Show 2 more formats](#)

27 Edición zombi de Aeropagitica de Milton

dispositivos que lo habilitan en otros soportes como el CD o archivo de audio digital). El remix es un procedimiento frecuente en la música pero se ha extendido también al video, como discutiremos luego en el caso del video *Re:Agrippa*. También se ha extendido el uso a otras prácticas de la cultura donde hay un uso intensivo de funciones típicas del entorno digital como copiar y pegar, o repeticiones e inserciones de elementos expresivos extraños a la obra base. El caso de *Bolivia Construcciones* de Sergio Di Nucci podría considerarse un ejemplo de este procedimiento aplicado a la novela donde el autor toma extractos de otra novela, *Nada* de Carmen Laforet. El autor declara que su plan original era que la remisión no sea obvia, pero debió salir a explicitarlo al ser acusado de plagio: “Todo efecto de extrañeza se habría anulado si las pistas fueran fáciles, o si la intervención de Nada fuera preanunciada. Las pistas sólo valen para un lector que ya conoce Nada, no para otro.” (Bruno 2007).⁸⁹ Otro ejemplo literario argentino podría ser *El Aleph engordado* de Pablo Katchadjian que motivo también una acusación por plagio (Tomas 2012).

La dinámica del remix se corresponde con otras prácticas del entorno digital y sus lógicas entran en colisión con la noción de propiedad intelectual fuertemente arraigada en el modelo de ventas de objetos (libros, discos, etc.). La disponibilidad y manipulabilidad de lo digital y su disponibilidad a través del vasto archivo que conforma internet confluye con las propias lógicas de maximización de ganancias de la industria cultural que ofrece remasterizaciones y reversiones de manera constante para alimentar un mercado siempre demandante de contenidos. El remix no es una forma de intertextualidad en la medida en que para su realización hay una característica que le es específica, la posibilidad de manipular y multiplicar la materialidad de una obra previa. Las disputas simbólicas y económicas que esta práctica genera ponen de manifiesto la relación entre las nociones institucionalizadas de arte y literatura y sus condiciones materiales de producción y de reproducción. El caso antes discutido de los memes es, en muchos casos, una forma breve del remix.

El aspecto estético más interesante reside en la extracción y posterior incrustación de un elemento en otro contexto. Una forma artística para lo que Benjamin intuía como el carácter destructivo de la cita. El plan original del *Libro de los Pasajes*, con la acumulación de citas sin introducción, que se explicaran por sí mismas y donde tuvieran un carácter disruptivo por su descontextualización y nueva

⁸⁹ Bruno es el seudónimo del propio Di Nucci.

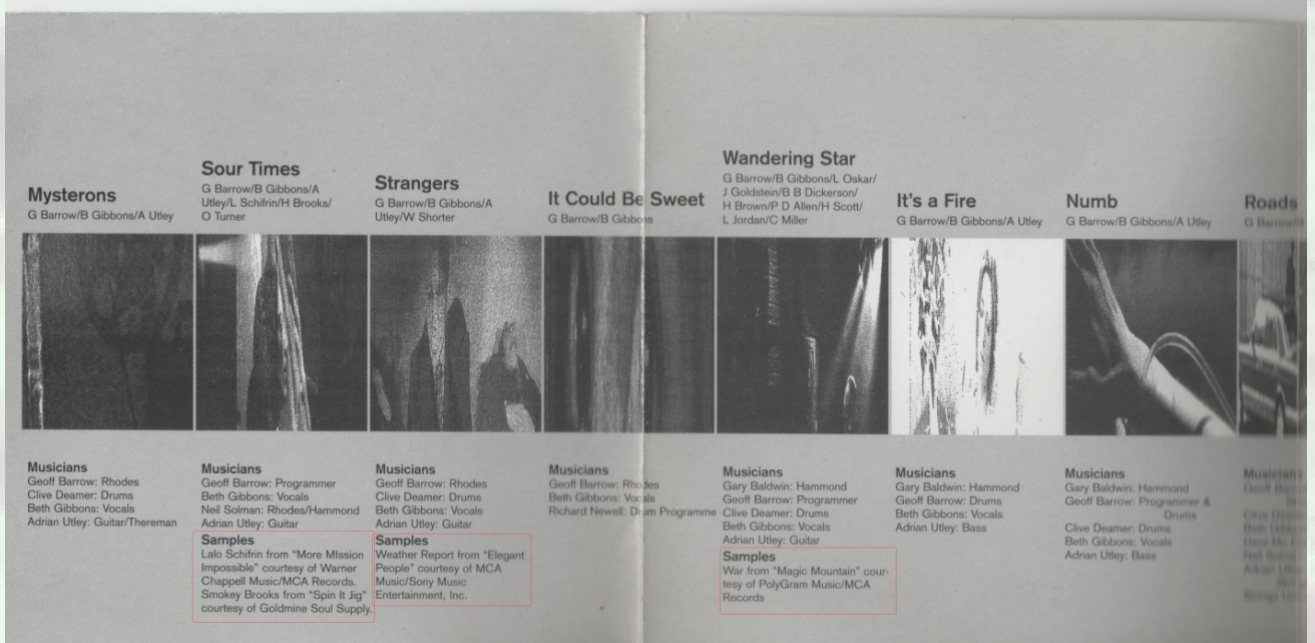


28 Fotograma del film *RIP! A Remix manifesto*

contextualización sintetiza de manera elocuente una percepción de la relación de las obras entre sí y con las prácticas de interpretación y producción. Si bien el remix se vuelve la norma en el contexto digital, su existencia, como la de otros fenómenos que hemos discutido en este capítulo, encuentra sus raíces en los primeros objetos que ofrecían en la abstracción una posibilidad de manipulación, esto es, los textos. La práctica de crear a partir de obras existentes, sigue siendo conflictiva a pesar de las sucesivas incorporaciones de cada procedimiento rupturista a las instituciones artística y literaria.⁹⁰ El motivo del conflicto es la tensión entre la obra como contenido, abstracto, desapegado de la materialidad y como tal sujeta a derechos de copia y reproducción, frente a la obra como una materialidad que puede ser materia prima de otras obras como ocurre en las obras derivadas que pueden agruparse como remixes en un sentido amplio del término (y no sólo como mera recombinación de edición musical en el estudio de grabación).

Un ejemplo ilustrativo de los problemas de estas tensiones entre remix e industria cultural es la información consignada desde fines de los '90 en los *booklets* del hoy casi obsoleto CD. Además de los músicos que participaron en la grabación de cada canción algunos CDs, especialmente de hip-hop, electrónica y trip-hop, ofrecen una lista de todos los discos de vinilo utilizados en los *scratches* por el DJ del grupo, constituyendo casi una bibliografía. El punto es que esta práctica, hacer girar en sentido opuesto al tocadiscos, hace irreconocibles las grabaciones que sirven de materia prima al original. El detalle de los discos utilizados en una nueva obra, incluso más allá de su reconocibilidad, puede interpretarse como un caso de celo excesivo por parte de los artistas para cubrirse por demandas de derecho de autor, una explicitación genealógica por parte de los artistas o una parodia que explicita las tensiones existentes a partir de una modificación del proceso de creación artística en un contexto fuertemente mediado por la técnica, como ha sido argumentado en el ensayo fílmico *RIP! A remix manifesto [RIP! Un manifiesto remix]* (Aung-Thwin et al. 2009). Un ejemplo de esta práctica puede verse en el CD *Dummy [Muñeco]* del grupo de trip-hop inglés Portishead (1994), donde el dominio del catálogo, propiedad privada, sobre el acervo,

⁹⁰ A propósito de esta relación con las vanguardias históricas, Manovich señala: "The new avant-garde is no longer concerned with seeing or representing the world in new ways but rather with accessing and using in new ways previously accumulated media" ["A la nueva vanguardia ya no le interesa ver o representar el mundo de modos novedosos sino más bien acceder y usar de maneras novedosas los medios previamente acumulados"] (2001, 26).



29 Escaneo de las páginas interiores de CD *Dummy* de Portishead con referencia a los *samples* resaltada.

propiedad cultural de una comunidad, es evidente por la indicación de quién posee los derechos.

Si la reproductibilidad técnica arranca lo representado del contexto de la tradición y en ello reside tanto su potencial revolucionario como su el riesgo de que contribuya a la estetización, el remix es un tipo de obra en la que resuenan algunas de las propuestas estéticas de Benjamin. Al momento de la escritura del ensayo de la obra de arte, el *copyright* no era un problema cultural tan determinante como lo es hoy debido al costo y especificidades asociados a cada tecnología de reproducción de la época. Sin embargo, aquellos debates insinuados con la explosión de la cultura de masas y la expansión de la propiedad intelectual a todo tipo de producciones culturales e intelectuales cobran una relevancia fundamental en la época de la reproductibilidad digital por la concurrencia de tres fenómenos estrechamente vinculados: la capacidad de ser indexadas (o la conversión del acervo y de las obras en bases de datos), su manipulabilidad, y su facilidad de copia y transmisión. La ampliación de los derechos de copia hacia la fórmula más restrictiva de los DRM, es un aspecto esencial en la conversión de la obra en contenido digital que termina por arrancarla del marco de la tradición. A la abstracción material de la digitalización, la dinámica de la industria cultural le agrega la abstracción respecto de la cultura. El remix y otros tipos de prácticas de manipulación de las obras digitalizadas vuelven a introducir a lo digitalizado en el flujo de la cultura, haciendo evidentes las tensiones existentes y los conflictos éticos, políticos y sociales subyacentes, diluyendo los límites que la abstracción de una digitalización estática, constreñida por los DRM intenta imponer, del mismo modo que Benjamin anticipaba el poder destructivo de la cita y lo erigía como la base formal del proyecto del *Libro de los Pasajes*. Una de las defensas más elocuentes del rol del remix en la cultura contemporánea aparece en el ya citado *RIP! A remix manifesto*, donde se asumen los desafíos formales de argumentar a favor de una práctica desde el remix de la propia argumentación. Allí se postula un manifiesto que recupera el ímpetu de las vanguardias histórica (y recupera la apelación a una politización del arte que demandaba Benjamin):

1. La cultura siempre se construye sobre el pasado
2. El pasado siempre intenta controlar el futuro
3. Nuestro futuro se está volviendo menos libre

4. Para construir sociedades libres debemos limitar el control del pasado. (Aung-Thwin et al. 2009)⁹¹

En un periodo histórico determinado por la posibilidad de que todo sea convertido en archivo digital, la tensión entre remix y DRM muestra la oscilación entre dos polos, el del contenido estático y el de las versiones dinámicas. La conclusividad es la base de toda reducción de una obra a un contenido administrable dentro de una serie de parámetros controlados, asociados a la idea de autoría que sostiene la idea de propiedad intelectual. El polo opuesto lo constituye la idea de inconclusividad que se abre a la dinámica de la reelaboración permanente y la disolución de la autoría.

No es casual que Benjamin asociara el consumo de novelas por parte de la burguesía decimonónica a la pérdida de posibilidad de transmitir la experiencia, contemporánea a la decadencia del aura. El novelista es, para Benjamin, un ser segregado por comparación a toda otra forma de narración que implica la transmisión oral matizada por las versiones de cada narrador y asociadas al espacio de trabajo en común del artesanato antes que al aburrimiento solitario del ocio de la burguesía:

Hemos asistido al surgimiento del “short story” que, apartado de la tradición oral, ya no permite la superposición de las capas finísimas y translúcidas, constituyentes de la imagen más acertada del modo y manera en que la narración perfecta emerge de la estratificación de múltiples versiones sucesivas. (Benjamin 1991, 120)

Lo que estaba ya en germen en los pasajes festivos de la épica homérica, es el rasgo determinante de la novela, la idea de eternización que supone una estabilidad definitiva: “Lo que se anuncia en estos pasajes, es la memoria eternizadora del novelista en oposición a la memoria transitoria del narrador” (Benjamin 1991, 125). Es una tensión entre rememoración, dedicada a un héroe, suceso o batalla y la memoria de los muchos acontecimientos dispersos, menores. En este punto, Benjamin retoma de la teoría de la novela de Lukács el concepto de novela como “forma trascendental de lo apátrida”, entendido aquí como un historia arrancada de la tradición que interpreta el sentido de la vida de los personajes para un público lector ya desasistido de toda

⁹¹ Ver ilustración 28 para un fotograma del film que presenta este manifiesto.

fuentes de consejo de la comunidad, el lector solitario y silencioso. La interpretación es conclusiva, mientras que la moraleja de la narración es propositiva.

De hecho, no hay narración alguna que pierda su legitimación ante la pregunta: ¿cómo sigue? Por su parte, la novela no puede permitirse dar un paso más allá de aquella frontera en la que el lector, con el sentido de la vida pugnando por materializarse en sus presentimientos, es por ello invitado a estampar la palabra “Fin” debajo de la página. (Benjamin 1991, 126)

Por ello la novela impresa constituye una de las primeras formas artísticas donde puede verse la búsqueda de una conclusividad despegada de la tradición y abstraída como texto puro al punto de ser reproducible en soportes diversos. Sin entrar en debates sobre la propiedad de las obras, Benjamin señaló que en el trasfondo de la forma literaria más asociada a la reproductibilidad técnica animada por la lógica capitalista de la mercancía se hacía visible la crisis de la experiencia de los sujetos del siglo XIX (y que pervive en las lógicas editoriales contemporáneas). A esa forma Benjamin la describió, metafóricamente, como un combustible para suplir la ausencia de la narración (y de la comunidad) que le brinda certezas ante las crisis: “La materia que nutre el ardiente interés del lector es una materia seca”. El interés que anima al lector, el que permite dar cuenta del “sentido de la vida” es su conclusión, la muerte: “Lo que atrae al lector a la novela es la esperanza de calentar su vida helada al fuego de una muerte, de la que lee” (Benjamin 1991, 127). El lector solitario que intenta calentarse tras volver de nadar en las aguas heladas del cálculo egoísta, parafraseando a Marx. La conclusividad, lo definitivo de la muerte es el rasgo distintivo de la novela impresa frente a la narración oral. Tal relación diferencial es también la de la obra con su soporte. La oralidad habilita la incorporación de voces y variantes, diluye la autoría y la adecúa a su entorno, mientras que la novela impresa la delimita, estabiliza e identifica a su autor en tanto individuo (y propietario intelectual).

Como afirman en los defensores de la cultura del remix, la creación es un hecho dinámico, necesariamente abierto a la apropiación y a las nuevas versiones, que van dejando huellas como el alfarero benjamineano sobre la superficie de su vasija de barro, el narrador va dejando sobre la narración. Evidentemente, las tensiones nunca deben verse en las obras de manera dicotómica ya que pueden coexistir en ellas

aspectos propios de cada polo y por ello consideramos que debe verse como una oscilación entre los polos de conclusividad e inconclusividad.⁹² Si la reproductibilidad técnica que primó durante el siglo XIX y buena parte del XX acentuó el primer polo, la reproductibilidad digital propició la oscilación hacia el segundo. En el desafío a la propiedad privada intelectual se hace presente así el poder revolucionario de la técnica vaticinado por Benjamin. O, como señalaba el manifiesto de los remixadores antes citado, la existencia de una tensión entre una cultura que siempre se construye sobre el pasado. Un rol similar al que Benjamin adjudicaba a la tradición y el hecho de que el pasado siempre intente controlar el futuro. Es ése el rol conservador de la tradición que la técnica hace estallar.

⁹² De hecho Benjamin construye su teoría de la narración a partir de la obra del cuentista ruso Leskow, y en menor medida Poe y Stevenson, entre otros autores, cuya obra circulaba en el soporte de libros impresos.

10 Obras híbridas: el peso de las cosas

En función de nuestro corpus debemos prestar también atención a un tipo de obras que permiten reflexionar sobre el pasaje a lo digital y sus relaciones con la materialidad. Las obras híbridas⁹³ poseen la materialidad de los textos impresos pero incorporan algunas de las posibilidades ofrecen las tecnologías digitales (como *Agrippa* o proyectos fotográficos experimentales como *Shoe box [Caja de Zapatos]* (Kurtis S/D). En esta categoría se puede detectar una tendencia a la difuminación de límites entre prácticas artísticas y la tendencia a producir objetos de arte. También podrían entrar dentro de esta categoría obras como *Mucho trabajo* de Katchadjian (2008), una novela impresa fuente Times New Roman en tamaño 2.1. Su concreción como obra implica necesariamente el uso de tecnologías digitales, primero para escribir y luego para reducir el formato para imprimirlo en ese tamaño.⁹⁴ Otro ejemplo de esta condición híbrida puede ser el caso del libro de artista *Humument* de Tom Phillips en curso desde 1973 y que cuenta con una versión como app para iPad (Phillips).⁹⁵

Estas obras pueden estar en los límites de los libros de artista o de la poesía visual y otras prácticas experimentales englobadas bajo el concepto más amplio de exposía (Romano Sued 2006; 2012).⁹⁶ Las obras híbridas que proponemos recogen

⁹³ El concepto de hibridez que proponemos no tienen ninguna relación con el que propone Manovich en "Understanding Hybrid Media" ["Entendiendo los medios híbridos"] (2007b) y que se ocupa de un rasgo del lenguaje de las medios de imágenes en movimiento contemporáneos antes que de la materialidad constitutiva de las obras, por más que el autor se ocupa de las condiciones materiales de producción de dichos lenguajes. Nuestro interés radica en la materialidad específica de los soportes y su combinación con codificaciones digitales. Siendo que todo texto (impreso o digital) hoy es digital, consideraremos aquí como híbridos a aquellos que hacen manifiesta esa duplicidad.

⁹⁴ Asimismo, es una obra que propicia prácticas similares a las del crackeo de "Agrippa" que se discutirá en la segunda parte. *Mucho trabajo* invita a procurar la ayuda de medios digitales para simplificar la lectura de la novela, como propone Quintín: "De modo que allí había algo, aunque no estaba seguro. Para terminar de aclararlo, le pedí a Flavia que fotografiara la página y que la editara en la computadora para que pudiera leerla. No quedó muy fácil de leer, pero esta mañana Flavia completó la tarea y tuve disponibles las ocho páginas que componen *Mucho trabajo*." (Antin). Cabe preguntarse si, como el poema de Gibson, eventualmente circulará por internet una versión legible del texto que suponga menos trabajo y diluya su materialidad en la abstracción del código.

⁹⁵ Para una discusión minuciosa sobre esta obra véase "A *Humument* as Technotext: Layered topographies" ["A *Humument* como tecnotexto: Topografías estratificadas"] (Hayles 2002, 76–99).

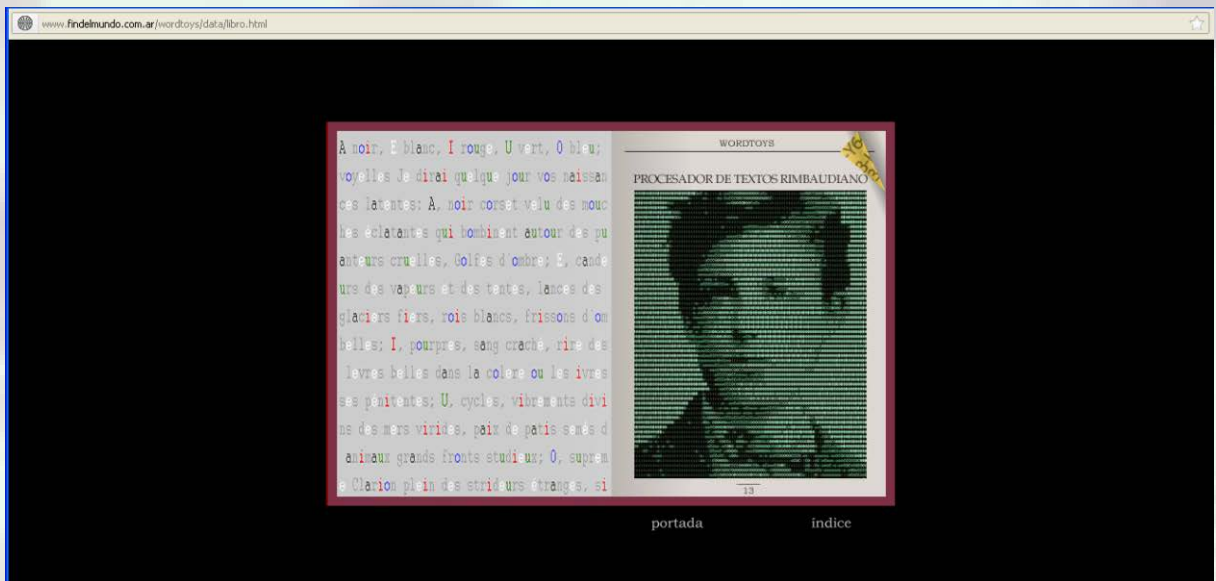
⁹⁶ Romano Sued señala explícitamente la necesidad de incluir las dimensiones éticas y política de la experimentación que permita dar cuenta de la heteronomía de las obras experimentales desde la estética: "Lo que circula en los diversos formatos y soportes de la exposía debería entonces ser abordado políticamente, esto es, restituyendo la eclipsada heteronomía de las prácticas de creación y sus obras resultantes. Dado que el arte anticipa y condensa los momentos cruciales de la historia humana, la materialidad de sus obras que desechan lo amable, la noia amnésica y holgazana, así como el monumento que es mudo, constituye una invitación a abrirse al susurro de la memoria del documento,

esa tradición pero su rasgo específico es el gesto de implicar en una o todas sus instancias de producción el uso de tecnologías digitales para constituir lo que hemos denominado dispositivos artísticos. Además, en muchos casos, implican intervenciones sobre el dispositivo técnico en sí, sea para tratarlo como materialidad significativa o sea para que produzca una materialidad que exceda su funcionamiento previsto (o, en términos flusserianos, su programa).

Katherine Hayles propone una gradación en la experimentación literaria en relación a la presencia de tecnologías digitales en el proceso creativo y su recepción. De acuerdo a la crítica norteamericana pueden establecerse diferencias entre el hipertexto, el cibertexto y el tecnotexto (Hayles 2002, 24–25). La autora afirma que la clasificación se aplica a partir de la lógica que organiza la materialidad y por ello no son exclusivas de los textos digitales. El hipertexto es un texto impreso o electrónico que tiene vínculos, textos en fragmentos y múltiples caminos de lectura. Algunos ejemplos obvios de este tipo de texto son las hipernovelas producidas a través del software *Storyspace* como *afternoon* de Michael Joyce o *Victoria Garden* de Stuart Moulthrop. Desde el punto de vista amplio de Hayles, todo libro con notas, las publicaciones periódicas y las enciclopédicas podrían ser ejemplos impresos de hipertextualidad por abandonar la linealidad de la lectura que caracteriza a la novela. Los diccionarios, las enciclopedias, *Rayuela* o cualquier libro de la colección *Choose your own Adventure* [*Elige tu propia aventura*] también podrían ser así considerados como hipertextos, o incluso una obra teórica atípica como *El libro de los pasajes*. Debido a la amplitud del concepto, Hayles sugiere que deben encontrarse otros más específicos que permitan describir a las obras en las cuales la dimisión técnica es determinante respecto de aquellas más estabilizadas dentro de la cultura impresa.

En un grado mayor de complejidad artefactual se ubica el cibertexto, un texto impreso o electrónico que demanda un esfuerzo no-trivial por parte del usuario para recorrerlo, asociado con un énfasis en la computación o la aproximación analítica al mismo. En este punto su definición retoma la idea de literatura ergódica propuesta por Aarseth (1997, 1) y puede verse en obras como *Patchwork Girl* de Shelley Jackson o *Wordtoys* de Belén Gache (2006). Esta definición excede incluso a las forma literarias

que no es ya y no deja olvidar. Est/ética [sic] que teoriza entonces sobre un arte inscrito en sus condiciones históricas de producción y de recepción participante” (2012). Una apelación similar resuena en la definición de objeto de estudio que se plantea el Observatorio *Ludión* al hablar de poéticas/políticas tecnológicas y no simplemente de poéticas tecnológicas. A propósito de esta distinción puede verse el glosario que se ofrece en el sitio de *Ludión*: <http://ludion.com.ar/glosario.php>.



30 Wordtoys de Belén Gache



31 Aventura gráfica Monkey Island

experimentales y llega a abarcar a videojuegos con marcada presencia narrativa como las aventuras gráficas (desde el seminal *Mystery House* [*Casa Misteriosa*], el clásico *Myst* [*Neblina*] o las más adultas y ambiciosas producciones, *Maniac Mansion* [*Mansión maniática*] o *Monkey Island* [*La isla de los monos*] del estudio LucasArts).

El tecnotexto es aquel que pone en primer plano la inscripción de la tecnología utilizada para producirlo y al hacerlo moviliza las remisiones reflexivas entre la representación de mundo que construye y los dispositivos materiales que encarnan esta creación en tanto presencia física. En relación a ello Hayles afirma: “Not all literary works make this move, of course, but even for those that do not, my claim is that *the physical form of the literary artifact always affects what the words (and other semiotic components) mean*”⁹⁷ (2002, 25).⁹⁸ Podemos considerar como ejemplos para esta categoría a obras como *Agrippa*, *Peronismo_Spam* de Charly.Gr (2012), el ya mencionado *A Humument* de Tom Phillips (Phillips 1970), *La Nueva Novela* del poeta chileno Luis Martínez (1985), o la propia obra crítica de Hayles, *Writing Machines* (2002) que propone una relación entre forma y texto en el diseño así como una remisión a un complemento web donde se despliegan numerosos paratextos, el dispositivo referencial, las erratas y los ejemplos de obras.

Si bien la clasificación de Hayles puede ser excesivamente amplia, la virtud de su propuesta es poner de manifiesto los aspectos materiales que determinan los aspectos formales de los textos (y de las obras que se producen a partir de dicha organización). De un modo más acotado, entendemos a la obra híbrida como un tipo anómalo de obra, donde cada ejemplo supone una conceptualización específica. En su apuesta explícita por una doble materialidad las obras híbridas pueden ser entendidas como tecnotextos de acuerdo a la tipificación de Hayles, pero la hibridez pone más énfasis sobre otro rasgo implícito pero no muy considerado en la idea del *media-specific analysis* que reclama Hayles (2002, 25), el de la infertilidad relativa de este tipo de obras. Ya que gran parte de su importancia reside en la novedad de la propuesta estética y su realización artefactual, no posee otro rasgo específico más allá de esta persecución de doble materialidad que tematice su propia naturaleza y por ello cada

⁹⁷ “No todas las obras literarias llevan a cabo este movimiento, por supuesto, pero incluso para aquellas que no lo hacen, mi afirmación es que *la forma física del artefacto literario siempre afecta lo que las palabras (y otros componentes semióticos) significan*”

⁹⁸ Kirschenbaum señala que la apelación de Hayles por un mayor apego a la materialidad olvida que toda obra remite indefectiblemente (y depende de) su materialidad, incluso aquellas que no la tematizan ni la ponen en evidencia.

Writing Machines : Web Supplement - Google Chrome
 mitpress.mit.edu/e-books/mediawork/titles/writing/sup/sup_index.html

ERRATA INDEX LEFT/ON LINKMAP SOURCE MATERIAL BIBLIOGRAPHY NOTES

CHAPTER 1: Media and Materiality

ALL P 1 2 3 4 5 6 7 8

9

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33

Derrida, she could say, "Le papier, c'est moi."
 (Derrida 2001).

CH 1
P. 12
L. 8

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33

Having become an autobiographer almost against my will, I am reminded of Henry Adams' satiric admission of Rousseau's determinism in the Confessions that he will reveal everything about his life, from his masturbatory practices to his most wretched night thoughts.

ZOOM IN: MAC PC VIEW AND PRINT FULL SET OF NOTES: TECHNOTEXT PLAINTEXT

32 Complemento Web de Writing Machines de Katherine Hayes

obra suele agotarse en el gesto y no ser vuelta a tomar como modelo para otra obra. No hay otro *Agrippa* aunque hay muchas obras efímeras y muchos poemas visuales que se destruyen a sí mismos, *Mucho trabajo* de Katchadjian pierde sentido en la repetición del gesto de imprimir en un tamaño de fuente ilegible para el ojo humano desnudo, a *Humument* es un *work in progress* que encuentra nueva vida en su forma de app para iPad (y que no es equivalente a la versión de *Alice* que procura expandir las posibilidades táctiles a partir de sus ilustraciones clásicas que discutimos antes). Ninguna de estas obras puede construir un género o siquiera integrarse a algún tipo de serie ya que suponen el montado de un aparato de reproducción específico para cada una. La hibridez las hace estériles desde el punto de vista de la reproductibilidad. Pero al mismo tiempo, son estas obras las que ponen en evidencia los límites de la literatura y el arte en la época de su digitalización y aquellas que no pueden ser plenamente integradas a la dinámica de los contenidos digitalizados siempre adaptables como obras derivadas.

II La problemática de las obras y el dilema “digital-analógico”

La aparente dicotomía radical entre digital y analógico, o entre digital e impreso para el caso más específico de las obras literarias, es falsa ya que las dinámicas culturales de ambas están íntimamente ligadas y se condicionan mutuamente. Los conceptos sobre los que se basa la cultura impresa (y también la analógica) determinan la orientación de la cultura digital. Sin embargo, las nuevas formas de producción y circulación ponen en crisis las bases mismas a partir de las cuales se orientan las grandes directrices de la cultura digital contemporánea: la indexabilidad a partir de palabras clave como una organización jerárquica basada en la evaluación por parte de parte pares que encuentra su máximo exponente en Google (Cassin 2008) y la abstracción de la materialidad de los soportes, de base idealista, que desemboca en lo que hemos denominado dinámica de los contenidos.⁹⁹

II.1 La utopía de la convergencia y la dinámica de los contenidos

La utopía de la convergencia, propia de una versión integrada, se basa en esta dinámica. En los modos de circulación imperantes, el del contenido como mercancía o como servicio, esta dinámica sigue sujeta a un régimen de propiedad intelectual originado en un contexto de producción y circulación absolutamente diferente. Las tensiones producidas por ese desfase se hacen evidentes en la emergencia de modos de producción y circulación como los discutidos en las secciones precedentes.

La estetización de la vida que Benjamin detectaba en el fascismo, pero también en la industria cultural hollywoodense encuentra en la abstracción digital un nuevo estadio. Se trata de la ilusión de la desmaterialización, concurrente con otros fenómenos socioeconómicos como el del desplazamiento de la producción hacia la

⁹⁹ Para una discusión en extenso sobre la pervivencia sustrato cultural del mundo impreso en la organización de la cultura digital y las novedades que ponen en crisis a las normas sociales existentes, véase *La gran conversión digital* (Doueihy 2010).

periferia del mundo, la hiperconcentración de industrias culturales y de comunicaciones, y la emergencia de una economía basada en los servicios como fase definitiva de la globalización del capitalismo. La expansión de la digitalización el registro de toda manifestación cultural constituye un archivo de Babel en constante construcción, que la indexación torna accesible. La simplificación y aceleración de la manipulación de las obras pone en crisis la pretendida estabilidad sobre la cual se asienta el edificio cultural de Occidente y también el marco para la defensa de una propiedad intelectual de contenidos digitales percibidos como obras. En resumen, aparecen varios polos de oscilación que se superponen: entre los valores de culto y de exhibición benjamineanos, entre conclusividad e inconclusividad, entre concretización material y abstracción inmaterial, y, dentro de la dinámica de los contenidos, entre las obras como contenidos y los catálogos como servicios.

11.2 De Manhattan Project al Vaticano y de la literatura experimental a Wall Street

La historia del desarrollo del eBook en Occidente ilustra estas oscilaciones y las tensiones culturales y políticas subyacentes. Proponemos un recorrido, de ningún modo exhaustivo, que destaca sólo algunos de los posibles hitos en este devenir. Proponemos una serie de hechos que han resultado fundacionales para una manera de conceptualizar la cultura y los libros que la han preservado (y estabilizado) durante los siglos. Un dato que llama la atención de este recorrido es la confluencia de instituciones académicas, religiosas, militares y empresas privadas. Este origen múltiple permite rastrear y explicitar las políticas que subyacen al desarrollo de la tecnología digital, frente a la persistente afirmación de una supuesta neutralidad de la técnica. Por el contrario, partimos del supuesto que, la técnica no es teleológica y está orientada por intereses históricamente determinados. Una fecha arbitraria de inicio es julio de 1945 cuando aparece en *Atlantic Monthly* el ensayo seminal de Vannebar Bush, “As we may think” [“Como podríamos pensar”] en el que propone la creación de un dispositivo técnico para manejar archivos microfilmados, el *memex*. Bush, que venía de dirigir diversos órganos de investigación científico-militar y de ser responsable político

del *Manhattan Project* que produjo la bomba atómica, publicó un artículo en el que se preguntaba por el rol del archivo en el contexto de las tecnologías de la época desde una perspectiva computacional y su posible impacto en la producción de conocimiento. Más allá de las falencias técnicas del *memex* propuesto por Bush, su texto anticipaba algunos conceptos decisivos para el hipertexto, la *World Wide Web* y la internet e influyó en los desarrollos posteriores de Doug Engelbart.¹⁰⁰

Casi paralelamente, en 1949, el jesuita Roberto Busa comenzó a colaborar con IBM para utilizar computadoras en su proyecto de fichado de la obra completa de Tomás de Aquino, bajo el título de *Index Thomisticus*. El proyecto es un hito en la aplicación de tecnologías digitales en las humanidades y aún sigue en curso (Busa S/F). Tanto Bush como Busa apuntaron a automatizar una parte no menor del trabajo con los textos mediante el uso de dispositivos hasta entonces concebidos principalmente para el cómputo. En esa automatización podemos ver la génesis de los textos electrónicos y sus efectos en la cultura.

En la década del sesenta comenzaron los primeros desarrollos del hipertexto como el proyecto *NLS* dirigido por Doug Engelbart y financiado por distintos organismos estadounidenses como la NASA y la Fuerza Aérea. También en esta década Andries van Dam comienza a desarrollar junto a Ted Nelson el *HES (Hypertext Editing System [Sistema de Edición de Hipertexto])* en la Universidad de Brown. El sistema sería luego reemplazado por el *FRESS (File Retrieval and Editing SyStem [Sistema de Recuperación y Edición de Archivos])*. Este sistema fue uno de los primeros aplicados a la enseñanza de humanidades. En 1971 Michael Hart lanzó el ya discutido *Project Gutenberg*. Con el avance de la tecnología digital a diversas áreas de la educación y la administración pública, algunas variantes a este proyecto se iniciaron en distintas universidades y bibliotecas nacionales. En 1980 se publicaron los cincuenta y seis volúmenes impresos del *Index Thomisticus*.

La aparición de la industria editorial electrónica se dio en la década del '80 con empresas como Voyager Company. Esta compañía es uno de los primeros ejemplos de convergencia digital y de dinámica de los contenidos, ya que producían reediciones digitales de clásicos del cine, CD-Roms multimedia así como obras mayoritariamente

¹⁰⁰ Para una discusión sobre el texto de Bush y las tradiciones de la lectura basadas en la cultura impresa de Occidente véase *El canon digital* (Mendoza 2011, 115–129).

de texto que denominaban libros expandidos.¹⁰¹ La empresa vendía films clásicos restaurados en formato CD y posteriormente en DVD y **Blu-Ray** y fue una de las primeras en ofrecer un contenido que expandía la recepción original de los films en la sala oscura como una pista de audio con comentarios, detrás de escenas, finales alternativos y otra miscelánea que hoy es la norma para este tipo de soportes. Como discutimos anteriormente estas expansiones son una de las formas de la industria cultural de reactualizar, o remediar, el valor de obras que, en tanto contenidos, estaban quedando obsoletas o habían agotado una instancia de su explotación comercial. Eastgate Systems publicó la novela hipertextual *afternoon* de Michael Joyce en *diskette* en 1987. Luego publicaría *Victory Garden* de Stuart Moulthrop y *Patchwork Girl* de Shelley Jackson entre otros, todos con el software para narrativa hipertextual *Storyspace*. En 1989, se publicó la versión CD-Rom del *Index Tomisticus*. A fines de 1992, Kevin Begos presentó *Agrippa* en la America's Society de Nueva York.

Con la aparición de la internet surgieron los primeros sitios académicos dedicados a autores o periodos como el ya citado *Blake Archive*. Amazon, el sitio de venta *on-line* de libros impresos, debutó en internet en 1995 y pronto se transformó en la empresa dominante en el mercado de los libros.¹⁰² Para 1996, *Project Gutenberg* anunciaba la digitalización de la hoy ínfima cifra de mil libros y fijaba su objetivo en un millón de obras. Los primeros dispositivos de lectura de eBooks (el **Rocket** eBook de NuvoMedia, el **SoftBook** de SoftBook Press y el **Cybook** de Cytale)¹⁰³ fueron lanzados al mercado.¹⁰⁴ Ya en 1999 varias empresas de venta *on-line* como

¹⁰¹ Los libros expandidos ofrecían algunas funciones hoy consideradas estándar como búsqueda, cambio de tamaño de letra, formas no intrusivas de navegación, la posibilidad de escribir notas en los márgenes y anotaciones interactivas. Cabe además señalar que entre los títulos publicados se incluían las tres primeras novelas de Gibson que sentaron las bases del *cyberpunk* (la denominada trilogía del *Sprawl* compuesta por *Neuromancer*, *Count Zero* y *Mona Lisa Overdrive*). Esta se publicó en un "tomo" digital, es decir, en un único CD-Rom.

¹⁰² Lo que permitió este desarrollo del *e-commerce* y la escasa incidencia de la piratería en el negocio de Amazon fue justamente la combinación de tres hechos. En primer lugar, la posibilidad de conservación y envío por correo del objeto libro frente a los productos perecederos; en segundo lugar, la existencia de stocks distribuidos en librerías con bases de datos digitalizadas; y, por último, la dificultad para la reproducción de sus "contenidos" (es decir, el texto y las imágenes), frente a la crisis que en poco tiempo experimentarían las industrias musical y cinematográfica con la popularización de los formatos de compresión de sonido e imagen como el mp3 y el AVI como ya hemos discutido en la sección 1.4.

¹⁰³ En esta etapa incipiente del desarrollo de los dispositivos de lectura, aún no se había generado la concentración de fabricantes de dispositivos, productores de contenidos y proveedores de servicio que comenzaría pocos años después. Para una discusión sobre el proceso véase el texto ya citado de Calvi (2008). Sony había lanzado en 1992 el **DataDisc**, un proto-lector de eBooks que no tuvo éxito fuera de Japón.

¹⁰⁴ Curiosamente el primer prototipo de dispositivo de lectura propiamente dicho no fue producido en Estados Unidos o Japón, países a la vanguardia en ciencia y tecnología en ese momento histórico, sino en

eReader.com and eReads.com comenzaron a vender eBooks. Recién en 2000, Microsoft, entonces la empresa dominante en el mundo de las computadoras, lanzó su Microsoft Reader, un software para la lectura de eBooks. Microsoft Reader poseía una tecnología de representación de **subpíxeles** denominada ClearType para asegurar la legibilidad de tipografías de poco tamaño en pantallas de dispositivos pequeños. La legibilidad comenzaba a ser un aspecto fundamental para que la revolución digital pudiera competir seriamente con la cultura impresa. También en ese año el *best-seller* Stephen King publicó su *nouvelle Riding the Bullet* [Montando la bala] sólo como archivo digital, sin impresión en papel. En 2001, apareció el primer sitio dedicado a eBooks en español: Todoebook.com. Para 2002, grandes conglomerados editoriales como Random House y HarperCollins comenzaron a vender versiones digitales de sus libros.¹⁰⁵

En relación a los dispositivos de lectura, en 2004, Sony lanzó **Librie**, el primer dispositivo de lectura que usaban la tecnología de **e-ink** o **tinta electrónica** que supuso la primera posibilidad cierta de que los eBooks comiencen a disputar seriamente porciones de mercado editorial. En 2007, Amazon lanzó en los Estados Unidos su propio dispositivo, Kindle, pero asociado exclusivamente a eBooks de su propio sitio de venta, un modelo que sería imitado en 2010 por Apple con los **iBooks** para el iPad en venta desde su iTunes y por la cadena de librerías Barnes & Noble con su dispositivo **Nook**. El iPad sin embargo incorpora otras funcionalidades apuntadas a la convergencia multimedial en un único dispositivo, manteniendo una pantalla con píxeles en lugar de la más legible tecnología de tinta electrónica. En este tipo de dispositivos, con fuerte control sobre las posibilidades de copia y manipulación así como una orientación tanto a la venta de archivos-mercancías como a la venta de servicios es donde consideramos que se manifiesta más claramente la dinámica de los contenidos.¹⁰⁶

el Politécnico de Milano en 1993 como tesis en diseño de los arquitectos Franco Crugnola e Isabella Rigamonti (Lucia 2011). Sin inserción en la industria electrónica o vínculos con la industria editorial, este invento nunca supero la instancia artesanal del prototipo.

¹⁰⁵ Para un recorrido por los distintos tipos de eBook, soportes y dispositivos de lectura de este periodo véase el catálogo on-line de la muestra *The book and beyond. Electronic publishing and the art of the book* (Victoria and Albert Museum 1995).

¹⁰⁶ En Occidente, y fuera de los Estados Unidos que constituyó, el mercado determinante durante la consolidación del eBook como mercancía, existen otros dispositivos, como el ya mencionados CyBook y el **BeBook** de la empresa holandesa Endless Ideas BV, el **Kobo eReader** de la empresa canadiense homónima y el **Cervantes** de la empresa española bq. Todas estas empresas electrónicas funcionan en conjunción con grandes editoriales y librerías de sus países de origen así como con proveedores de

En relación a la digitalización, también en 2004, se produjo una nueva revolución cuando Google acordó con algunas de las bibliotecas más importantes de las universidades norteamericanas la digitalización de sus catálogos en lo que se llamó *Google Books Library Project* [*Proyecto de Biblioteca Google Libros*], luego *Google Books* [*Google Libros*] y *Google Scholar* [*Google Académico*] y que hoy se está articulando con *Google Play*. En 2005, Google comenzó a recibir demandas por infringir los derechos de copia lo que ha motivado una serie de cambios de rumbo respecto del proyecto original.

En 2010, quince años después su comienzo como librería *on-line*, Amazon informó que sus ventas de *eBooks* habían superado las de libros impresos. En ese mismo año Google inició su sitio de venta *on-line Google eBooks* (hoy absorbido por *Google Play*), un sitio que integraba servicios con venta de objetos digitales. También en estos últimos años muchas revistas científicas de relevancia han comenzado a abandonar las versiones impresas para centrarse en ediciones digitales.

Para concluir con esta breve historia del *eBook*, en 2012, trascendió que el Departamento de Justicia de los Estados Unidos está armando un juicio antimonopolio contra Apple, Simon & Schuster, Hachette Book Group, Penguin Group, Macmillan y HarperCollins, bajo la acusación de cartelización para subir el precio de los libros vendidos en su competidor Amazon. Consideramos este último hecho de relevancia porque ilustra un recorrido compartido por la tradición de los estudios de teología, las incipientes tecnología de computación y el sistema científico organizado en palabras claves que animaban a los pioneros del *eBook* y el hipertexto (Busa, IBM y Bush, respectivamente), con el trasfondo de la industria militar y aeroespacial norteamericana hasta desembocar en una convergencia de fabricantes de dispositivos (hardware) y de programas (software), productores de contenidos (la industria cultural musical, audiovisual y editorial) y proveedores de servicios de telecomunicaciones (radio, televisión, telefonía e internet) en una disputa por lo digitalmente reproducible que los enfrenta tanto al público (las prácticas ilegalizadas, desde el remix a la piratería), como a los estados que intentan, con mayor o menor énfasis, evitar la concentración del mercado y sus efectos. Esta situación es posible a partir de la capacidad de la industria cultural de extender un régimen legal basado en la propiedad

telefonía e internet. Para el caso de las tabletas, también suelen aliarse a empresas productoras y proveedoras de contenidos audiovisuales y musicales. En todos estos países la concentración tendiente al oligopolio es la norma que rige la circulación legal las obras digitales (y digitalizadas) (Calvi 2008).

intelectual, originado en un contexto cultural radicalmente distinto, mediante la transformación de las obras en contenidos separados de la materialidad de los soportes.

Sin cuestionarlo, muchos intentos de democratización de la cultura como los acervos de la *Biblioteca Ayacucho Digital* o *Project Gutenberg* contribuyen a este proceso de transformación de todo en contenidos digitales. Consideramos, como hemos venido desarrollando en este capítulo, que la abstracción de lo material que posibilita la digitalización junto con mercantilización de los objetos digitales de acceso a catálogos (los modelos de Apple y Amazon) o la transformación de los acervos en servicios (el modelo de Google) suponen una nueva fase del fenómeno de estetización de la vida denunciado por Benjamin a propósito de la reproductibilidad mecánica del siglo XIX y primera mitad del siglo XX.

11.3 Manifestaciones del cyborg

A lo largo de este trabajo hemos recurrido a numerosas metáforas del imaginario del cine clase B para ilustrar los tipos de reproducciones en función de sus marcas de origen: las ediciones zombi, los clones, las mutaciones de los memes. Productos no deseados de la industria cultural, los modos de representación de estas reproducciones habilitan a pensar los límites del contenido. Si lo uno está denominado por la ilusión un contenido puro, transmisible, afín a la idea de un alma que puede abandonar su ropaje corpóreo, la remisión a la otredad de los monstruos del cine clase B apunta a identificar metáforas corpóreas que indiquen la necesaria materialidad de las obras. La obra central de nuestro corpus podría inscribirse en esa tradición de metáforas monstruosas, su composición yuxtapuesta es indicativa de un hibridez entre material y digital, entre industrial y artesanal que nos permiten pensar a las obras híbridas que discutimos en la sección 1.5 como obras cyborg.

Volviendo sobre lo discutido en los capítulos introductorios, las poéticas tecnológicas tienden a ser más idealistas que materialistas. Nos interesa ahondar en esta paradoja: en el orden temático, las poéticas tecnológicas suelen ser tecnofílicas, (pero también pueden ser tecnofóbicas). En el orden formal, esas mismas poéticas

pueden ser orgánicas o tecnológicas. Nos detendremos brevemente en estas diferencias antes de avanzar hacia la definición de una poética tecnológica que provisoriamente denominaré alternativamente híbrida y cyborg para remitir tanto a su origen heterogéneo y como a la complementación tecnológica.

Podemos definir como poéticas tecnofílicas a aquellas que en los temas de sus obras encarnan un discurso celebratorio del entorno y avance técnicos. En la célebre dicotomía de Eco, esta posición se corresponde con los integrados. Por oposición, una poética tecnofóbica es aquella que tematiza el avance técnico como ominoso, motivo de pérdida de las especificidades del arte o, directamente, de lo humano. En la dicotomía de Eco se trataría de una posición apocalíptica.

En el orden formal, y siempre hablando de obras que guardan relación de relevancia implícita o explícita con el fenómeno técnico, podemos definir una poética orgánica o establecida, a falta de un nombre más preciso, como aquella que tematiza los avances técnicos sin que el tema modifique los aspectos formales estandarizados para el tipo de obra y género en cuestión. Lo representado no condiciona el modo en el que se lo representa, el contenido es pensado como independiente del continente y la tecnología se asume como transparente. Por el contrario, una poética tecnológica propiamente dicha es aquella que incorpora la opacidad el fenómeno técnico en los procedimientos de representación, proponiendo una identificación tanto en el orden temático como en el formal.¹⁰⁷

Lo más frecuente es que una poética tecnológica en lo formal sea temáticamente tecnofílica, aunque también pueden pensarse poéticas tecnológicas que sean temáticamente tecnofóbicas. Las obras tecnofóbicas más reconocidas en la tradición humanista responden generalmente al tipo de poéticas que hemos denominado orgánicas: *A Brave New World* [*Un mundo feliz*] de Aldous Huxley (1932), *1984* de George Orwell (1949), o *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953), por citar los ejemplos mejor recibidos por el canon literario. Las tres novelas tematizan sociedades futuras sometidas a distintos modos de estetización, mediante el control de la información, de los estados químicos y de la cultura. Haciendo evidente su filiación humanista, las últimas dos depositan en los libros una posibilidad de salvación.

¹⁰⁷ Para estas últimas dos definiciones seguimos las ideas de Rubén Gallo en *Mexican modernity. The avant-garde and the technological revolution* [*Modernidad mexicana. La vanguardia y la revolución tecnológica*] (Gallo 2005), donde plantea la existencia de poéticas “mcanofílicas” y “mcanogénicas”. En el texto de Gallo, sin embargo remiten a la especificidad de lo mecánico por el tipo de obras que analiza y no hay una división entre los órdenes formal y temático.

Evidentemente, las oposiciones de esta sistematización simplifican a los fines analíticos los matices que existen entre estos polos. Retomando la propuesta de las expoéticas (Romano Sued 2012), nos interesa proponer la posibilidad de una poética híbrida que aborde simultáneamente el plano formal y el plano temático en sus implicancias políticas. Esta poética subyace a obras que tensionan o directamente subvierten las lógicas inherentes a las poéticas antes esbozadas. Es el caso de obras que no sólo incorporan procedimientos formales propios del tema en la constitución de la obra sino que intervienen sobre los propios dispositivos, alterando la funcionalidad prevista del dispositivo técnico. Ello supone una poética que cuestione los grados de libertad previstos por el diseño y logre transgredir efectivamente sus límites. Tales obras recogen la apelación a la experimentalidad que Vilem Flusser hace al final de *A Filosofia da caixa preta*:

A tarefa da filosofia da fotografia é dirigir a questão da liberdade aos fotógrafos, a fim de captar sua resposta. Consultar sua práxis. [...] Várias respostas apareceram: 1. o aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2. os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não-previstos; 3. as informações produzidas e distribuídas por aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4. os aparelhos são desprezíveis. Tais respostas, e outras possíveis, são redutíveis a uma: *liberdade é jogar contra o aparelho*. E isto é possível.¹⁰⁸ (Flusser 2002, 81)

La rebelión creativa contra la máquina subraya un aspecto fundamental: la estandarización no intencional que supone la previsión de los resultados obtenidos a través del uso correcto de un dispositivo técnico. Cabe señalar, sin embargo, que la propia teoría de Flusser podría ser considerada temáticamente tecnófoba al proponer la libertad como elemento definitorio de lo humano que el avance técnico estaría minando.

¹⁰⁸ “La tarea de la filosofía es la de realizar la pregunta de la libertad a los fotógrafos, a fin de captar su respuesta. Consultar su praxis. [...] Aparecieron varias respuestas: 1. el aparato es infrahumanamente estúpido y puede ser engañado; 2. los programas de los aparatos permiten la introducción de elementos humanos no-previstos; 3. las informaciones producidas y distribuidas por aparatos pueden ser desviadas de la intención de los aparatos y sometidas a intenciones humanas; 4. los aparatos son despreciables. Tales respuestas, y otras posibles, son reductibles a una: *la libertad es jugar contra el aparato*. Y esto es posible.”

Lo que nos interesa resaltar de las obras híbridas es la puesta en tensión de tres facturas diferentes. La factura técnica tradicional asociada a ciertos procedimientos artísticos estabilizados del ejemplar único (lienzo, escultura, ejecución musical, puesta teatral, escritura) o el ejemplar artesanal (como las obras impresas antes de la industrialización de la imprenta), la factura analógica, industrial, de productos técnicamente reproducibles (el libro impreso, la partitura impresa, la fotografía, el registro fonográfico, el film) y la factura digital que supone la codificación e implica a todos los tipos de obras literarias ya discutidos a excepción del libro impreso. La factura digital puede poseer además los rasgos de indexicalidad mediante metadatos, vinculación hipertextual, convergencia de procedimientos (texto, imagen, sonido), aleatoriedad en su actualización o conformación y reproducibilidad inmediata e infinita (al menos teóricamente).

Por ello, las obras híbridas podrían definirse como aquellas que participan tanto de la condición digital como de la material, constituyendo auténticos dispositivos artísticos en el sentido discutido en la introducción. Sin embargo, debo insistir en que esta tipificación es discutible ya que toda obra que altere el dispositivo técnico lo hará de maneras diversas, impidiendo la presencia de rasgos comunes que permitan identificar una serie o rasgos estándar. El estándar es un problema en sí mismo que excede la serialización y las obras técnicamente reproducibles. El estándar en un sentido amplio puede ser extensible incluso a prácticas auráticas donde es provisto a la vez por componentes formales y prácticas sociales, a saber: los límites del marco y las paredes de las galerías en las artes plásticas, el escenario y el telón en el teatro, el índice, el título y la numeración de las páginas en los libros. El estándar es asimismo requerido por las condiciones técnicas materiales como las que condicionan la reproducibilidad de los contenidos de negativos, diapositivas, films, discos, cintas magnéticas y demás soportes. Por último, el estándar es también requerido para garantizar la decodificación en dispositivos digitales de reproducción y acceso a los contenidos.

Si bien toda obra es técnica, las que dependen de dispositivos digitales de reproducción para su fruición poseen una diferencia respecto de las obras únicas, o auráticas, y de las analógicamente reproducibles en soportes como la copia fotográfica y el libro impreso. Es un problema que excede lo mecánico e implica a lo eléctrico. El eBook introduce en la literatura la necesidad de actualización casi permanente (en tanto

es un *display* en una pantalla) que no ocurre en los libros impresos. Los eBooks existen como un paradójico dinamismo inmóvil, que lo emparenta más a la experiencia de la proyección cinematográfica o de la escucha de música grabada que a la lectura del libro. Uno de los objetivos de la tecnología de la tinta electrónica es por ello lograr el menor consumo y la mayor permanencia del texto en pantalla con requisitos cada vez más exigentes de resolución, expresados usualmente en **DPIs** (*Dots per Inch* [Puntos por pulgada]).

El eBook como formato estándar de los libros electrónicos encuentra así su paralelo con otros formatos digitales como el mp3 para la música o el AVI para los audiovisuales,¹⁰⁹ que confluyen en nuevos dispositivos reproductores integradores como el iPad y otras variantes de tabletas o los celulares inteligentes. Se produce así una tendencia anacrónica en los contenidos digitalizados: la tendencia a una hipertrofia de la representación de todas las formas artísticas previas en función de su confluencia en dispositivos reproductores. Esto diluye la especificidad de las distintas artes en sus digitalización en el momento de la reproducción. Por ejemplo, se pretende suplir la carencia de aspectos visuales de la música con proyección de portadas del disco, letras de la música, partituras, imágenes sintéticas generadas por algoritmos vinculados a variables determinadas por *outputs* producidos por la música (conocidos como fractales). En el caso de la literatura, el texto mismo se hipertextualiza, es decir se hace navegable: se abre a definiciones de diccionario, entradas de enciclopedia, tiendas *on-line*, imágenes. Cada palabra escrita es un vínculo a una entrada de una base de datos, una posibilidad de ser sonoramente reproducible, indexable y puesta en vinculación con otras bases de datos académicas o comerciales. El texto se torna interfaz y edición crítica siempre inconclusa determinada por los algoritmos de búsqueda.

Los casos señalados suponen anacronismos que intentan compensar la carencia de aspectos audiovisuales y táctiles de las obras digitalizadas y no constituyen ejemplos de lo que identificamos como obras híbridas o cyborgs. Los anacronismos procuran compensaciones que normalicen los nuevos formatos que convergen en los nuevos medios de reproducción, produciendo una estetización del propio objeto estético. Así, se estandariza obras de órdenes diferentes, facilitando la mercantilización extrema que subyace al afán digitalizador (o también a su democratización, en la versión

¹⁰⁹ Por citar los más populares entre los numerosísimos formatos existentes.

anticapitalista). Las obras híbridas, por el contrario, tienden a poner en evidencia las tensiones que provocan la digitalización u otras formas de reproductibilidad técnica.

Como los *cyborgs*, la tensión que proponen las obras híbridas reside en la imposibilidad de una estandarización necesaria para garantizar una reproductibilidad técnica. Este rasgo es especialmente interesante para pensar una poética tecnológica híbrida opuesta a la dinámica de los contenidos digitalizados estándar que confluyen en los nuevos dispositivos reproductores. Una obra híbrida no podrá ser fácilmente codificada y redistribuida, limitando su difusión. Y su soporte también es una anomalía, imbricando contenido y continente. El objeto híbrido es lo opuesto del estándar que se requiere para generar contenidos decodificables. El objeto híbrido también es, como lo sugiere la biología, infecundo. O, volviendo a la alternativa metafórica propuesta, un objeto cyborg no engendrará pequeños *cyborgs*, sino sólo pequeños seres que compartirán su matriz orgánica y no su matriz técnica, a menos que los someta también a un proceso de tecnificación *a posteriori*. La única forma de estandarizar estas obras es desguazándolas y codificando de manera separada sus aspectos formales en formatos específicos: texto, audio, imagen o video.

En cierto modo, las poéticas híbridas manifiestan el fin de los purismos idealistas que subyacen a tanto a las poéticas orgánicas como a las tecnológicas propiamente dichas (y en esto parecen repetir un gesto cíclico las vanguardias). Así, puede inaugurar una fractura en los dispositivos pero, como lo indica la metáfora, corren el riesgo del gesto estéril.

En relación a este tema, la otra particularidad de Agrippa reside en el crackeo y la posterior proliferación de memes. La digitalización hace fecunda a la vez que elimina, o asimila, la hibridez. Sin embargo, en el caso de la obra de Gibson, Ashbaugh y Begos, la digitalización fue inusual por el freno que impuso el encriptado. El hecho mismo de crackear el archivo encriptado suponía una auratización extrema, el gesto de lograr romper el encriptado entendido en sí mismo como un momento único, potenciado por el vértigo de ser el primero en hacerlo ya que una vez roto el código, el acceso al texto permitiría ponerlo en circulación digital. Casi como una profanación al templo donde se aloja la imagen de la diosa, el acceso a lo vedado. Se da así una segunda auratización, única e individual, y que es sólo para el sujeto que crackea.

Segunda Parte: El libro de los muertos y la muerte de los libros

I2 Agrippa: Fundamentos de la elección de un corpus

Agrippa (A Book of the Dead) constituye una obra radicalmente atípica en la que confluyen las problemáticas centrales para el arte y la literatura en el contexto de la digitalización. Constituye un texto relativamente desconocido que permite vincular estudios contemporáneos de estética con la filosofía de la técnica, la historia del libro y otras disciplinas que abordan problemas cercanos. Consideramos que se trata de un ejemplo elocuente de dispositivo artístico en el sentido propuesto en el capítulo 3, por estar compuesto de elementos autónomos que forman parte de una totalidad imbricada. En la segunda parte de este trabajo, argumentaremos por qué *Agrippa* es una obra ejemplar para constatar tal imbricación de soporte, texto literario, imagen artística y código binario. Asimismo discutiremos el rol fundamental que juegan los dispositivos reproductores para el acceso a la obra y su existencia como tal. *Agrippa* ofrece múltiples posibilidades de análisis atendiendo a su complejidad: obra de arte, texto literario y acto político en el momento de la conformación de un nuevo *sensorium* marcado por la creciente mediatización tecnológica, mercantilización, urbanización y globalización. En la segunda parte discutiremos estos aspectos y el modo en el que se relacionan para ejemplificar los problemas relativos a la digitalización que hemos discutido a lo largo de este trabajo. Por su peculiar devenir, *Agrippa* condensa en sí todos los tipos de digitalización y abarca aspectos propios de los diferentes tipos de obra en el contexto de la digitalización que hemos discutido en los capítulos anteriores.

En diciembre de 1992 apareció¹¹⁰ *Agrippa*, un libro-objeto que marcaría un módico hito en la relación arte-tecnología y constituyó un ejemplo extraño en el incipiente debate sobre el futuro de los libros ante el creciente avance de las tecnologías digitales. El proyecto editorial fue llevado a cabo por Kevin Begos, un editor especializado en libros-objeto y libros de arte, e incluía aguafuertes del artista plástico Dennis Ashbaugh y un texto del escritor William Gibson. La originalidad de la obra era proponer un libro cuya relectura fuera imposible: sólo sería posible leer el

¹¹⁰ Optamos por la idea de aparición antes que la de publicación o lanzamiento ya que la fecha de publicación no da cuenta compleja historia editorial y posterior circulación de la obra que será discutida en extenso en los próximos capítulos.

texto y contemplar las ilustraciones una única vez, desmontando el principio de conservación que hace de la escritura el registro de la memoria, y de los libros sus soportes privilegiados. El tema de la obra era la memoria y los dispositivos técnicos.

Más allá de su éxito relativo, uno de los rasgos paradójicos del proyecto de *Agrippa* fue su pretensión de generar una experiencia única e intransferible, aurática, desde una combinación de tecnologías digitales que permiten en teoría una reproductibilidad técnica infinita y sin degradación, y tecnologías de reproducción analógica como la imprenta y el grabado. Así, la obra cuestionaba la idea de la pervivencia de los soportes analógicos, de naturaleza material por excelencia; pero también la de los digitales, a los que la idealización de la técnica les confiere la ilusión de una mayor conservación por la transcendencia de lo material, tal como hemos venido discutiendo a lo largo del presente trabajo y que se cristaliza en lo que se ha denominado ideología medial (Kirschenbaum 2008, 36–45).

En suma, el proyecto *Agrippa* permite abordar tanto las tensiones entre obra, contenido y soportes así como a las propias de los nuevos modos de circulación de las obras: la digital, la del mercado del arte y la de la industria editorial. Otro rasgo que se destaca es que la obra contiene un poema autobiográfico de William Gibson, famoso por su obra narrativa dentro un género como la ciencia ficción (sumamente identificado a la industria cultural), a la vez de culto y masivo. La participación de Dennis Ashbaugh introduce a la obra también en el campo de las artes visuales, lo que se vio potenciado por su presentación en el ámbito del arte contemporáneo de Nueva York.

Durante una década *Agrippa* fue una suerte de *Cardenio* de Shakespeare de la literatura digital; un rumor y algunas noticias sobre una obra que no se sabía si era apócrifa, una humorada o directamente un proyecto abandonado. Desde sus orígenes el proyecto apuntaba a diversos públicos (y a sus modos de circulación específicos): el público lector de ciencia ficción, el coleccionista de arte, el coleccionista de libros, los museos e instituciones de preservación cultural, la subcultura hacker. El rasgo común de todos los aspectos que componen la obra es la anomalía: una impresión ilegible, imágenes que cambian, un texto digital efímero. Por todos estos aspectos, entendemos que *Agrippa* ofrece un ejemplo privilegiado para discutir el rol del arte y la literatura en relación a la técnica y la industria cultural en el contexto de la digitalización y la existencia de una doble naturaleza material y digital de las obras en el presente. Los

distintos eventos relacionados a la circulación de la obra (su presentación en la America's Society de Nueva York, el encriptado, la prohibición gubernamental de vender el libro fuera de los Estados Unidos por la tecnología utilizada, la filtración del poema encriptable, su difusión en los BBS de la época, la aparición de memes y la leyenda gestada en torno al objeto libro) hacen confluir en una única obra todos los tipos de digitalización y sus diversas, y por momentos contradictorias, implicancias que hemos discutido en los capítulos precedentes.

En el capítulo 13, describiremos las particularidades de la obra, y sus características tanto en lo relativo a su materialidad como a su forma digital y la contextualizaremos dentro del resto de la producción de las personas involucradas (13.1) así como en relación a diversas tradiciones artísticas y literarias (13.2 a 13.7). Luego nos detendremos en el contexto cultural y tecnológico en el que apareció la obra (13.8 y 13.9).

El capítulo 14 presenta una interpretación del poema "Agrippa" (14.1), una traducción crítica (14.2), una discusión con los trabajos académicos que han abordado la obra (14.3) y los modos en que el poema funciona dentro de *Agrippa* entendida como un dispositivo artístico (14.4).

El capítulo 15 recupera los problemas discutidos en la primera parte y aplica los conceptos allí desarrollados en torno al problema de la digitalización y el estatuto de las obras literarias y artísticas en este contexto (15.1 y 15.2). Abordaremos para ello algunos hechos asociados, el lanzamiento del libro por parte de Kevin Begos en una especie de *happening* (15.3), el crackeo analógico del texto digital (15.4), la peculiar circulación que hizo de *Agrippa* un hito de la literatura en la época de la digitalización, la aparición de memes digitales a partir del poema y la aparición de remixes audiovisuales inspirados en la obra (15.5). Continuando la contextualización de *Agrippa* y el momento histórico de crisis de paradigmas en el que se originó, retomaremos los paratextos del proyecto editorial, la importancia de esta obra en relación a los problemas de *copyright* y DRM propios de las obras literarias y de arte digitales y digitalizadas pero también dentro de los estudios literarios tradicionales (15.6).

13 Agrippa (A Book of the Dead): El objeto libro

Debido a la particular naturaleza de la obra, hemos trabajado a partir de diversas fuentes documentales, especialmente el sitio académico *The Agrippa Files* [Los archivos Agrippa] (Liu et al.) que reúne fotografías, video y miscelánea relacionada con la obra, la página oficial de William Gibson (Gibson 2002) y algunas aproximaciones críticas académicas más relevantes sobre la obra (Schwenger 1994; Liu 2004). “Text Messaging: The Transformations of ‘Agrippa’” [Mensajes de Texto: Las transformaciones de ‘Agrippa’] (Kirschenbaum 2008, 213–248) es uno de los trabajos más exhaustivos sobre el problema de la circulación del texto de Gibson al que nos remitimos con frecuencia en estos capítulos. En relación a este tema, también hemos trabajado con algunas páginas marginales que recogen textos de los *Bulletin Board Systems* de la época (US@phantom.com 1992) y revistas de circulación por mail de autoría dudosa (Scotto 1993). La descripción de la obra aquí presentada se basa en las de Hodge (2005) y Kirschenbaum (2005) y ha sido corroborada por una inspección del ejemplar de la obra que está en la *Rare Books Collection* [Colección de Libros Raros] de la Biblioteca Pública de Nueva York (New York Public Library) por parte de Claudia Kozak, directora de *Ludió. Exploratorio argentino de poéticas/políticas tecnológicas*.

En su confección, *Agrippa* es un producto artesanal que desafía la estandarización y la serialización propia del libro impreso contemporáneo. Su historia editorial es compleja. Hubo dos supuestas ediciones, una *De Luxe* y otra *Small* o *Regular*. Se desconoce la cantidad exacta de ejemplares en circulación, aunque en el caso de la *De Luxe* no superarían la centena (Liu et al.).¹¹¹ No hay mucha información disponible sobre la otra edición, sólo una descripción como parte de su exposición en el Center for Book Arts (1993).¹¹²

¹¹¹ Si bien, en una nota periodística, Gerald Jonas afirma que se trata de 95 copias (Jonas 1993, 1), los estudios críticos consultados no establecen esta cifra definitiva.

¹¹² La idea de la *Small Edition* aparentemente fue abandonada y no se publicaron tantos ejemplares como de la *De Luxe Edition*. Esta última se ha establecido como la referencia más abordada en los estudios críticos con los que hemos trabajado. Uno de los motivos de este hecho puede deberse al fracaso comercial del proyecto que acabó por llevar a Begos a cerrar su editorial (Begos, Jr. 2002). El único



33 Detalle de la etiqueta en la tapa de la caja de *Agrippa*



Photograph (c) Kevin Begos Jr.

34 Caja de resina que contiene el objeto-libro *Agrippa*

La edición *De Luxe* está compuesta por una caja oscura compuesta de papel y fibra de vidrio impregnado con resina que simula la idea de una reliquia enterrada pero también la de un producto orgánico. En la esquina superior derecha de la tapa de la caja hay embutida una reproducción de un fragmento de la tapa de los álbumes de fotografía Agrippa vendidos por Eastman Kodak en las primeras décadas del siglo 20 en la que se puede leer “ALBUM/ CA. AGRIPPA/ Order extra leaves by letter and name” [“ÁLBUM / CA. AGRIPPA / Solicite hojas extra por letra y nombre”] que también aparece citado en los versos del poema “Agrippa” (vv. 5-8). El interior de la caja es de un material similar al de un panal de abejas y contiene un libro de tapa dura deteriorado y quemado (artificialmente envejecido), envuelto en un sudario de bambula. El libro es de gran tamaño (aproximadamente 38,50 centímetros de alto por 28 centímetros de ancho).

El libro tiene 82 páginas que incluyen: la página de título (con el texto “AATCA / TACGA / GTTTG / CATAA / CTGAA / TTGGT”), impresa a mano por el propio editor (Begos, Jr. 2005), en la página 5; ocho grabados en las páginas 4, 6, 11, 21, 31, 41, 51, 61; el cuerpo del texto en el que se repite una parte de la secuencia genómica del morfógeno materno *bicoide* de la mosca *Drosophila* intencionalmente dispuestas en dos columnas al estilo de la edición de la *Biblia* de Gutenberg en tipografía *Sans Gill* en las páginas 7-10, 13-20, 22-30, 33-40, 43-50, 53-60. Los aguafuertes están impresos en tóner sin curar por lo cual se borran con el roce de los dedos. Algunos de estos aguafuertes tienen sobreimpresiones de antiguas publicidades de productos relacionados a la fotografía y otros dispositivos técnicos de la época (los grabados de las páginas 6, 11, 21, 31). La página 49, que no corresponde a un aguafuerte y presenta la secuencia genómica, tiene una sobreimpresión, pero de la propaganda de uno de los primeros televisores (Hodge 2005).

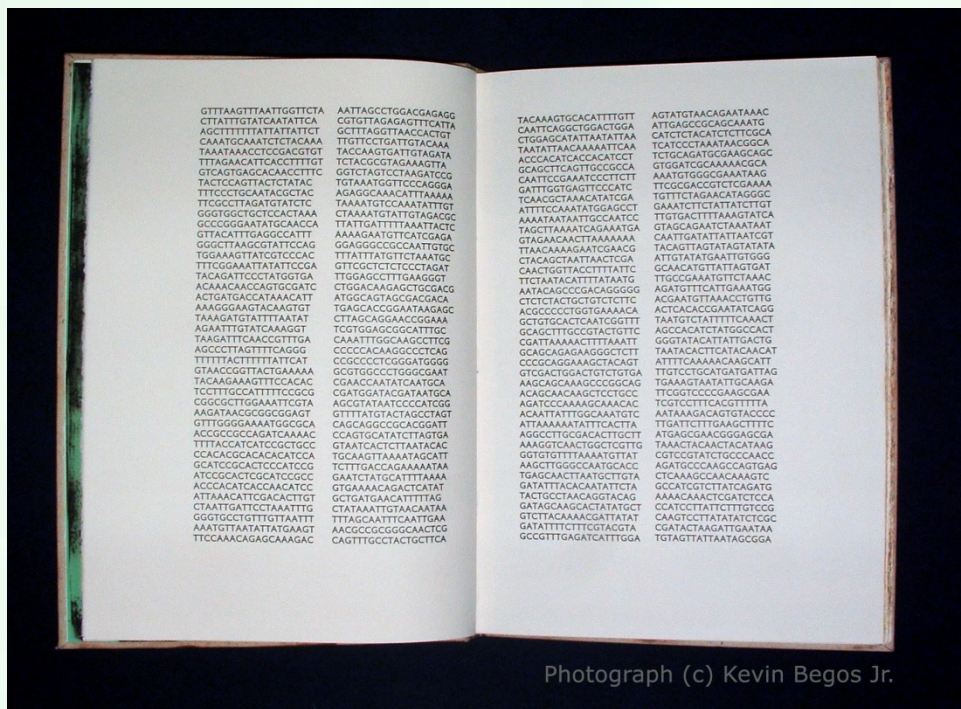
El *diskette* alojado en las últimas páginas del libro contenía un archivo ejecutable en una computadora Macintosh (de los modelos existentes en 1992 como la Macintosh Classic II y la Macintosh LC II) bajo el sistema operativo *System 7*. Una vez ejecutado el archivo “Agrippa”, en la pantalla se mostraba por veinte segundos una imagen de la etiqueta de los álbumes Agrippa que aparece la caja que contiene al libro, digitalizada en baja resolución. Luego se abría una nueva ventana en la que comenzaba

ejemplar conocido es la de la Biblioteca Waldo de la Universidad de Michigan: <https://catalog.library.wmich.edu/vufind/Record/1106657>. En el presente trabajo nos centraremos en la *De Luxe Edition*.



Photograph (c) Kevin Begos Jr.

35 Página del título y uno de los aguafuertes de Ashbaugh



Photograph (c) Kevin Begos Jr.

36 Texto impreso en el objeto-libro Agrippa

a pasar hacia la parte superior de la pantalla el texto hasta llegar al final, tras lo cual se encriptaba, haciendo imposible su relectura. Hay dos efectos de audio en la reproducción del poema: a los 6'05", el del obturador de una cámara que coincide con el verso "the shutter falls" (v. 101) y el de un disparo en "I swear I never heard the first shot" (v. 126) a los 7'33" (de acuerdo al tiempo de ejecución en el registro audiovisual de *The Agrippa Files*).¹¹³

Del mismo modo, se pretendía que una vez abierto el libro, los aguafuertes de Ashbaugh se velaran lentamente aunque finalmente esto no ocurría debido a limitaciones técnicas (Liu et al.). De acuerdo al editor del proyecto, se optó por el tóner sin curar, que se degrada progresivamente por el contacto con las manos de los lectores (Begos, Jr. 2005).

En 2008 los editores de *The Agrippa Files* recibieron unos de los *diskettes* originales de *Agrippa*, del coleccionista Allan Chasanoff por intermediación de Begos (Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008). A partir de ese *diskette* se realizó una **imagen de disco** que está a disposición en el sitio. Asimismo se hizo correr el archivo en una **emulación** del *System 7* y se documentó en un archivo de video. En esta se puede ver la presentación del poema en la pantalla y su posterior encriptado.¹¹⁴

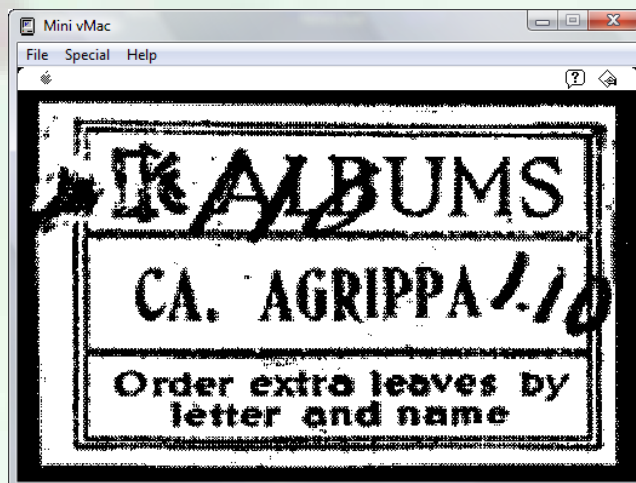
Los temas comunes de los aguafuertes y del poema son la memoria, lo efímero y los dispositivos de registro (especialmente las cámaras fotográficas) relacionadas con el pasado de la familia del propio Gibson en una zona rural del estado de Virginia en la década del '20 y con la vida del escritor. Otro tema asociado es la idea de código, más presente en el objeto-libro y los grabados que en el texto.

Si bien no forma parte de la obra, también cabe señalar la existencia de un "prospecto promocional"¹¹⁵ creado por el editor Kevin Begos y el artista Dennis Ashbaugh que constituye también un objeto artístico peculiar en sí mismo. El prospecto declama las intenciones estéticas que animan el proyecto, a la usanza de los manifiestos de las vanguardias históricas y hacía referencia a la disposición del cuerpo del texto imitando a edición de la de la *Biblia* de Martín Lutero. Sólo se sabe de la existencia de una copia en la colección de la Biblioteca Frances Mulhall Achilles del

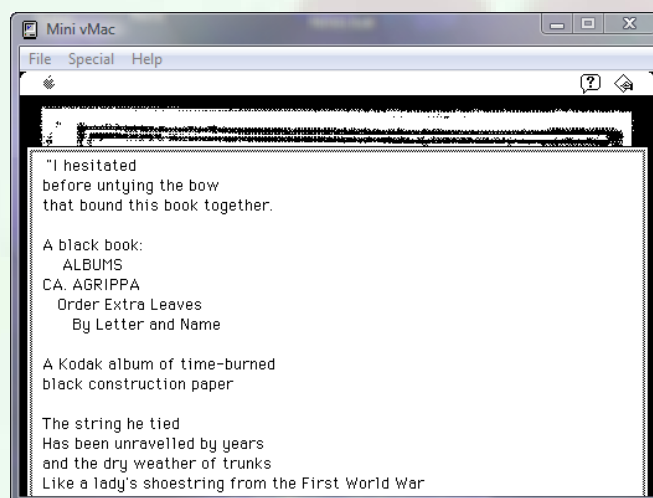
¹¹³ En el plan original también se contempló la posibilidad de incluir los grabados de Ashbaugh en el archivo que pasa el poema por la pantalla pero por el limitado espacio disponible en los *diskettes* de la época esto no fue posible.

¹¹⁴ El video del archivo del poema corriendo en la emulación puede verse en *Google Video* en <http://agrippa.english.ucsb.edu/category/the-book-subcategories/the-poem-running-in-emulation>.

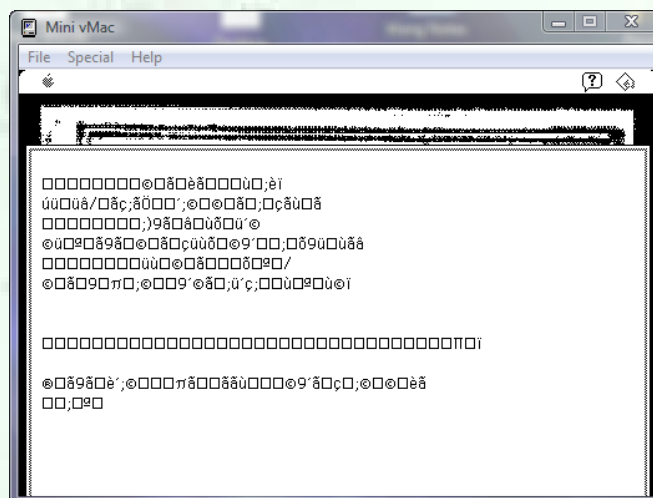
¹¹⁵ En los apéndices ofrecemos traducciones del "Prospecto promocional".



37 Imagen digital de la etiqueta de *Agrippa* al comenzar la ejecución del archivo



38 Primeras líneas del poema "Agrippa" al ejecutarse el archivo



39 Comienzo del encriptado al terminar la presentación del poema "Agrippa"

Whitney Museum of American Art de New York (Hodge 2005). El prospecto es un díptico de cuatro páginas acompañado por una muestra de uno de los aguafuertes de Ashbaugh y un objeto desgastado con forma de panel, pintado de negro, con un pedazo de cordel deshilachado y con una cavidad contiene un *diskette* negro, remitiendo al objeto-libro *Agrippa*. En la superficie de este objeto, también rodeando la cavidad hay un texto impreso aparentemente con tóner sin curar sobre un papel con bordes quemados.

Acaso por cuestiones legales y por las características inusuales de la obra, *Agrippa* incluía unas instrucciones para el uso del *diskette*. Allí se detallan las especificaciones técnicas para una correcta reproducción y se enfatiza que no se trata de un **virus**. Para la época ya había habido varios virus propagados por *diskette* que habían desatado la paranoia al respecto, el más famoso de 1992 era el hoy olvidado *Michelangelo*, que fue uno de los primeros en tener mucha repercusión mediática. El impacto simbólico de este virus contribuyó a moldear gran parte de la entonces incipiente imaginería sobre el mundo digital. El mito generado en torno al mismo aseguraba que la información en las computadoras infectadas sería borrada si se prendían un 6 de marzo, fecha de nacimiento del artista. Si bien esto ocurrió, su incidencia fue relativamente menor (White, Kephart, y Chess 1995, sec. 4.1). Gran parte del eco que tuvo el proyecto en el mundo del arte, los medios de crítica cultural y los de crítica tecnológica se debió a este malentendido sobre el proceso de autoencriptado, además de la fama de Gibson como padre del *cyberpunk* y la asociación de su imagen a la subcultura hacker.

No hay una sintaxis establecida para el título de la obra. *The Agrippa Files* (Liu et al.), el sitio web académico que constituye el mayor acervo documental y crítico sobre la obra, propone la sintaxis *Agrippa (a book of the dead)*, el “prospecto” que lo presentaba como “Agrippa (A Book of the Dead)” y en la página del título del objeto-libro aparece como “AGRIPPA / (A Book of the Dead).” La visualización en pantalla del poema al ejecutarse el archivo no presentaba título, sólo una imagen de una publicidad de los álbumes de Agrippa vendidos por Kodak Eastman en las primeras décadas del siglo XX.

La inconsistencia nominal no sólo se da en la crítica: en el sitio web del propio Gibson la obra aparece referida como “AGRIPPA: A BOOK OF THE DEAD” y “AGRIPPA, A Book of the Dead” y la versión *on-line* del poema que se ofrece ahí lleva

WILLIAM GIBSON

DENNIS ASHBAUGH

AGRIPPA

(A Book of the Dead)

40 Prospecto promocional de *Agrippa*

Kevin Begos Jr., publisher of museum-quality, limited edition books, has brought together artist Dennis Ashbaugh (known for his large paintings of computer viruses and his DNA "portraits") and writer William Gibson (who coined the term *cyberspace*, then explored the concept in his award-winning books *Neuromancer*, *Count Zero*, and *Mona Lisa Overdrive*) to produce a collaborative Artist's Book.

In an age of artificial intelligence, recombinant genetics, and radical, technologically-driven cultural change, this "Book" will be as much a challenge as a possession, as much an enigma as a "story".

The Text, encrypted on a computer disc along with a Virus Program written especially for the project, will mutate and destroy itself in the course of a single "reading". The Collector/Reader may either choose to access the Text, thus setting in motion a process in which the Text becomes merely a Memory, or preserve the Text unread, in its "pure" state—an artifact existing exclusively in cyberspace.

Ashbaugh's etchings, which allude to the potent allure and taboo of Genetic Manipulation, are both counterpoint and companion-piece to the Text. Printed on beautiful rag paper, their texture, odor, form, weight, and color are qualities unavailable to the Text in cyberspace. (The etchings themselves will undergo certain irreparable changes following their initial viewing.)

This Artist's Book (which is not exactly a "book" at all) is cased in a wrought metal box, the Mechanism, which in itself becomes a crucial, integral element of the Text.

This book-as-object raises unique questions about Art, Time, Memory, Possession—and the Politics of Information Control. It will be the first Digital Myth.

41 Prospecto promocional de *Agrippa*

el título “AGRIPPA (A Book of The Dead)” repitiendo la lógica del título del libro impreso. Para evitar ambigüedades, por *Agrippa* nos referiremos a la obra como un todo (el objeto-libro con la representación textual del ADN, los aguafuertes de Ashbaugh y el *diskette* con el código que presenta el poema de Gibson y luego lo encripta); por “Agrippa”, al texto del poema de Gibson que está dentro del *diskette*. Este capítulo se centrará especialmente el poema de Gibson pero tomará en consideración su relación con los demás elementos de la obra. Analizaremos con detalle el poema ya que no hay muchos trabajos críticos que lo aborden. La crítica académica ha estado más centrada en la originalidad de su presentación y historia material (Liu et al.) y en el crackeo, la circulación y pervivencia del texto del poema (Kirschenbaum 2008) que en los aspectos literarios del poema en sí y su relación con el resto de *Agrippa* y con los problemas relativos a la crisis del soporte y la tendencia a la reducción a contenido que hemos señalado en las páginas precedentes.

Así como el libro impreso constituyó uno de objetos industrialmente producidos que marcó los orígenes de la industria cultural como ya hemos discutido en la primera parte, el libro fue también uno de los bienes de consumo privilegiados en los albores de la comercialización digital en la época de Amazon. Y es en este contexto que *Agrippa* presentó un desafío original a la creciente estandarización de los bienes de consumo culturales. Por su trayectoria en la edición de lujosos libros de artista colaborativos y su experiencia en la dimensión artesanal en la producción de libros, Kevin Begos Jr., mentor del proyecto, era absolutamente consciente de las tensiones entre el mercado editorial y el mercado del arte así como de la novedad en potencia que entrañaba la incipiente digitalización (Begos, Jr. 2002; 2005). La dimensión política de *Agrippa* que suponía un libro que se consumía a sí mismo estuvo contemplada desde el principio. Como señala Kirschenbaum, una obra pretendidamente efímera como *Agrippa* es una de las obras más ubicuas y persistentes del arte y la literatura digitales (2008, 218). Distintas formas de derivación, de acuerdo a como abordamos el concepto en el capítulo 9, jugaron un rol decisivo en este devenir de la obra.

El género de la obra es asimismo problemático. Para los estudios de la denominada *e-literature* puede considerarse como un ejemplo de *codework* (Kirschenbaum 2008, 233) aunque de acuerdo a otros criterios, no entraría en este género específico (Hayles 2007). Desde un punto de vista formal (y propio de la

industria editorial), se trataría de un eBook, al menos en la versión filtrada. Desde el punto de vista de la crítica del arte, podría considerarse como una obra efímera y también como un libro de artista en colaboración. En relación a su doble naturaleza material y digital Kirschenbaum también lo considera un exponente de ficción artefactual (2008, 221), aquella que construye una ficción en torno a la materialidad del objeto, aunque puede señalarse que no se trata estrictamente de una ficción. Desde el punto de vista de la crítica literaria, se trata de un poema autobiográfico con abundantes pasajes écfrásticos. Con la salvedad de que se trata de una descripción verbal de una obra de arte visual técnicamente producida y no de una manual como es la norma en la tradición clásica de la cual proviene el término écfrasis.

13.1 Influencias cruzadas y tradiciones de vanguardia

Una obra como *Agrippa* puede reconocer muchos precursores, o inventárselos como querría Borges. La relación de la incorporación de la tecnología digital al arte como un gesto que remite a las vanguardias artísticas históricas del siglo XX ha sido señalada con frecuencia. Manovich, uno de los teóricos más importantes en el campo, incluso expande la relación hacia la tecnología digital como un todo:

The approach to new media just discussed does not foreground any particular cultural period as the source of algorithms that are eventually encoded in computer software. In my article “Avant-garde as Software” I have proposed that, in fact, a particular historical period is more relevant to new media than any other – that of the 1920s (more precisely, the years between 1915 and 1928).¹¹⁶ (Manovich 2001, 25)

¹¹⁶ La aproximación a los nuevos medios recién discutida no pone en primer plano ningún periodo cultural en particular como la fuente de los algoritmos que están eventualmente codificados en el software de las computadoras. En mi artículo “Avant-garde as Software” [“El software como vanguardia”] he propuesto que, de hecho, si hay un periodo histórico más relevante que otros para los nuevos medios es el de la década de 1920 (más precisamente, los años entre 1915 y 1928)”

La ubicación de un objeto industrial, el *diskette*, en un nicho dentro de un libro dentro de una caja con apariencia de reliquia remite al gesto del *ready-made* duchampiano, pero, en esa disposición particular, también resuena un lugar común de la época (y que pervive hasta hoy): el de “la muerte del libro”. Las texturas y el trabajo artesanal con los materiales acercan *Agrippa* al preciosismo y a la poesía táctil de artistas como Joseph Cornell (cuyas “cajas” ya habían sido citadas por Gibson en la novela *Count Zero* [*Conde Cero*]), y a las producciones del grupo Fluxus.

Kevin Begos, Jr., el mentor del proyecto, ha reconocido la deuda de su idea con la tradición estética y filosófica francesa, de Mallarme a Blanchot, sin embargo no es aceptada por Gibson (Begos, Jr. 2002). La influencia francesa fue retomada Schwenger en el primer trabajo académico sobre la obra (Schwenger 1994, 62–65) y en la presentación del libro realizada por Marshall Blonsky en la presentación del libro en el Center for Books Art en 1993 (Jonas 1993, 3), pero tajantemente desestimada por Gibson (Jonas 1993, 3). En esta divergencia entre Begos y Gibson se hacen visibles algunas de las tensiones que subyacen a la autoría compartida del proyecto *Agrippa*.

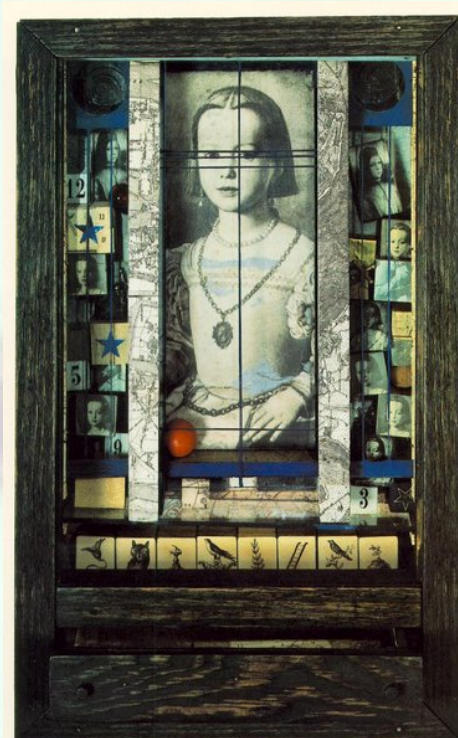
Los aguafuertes de Ashbaugh incluidos en la obra por su parte, poseen similitudes obvias con la obra de otros abstraccionistas como Mark Rothko o Jackson Pollock, pero también con aquellos que “representan la representación”, con ejemplos tan lejanos como *Las Meninas* de Velázquez. La obra no es, en rigor, de verdad “abstracta” sino una representación de la abstracción al representar en una imagen la representación científica de los componentes del código genético. En el caso específico de los aguafuertes de *Agrippa*, remiten también al *collage* surrealista por las sobreimpresiones de publicidades de tecnologías obsoletas y al dadaísmo por la aspiración a la obra efímera de la impresión con tóner sin curar.

Gibson, por ser el más conocido de los colaboradores, y a quien el proyecto debe gran parte de su transformación en obra de culto, acusa otras influencias rupturistas evidentes (y frecuentemente reconocidas por el autor): los beatniks, especialmente William Burroughs, Allen Ginsberg y Jack Kerouac, y realismo minucioso y adjetivado de J. G. Ballard.¹¹⁷ El propio Gibson además señala otra influencia menos obvia: las descripciones realistas de Charles Dickens del cambio en el paisaje y la cultura que introducen los avances tecnológicos en la Inglaterra victoriana

¹¹⁷ Frederic Jameson identifica además a Hunter Thompson y su “periodismo bonzo” y a las novelas paranoicas y conspirativas de Thomas Pynchon como otras influencias de peso en la prosa gibsoniana (2003, 110).



42 Joseph Cornell "Untitled (Soap Bubble Set)", 1936



43 Joseph Cornell "Untitled (Medici Princess)", 1948

(Gibson 2011).¹¹⁸ Su obra narrativa, a pesar de inscribirse en un género de circulación masiva y frecuentemente asociado al modelo más comercial de la industria cultural, insinuaba esa ambición rupturista desde sus comienzos.

13.1.1 Gibson precursor de Gibson: El arte contemporáneo como MacGuffins

El título de la obra que convirtió a Gibson en un ícono cultural en los '80 permitía múltiples lecturas: *Neuromancer* puede asociarse a la figura del nigromante, estableciendo relaciones entre magia negra y tecnología, pero también a las ramificaciones neuronales de la tecnología sobre cuerpos cada vez más intervenidos y potenciados por prótesis. Pero hay una segunda alusión habilitada por la fonética inglesa: *New Romancer*, el nuevo novelista. Con la aparición de esta obra, Gibson se erigió en la figura más destacada del *cyberpunk*, un subgénero de la ciencia ficción que alegorizaba sobre el presente del capitalismo tardío y la crisis del modelo socialista. En esto se alejaba del marco de un futuro luminoso en el cual discutir sobre los límites humanidad y sus implicancias éticas y filosóficas como ocurría en la ciencia ficción clásica desde la posguerra hasta mediados de los setenta.¹¹⁹ Bukatman señala que el modo de representación de la tecnología y el rol que juega el arte en la obra narrativa de Gibson implica un rasgo modernista muchas veces no advertido por su aparente filiación a un género “menor” (1994, 84–85).

¹¹⁸ Dickens describe el mismo periodo en el que Benjamin localiza los procesos de industrialización y pérdida de la tradición artesanal así como el fenómeno de la creciente urbanización, justamente a partir de un texto que tuvo gran influencia tanto en Londres como en París: “El hombre en la multitud” de Edgar Allan Poe. En esa misma entrevista Gibson afirma que hoy nos encontramos con un contexto cultural similar al de la Europa decimonónica: “I think the popular perception that we’re a lot like the Victorians is in large part correct. One way is that we’re all constantly in a state of ongoing technoshock, without really being aware of it—it’s just become where we live. The Victorians were the first people to experience that, and I think it made them crazy in new ways. We’re still riding that wave of craziness. We’ve gotten so used to emergent technologies that we get anxious if we haven’t had one in a while.” [“Creo que la percepción popular de que nos parecemos bastante a los victorianos es en gran medida correcta. Uno de los modos es que estamos en un estado continuo de technoshock, sin estar realmente conscientes de ello; se ha vuelto apenas el lugar en el que vivimos. Los victorianos fueron los primeros en experimentarlo y, creo, los volvió locos en formas novedosas. Aún estamos surfeando esa ola de locura. Nos hemos acostumbrado tanto a las tecnologías emergentes que nos ponemos ansiosos si no hemos tenido una en un tiempo breve.” (Gibson 2011)

¹¹⁹ Para una discusión sobre la irrupción del *cyberpunk* como subgénero véase (Capanna 2007). Para una discusión sobre el desplazamiento de las representaciones antropomórficas de la ciencia ficción hacia la tecnologización del propio cuerpo véase (Lorca 2010). Sin embargo cabe señalar que Gibson ha manifestado su desacuerdo con el concepto de *cyberpunk*, ya que en cuanto se estableció como subgénero, fue rápidamente incorporado a la industria cultural a la cual pretendía socavar (Gibson 2011).

El propio Gibson puede inscribirse entre los precursores del proyecto *Agrippa*. En sus novelas es frecuente la aparición de obras experimentales que ponen en cuestión los límites del arte, de la técnica y, en última instancia, de lo humano al depositar la creatividad en distintos seres técnicos. En las tramas de sus novelas, deudoras del policial negro de Dashiell Hammet y las novelas de espionaje de John LeCarré, ciertos objetos vinculados al mundo del arte suelen funcionar como lo que Alfred Hitchcock denominó “MacGuffins” (Gibson 2007). Se trata de objetos buscados que mueven el desarrollo argumental y desencadenan la acción aun resultando triviales una vez que son alcanzados. Para una novela de espías el MacGuffin típico son unos papeles secretos; para una novela de detectives, un collar robado. Los MacGuffin de Gibson suelen implicar las relaciones que se tejen entre arte y técnica en producciones vanguardistas o de culto y disparar la búsqueda de objetos raros para dar con sus creadores. En *Count Zero*, a Marly Krushkova, dueña de una pequeña galería de arte en París caída en desgracia por vender una obra falsa se le pide que encuentre al creador de una serie futurista de cajas al estilo Joseph Cornell. Las cajas además parecen contener la clave para un “biosoft” que es buscada por el directivo de una megacorporación. La idea de reliquia de estas cajas guarda varias similitudes con el objeto *Agrippa*, sumado a las resonancias de una clave de software biológico que remiten al ADN del libro y al material resinoso de la caja:

But Marly was lost in the box, in its evocation of impossible distances, of loss and yearning. It was somber, gentle, and somehow childlike. It contained seven objects.

The slender fluted bone, surely formed for flight, surely from the wing of some large bird. Three archaic circuit boards, faced with mazes of gold A smooth white sphere of baked clay. An age-blackened fragment of lace. A finger-length segment of what she assumed was bone from a human wrist, grayish white, inset smoothly with the silicon shaft of a small instrument that must once have ridden flush with the surface of the skin but the thing's face was seared and blackened.

The box was a universe, a poem, frozen on the boundaries of human experience.¹²⁰ (Gibson 1987, 31)

El procedimiento se repite en otras novelas, anteriores y posteriores a *Agrippa*. En *Burning Chrome* [*Quemando cromo*], uno de los personajes, Slick Henry, crea enormes esculturas robóticas, una alusión al escultor Mark Pauline de Survival Research Labs. En *Pattern Recognition* [*Reconocimiento de patrones*] el director de la corporación publicitaria Blue Ant, Hubertus Bigend, contrata a Cayce Pollard para descubrir al productor de un enigmático metraje que comienza a aparecer *on-line* segmentado y sin mayor explicación, dando origen a una comunidad de exégetas críticos ultraespecializados.¹²¹ En *Spook Country* [*País de espías*], Hollis Henry es contratada por Bigend para investigar el uso de la tecnología de geolocalización en el mundo arte contemporáneo para lograr acceder a Bobby Chombo, un técnico capaz de rastrear globalmente mercaderías y *containers*, al que también quieren llegar unos ex agentes de inteligencia que se oponen al gobierno de Georges Bush hijo y una oscura agencia estatal ligada a sectores neoconservadores. *Zero History* [*Historia cero*] indaga las relaciones entre arte, moda, marketing y grandes contratos militares. Nuevamente se encarga a Pollard buscar el origen de Gabriel Hounds, una extraña marca de jeans sin oficinas, ni negocios, ni página web, que se ha vuelto un fetiche de culto en la subcultura joven ligada al rock y al diseño.

En los entramados alrededor de los distintos MacGuffin de Gibson se repiten las tensiones que también subyacen a *Agrippa* entre arte, técnica y capitalismo, entre individuos, gobiernos y empresas. La historia de la obra, acrecentada por los diversos malentendidos en torno al proyecto y por circulación digital libre por al menos una década contribuyó a hacer del objeto *Agrippa* un mito moderno y mutable que articulaba las profecías sobre la muerte del libro con la emergencia de las nuevas

¹²⁰ “Pero Marly estaba absorta ante la caja, en su evocación de distancias imposibles, de pérdida y anhelo. Era sombría, delicada y algo infantil. Contenía siete objetos.

La elegante flauta de hueso, seguramente formada para el vuelo, seguramente del ala de algún ave grande. Tres tableros de circuitos, enfrentados con laberintos de oro. Un esfera blanca lisa de arcilla horneada. Un pedazo de encaje ennegrecido por los años. Un segmento de un dedo de largo de lo que ella suponía era el hueso de una muñeca humana, blanca agrisada, insertada delicadamente con el mango de silicona de un pequeño instrumento que alguna vez debía haber corrido al ras de la superficie de la piel, pero la cara de la cosa estaba chamuscada y ennegrecida.

La caja era un universo, un poema, congelado en los límites de la experiencia humana.”

¹²¹ Para una discusión sobre el enigmático metraje y su relación con la estética contemporánea véase el excelente análisis de Frederic Jameson (2003)

tecnologías. Hasta su muy reciente estabilización académica con *The Agrippa Files* y el crackeo documentado del software encriptado (Wiedijk 2011), la obra fue un MacGuffin de los arqueólogos de la cultura digital, un objeto privilegiado para preguntarse por la relación entre soportes y obras.

13.1.2 El breve lapso entre “siempre es hoy” y “el futuro ya llegó”: Una contextualización de Agrippa en la obra de Gibson

Whenever this... whenever something like this happens, and I have one of these moments, it ups the ante on being a science-fiction writer. It changes... it changes the nature of the game. Another example, maybe a better one, in a way, was when it was confirmed that Michael Jackson was going to marry Elvis Presley's daughter. A good friend of mine in the States faxed me, and he simply... he said, “This makes your job more difficult.”

—William Gibson, *No Maps for These Territories*

En el contexto de la obra de Gibson, “Agrippa” (junto con *Agrippa*) ocupa un lugar particular. No sólo es una obra anómala en términos generales, también es una obra anómala dentro de la escritura gibsoniana. Considerado como un escritor de ciencia ficción, Gibson es reconocido básicamente por su obra narrativa, en especial sus novelas. Estas se agrupan en tres series que constituyen trilogías en un sentido laxo del término al compartir universos ficcionales y personajes. Las novelas *Neuromancer* [*Neuromante*]¹²² (1984), *Count Zero* [*Conde Cero*] (1986) y *Mona Lisa Overdrive* [*Mona*

¹²² Ofrecemos entre corchetes, en español, las traducciones de los títulos ofrecidas por las versiones impresas. La totalidad de la obra de Gibson con la excepción de *The Difference Engine* ha sido publicada por editorial Minotauro a cargo de traductores españoles. Las traducciones a las que hemos tenido acceso son sumamente deficitarias, tanto por la resolución sintáctica de la prosa extremadamente adjetivada de Gibson, como por los frecuentes neologismos que introduce, y por los abundantes regionalismos ibéricos que las hacen, por momentos, incomprensibles. Es, por otra parte, un ejemplo elocuente de los resultados de la concentración editorial que mencionábamos en la primera parte. El catálogo de Minotauro, una editorial argentina de trayectoria y excelencia reconocida en el género junto

Lisa Acelerada] (1988) se agrupan bajo lo que se denomina trilogía del *Sprawl*, y retratan un futuro cercano dominado por megacorporaciones, una marcada tecnologización de la vida y crecientes desigualdades sociales.¹²³ Sus personajes suelen ser antihéroes y marginales al estilo del policial negro, involucrados en complejos entramados internacionales. Este grupo de novelas constituye el canon del subgénero de la ciencia ficción denominado *cyberpunk* por la confluencia de nihilismo y tecnologías digitales. Una respuesta al conservadurismo creciente del género en los Estados Unidos, detrás del éxito de la primera novela de Gibson la crítica agrupó a otros autores del *underground* del género como Bruce Sterling y Neal Stephenson. El tono distópico y el desplazamiento de la ciencia ficción desde el espacio exterior hacia el cuerpo y la mente de los sujetos hicieron que la estética entre *noir* y *pulp* del género terminara por convertirse en una de las expresiones culturales del *Zeitgeist* posmoderno como alegorías del capitalismo post-industrial y la incipiente globalización. Obras originadas en otras tradiciones literarias fueron asimiladas al *cyberpunk*, como es el caso del film *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, inspirada en la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?] de Philip K. Dick¹²⁴, muchos años mayor a este grupo de escritores. Lo mismo sucedió con algunos filmes como la visualmente renovadora *Tron* (1982) producida por Walt Disney Studios, películas de terror clase B como *Terminator* (1984) de James Cameron o la ultraviolenta *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven fueron consideradas parte del género.¹²⁵ Asimismo el *cyberpunk* tuvo mucho desarrollo en el animé y el manga japoneses como puede verse en el *manga* *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, luego llevada al animé por Kenji Kamiyama y al cine por Mamuro Oshii. La incipiente industria del videojuego también recurrió a la estética y las temáticas del *cyberpunk*. El imaginario *cyborg* discutido (y

con sus cuidadosas traducciones, fue vendido a fondos editoriales españoles y cuando esto sucedió se perdió el nivel de calidad característico de la traducción que la distinguía en el género. Los defectos de la dinámica de los contenidos ponen en evidencia el trasfondo económico entre metrópolis y periferia y los cambios que esto introduce en la circulación y constitución misma de las obras.

¹²³ El vocablo inglés *sprawl* denomina a la mancha urbana y se refiere también a su expansión desordenada. En el mundo ficcional de la novela hace referencia a una megalópolis que se extiende de Boston a Atlanta en la costa este de lo que antes era los Estados Unidos y que ha sido dividido tras una guerra mundial que no llegó a la instancia de la aniquilación nuclear.

¹²⁴ El mismo título de la obra indica la pertenencia a un mundo electrónico antes que cibernético.

¹²⁵ Incluso las secuelas de películas como *Alien* de Ridley Scott de 1979, se volvieron *cyberpunk* al enfatizar el rol de la corporación y la subordinación de la vida al capital, como sucedió en *Aliens* (1986) dirigida por James Cameron, *Alien³* (1992) de David Fincher y *Alien Resurrection* (1997) de Jean-Pierre Jeunet. Gibson incluso escribió un guión, luego descartado, para la tercera película de la serie que hoy circula on-line (por ejemplo en <http://www.awesomefilm.com/script/Alien3.txt>), de manera similar a lo que ocurrió con el poema "Agrippa".

complejizado) por Donna Haraway (1991) da cuenta de la cristalización de una idea de *cyborg* basada en este subgénero de la ciencia-ficción.

La segunda serie de novelas, conocida como la trilogía del Puente, sucede en un futuro muy cercano en el cual si bien hay novedosos adelantos tecnológicos, la imaginación no es tan radical como en la anterior serie de novelas. El común denominador de *Virtual Light* [*Luz virtual*] (1993), *Idoru* (1996) y *All tomorrow's parties* [*Todas las fiestas de mañana*] (1999) es la creciente desigualdad de clases en un mundo hipercapitalista, la relación entre la tecnología, el capital transnacional, el mundo del crimen organizado y la convergencia mediática de información y entretenimiento conocida bajo el neologismo inglés *infotainment*. El título de la serie se debe a la existencia de una gran villa miseria debajo del puente Golden Gate en una ciudad de San Francisco que ha sido devastada por un tsunami. Si bien se repiten algunas características de la serie anterior, en este caso la cercanía con el presente, la menor sordidez de las tramas y una profundización en el desarrollo de los matices de los personajes podrían hacer de estas novelas lo que algunos han denominado *postcyberpunk* (Person 1998).

La tercera serie se conoce como las novelas de Bigend, a partir de un personaje recurrente en todas las historias, el empresario belga Hubertus Bigend, y se sitúa en el presente más inmediato. Componen esta serie *Pattern Recognition* [*Reconocimiento de patrones*] (2003), *Spook Country* [*País de espías*] (2007) y *Zero history* [*Historia cero*] (2010). Cada novela transcurre el año anterior al de su publicación. Si bien se mantienen algunos rasgos característicos de la prosa gibsoniana, en estas novelas el rol del arte y la moda contemporáneos, las distintas profesiones y disciplinas vinculadas a la sociedad del conocimiento, la impresión de irrealidad de un mundo crecientemente mediado por lo digital, el espionaje industrial y la vigilancia gubernamental post 11 de setiembre se imbrican para representar el presente. Siguiendo la lógica del MacGuffin antes discutido, y partiendo de la excusa de personajes que persiguen objetos insólitos, estas novelas describen un estado del mundo enrarecido por la mercantilización. Jameson ha denominado esta construcción ficcional como “imaginario **eBay**” y la técnica descriptiva como “nominalismo postmoderno”, donde lo que queda claro es que los nombres que se acumulan son los de marcas, las que por la dinámica del consumismo contemporáneo, implican una obsolescencia casi instantánea junto con el neo-exotismo de su origen en un mercado global contemporáneo (2003, 108–109).

Antes que una alegoría del presente a partir de un futuro distópico, las novelas de la trilogía de Bigend son un intento de representar la complejidad e interrelaciones del mundo contemporáneo y lo que el crítico norteamericano identifica como una “estética inimaginable” (2003, 110).¹²⁶

El resto de la obra de Gibson se puede sistematizar en relación a su producción novelística. *Burning Chrome* [*Quemando cromo*] (1986) reúne cuentos, algunos escritos en colaboración, ubicados en el universo del *Sprawl* que habían aparecido antes y después de la publicación de *Neuromancer* en revistas de ciencia ficción y pueden inscribirse dentro del subgénero *cyberpunk*. En el *impasse* entre la trilogía del *Sprawl* y la del puente, Gibson publica dos obras en colaboración, *The Difference Engine* [*La máquina diferencial*] junto a Bruce Sterling en 1990 y *Agrippa* junto a Begos y Ashbaugh en 1992. La novela en colaboración con Sterling pertenece a un subgénero típico de la ciencia ficción, el del pasado alterno. Allí reescriben *Sybil, or The Two Nations* [*Sibila, o las dos naciones*] de Benjamin Disraeli de 1845, un *roman à thèse* en la que se discutían los motivos de la división de clases en Inglaterra (las dos “naciones” del título). *The Difference Engine* ofrece una sombría relectura de la revolución industrial a partir de una premisa retrofuturista: Charles Babbage construyó exitosamente su máquina analítica permitiendo a Gran Bretaña mantenerse como potencia imperial global, capaz de impedir la emergencia de los Estados Unidos y gobernada por el partido Radical, de orientación liberal industrialista, encabezada por el primer ministro Lord Byron.¹²⁷

Por último, en los límites de lo narrativo, está “Thirteen Views Of A Cardboard City” [“Trece vistas de una ciudad de cartón”], compuesto de trece descripciones de lo que se vería en cámara en un guión cuya “acción” transcurre en una serie de locaciones extrañas. En la sucesión de descripciones descubrimos que las imágenes son un recorrido por una villa miseria ubicada en el subterráneo de Tokio. Bajo una forma

¹²⁶ El nominalismo postmoderno se nutre de las enumeraciones arbitrarias al estilo de las presentes en el poema de Carlos Argentino Daneri en “El Aleph” o en “Funes, el memorioso”. Gibson ha reconocido su deuda con la obra del autor argentino (e incluso ha prologado la reedición de *Labyrinths* [*Laberintos*], la antología más importante de Borges en lengua inglesa). Si bien la influencia borgeana no es evidente en su estilo literario, sí lo es en algunos aspectos elementales de sus mundos imaginarios: el problema de la fragilidad de la memoria y el recurso al comentario de obras inexistentes para discutir el devenir del arte (y con ello, sus imbricaciones con la técnica y la sociedad) que se constituyen en una especie de ficción como crítica del sentido del arte contemporáneo.

¹²⁷ Para una discusión sobre el experimento de reescritura de Gibson y Sterling véase el ensayo “Gibson and Sterling’s Alternative History: *The Difference Engine* as Radical Rewriting of Disraeli’s *Sybil*” (Kraus 1997). El experimento también dio origen a un subgénero retrofuturista dentro de la ciencia ficción, el *steampunk*, que postula un mundo organizado en torno al vapor como fuente de energía y a las tecnologías (e imaginería) de la era victoriana.

extrema de nominalismo postmoderno, la sucesión de descripciones propone la imagen de un poema visual que esconde una crítica social, sin casi ninguna acción por parte de los personajes. Este cuento está incluido en la antología *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology* [*Reconectado: La antología Postcyberpunk*] publicada en 2007 por la editorial independiente Tachyon Publications. “Thirteen Views” reviste importancia especial para este capítulo ya que Gibson sigue un método similar la écfrasis que organiza las distintas estrofas de “Agrippa”, solo que en este caso se trataría de una écfrasis de imágenes móviles describiendo los movimientos de cámara de una película no filmada.

La obra de no-ficción de Gibson constituida por ensayos y artículos para publicaciones periódicas como *Wired*, *Time* o *Rolling Stone* fue reunida en *Distrust that Particular Flavor* [*Desconfíen de ese sabor particular*] (2012) aún inédita en español. En la colección se destacan textos como “Disneyland with a Death Penalty” [“Disneylandia con Pena de Muerte”] sobre la ciudad estado de Singapur, publicado en 1993, que generó una polémica con el urbanista Rem Koolhaas y el texto “Dead Man Sings” [“El hombre muerto canta”], de 1998, sobre las tecnologías de registro y reproducción.

Asimismo Gibson ha sido guionista de cine (el guión nunca filmado de la tercera parte de *Alien*, el de su cuento *Johnny Mnemonic*) y televisión (dos capítulos de la serie *Los expedientes X*) y es el interlocutor principal del ensayo fílmico experimental *No maps for These Territories* [*Sin mapas para estos territorios*] (2000) dirigido por Mark Neale. El film es un largo monólogo de Gibson en el que recorre los tópicos centrales de su obra y sus impresiones del mundo contemporáneo mientras atraviesa los Estados Unidos en una limusina. El tratamiento visual está fuertemente intervenido con imágenes digitales.

Esta contextualización apunta no tanto a historizar la obra literaria de Gibson, como a señalar dos aspectos que consideramos importantes para el problema de los soportes y su relación con las tecnologías digitales. En primer lugar, la relevancia de la prosa de Gibson (desde sus inicios *cyberpunk* hasta su obra ensayística y narrativa sobre el presente más inmediato) para proponer una representación que desmonte el sublime tecnológico y la estetización que éste produce. En segundo lugar, la tensión entre tecnología y sociedad resumido en el recurso al nominalismo postmoderno que se mantiene constante en la progresión hacia atrás de la temporalidad representada

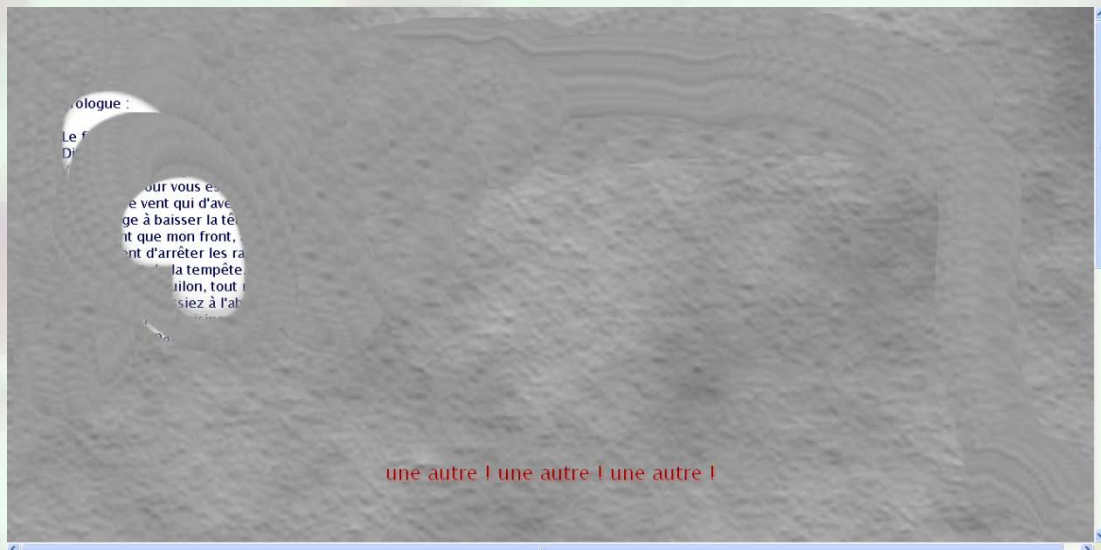
por Gibson: del año 2050 al año que acaba de pasar, de un pasado victoriano que no fue a la experiencia de la vida rural de su familia a comienzos del siglo XX.

El nominalismo aparece de manera recurrente en *Agrippa*, desde el título mismo (una marca de álbumes de fotos, que a su vez habilita diversas resonancias), en el texto del poema y en las publicidades sobreimpresas de los grabados de Ashbaugh, pero también en los aspectos relativos a la ejecución del archivo y los problemas de compatibilidad, primero, y de obsolescencia, poco tiempo después, que éste implica.¹²⁸

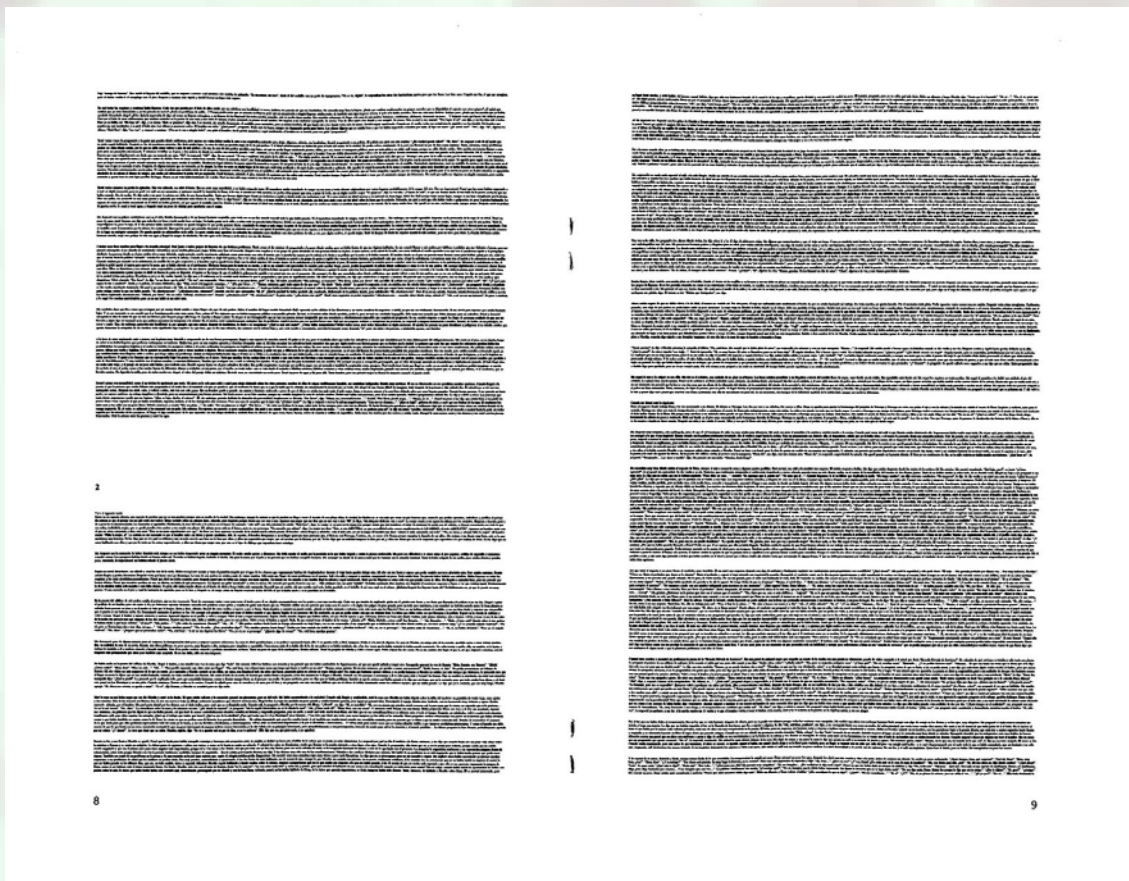
13.2 Obras ilegibles: Formas de unicidad y condensación de la experiencia

Algunas obras literarias experimentales comparten un rasgo con el proyecto de *Agrippa*: la ilegibilidad. Lo ilegible del código de ADN impreso en el objeto-libro remite a la tradición de la poesía visual, y esto ha sido sugerido por Begos (2005) pero en este punto nos interesa más centrarnos en una ilegibilidad de orden digital que es generada por el autoencriptado del texto del poema. El autoencriptado hace imposible la relectura y produce una serie de efectos que ponen en cuestión el sentido del libro como dispositivo técnico o, yendo más atrás, de la escritura como codificación. La escritura ofrece una estabilidad al texto y posibilita una representación fácilmente reproducible. Esta reproductibilidad fue potenciada por los estadios del texto artesanalmente impreso, el texto industrialmente producido y posteriormente el texto digital. Al proponer una escritura sobre la que no se puede volver *Agrippa* se abre a múltiples interpretaciones. El recurso puede verse como una reauratización desde lo tecnológicamente reproductible por la unicidad anticipada del acontecimiento: los veinte minutos que demora la presentación del poema en la pantalla una vez ejecutado el archivo. De este modo, la ejecución del archivo que contiene el *diskette* de *Agrippa* propicia lo que entendemos como una versión invertida de la percepción en la distracción específica de la recepción del arte cinematográfico descrito por Benjamin. En los primeros años del siglo veinte, para el gran público asistir a un film constituía una instancia difícil de repetir (por el costo económico y por el tiempo acotado de la

¹²⁸ Y en relación a la recurrencia de las marcas, el papel que cumple Apple como medio asociado, en el sentido simondoniano, aquí no es menor si atendemos a la necesidad de un *media-specific analysis*.



44 "petite brosse à dépoussiérer la fiction" de Phillipe Bootz



45 Mucho trabajo de Pablo Katchadjian

permanencia de las películas en cartel). A ello se suma la imposibilidad del recogimiento señalada por Benjamin que constituyen la base para el efecto de shock inherente al fenómeno cinematográfico. El recogimiento, el patrón perceptivo visual ante la obra pictórica (e incluso ante las primeras fotografías), cede a una nueva relación ante las obras, donde hay una primacía de la disipación y una percepción que no logra detenerse ante el flujo de las imágenes (Benjamin 1989, 44–55). En el caso de *Agrippa*, el contexto es similar pero la posibilidad restringida de visión genera una percepción en la atención. El ejemplo del cine y su reproductibilidad técnica específica (la sala oscura, en momentos pautados), permite pensar la originalidad de una obra como *Agrippa* en un momento en el que comenzaba a insinuarse la dinámica de los contenidos a través de remediaciones permanentes y la digitalización de la cultura haciéndola un archivo ubicuo y siempre accesible. La obra que se consume a sí misma impone una percepción en la atención que es distinta al recogimiento pero también a la percepción impuesta por la reproductibilidad técnica analizada por Benjamin.¹²⁹

El encriptado automático remite asimismo a un fenómeno no muy contemplado en el momento de entusiasmo integrado por la digitalización propio de comienzos de los noventa: la fragilidad de la codificación digital. El proceso no hace sino acelerar la obsolescencia de las obras digitales y digitalizadas “normales”, así como con cualquier otro tipo de archivos. Al hacerlo, pone en evidencia la temporalidad a la que están sujetas las codificaciones digitales, que el idealismo integrado asume eternas precisamente en virtud de su ruptura de lazos con una materialidad sujeta a la degradación física.

Dos obras, posteriores a *Agrippa*, y en las que la tecnología digital también es condición necesaria, generan efectos de lectura comparables. En *petite brosse à dépoussiérer la fiction* [pequeño cepillo para sacarle el polvo a la ficción] de Phillipe Bootz, uno debe mover constantemente el cursor para quitar el polvo que se acumula sobre el texto impidiendo su lectura (Bootz 2005). En este caso se trata de una obra digital y la materialidad, si bien condiciona la actualización del archivo en función de las capacidades del hardware, no es parte constitutiva de la obra.

Un ejemplo material de ilegibilidad lo ofrece la novela ya comentada *Mucho trabajo* (Katchadjian 2008). Se trata de un libro impreso, pero aquí la tecnología digital

¹²⁹ Desde este punto de vista, también podría incluirse en lo que Aarseth denomina literatura ergódica (1997, 1) por el esfuerzo de aprehensión necesario, aunque entendemos que la dimensión aurática del proyecto habilita una lectura más holística de la obra en su doble constitución material y digital.

habilita la impresión en una fuente ilegible para el ojo humano desnudo. Hay dos alternativas. La analógica es recurrir a dispositivos de aumento de la visión como una lupa; la digital, escanear el texto en un formato de alta resolución y agrandarlo para leerlo en la pantalla.

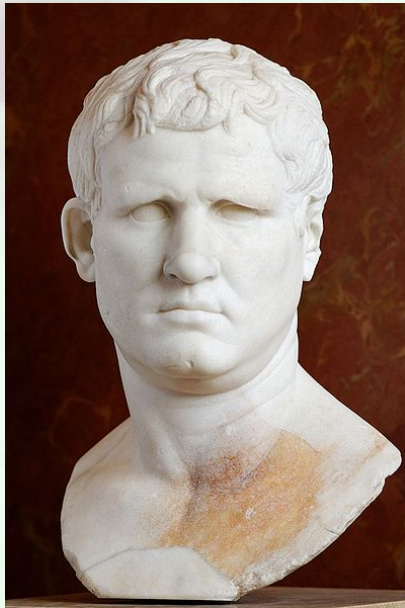
En los dos ejemplos, no obstante, la obra permanece. Existe un desafío, una dificultad en la lectura, pero sin llegar al extremo aurático, de aquí y ahora del acto de lectura, propiciada por el texto autoencriptable del proyecto *Agrippa*.

13.3 Obras efímeras: Del mármol del busto de Marcus Vipsanius Agrippa al tóner sin curar de los aguafuertes de *Agrippa*

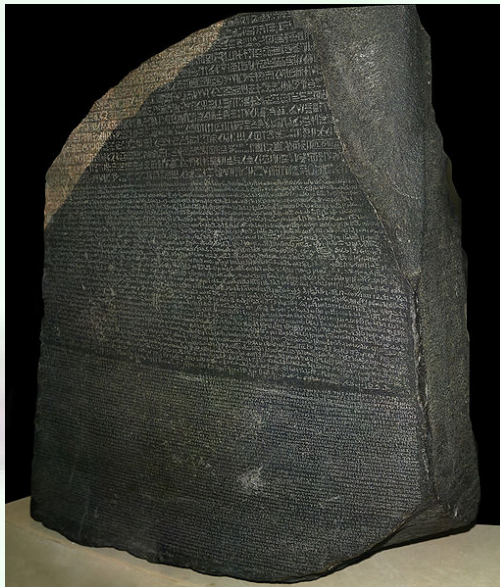
Si en el arte clásico, el mármol fue siempre sinónimo de resistencia al tiempo, la poesía fue siempre su contracara: la intención de aprehender lo efímero de las palabras dichas. Entre palabra y piedra se marca la distancia entre la estaticidad del busto esculpido frente a la fluidez de los versos del rapsoda. Sobreviven hoy, en el Louvre y el British Museum, como testimonios de esa antigua durabilidad, el busto del general Marcus Vipsanius Agrippa y la piedra Rossetta.

Al margen del mármol (paradigma de la representación durable y concreta) y la escritura (paradigma de la representación reproducible y abstracta), el arte efímero es una constante de la historia del arte e ilustra la tensión recurrente entre el concepto de obra y el de soporte. La importancia del momento asociada a las obras efímeras (y la dificultad material de su reproducción en serie) hace que en éstas prevalezca el polo cultural sobre el exhibitivo. No es casual por ello la fuerte ligazón que las distintas formas de lo que se entiende hoy por arte efímero han tenido a los rituales religiosos como sucede en la pintura de arena, practicada en India y Nepal o en la América precolombina y que persiste hasta nuestros días, o las alfombras de pétalos o de aserrín frecuentes en procesiones populares del calendario católico latinoamericano, por citar sólo algunos ejemplos.

Otro caso, asociado a ciertas prácticas ligadas curiosidades locales, son las esculturas de corta duración, como las realizadas con arena o hielo. Este tipo de prácticas estéticas ha estado frecuentemente relacionadas a otro tipo disciplinas que



46 Busto de Marco Vespasianus Agrippa – Louvre



47 Piedra Rosetta - British Museum

no se concretizan en un objeto estable: la decoración, la moda, el maquillaje y la peluquería, la perfumería, la gastronomía, la pirotecnia, el grafiti, y otras donde los soportes son de mayor duración pero también orgánicamente limitados como el tatuaje y la jardinería. En todas estas disciplinas la dimensión artesanal y la experticia requerida para que se las considere productos artísticos, bien que menores, presenta aún hoy instancias auráticas y alejadas de la reproductibilidad mecánica. El uso de tóner sin curar que se borra al pasarle el dedo por encima para las reproducciones de las imágenes de Ashbaugh en *Agrippa* remite a este tipo de prácticas.

Las vanguardias desde el futurismo y el dadaísmo recogieron algunos aspectos del arte efímero en sus intentos de desestabilización del sistema del arte. Lo efímero es un rasgo recurrente en obras de experimentación como las instalaciones, las performances, los *happenings*, el *body-painting*, o el *land-art*. Sin agotar la rica historia de lo efímero en el arte en esta enumeración, nos interesa enfatizar que este rasgo ha estado vinculado desde las vanguardias en adelante a la disputa por la estabilidad de los objetos sobre la cual se erigía el mercado del arte.¹³⁰ El proyecto *Agrippa* apuntaba, explícitamente, en esa misma dirección. Cabe señalar que justamente por la intención de poner en crisis el rol de los soportes, en el arte efímero así como en las producciones rituales previas se mantiene la primacía del polo cultural sobre el exhibitivo. La importancia de la materialidad se ve ligada íntimamente a la de la temporalidad ritual (y a la acelerada degradación en el medio físico).

Si bien no son frecuentemente asociadas al arte efímero por su supervivencia a través de la codificación, tanto la música como la literatura tuvieron momentos de donde lo efímero era su rasgo distintivo. Eso sucedía en la ejecución musical y la narración oral antes de los registros fonográficos, la notación musical o la difusión de la escritura.¹³¹ Como señala Gibson, tendemos a naturalizar la profunda extrañeza de oír cantar a gente que está muerta:

¹³⁰ Para una discusión sobre el intento vanguardista de la liquidación del concepto de obra, y su fracaso relativo, véase el ya célebre *Teoría de la vanguardia* (Bürger 1987, 112–116). Sin embargo debemos enfatizar que la tensión en torno a la estabilidad de las obras no proviene sólo de la vanguardia sino también de las prácticas emergentes y las tradicionales antes mencionadas que nutren (y muchas veces también se nutren de) las producciones artísticas establecidas y ligadas a la institución arte.

¹³¹ Para una aguda lectura del rol del fonógrafo y otros dispositivos de registro en la constitución de un nuevo *sensorium* occidental y su impacto en el resto del mundo colonizado véase *Mimesis and Alterity: A Particular History of the Senses* [*Mimesis y alteridad: Una historia particular de los sentidos*] (Taussig 1993)



48 Pintura en arena - Indios navajo



49 Escultura de arena que imita un cuadro de la serie "Dog Poker" de C. M. Coolidge

We live in, have lived through, a strange time. I know this because when I was a child, the flow of forgetting was relatively unimpeded. I know this because the dead were less of a constant presence, then. Because there was once no Rewind button. Because the soldiers dying in the Somme were black and white, and did not run as the living run. Because the world's attic was still untidy. Because there were old men in the mountain valleys of my Virginia childhood who remembered a time before recorded music.¹³² (Gibson 2012, 63)

La relación entre la muerte y la transmisión de la experiencia es uno de los ejes sobre los cuales Benjamin desarrolla su concepto de experiencia. La pérdida de la capacidad de hacer experiencia y transmitirla está asociada al desarrollo industrial de los modos de representación técnicamente mediados que desembocan en el concepto de información, el hecho puro descontextualizado, sin aquí ni ahora, desencarnado. No es otra cosa que lo que resume la imagen poética de la fantasmagórica voz de los hombres muertos que nos cantan desde la radio, tal como aparecen en el breve ensayo de Gibson. Las tecnologías de registro, el modo en que se constituye la memoria contemporánea, con un archivo digital siempre a mano, y el carácter efímero de aquello que los registros buscan volver permanente son temas recurrentes en su obra. Su obviedad tiende a invisibilizar estos problemas y se naturaliza la permanencia de los registros, hasta que la obsolescencia o algún accidente desafortunado, como la quema de la biblioteca de Alejandría o el incendio de los depósitos de Metro-Goldwyn-Mayer en 1967, vuelven a instalar la idea de pérdida. El habla y la música fueron objeto de las primeras codificaciones, las primeras formas de representación en abandonar el continuo de lo concreto hacia la abstracción de lo discreto, lo efímero del momento de aparición hacia la posibilidad de repetición en el texto y la partitura. Sus sucedáneos técnicamente reproducibles, el texto y las grabaciones de audio, fueron también la vanguardia de la abstracción digital y su reproductibilidad exacerbada. Pero el vértigo del desarrollo tecnológico generó una paradoja: la obsolescencia vuelve cada vez más efímeros a los registros técnicos. Algunos registros

¹³² “Vivimos, hemos vivido a través de, un tiempo “extraño. Lo sé porque cuando era un niño, el flujo del olvido corría relativamente sin impedimentos. Lo sé porque los muertos eran un presencia menos cantante entonces. Porque había una vez que no había botón de rebobinar. Porque los soldados que morían en Somme estaban en blanco y negro, y no corrían como corren los vivos. Porque el ático del mundo aún estaba desordenado. Porque había viejos en los valles de las montañas de la Virginia de mi infancia que recordaban un tiempo antes de la música grabada.”

perviven remediados, bajo la forma de contenidos anacrónicos y convergentes, constituyendo un nuevo canon, con el archivo de toda la cultura de fondo, el “ático del mundo” aún desordenado al que se refiere Gibson y que Google quiere “organizar”.

13.4 Mercancías efímeras: Todo lo sólido se digitaliza en el aire

La industria cultural del siglo XX supuso una continuidad no siempre advertida con la institución arte, se basaba en la venta de objetos. El arte como mercancía y el arte como mercancía técnicamente reproducible están atados a una materialidad inevitable. En el segundo caso, sin embargo, se desarrolló pronto una dinámica de los contenidos, que fue produciendo y actualizando sucesivos avatares de las obras (del film al videocasete, y de éste al DVD, por ejemplo). Ante la posibilidad de la copia digital, tambalea la mercancía. La circulación de copias idénticas a un costo ínfimo por fuera de los canales que administra la industria, propició el desarrollo de lo efímero en un sentido opuesto al de las vanguardias artísticas, el de la obsolescencia programada del arte.

Sin embargo, a la industria cultural no le interesa desacralizar una institución profana o extender sus límites, sino garantizar la supervivencia de un modelo económico de producción de obras cerradas en la época de la reproductibilidad digital. Con la irrupción de la digitalización, se pone en evidencia la existencia de distintos modelos de acumulación dentro de la industria y vuelven a hacerse visibles las tensiones que se arrastraban desde la década del '30 cuando los bienes culturales industrializaron y se volvieron una mercancía de consumo masivo, en especial para las aspiraciones de la clase media emergente. Ya desde antes de esa época se ponía en cuestión el derecho del comprador respecto de los usos posibles de lo comprado por fuera de leerlo y acumularlo en su colección privada. En el caso de los libros, a partir de una lectura amplia de la propiedad intelectual y prácticas sociales como el préstamo, la reventa o incluso la existencia de bibliotecas públicas fueron atacadas como perjuicios a los tenedores de derechos de reproducción. Esta disputa se extendió con la difusión comercial de las fotocopadoras en la década del cincuenta y su extensión al ámbito universitario (Striphas 2009, 31–40).

Entre fines de los años '90 y comienzos de la primera década de este siglo, comenzó una serie de experimentos que apuntaban a retener el control sobre los modos de circulación y percepción de los objetos debido a la dificultad de aplicar las leyes de propiedad intelectual. Esos experimentos, que hoy pueden resultarnos insólitos, aún subyacen a gran parte de las estrategias comerciales de la industria cultural. Se trata de un pasaje de la obsolescencia planificada propia de la industria de bienes durables como los electrodomésticos, a lo que Striphas denomina “obsolescencia controlada” de las obras (Striphas 2009, 181). Tal dinámica supone un desplazamiento del modelo de la propiedad privada de objetos físicos hacia el acceso controlado a contenidos bajo distintas formas como la muestra, la compra parcial o el abono por un tiempo determinado. La tecnología digital utilizada en estos experimentos apuntaba a retener el control de los productores de contenidos incluso una vez vendido el producto.

Uno de los primeros ejemplos fue el lanzamiento digital de la novela de Agatha Christie *And Then There Were None* [*Y no quedó ninguno*] por la editorial RosettaBooks como un eBook con “licencia de límite tiempo” que podía ser leído por diez horas al precio de un dólar. Luego el software de administración de derechos DRM lo volvía ilegible a menos que se optara renovar la licencia por un dólar más o directamente comprar el título por cinco dólares (Striphas 2009, 42).¹³³ De acuerdo a Striphas, el proyecto artístico vanguardista de *Agrippa*, que apuntaba tanto a desestabilizar la idea de colección de objetos de arte como la posesión de libros tradicionales, constituyó una forma extrema de lo que luego sería el “consumismo controlado” a través de software de DRM, propio de la industria cultural concentrada: “Little wonder, then, that algorithms akin to those the programmers used to encrypt *Agrippa* have become fairly common among commercial software and hardware developers anxious to regulate the dissemination of digital e-book content.”¹³⁴ (2009, 41)

Hoy el acceso pago a contenidos digitales se ha vuelto la norma tanto para el caso de los eBooks como para archivos de audio, imagen, video y juegos. El fenómeno

¹³³ Para una discusión sobre este experimento con DRM como modelo de negocio para los contenidos digitales, los problemas técnicos específicos que presenta ante la aparición de nuevos dispositivos de lectura y, también, la idea de *Agrippa* como antecedente véase “Gone in ten hours” [“Ido en diez horas”] (Kirvin 2001).

¹³⁴ “No debe sorprender, entonces, que algoritmos similares a aquellos que los programadores usaron para encriptar *Agrippa* se hayan vuelto bastante comunes en los desarrolladores de software y hardware comercial ansiosos de regular la diseminación del contenido de los eBooks digitales.”

alcanza ribetes ominosos que alimentan el escepticismo apocalíptico como el caso del adolescente Justin Gawronski al que la empresa Amazon le borró de su propio Kindle una copia de *1984* de George Orwell, y con ello las notas que había estado tomando sobre el texto digital para realizar una tarea escolar, por considerarlo una infracción de *copyright* (Stone 2009). De este modo las obras se vuelven efímeras no sólo por una obsolescencia programada sino también por una nueva dinámica que las transforma en una propiedad que no se posee. El modo sobre el que se edificó la idea de biblioteca (así como las de colecciones de discos, revistas o películas), que fuera una de las instituciones elementales de la cultura burguesa durante el siglo XX, así como la base de la industria cultural, cede terreno a la cuenta *on-line*, un consumismo controlado por un panóptico digital automatizado. En este caso lo efímero no es la obra en sí, entendida como contenido digital seguro en los servidores y en los **back-ups** de Amazon, sino su propiedad. Compramos pero no tenemos, accedemos. O por decirlo en términos benjamíneos, la obra de arte sale al encuentro de uno dondequiera que uno esté conectado.

13.5 Colaboraciones entre artistas y escritores

La multiplicidad de soportes de *Agrippa* introduce el problema de la autoría, sobre todo cuando se incluye la participación de los programadores. Como señala James Hodge en su “Descripción Bibliográfica de *Agrippa*”:

Even compared with other artist books, *Agrippa* (a book of the dead) is an unusual textual artifact. Beyond the materiality of the book and realia themselves lies the issue of authorship. The text of the poem on the self-erasing diskette is by the novelist William Gibson, and the copperplate aquatint etchings inside the book were created by artist Dennis Ashbaugh. Gibson and Ashbaugh are most frequently cited as the book’s “co-authors.”

However, the project was conceived by publisher Kevin Begos, Jr., and the code for the software that scrolls Gibson’s poem as well as for the encryption program (sometimes mistakenly called a “virus”) that subsequently

erases that poem was written by a programmer signed “Brash” (who desired to remain anonymous) with help from John Perry Barlow and John Gilmore (founders of the Electronic Frontier Foundation). The DNA-sequence (C-A-T-G) typographic layout and the idea that the format of the book should embody the whole history of the book from the print to digital eras was Begos’s inspiration. [...]

Many hands thus contributed to the making of Agrippa. Recognizing all these creators gives a sense of the work’s multi-dimensional artifactuality and its aesthetic negotiation of materiality and ephemerality. (Hodge 2005)¹³⁵

Las colaboraciones entre artistas y escritores, así como las obras combinadas de texto e imagen han recorrido la historia de la literatura. Un aspecto central de estas obras para el problema que abordamos es la importancia del soporte en su condición mixta de objeto de arte y obra literaria. El caso más obvio (aunque no sea una “colaboración” *stricto sensu* ya que artista y escritor son una misma persona), son las ediciones iluminadas de *Songs of Innocence and Experience* [*Canciones de Inocencia y Experiencia*] realizadas por su autor William Blake.¹³⁶ Otro ejemplo célebre, que ya hemos discutido, es la edición de *Alicia en el país de las maravillas* con ilustraciones de Tennyson. En los dos casos nos referimos a obras pertenecientes a la era de la

¹³⁵ “Incluso comparado con otros libros de artista, Agrippa (Un Libro de Los Muertos) es un objeto textual inusual. Más allá de la materialidad del libro y la realia misma, subyace el tema de la autoría. El texto del poema en el disquete que se autoborra es del novelista William Gibson, y los aguafuertes de acuatinta sobre planchuelas de bronce dentro del libro fueron creados por el artista Dennis Ashbaugh. Gibson y Ashbaugh son mayoritariamente citados como los ‘co-autores’ del libro.

Sin embargo, el proyecto fue concebido por Kevin Begos, Jr., y el código del software que pasa por la pantalla (a veces denominado erróneamente ‘virus’), y que posteriormente borra el poema, fue escrito por un programador que firma como ‘Brash’ [‘Descarado’] (que deseaba permanecer anónimo) con ayuda de John Perry Barlow y John Gilmore (fundadores de la Electronic Frontier Foundation). La disposición tipográfica de la secuencia de ADN (C-A-T-G) y la idea de que el formato del libro debería plasmar toda la historia del libro desde la era impresa a la digital fue inspiración de Begos. [...] Así, muchas manos contribuyeron a la hechura de Agrippa. Reconocer a todos estos creadores da una idea del carácter de artefacto multidimensional de la obra y su negociación estética entre lo material y lo efímero.”

La Electronic Frontier Foundation (EEF) es una organización civil sin fines de lucro fundada en 1990 que ofrece apoyo legal a particulares y organizaciones para defender los derechos civiles en el campo de las telecomunicaciones y las tecnologías digitales. En su sitio web alberga algunos archivos relacionados a Agrippa: http://w2.eff.org/Misc/Publications/William_Gibson/. Las razones del anonimato del programador pueden deberse a una práctica típica de la subcultura hacker, aunque en una entrevista Gibson discute sobre aspectos legales y de seguridad nacional ligadas al algoritmo utilizado para el encriptado (Gibson 1993).

¹³⁶ No es casual que esta obra haya sido una de las primeras obras en ser digitalizada y puesta a disposición por un sitio académico como ya discutimos en la subsección 1.2.3 de la primera parte. La dificultad, cuando no imposibilidad, para la reproducción técnica de esta obra la hace un ejemplo elocuente de las limitaciones de considerar a una obra literaria como texto despojado de materialidad.

imprensa, la lista pueden agregarse los manuscritos iluminados medievales y las ediciones de obras canónicas ilustradas por artistas de renombre. En nuestro país pueden mencionarse las versiones del *Martín Fierro* de Hernández y *La guerra al malón* del Comandante Prado ilustrados por Carlos Alonso, o *El libros de los seres imaginarios* (también publicado como *Manual de zoología fantástica*) de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero entre muchos ejemplos posibles.

Un aspecto central de las colaboraciones tradicionales es la complementariedad (o no) de las imágenes y el texto, algo que en *Agrippa* no es tan evidente debido a que las páginas presentan un código ilegible, una representación del ADN en letras, del mismo modo que los aguafuertes de Ashbaugh retratan las celdas de ADN. Gibson y Ashbaugh eran plenamente conscientes del riesgo de la complementariedad ilustrativa y querían evitarla para evitar que parezca, como sugiere irónicamente Ashbaugh, “art made by collaboration resembles art chosen by committee (L. C. D.) Lowest Common Denominator”¹³⁷; o, como señala Gibson, que resulte, una de tantas “[a]rranged’ collaborations [that] are the rule in Hollywood; one only has to look at the overall quality of the resulting product”¹³⁸ (Ashbaugh y Gibson 1993). Kevin Begos ha señalado la relevancia de estos problemas durante el desarrollo del proyecto y la importancia de una lectura holística para abordar *Agrippa*:

But ... some people ... they almost seem resistant to seeing the whole package, and it was also a problem from a technical standpoint, in that we had wanted to incorporate Ashbaugh’s images onto the disk. So the disk wouldn’t just be Gibson’s poem, but the disk would have both of them on there. Basically we were limited by the size of the floppy disk, and what the person who wrote the code told me was that the encryption was taking up so much of the space that there wasn’t much space left or enough space left for images or to do images in that quality way. That would have been the ideal thing to have both Ashbaugh’s images and Gibson’s text on the disk ... But even that would have lost the whole context of the printed book. I was really trying to play up on these

¹³⁷ “El arte en colaboración se parece al arte elegido por comités (M. D. C.) Mínimo Denominador Común”.

¹³⁸ “[c]olaboraciones ‘arregladas’ que son la regla en Hollywood; uno solamente debe mirar la calidad general del producto final”

different traditions: the electronic one and the old one of printing. People mostly wanted to focus on the electronic side.¹³⁹ (Begos, Jr. 2005)

La atención acaparada por el texto sobre la imagen es un problema de larga data en la crítica literaria y artística en general. Obedece tanto a aspectos técnicos por la mayor facilidad en reproducir el texto que en reproducir la imagen como al mayor prestigio del texto respecto de la imagen en el que subyace la idea del engaño de los sentidos de las obras visuales frente a la razón abstracta del lenguaje escrito. No es casual que todas las referencias a *Agrippa* mencionen a Gibson y algunas a Ashbaugh. En tercer lugar aparece Begos, factótum del proyecto y editor. Esto nos lleva a otra tradición en la cual se puede incluir a *Agrippa* en la cual el proceso editorial, la factura material del objeto, tiene un rol fundamental, los libros de artista.

13.6 Libros de artista: la edición como una de las bellas artes

La tradición de los libros de artista ha acompañado la historia del libro, pero acaso uno de los momentos en que se recorta más claramente sobre el fondo del resto de las obras artísticas y literarias es con la industrialización de la imprenta. La aparición de los libros baratos y su transformación en objetos de consumo popular propició la especialización de una práctica ligada a los orígenes artesanales de la imprenta. Esto resultó en la aparición de pequeñas editoriales dedicadas a la producción de libros manteniendo (y recuperando) la calidad artesanal de los oficios ligados a la producción de libros de épocas previas, como el cosido a mano, la fundición de tipos de imprenta únicos, la impresión con prensa manual, el uso de papeles y tintas específicos, etc. Aquí William Blake vuelve a ser una referencia inevitable por haber impreso su propia obra,

¹³⁹ “Pero... alguna gente... ellos casi parecen resistirse a ver todo el paquete, y fue un problema también desde el punto de vista técnico, porque queríamos incorporar las imágenes de Ashbaugh en el disco. Así, el disco no sería solo el poema de Gibson sino que el disco tendría a ambos allí. Básicamente estábamos limitados por el tamaño [de almacenamiento] de los diskettes, y lo que la persona que escribió el código me dijo fue que la encriptación estaba ocupando tanto espacio que no quedaba mucho espacio o suficiente espacio para las imágenes o para hacerlo en ese nivel de calidad. Eso hubiese sido lo ideal, tener tanto las imágenes de Ashbaugh como al texto de Gibson en el disco... Pero incluso eso hubiese perdido todo el contexto del libro impreso. Yo estaba intentando jugar con estas tradiciones diferentes: la electrónica y la antigua de la escritura. La gente principalmente pone la atención en el lado electrónico.”

así como las primeras ediciones de *Tristram Shandy* de Lawrence Sterne con su desafío a las convenciones editoriales del siglo XVIII. En el siglo XX, los libros de artista, cercanos en algunos casos a la poesía visual y otras formas de experimentación propias de las vanguardias históricas, se constituyeron progresivamente en un género artístico, más ligado a las artes plásticas, distinto de las ediciones de autor más relacionadas a la impresión por medios propios de obras que no era impresas dentro del sistema de la industria editorial. En la segunda mitad del siglo XX, los libros de artista fueron constituyéndose como objetos de arte y alejándose de la dimensión literaria. Con todo, la definición de libro de artista sigue siendo problemática por su confusión con otros términos como *book art* [libro arte] o *bookworks* [libros obras] en el mundo anglosajón, o *livre d'artiste* en francés.¹⁴⁰ El rasgo distintivo que nos interesa destacar de los libros de artista, respecto de otras obras es el énfasis en la dimensión artesanal de la producción de objetos, opuesto a la idea de la serialización industrial. En este punto, el rol de Begos y su experiencia en el mundo de la publicación artesanal y en la edición de colaboraciones entre artistas y escritores fue muy importante para desarrollar el aspecto que menos atención suele recibir un proyecto como *Agrippa*.

Por último, cabe señalar que *Agrippa* dialoga tanto con la tradición experimental de libros objeto que tensionan el concepto del objeto libro como con las ediciones célebres que han marcado un hito estético, además de histórico y cultural, como fue la edición de *La Biblia* de Gutenberg. La remisión a esta edición particular del libro mediante la disposición del código genético a dos columnas, resalta la belleza del objeto por sobre su inteligibilidad. Así *Agrippa* interpela no sólo a la tradición de los libros de artista, sino también a la historia del libro en general. Algo que se ve potenciado por el aspecto colaborativo y por la composición parcialmente digital.

¹⁴⁰ El sitio de investigación y publicaciones *Expoesía* (www.expoesía.com.ar) recopila ejemplos de estas obras en su acervo y ofrece discusiones críticas sobre el tema en Argentina y América Latina. Véase especialmente (Romano Sued 2006; Perednik 2007). Para una discusión sobre la artificialidad de los libros de artista, especialmente dentro de la tradición anglosajona, véase “Experiencing Artist’s Books” (Hayles 2002, 65–99). Hayles sostiene que estas obras son auténticos tecnotextos que al remitir a la dimensión artefactual de las obras hacen evidente el hecho de que lo material también es contenido, ampliando la idea establecida en la crítica literaria de que la forma es contenido. El problema de la artificialidad en *Agrippa* será discutido en los capítulos 4 y 5.

13.7 Literatura digital

Si la tradición material de los libros de artista, obras experimentales, obras en colaboración, obras efímeras y obras ilegibles en la que puede inscribirse a *Agrippa* es problemática, la tradición digital tampoco ofrece muchas certezas: la hibridez constitutiva material-digital de *Agrippa* la separa de otras obras del periodo (y la acerca a otras formas culturales no artísticas).

En una nota en su texto extenso sobre la literatura electrónica, “Electronic Literature: What is it?”, Hayles señala que: “In any construction of periods, there will always be areas of overlap and remediation, but it nevertheless seems clear that a major shift took place around 1995.”¹⁴¹ El cambio al que se refiere Hayles es la consolidación de la *World Wide Web* y la aparición de **navegadores** más robustos capaces de reproducir contenidos multimedia. Se pasa así de una literatura electrónica centrada en el hipertexto hacia otras formas que incluyen otras posibilidades propias de las tecnologías digitales como la aleatoriedad o la interactividad, sumadas a las posibilidades de recursos multimedia de la web. Con todo, el foco de Hayles en este artículo sigue estando en obras enteramente digitales, donde el aspecto material se limita a las especificaciones del hardware y a los aspectos relativos a su correcto funcionamiento. Por ello entendemos que estas obras, al percibirse como código puro, se mantienen dentro del marco de la desmaterialización de lo digital, un discurso de época al que *Agrippa* ya había interpelado tiempo antes. También es curioso que la obra de Gibson, Ashbaugh y Begos directamente no aparezca siquiera mencionada en la extensa y minuciosa tipificación de obras digitales que ofrece la crítica norteamericana.

La anomalía de *Agrippa* dentro de la literatura electrónica también se debe a otros factores. Las obras precedentes de mayor impacto se ubican dentro de la denominada escuela *Storyspace*, centrada en el software homónimo desarrollado por el teórico de los nuevos medios Jay David Bolter (creador también del concepto de remediación) y el escritor Michael Joyce, autor de *afternoon* de 1987. Este último es el

¹⁴¹ “En cualquier construcción de periodos, siempre habrá áreas de solapamiento y remediación, pero sin embargo parece claro que hubo un cambio importante en torno a 1995.”

autor una de las primeras novelas escritas en *Storyspace* que se basa en la navegación entre bloques de texto denominados **lexias**.¹⁴²

Joyce, un escritor con un estilo más cercano al modernismo literario (Kirschenbaum 2008, 164–165), tal como lo entiende el concepto la crítica anglosajona, decidió indagar en las posibilidades expresivas de las nuevas tecnologías y generó un movimiento que se centró en el hipertexto. Situado en la antípoda del campo literario respecto de un *best-seller* como Gibson, *afternoon* convirtió a Joyce en una referencia ineludible en los orígenes de la literatura digital. No obstante, como señala Hayles, la fascinación excesiva en el hipertexto como novedad y su identificación con algunas premisas del posestructuralismo en su recepción norteamericana no permitió, ahondar en las especificidades del contexto digital ni detectar similitudes evidentes con la literatura impresa. Dada la importancia de sus enunciados consideramos pertinente citar en extenso a Hayles:

One problem with identifying the hyperlink as electronic literature's distinguishing characteristic was that print texts had long also employed analogous technology in such apparatuses as footnotes, endnotes, cross-reference, and so on, undermining the claim that the technology was completely novel. Perhaps a more serious problem, however, was the association of the hyperlink with the empowerment of the reader/user. As a number of critics have pointed out, notably Espen J. Aarseth, the reader/user can only follow the links that the author has already scripted. Moreover, in a work like *afternoon: a story*, looping structures are employed from which there is no escape once the reader has fallen into them, short of closing the program and beginning again. Compared to the flexibility offered by the codex, which offers the reader complete freedom to skip around, go backwards as well as forwards, and open the book wherever she pleases, the looping structures of electronic hypertexts and the resulting repetition forced on the reader/user make these works by comparison more rather than less coercive. As Aarseth astutely observed, the vaulted freedom supposedly bestowed by interactivity “is a purely ideological

¹⁴² De manera similar a lo que sucede con *Agrippa*, no hay consenso crítico sobre el título establecido de la obra que aparece como *afternoon, a story*; *Afternoon, A Story*; *Afternoon: A Story* y otras variantes más en torno a las mayúsculas y el uso de una coma o dos puntos.

term, projecting an unfocused fantasy rather than a concept of any analytical substance.”¹⁴³ (2007)¹⁴⁴

Las aspiraciones innovadoras basadas en un fuerte bagaje teórico centrado en el posestructuralismo y los ideales estéticos de la alta literatura heredados del modernismo quedaron presos de una fascinación en la que se puede rastrear el sublime tecnológico y la estetización de la forma pura digital.¹⁴⁵ El caso de la narrativa hipertextual es uno de los ejemplos más claros de la transformación de la obra en herramienta al introducir una dimensión artefactual en el objeto estético cuando este deviene interfaz. Esto supone otra diferencia con el encriptado de *Agrippa*: mientras la novela de Joyce hace de la escritura digital una herramienta, el encriptado del poema de Gibson va en el sentido contrario al desmontar el fin de la escritura como espacio de almacenamiento antes destinado a la memoria. El software inutilizador del algoritmo de encriptado diseñado por “Brash” tiene por efecto una reauratización que se dirige en contra del utilitarismo. El software *Storyspace*, por el contrario, abraza la idea de finalidad, al sentar las bases del texto como herramienta, es decir su transformación en interfaz como propone la tecnología del hipertexto. En Europa, por otra parte, las

¹⁴³ “Un problema de identificar el hipervínculo como la característica distintiva de la literatura electrónica estaba en que los textos impresos por mucho tiempo había empleado una tecnología similar en aparatos tales como las notas al pie de página, las notas al final, las referencias cruzadas y demás, socavando la afirmación de que la tecnología era completamente nueva. Más grave aún, quizás, era la asociación del hipervínculo con el crecimiento del poder del lector/usuario. Como lo ha señalado una serie de críticos, entre los que se destaca Espen J. Aarseth, el lector/usuario sólo puede seguir aquellos vínculos que el autor haya guionado. Además, en una obra como *afternoon: a story*, se emplean estructuras en *loop* de las cuales no hay escapatoria una vez que el lector ha caído en ella, a menos que no sea cerrando el programa y comenzando nuevamente. En comparación con la flexibilidad que ofrece el códex, que brinda al lector libertad absoluta para hojear, ir hacia atrás así como hacia adelante, y abrir el libro donde desee, las estructuras en *loop* de los hipertextos y la repetición resultante que se impone al lector/usuario hacen de estas obras, en comparación, más coercitivas antes que menos. Como Aarseth astutamente observa, la libertad enclaustrada supuestamente restaurada por la interactividad ‘es un término puramente ideológico, que proyecta una fantasía fuera de foco antes que un concepto con alguna sustancia analítica.’”

¹⁴⁴ Para una crítica de las lecturas excesivamente optimistas de las posibilidades estéticas del hipertexto y sus lazos con la teoría literaria más tradicional también puede verse (Hayles 2002, 25–28). La idea subyacente de *multiple fictions* que animaba el proyecto de Michael Joyce remite de hecho a la lectura salteada de *Rayuela* de Julio Cortázar, los fragmentos desordenados de *Fuego en Casabindo* de Héctor Tizón, o las miradas de cuatro personajes distintos sobre un mismo acontecimiento como sucede en las novelas del Alexandria Quartet [Cuarteto de Alejandría] de Lawrence Durrell. En los críticos anglosajones es recurrente la mención de Borges, y para el caso específico del hipertexto, la remisión a “El jardín de los senderos que se bifurcan”. Kirschenbaum hace referencia a “Cortázar” [sic] como influencia declarada por Jay David Bolter y Michael Joyce para la creación del software *Storyspace*, además de Lawrence Sterne y James Joyce (2008, 172).

¹⁴⁵ Para una discusión sumamente informada sobre el contexto de producción de *Afternoon*, de sus diferentes ediciones y del software *Storyspace* véase específicamente el capítulo “Save as: Michael Joyce’s *Afternoons*” (Kirschenbaum 2008, 159–212).

experimentaciones de la literatura electrónica no pusieron tanto énfasis en el hipertexto y fueron más proclives a cruces con las artes visuales así como con la tensión entre materialidad y digitalidad (Hayles 2007).¹⁴⁶

En contrapartida, consideramos que el producto colaborativo de los orígenes espurios de la ciencia-ficción más masiva y la herencia *beatnik* y ballardiana de Gibson junto a la formación artesanal de Begos, ofrecen un hito de la literatura digital abierto a desmontar la ideología medial que las ficciones hipermedia parecen celebrar.

13.8 Juegos de palabras

Existen otros precursores que no perseguían producciones artísticas experimentales, algunos en posiciones más integradas al aparato de la industria editorial y otros fuera del campo literario. En el primer caso se pueden rastrear los primeros experimentos con los eBooks, desde *Project Gutenberg* hasta los libros expandidos de Voyager Company, que incluían obras de Gibson, y que comentamos la sección 11.2. En esta sección, nos interesa señalar la existencia de otros precursores, acaso más afines a la temática gibsoniana: los primitivos juegos de computadora conocidos como ficciones interactivas. Los desarrollos van desde la primera aventura textual *Colossal Cave Adventure* [Aventura en la cueva colosal], sucedida por *Mystery House* y luego por versiones más elaboradas y complejas como *Myst* hasta llegar a las producciones de verdaderos estudios como LucasArts (productores de las series *Monkey Island*, *Day of the Tentacle*, *Indiana Jones*) y Sierra On-Line (*Leisure Suit Larry*, *Space Quest* [La misión espacial], *King's Quest* [La misión del rey]).

En primer lugar, la importancia de estos juegos para analizar *Agrippa* estriba en su modo de la circulación digital, por la relación entre estas obras (los juegos), y en el de sus soportes (los *diskettes*) y las redes precursoras de internet. *Colossal Cave Adventure* (también conocida como *ADVENT*, *Colossal Cave* o simplemente *Adventure*) es uno de los primeros objetos digitales que da cuenta de las características propias del nuevo medio: su mutabilidad, el problema de la obsolescencia y las adaptaciones para

¹⁴⁶ Para una discusión de sobre la importancia de las instituciones artísticas y los factores tecnológicos que pueden explicar esta diferencia véase “New Media from Borges to HTML” (Manovich 2001, 2–6).

diferentes sistemas operativos, así como el problema de su conservación. Desarrollado originalmente entre 1975 y 1976 por Will Crowther y luego ampliada en colaboración con Don Woods. Las versiones del juego se multiplicaron y a la fecha han sido registradas más de veinte.¹⁴⁷ Al ejecutar el archivo en la pantalla de una computadora de fines de los '70 o comienzos de los '80, podía leerse la siguiente introducción e instrucciones de uso:

I SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE
FOUND
I FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
I THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
I TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS.
DIRECT
I ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
I (ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
I (IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)¹⁴⁸ (Citado en Jerz 2007)

A través de una serie acotada de palabras el usuario podía indicar qué camino seguir y qué acciones realizar. El juego se transformó en una leyenda de las producciones culturales digitales en los albores de la expansión de las computadoras hogareñas, si bien en no era considerado ni una obra de arte ni literatura ni un producto de venta masiva de la industria cultural. Este objeto extraño, compartía algunos rasgos con otros dos productos culturales de la época: los juegos de rol como *Dungeons & Dragons* [*Calabozos y Dragones*] y la estructura narrativa ramificada de la serie de libros al estilo *Choose your own Adventure*. El pequeño programa de Crowther devino en un

¹⁴⁷ Para un rastreo de las distintas versiones véase "Adventure Family Tree" (Dalenberg 2004).

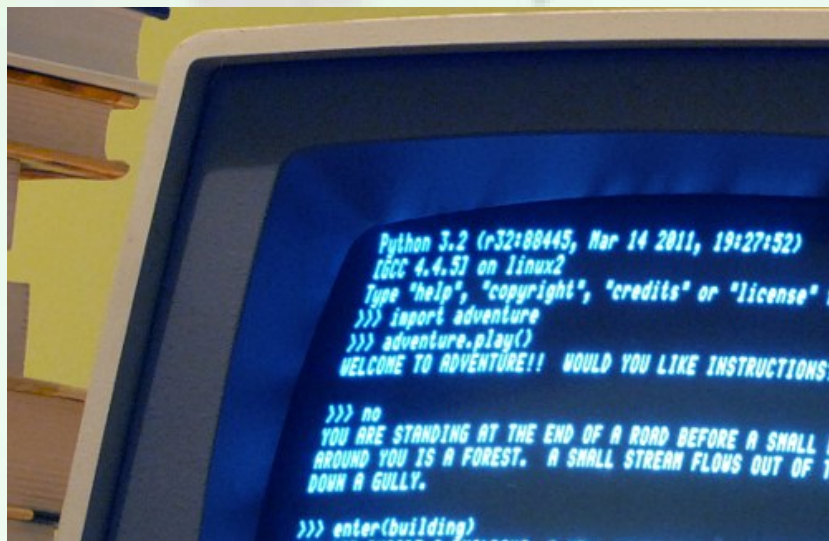
¹⁴⁸ I EN ALGÚN LADO CERCA HAY UNA CUEVA COLOSAL, DONDE OTROS HAN
ENCONTRADO
I FORTUNAS EN TESOROS Y ORO, AUNQUE SE RUMOREA
I QUE ALGUNOS DE LOS QUE HAN ENTRADO NUNCA HAN SIDO VISTOS DE NUEVO. SE
DICE QUE LA MAGIA
I FUNCIONA EN LA CUEVA. SERÉ TUS OJOS Y TUS MANOS. DIRIGÍME
I CON COMANDOS DE 1 Ó 2 PALABRAS.
I (ERRORES, SUGERENCIAS, QUEJAS A CROWTHER)
I (SI TE TRABÁS TIPEÁ AYUDA PARA ALGUNAS PISTAS)

hito de los orígenes de la cultura digital y también una de las primeras obras perdidas (y luego encontradas) de la era de la reproductibilidad digital (Jerz 2007).¹⁴⁹

Además de la compleja historia de su circulación y las reescrituras de su código, otros aspectos por los que puede considerarse como precursor de *Agrippa*, por propiciar una relación de un orden distinto respecto de la lectura impresa debido a la necesidad de atención ante el texto digital para solucionar los problemas, que es propia de los juegos. Si bien existen antecedentes, la transformación del acto de lectura en un acto lúdico propicia una experiencia novedosa, posibilitada por la estructura del juego: el texto deja de ser una representación estática y se vuelve dinámica. La unicidad por el autoencriptado y las líneas que se van perdiendo cuando llegan a la parte superior de la pantalla en el caso de “Agrippa” generan contricción temporal mayor y por ello una experiencia aurática, que la experiencia sensorial de los juegos sólo insinúa.

Asimismo, las sucesivas versiones de *Adventure*, que incorporan imágenes estáticas sumamente elementales, ilustran la tensión y los problemas técnicos para incluir texto e imagen en el contexto digital. La inclusión de imágenes aún generaba problemas en la época de *Agrippa*, para el que también se discutió la posibilidad de incorporar imágenes, algo que finalmente fue descartado (Begos, Jr. 2005). La relación de tensión entre lo que el texto dice y lo que la imagen muestra es un problema que atraviesa la historia del libro, desde los manuscritos iluminados a los *Cantos de inocencia* y *experiencia* de Blake, desde la impresión de los primeros libros científicos ilustrados a las colaboraciones entre artistas y escritores. En las primeras obras digitales, este problema volvía a emerger. Ante una cultura que la televisión había vuelto eminente visual, las primeras computadoras hogareñas permitían ahondar la automatización de las máquinas de escribir pero aún no podían competir con la máquina fotografía o la cámara de video. Hubo, por ello, una instancia de breve primacía textual hasta que la imagen digital alcanzó al texto electrónico. Sin ser una écfrasis como en “Agrippa”, el texto de *Adventure* se organiza a partir de una descripción de lo que se ve, y con ello la posterior inclusión de imágenes no deja de ser problemática, sea por redundancia o por divergencia. La relación entre texto e imagen estará siempre atravesada por los diferentes universos de la representación, por lo que la complementación nunca será del todo equivalente o correspondiente.

¹⁴⁹ El código fuente en **FORTTRAN** de la primera versión de *Colossal Cave Adventure* fue puesto a disposición on-line en 2007 en <http://jerz.setonhill.edu/if/crowther/> por Dennis Jerz (dennis.j...@gmail.com 2007).



50 Juego de texto Adventure en un computadora antigua



51 Versión de Adventure de 1986 con gráficos ilustrativos

13.9 El contexto tecnológico: Los BBS

Agrippa se creó en el contexto de la difusión de las computadoras hogareñas y el avance de la capacidad de almacenamiento que parecía poner fin al problema físico de las bibliotecas y justo antes del establecimiento de la web. El 30 de abril de 1993 se inició una nueva revolución cultural cuando las computadoras hogareñas pudieron conectarse a través del teléfono a internet, sobre la cual se podía utilizar la *World Wide Web*. Si bien la web es central para la particular historia de *Agrippa*, el espacio digital inmediato donde se gestó su mito fue en los *Bulletin Board Systems*. Los BBS, que aún existen pero son marginales en el contexto de la Web, son servicios *on-line* que permiten a los usuarios cargar y descargar archivos digitales, leer noticias y boletines e intercambiar mensajes con otros miembros, por mail o en espacios públicos o semipúblicos. Su interfaz por lo general está basada en texto antes que en imágenes. Su alcance geográfico en la época era acotado y se trataba básicamente de redes locales, asociadas a comunidades de interés específicas entre las que se contaban autodidactas de la electrónica pero también miembros de colectivos *underground*. Había rumores sobre el proyecto *Agrippa* que venían discutiéndose en los BBS desde mayo de 1992 pero también en algunos medios de comunicación, tanto especializados como de interés general. Kevin Begos Publishing, Inc. anunció que estaba trabajando en el proyecto julio del mismo año (Kirschenbaum 2008, 221–224). El lanzamiento de la obra se realizó en el evento denominado “The transmission” [La transmisión] el 9 de diciembre. El día siguiente, el poema crackeado apareció *on-line* en el BBS MindVox. A diferencia de una obra como *afternoon*, que circulaba básicamente en *diskette* (y luego en CD-Rom), *Agrippa* apareció en una época en la que ya comenzaba a insinuarse la circulación digital a través de redes. La idea fallida de “La transmisión” a través de internet da es indicativo de este cambio en los modos de circulación digital (Begos, Jr. 1992). Este estado de situación puede verse en las aclaraciones (e imprecisiones) en las que debía detenerse uno de los primeros cronistas que se refieren a la obra:

Although the self-destroying encryption of the “Agrippa” disk was supposed to be unbreakable, Mr. Gibson was not at all surprised to learn that the

international legion of computer hackers had broken the code within a few days of its appearance and that the full text had been posted on the network of electronic bulletin boards that function as primitive precursors to Mr. Gibson's imagined cyberspace. (This global network, which includes the Whole Earth 'Lectronic Link, or WELL, on the West Coast, and the East Coast Hang Out, or ECHO, bas/ed in New York, as well as the world-spanning Internet, is the model for the Clinton Administration's proposed "information superhighway.")¹⁵⁰ (Jonas 1993, 3)

El contexto de emergencia de *Agrippa* es por ello previo incluso a lo que se conoce como "periodo heroico del net.art" (Pagola 2009) aunque ya presenta algunos rasgos que serán distintivos de este tipo de obras, como la mutabilidad y la intervención del público. No obstante, tampoco pertenece a lo que Hayles denomina periodo "clásico" (estableciendo un paralelo con las referencias al establecimiento del cine como arte), más ligado al hipertexto (Hayles 2007).

Por último cabe señalar que *Agrippa* apareció también entre dos crisis económicas que tienen una relación directa con los campos a los que interpelaba: la explosión de la burbuja del mundo del arte moderno a comienzos de los noventa y la de las "punto com" en el año 2000, como señala Begos (2002). Así, *Agrippa* no sólo está situada en un periodo atravesado por la crisis de los soportes tradicionales de la literatura y las artes tal como se las había entendido a lo largo del siglo XX, también está enmarcada entre las grandes crisis de la mercantilización del arte y de las ilusiones que el capital depositaba en el mundo digital.

¹⁵⁰ "Aunque la encriptación autodestructiva del disco de 'Agrippa' se suponía que era irrompible, el señor Gibson no se mostró para nada sorprendido al enterarse que una legión internacional de hackers computacionales había roto el código a pocos días de su aparición y que el texto completo había sido posteoado en la red de pizarras de anuncios electrónicas que funcionaban como precusores del ciberespacio imaginado por Gibson. (Esta red global, que incluye el 'Lectronic Link de la [revista] Whole Earth, o WELL, en la Costa Oeste, y en la Costa Este Hang Out, o ECHO, basadas en New York, así como la Internet que abarca el mundo, es el modelo para la 'superautopista de la información' propuesta por la gestión Clinton)."

14 “Agrippa (A Book of the Dead)”: El poema

14.1 Imbricación y memoria

Existen muy pocas traducciones de “Agrippa”. Las existentes son traducciones literales de aficionados que parten del texto *on-line* sin mayores contextualizaciones. Hemos relevado cuatro: la de “Saurio” en *La idea fija. Revista bastante literaria*, que está basada en la versión del sitio de Gibson (Gibson 2004), la de “Da5id”, subida al sitio Scribd.com por “api_user_11797_Francisco Lorin Colorado” (Gibson 2008a) y un fragmento (vv. 1-33) en el blog *La tumba del pardo* postado por “immorfo” (Gibson 2008b). Como es la norma en este tipo de publicaciones digitales los datos bibliográficos son bastante imprecisos. Asimismo hay indicación en internet de una traducción realizada por Sergio Martínez Mourelle, publicada en la revista de ciencia-ficción española *Ad Astra*.¹⁵¹ En lo que respecta a la nacionalidad de los traductores hemos podido determinar que “Saurio” es argentino, “immorfo” es mexicano y Martínez Mourelle es español.

Debido a esta vacancia, ofrecemos aquí una traducción del poema realizada siguiendo los saltos de líneas y la representación visual del texto tal como se reproducía al ejecutar el archivo del *diskette* contenido en *Agrippa*. En notas a pie, se brindan algunas aclaraciones tendientes a aclarar algunas de las referencias culturales sumamente específicas, que, como retomaremos luego, son un rasgo constitutivo de la escritura gibsoniana, más cercana al nominalismo postmoderno que al *cyberpunk* con el que lo han identificado otros críticos (Liu 2004, 339–348; Schwenger 1994, 61–70). Hemos optado por mantener la agramaticalidad aparente del uso de comas y puntos presente en la versión original aunque esto entorpezca un poco la comprensión. En casos donde en español puede omitirse el sujeto pronominal lo hemos mantenido

¹⁵¹ *Ad Astra* es una revista de circulación acotada a la península ibérica. No hemos podido conseguir el ejemplar en donde se publicó la traducción de “Agrippa”. Por otra parte cabe señalar que no es una publicación de referencia en el género como *El Péndulo* o *Minotauro*, publicadas por la editorial homónima que, además, es la poseedora de los derechos de la obra de Gibson.

cuando éste hace referencia a la figura del padre para evitar ambigüedades que no aparecen en el original. Por último, cabe señalar que esta versión no se corresponde exactamente con las que circularon en los BBS tras el crackeo en 1992 ni, sorprendentemente con la que su autor, presenta en su sitio web "with the correct line-breaks, etc."¹⁵² (Gibson 2002).¹⁵³ Atendiendo a la importancia de los aspectos experimentales y visuales que hacen al poema, tomamos en cuenta para nuestra traducción algunas observaciones propuestas por Romano Sued para la traducción del poema visual "Jeztz!" de Max Bense:

La creación y captación procesual y múltiple de los poemas visuales entrañan en sí mismas operaciones que podemos llamar de estereocepción, y actividad retroalimentada entre creadores y receptores. En estas creaciones cambia la percepción y cambia la recepción como su correlato; es decir, se modifica la función del receptor y su relación con la obra, el arte y el artista. El receptor se ve exigido en una actitud activa, para hacer lugar a una experiencia, la experiencia estética. Se produce efectivamente entonces la condición procesual de la creaciónrecepción del poema.

Es posible afirmar igualmente que en la factura de poemas experimentales, concretos, visuales hay también operaciones de traducción. Una traducción que tiene lugar en el interior del sistema lingüísticovisual de partida. Esta complejidad constituye un reto para el vertido de estos textos, que llamaremos textosimagen, a otros sistemas lingüísticovisuales. Si la creación de estas obras es el resultado de complejos procesos que a su vez demandan la actividad multisensorial e intelectual de sus receptores primarios, su lectura, interpretación y vertido a otros sistemas lingüísticos y culturales diversifican y profundizan en muchos casos tal complejidad. (Romano Sued 2008, 2)

El grado de textoimagen de "Agrippa" es relativamente bajo, en tanto su mayor peculiaridad es el movimiento del texto desde abajo hacia arriba de la pantalla similar al **scrolling** que hoy es la norma en la lectura de textos digitales. Su mayor

¹⁵² "con los saltos de línea correctos, etc".

¹⁵³ Kirschenbaum señala la paradoja de que la versión que se ofrece en el sitio web de Gibson presenta erratas que no estaban presentes en las primeras versiones filtradas (2008, 239). Esto no hace más que avalar su tesis de que "Agrippa" es uno de los mejores ejemplos de preservación digital por propagación con pérdida.

complejidad visual es un escaneo del rótulo de los álbumes Kodak Agrippa originales al comienzo del poema. Debemos asimismo tener en cuenta que la actitud activa para la experiencia estética que señala Romano Sued en el trabajo antes citado se daba por la conciencia de la pérdida irremisible del poema una vez concluido el *scrolling*, imposible de detener una vez iniciado, y la especial predisposición que eso imponía en el lector al enfrentarse a la obra. Una traducción *completa* y fidedigna, requeriría el código sin **compilar** del cual se generó el programa ejecutable “Agrippa (a book of the dead)” que está en los *diskettes* originales de *Agrippa* y junto con ello los dos recursos sonoros (el sonido del cierre de un obturador de cámara fotográfica y el de un disparo, que se encuentran en los archivos, “camera7.aiff” y “gunshot.aiff”) así como el escaneo en blanco y negro “pict1.png” del rótulo de los álbumes Kodak Agrippa originales que también se reproducía en la esquina superior del objeto *Agrippa* y reemplazar en el código el texto en inglés por el traducido.¹⁵⁴

En función de lo expuesto, recomendamos fuertemente que para una primera lectura del texto se mire el archivo de video de 20 minutos de duración “AGRIPPA (A Book of the Dead)_ The Poem Running in Emulation(480p_H.264-AAC)” que se encuentra en el CD-Rom que acompaña el presente trabajo y que es el registro de una ejecución del archivo tal como se preveía en el proyecto *Agrippa* en 1992. Es necesario tener encendidos los parlantes para escuchar los sonidos incidentales sobre los que se discutirá en esta sección.¹⁵⁵

El poema “Agrippa (Un Libro de Los Muertos)” consiste de trescientos tres versos divididos en seis partes: I (vv. 1-97), II (vv. 98-144), III (vv. 145-181), IV (vv. 182-217), V (vv. 218-262) y VI (vv. 263-303). En las secciones I, II y III el yo poético abre el álbum, y se describen las fotografías viejas que hay en él. El álbum de fotos es “el libro de los muertos”, la familia paterna del padre de Gibson que murió cuando este era un niño. El álbum es descrito en su materialidad (“de papel corrugado” (v.9)) y su degradación física (“Negro y quemado por el tiempo.” (v. 10), “sus férulas de metal carcomidas por el oxígeno” (v.15)). El paso del tiempo se asocia en la progresión de los versos a la degradación material que paradójicamente afecta a las imágenes fotográficas, supuestos momentos eternizados. La tensión entre la eternidad

¹⁵⁴ Estos archivos han sido puestos a disposición por el análisis de la imagen del disco de Agrippa realizado por François Grieu (2008) y el crackeo *académico* realizado por Freek Wiedijk (2011) incluidos en el acervo de *The Agrippa Files*.

¹⁵⁵ Ante la eventualidad de algún problema con el CD-Rom, el video también está disponible on-line en <http://www.youtube.com/watch?v=4IkZovcyHrU>

de la imagen fotografiada y la contingencia de la existencia material de la copia articula esta sección y las dos siguientes. La materialidad remite a la inevitable degradación material de los registros que justamente apuntan a evitar el olvido: la fotografía envejecida, los epígrafes manuscritos borrados ("Dentro de la tapa él grabó algo en granito tenue / ahora perdido / entonces su nombre" (vv. 17-19)). La remisión a la materialidad particular de los distintos objetos y productos técnicos también es recurrente: el "granito tenue" (v.17) del lápiz, la "fantasmal claridad Kodak" (v. 41) de las imágenes fotográficas, el "dulce y caliente hedor" (v. 31) de la sierra eléctrica. Como la madalena de Proust, la infancia está asociada a los olores de un entorno. Sólo que en este caso se trata de un entorno donde las máquinas, el "mecanismo" que articula iterativamente el poema, son el lugar sobre el que vuelve la memoria. Entendemos este recurso como una desidealización de la técnica, en la cual se diluye su connotación de futuro al presentarla como pasado sujeto a la degradación y al olvido. Este tono se ve acompañado por una progresión de la técnica que resalta el contraste entre un mundo rural y uno crecientemente urbano, que va de los "zapatos blancos de la ciudad" (v. 75) (que contrasta con la imagen del niño "aún con sombrero de paja" (v. 66)) a el "auto de paseo con techo de lona" (v. 78), del "elegante arco / de cemento" (vv.80-81) a "una demolición posterior" (v. 90) o del "Barco a vapor en el río Ohio" (v. 154) a "la ribera lejana / repleta de fábricas" (vv. 157-158).

Los versos "ALBUMS / CA. AGRIPPA / Solicite Hojas Extra / Por Letra y Nombre" (vv. 5-8) repiten el fragmento que se reproduce en la tapa del objeto libro (ver imágenes 33 y 34) y que es una reproducción de una parte del álbum marca Agrippa encontrado por Gibson cerca la fecha de inicio del proyecto *Agrippa*. El detalle menor apunta a la indicialidad inherente a un objeto indiscutiblemente aurático como lo es un álbum de fotografías familiares de comienzos de siglo cuyos negativos previsiblemente ya se han perdido. Lo aurático del objeto único también guarda una relación con la propia biografía del escritor y el valor de la mirada que devuelven esos retratos en cuyas éfrasis pueden rastrearse los ecos de los "incunables de la fotografía", como los califica Benjamin, y que son de una época en la que técnica y humanidad no estaban divorciadas, ya que la fotografía, en su estadio artesanal, podía ser incorporada a la tradición: "El rostro humano tenía a su alrededor un silencio en el que reposaba la vista. En una palabra: todas las posibilidades de este arte del retrato depende de que aún no se ha producido el contacto entre la actualidad y la fotografía"

(Benjamin 2004, 29). Como discutiremos en esta sección, en las imágenes que el yo poético describe, pueden identificarse la condición aurática de los retratos en una época de transición que

surgieron en un contexto en el que al cliente le salía al paso el fotógrafo sobre todo en calidad de un avanzado técnico, mientras que para el fotógrafo cada cliente pertenecía a una clase en ascenso, dotada de un aura que anidaba hasta en los pliegues de la levita o de la *lavallière*. Pues esa aura no es el simple producto de una cámara primitiva. Más bien ocurre que en esos primeros tiempos el objeto y la técnica se correspondían tan exactamente como divergen en el siguiente periodo de decadencia. Una óptica avanzada pronto dispuso de instrumentos que vencieron completamente lo oscuro hasta perfilar las imágenes como en un espejo. (Benjamin 2004, 37)

La lectura benjaminiana señala una época de correspondencia entre técnica y cultura. Desde Simondon podría entenderse como uno de los casos en los que puede darse la inserción de la técnica en la cultura a través de su comprensión, dada por la dimensión artesanal implicada, aunque esto no forma parte de las consideraciones del filósofo francés. La época (entre 1917 y 1924) y el lugar en el que se tomaron las fotografías (un pueblo rural del sur de los Estados Unidos), en conjunción con el abaratamiento de las cámaras portátiles pequeñas, que propició la aparición de una práctica fotográfica amateur guarda similitudes con la época descrita por Benjamin. Esta práctica específica, en el contexto puntual de un espacio en tránsito entre una sociedad tradicional a una industrial, constituyó un momento especial que replica los aspectos de imbricación entre técnica y cultura que Benjamin detectaba en la fotografía de mediados del siglo XIX en fotógrafos como David Octavius Hill (Benjamin 2004, 28–35). La correspondencia entre técnica y cultura vuelve a aparecer en otros “mecanismos” como la sierra eléctrica que va dando forma a la madera, pero el desarrollo va modificando esa situación hasta transformarla en un tiempo perdido.

Las referencias a la modernización acentúan el extrañamiento y el contraste, la idea de atraso ante un progreso que se ve incluso en su ausencia como en el caso de “La calle principal” que “no está pavimentada” y la “luz eléctrica que “cuelga / de un cable flojo” (vv. 162-165). El agente de ese impulso modernizador es la figura del



52 "Retrato de Robert Bryson" David Octavius Hill

abuelo fascinado por los materiales modernos que perviven con el tiempo pero "sin encanto entre las extensiones / de dulces y desparejos ladrillos mohosos que conocieron las herraduras de los / caballos yanquis" (vv. 174-175). En estos versos puede verse la tensión entre el pasado acumulado sobre algunos materiales que van registrando en su decadencia el paso del tiempo frente a los modernos que se mantienen aparentemente inalterados pero desentonan con el espacio.

La tensión se vuelve a hacer presente en la contraposición entre los modernos Oldsmobile estacionados en la calle y el "piso del almacén de tablones de madera" (v.155). La dimensión social del progreso (y las tensiones que implica) también puede verse en la ironía sobre la ampliación del comedor de la estación de buses al tirar los baños para la gente de color cuando ya "no fue más necesario" (v. 234). La conquista de derechos civiles puede rastrearse en los cambios edilicios que pasan a albergar "una fría cueva de sueños fluorescente" (v. 238) pero donde aun persistían los miedos "de aquellos otros incalculables" (v. 241) torturados por la policía en esos baños.

La referencia es oblicua pero permite reconstruir el conservadurismo de un pueblo del sur rural de los Estados Unidos, donde hay un baño para negros, donde el sheriff controla que quien se baja del bus vuelva a subir y donde, se sugiere, algunos sufrían o no "según la ley creyera adecuado" (v. 245). La creciente red de comunicaciones viales es así otro signo del progreso (y las reacciones que genera). Otra expresión del ubicuo "mecanismo" que también puede verse en los semáforos cuyos temporizadores se escuchan a una cuadra de distancia; "mecanismo" que resuena también en el gruñido de los camiones sobre la autopista. Finalmente, la estación es derribada y reemplazada por "una filial de una cadena" (v. 296) pero el yo poético ya está en un tiempo absolutamente futuro, el distrito de Chiyoda-ku en Tokio donde un temporal hace bambolear los faroles pero en completa conciencia del mecanismo antes intuido.

La repetición de la imagen de la luz eléctrica que sobre el cable flojo en Wheeling en 1921 "sugiriendo la dirección en la que podría caer en un vendaval" y los faroles que se bambolean en Tokio en el presente del poema, setenta años después (y en las antípodas de un pueblito rural y conservador) marcan una contraposición entre Tokio y Wheeling. La contraposición organizada a partir de la iteración del mecanismo constata una maduración sentimental del yo poético e impide hablar de un "tono

elegíaco" (Liu 2004), o mucho menos "apocalíptico" (Schwenger 1994) sino de una plena conciencia de la matriz técnica del mundo pero "riéndose" (v. 303).¹⁵⁶

Por otra parte la contraposición cierra el círculo establecido entre dos objetos. El primero son los cortaplumas fabricados en Japón que eran uno de los objetos recordados de la infancia (asociados además al hábito infantil de comer sandías, típico del sur rural de los Estados Unidos). El segundo es el paraguas invertido en medio del temporal en Chiyoda-ku en ese mismo Japón, antes era lugar incierto de origen de las baratijas compradas en Wheeling. Es justamente ese Japón donde las lámparas que se bambolean, donde el "mecanismo" resulta gracioso (y no ominoso) al ser zarandeado por la naturaleza.

El "mecanismo" es la imagen que articula el poema. Aparece bajo formas diversas: el libro de fotografías, la cámara de fotos, la pistola, la red de semáforos, la ciudad, el alumbrado público. También el mecanismo se infiere en la red de caminos, en la oficina de leva, la oficina de migraciones (en suma, en el Estado). Sin embargo, no consideramos que en el poema el "mecanismo" aparezca en un sentido ominoso desde el momento en que se puede tener conciencia del mismo, incluirlo en la propia historia, mover a la risa, o, en términos benjamineanos, producir una experiencia. La iteración del "mecanismo" en el poema se corresponde con instancias de introspección propias de cada edad: el recuerdo de la muerte del padre al cerrar el libro, el momento de comprensión de la propia mortalidad al dispararse el arma, el despertar sexual, nuevamente el recuerdo de la propia mortalidad al ser casi golpeado por el rebote del disparo, la conciencia del mundo y su complejidad al escuchar el temporizador de los semáforos al regresar de solo y noche, la madurez alcanzada con el exilio evitando la leva para ir a Vietnam, y la revisión entera de la propia vida desde la distancia temporal y geográfica. Estos recuerdos asimilados en los instantes en los que se toma conciencia del mecanismo se corresponden a la descripción de fragmentos de vida, casi instantáneas que repiten la éfrasis de las fotos, que marcan cortes en la propia historia, asimilando la experiencia personal la división física a lo que ocurre dentro del mecanismo, al tomar una fotografía "Siempre / Dividiendo esto de aquello" (vv. 102-103). Los momentos están asociados vivamente a los olores que se desprenden por el accionar del mecanismo. Se trata del sentido más difícilmente aprehensible por medios técnicos y sin embargo el más fuertemente asociado a la

¹⁵⁶ Ambas aproximaciones críticas al poema serán discutidas en la siguiente sección.

memoria involuntaria descrita por Proust (y que es fundamental para el concepto benjaminiano de experiencia):

El olor es el refugio de lo inaccesible de la memoria involuntaria. Difícilmente se asocia con representaciones visuales; entre las representaciones sensoriales sólo se emparejará con el mismo olor. Si el reconocimiento de un aroma tiene, antes que cualquier otro recuerdo, el privilegio de consolar, tal vez sea así porque adormece la conciencia del paso del tiempo. Un aroma deja que se hundan los años en el aroma que recuerda. (Benjamin 1998, 158)

Esto es visible en el caso del olor de la brea de la sierra eléctrica que come "hacia adentro de las décadas" (v. 33), donde se pone en tensión la temporalidad orgánica y la del mecanismo que libera el olor pero supone también una violencia creadora. O, nuevamente, el olor del aserrín en el aserradero familiar. Y luego el "extraño aroma brillante de savia" que "revive" (v. 139) con el balazo que perfora la baranda de la escalera. Y aquí cabe retomar los sonidos incidentales del poema en su forma digital: las únicas dos irrupciones sonoras remiten al obturador primero y al disparo después.

El disparo detiene la vida, produciendo una imagen o la muerte. Se establece entonces la relación, recurrente, entre la imagen fotográfica y la muerte, subrayada también por el título que describe a un álbum de fotos como el libro de los muertos.¹⁵⁷ Dos conceptos benjaminianos son fundamentales para nuestra interpretación. El de experiencia, que incluye a la muerte como la instancia última de su transmisión, y que se complementa con la idea de memoria involuntaria, vinculada a aquellos recuerdos que no podemos controlar. A la memoria técnica, controlable, discreta como la de las fotografías o los periódicos, se contrapone esta forma de memoria imprevisible que irrumpe en el orden del pensamiento racional y que, en el poema, revela el paso del tiempo y la acción de la técnica sobre la naturaleza a través del olor de la madera, cautivo en las formas de la carpintería y que la propia técnica libera en un disparo accidental. Benjamin indica un quiebre entre la rememoración de la memoria involuntaria y los registros técnicos:

¹⁵⁷ El título también presta lecturas diversas ya que por la indistinción entre singular y plural, podría estar aludiendo a "El libro del muerto", es decir, el padre. Optamos por la traducción más inclusiva en plural (el padre, pero también el resto de su familia).

Si llamamos aura a las representaciones que, asentadas en la memoria involuntaria pugnan por agruparse en torno a un objeto sensible, ese aura corresponderá a la experiencia que como ejercicio se deposita en un objeto utilitario. Los procedimientos fundados en la cámara fotográfica y en otros aparatos similares posteriores amplían el radio de la memoria involuntaria; hacen posible fijar por medio del aparato y siempre que se quiera un suceso en su imagen y en su sonido. Se convierten así en asecuraciones de una sociedad en la que el ejercicio se atrofia. (Benjamin 1998, 161)

La lectura benjaminiana coincide con la división eterna de "esto y aquello" (v. 103). Pero en el poema, la no intencionalidad del uso del objeto técnico como causa de la conciencia del mecanismo se relaciona con la memoria de infancia. La memoria técnica, por otra parte, se auratiza. Perdidos los negativos, el viejo álbum deviene objeto único, un libro de los muertos que pone en funcionamiento a la memoria involuntaria y que permite con ello hacer experiencia al insertar la propia vida en un contexto histórico particular, donde tradición y modernización colisionan. Aquí consideramos necesario recuperar el otro rasgo del concepto benjaminiano de aura. Como indicamos al comienzo de este capítulo, Benjamin afirmaba que los retratos, las fotografías donde todavía hay rostros humanos, son el último reducto cultural de un medio progresivamente tecnificado, arrancado de la práctica artesanal e inserto en la lógica de producción capitalista. Las fotos del libro de los muertos no son postales ni documentos, son fotos de familia, imágenes cuya referencialidad es intransferible ya que cobran sentido pleno al introducirse en una historia familiar y personal. Y desencadenan rememoraciones propias de la memoria involuntaria, signadas por olores, antes que la "disposición constante del recuerdo voluntario, discursivo, favorecida por la técnica" (Benjamin 1998, 161–162). Como ya hemos señalado, se trata de un caso en el que la separación entre hombre y técnica aún es salvable, precisamente porque en el descubrimiento adolescente, como en la época de transición en la que el abuelo maneja la sierra eléctrica, el ejercicio no está atrofiado como en la etapa industrial (y adulta) posterior. No es por ello caprichoso que los muertos, que permiten al yo poético comprender su propia historia, estén en el tránsito de lo rural a lo urbano, de lo particular a lo global, de lo artesanal a lo industrial. La instancia de tensión y transición puede verse en el modo en el que el yo

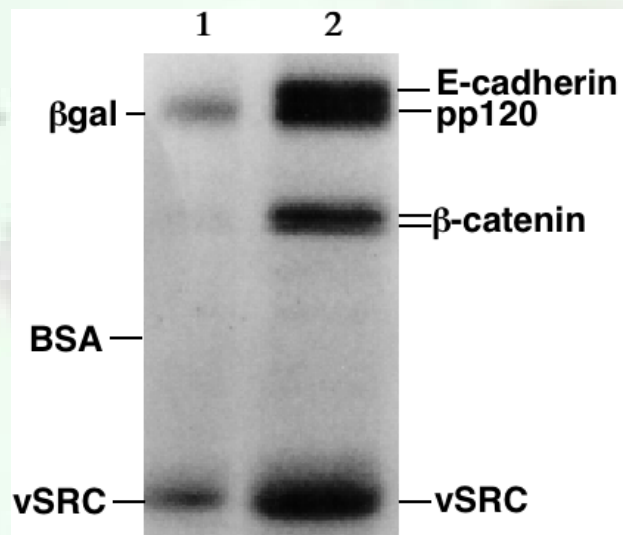
poético inserta los hechos en una tradición local cuando menciona que las veredas de ladrillo de Wheeling, “conocieron las herraduras de los caballos yanquis” (v. 175) para remitir a la Guerra Civil norteamericana, frente al año de la muerte del padre que aparece contextualizado en una tradición industrial: antes de morir llegó a conocer la caja de transmisión Torqueflite. Así hay una nueva contraposición: entre la herradura, propia de un modo artesanal de producción, y la caja de transmisión, plenamente industrial, ambas asociadas a los modos de transporte de la época y las huellas que dejan en el tiempo.

En función de esta diferencia de tradiciones, vale la pena destacar la disonancia rítmica que introducen dos pasajes casi en prosa versos 160-175 y 178-181, respecto de la versificación libre del poema. El primero describe la casa familiar en Wheeling e introduce un breve momento narrativo en la sucesión de imágenes (fotográficas o recordadas), el segundo es la publicidad de un automóvil que está guardada junto al álbum o quizá envolviéndolo. Aquí se produce una representación textual de la escritura de avisos clasificados, con abreviaturas y yuxtaposición de sustantivos sin verbo, limitándose a enumerar las características del producto, en este caso, del auto, y su precio. El cambio abrupto de registro intercalado en las écfrasis resulta disruptivo por tres motivos. En primer lugar, por alterar la versificación previa y en segundo por introducir un objeto técnico fechado para remitir elípticamente a la propia historia familiar del yo poético, al afirmar en los versos que siguen “Él llegó hasta la época de la radio, la caja de transmisión Torqueflite / pero no mucho más allá, y nunca en ese pueblo” (vv. 182-183). Un dato autobiográfico ofrece una pista para elucidar estos versos: El padre de Gibson murió en un viaje de negocios cuando él, que había nacido en 1948, tenía ocho años (Adams 2007). Así, la muerte del padre está fechada a partir de la aparición de una caja de cambios automática que comenzó a ser utilizada por Chrysler en 1956.¹⁵⁸ Este detalle, aparentemente fútil, en realidad apunta a la profunda imbricación entre la propia vida y la inscripción histórica de los objetos técnicos. Y, por último, la idea de una publicidad entre los versos del poema, se corresponde con las sobreimpresiones de publicidades de productos tecnológicos novedosos de la primera mitad del siglo XX sobre las representaciones del ADN en los grabados de Ashbaugh en *Agrippa*, estableciendo una nueva imbricación entre vida y técnica, entre

¹⁵⁸ Una historia de las cajas Torqueflite puede encontrarse en: <http://www.allpar.com/mopar/torqueflite.html>.



53 Aguafuertes de Ashbaugh para Agrippa



54 Resultado de la electroforesis en gel

tecnologías de registro (las representadas en las sobreimpresiones) y representaciones de representaciones tecnológicamente mediadas del código de la vida (la electroforesis en gel), pero también entre los distintos elementos que componen la obra.

A continuación de nuestra interpretación crítica de "Agrippa" como poema y como textoimagen, teniendo en cuenta su contexto visual, sonoro y referencial, la siguiente sección ofrece la traducción obtenida teniendo en cuenta los aspectos antes desarrollados.

14.2 "Agrippa (Un libro de los muertos)"

I.

"Vacilé

Antes de desatar el nudo
que mantenía a este libro amarrado.

Un libro negro

ALBUMS

5

CA. AGRIPPA

Solicite Hojas Extra

Por Letra y Nombre

Un álbum Kodak de papel corrugado,
Negro y quemado por el tiempo.

10

La cuerda que él ató

se ha deshecho por los años

y el clima seco de los baúles

como el cordón de un zapato de dama de la Primera Guerra

sus férulas de metal carcomidas por el oxígeno

15

hasta parecer cenizas de cigarrillo.

Dentro de la tapa él grabó algo en granito tenue

ahora perdido

entonces su nombre

W. F. Gibson Hijo

20

y algo, coma,

1924

Luego pegó sus copias Kodak

y bajo éstas escribió

con lápiz blanco como tiza

25

"Aserradero de Papá, Ago. 1919."

Una casucha de techo plano

ante una cadena montañosa

en primer plano están los tablones y recortes

Él debe haber olido la brea, en agosto

30

el dulce y caliente hedor

de la sierra eléctrica

comiendo hacia adentro de las décadas

Al lado, el spaniel Moko

"Moko 1919"

35

Posa sobre un pequeño banco o mesa

ante un árbol del patio

su pelaje lustroso

el césped necesita podarse

más allá del árbol,

40

en fantasmal claridad Kodak

están las veraniegas escaleras de servicio de Wheeling,

Virginia Occidental

Alguien ha dejado afuera una escalera de mano

"Tía Fran y [oscurecido]"	45
Aunque él no lo esté, este caballero tiene una hebilla de cinturón "G" un artefacto de solapa de origen masónico un portaminas una pluma estilográfica	50
y las flores atrás de las que posan están tan sólidamente enraizadas en un tramo vertical de cañería de cemento blanqueado a la cal	
Papi tiene un caballo llamado Dixie "Ford sobre Dixie 1917"	55
Una manta para montura marcada con una única estrella pantalones de montar de corderoy montura de vaquero y una gorra de tela feliz y contento	60
como cualquier niño puede estarlo	
"Arthur y Ford pescando 1919" Tomada por un adulto (Observen la mano fija que captura las flores silvestres las sombras en sus anchos sombreros de paja reflejos de una cerca de madera) Parado frente a ellos, en el otro lado del estanque entre las libélulas y el barro Kodak en mano, ¿Ford Padre?	65
Y "Mamá julio, 1919" camina junto al estanque,	70

con grandes zapatos blancos de la ciudad, 75
la cartera tirada hacia atrás,
mientras Ford o Arthur, aún con sombrero de paja
se aproxima en un auto de paseo con techo de lona.

"Mamá y la Sra. Graham en el criadero de peces 1919"
Mama y la Sra. Graham sentadas sobre un elegante arco 80
de cemento

"Arthur sobre Dixie", también 1919,
algo incómodo.
Sobre el techo detrás del granero, atrás suyo
Puede distinguirse esta críptica inscripción: 85
H.V.J.M.[?]

"El aserradero de Papá 1919", mi abuelo majestuoso en medio de un cúmulo
leña cortada,
podría muy bien ser el registro
de una demolición posterior, y 90
sus mangas de algodón están dobladas
hasta, pero sin pasar, el codo,
a rayas, con una tirilla blanca
para sostener un cuello.

Detrás suyo se levanta un cono de aserrín de unos treinta pies de alto 95
(Cómo se siente derribarlo,
o huele cuando está húmedo)

II.

El mecanismo: metal negro estampado
Cuerina sobre cartón, pedazos de boj,
Un lente 100

El obturador cae¹⁵⁹

Siempre

Dividiendo esto de aquello.

Ahora en dormitorios de techos altos

desocupados y sin visitas 105

en los últimos cajones de escritorios enchapados

en la fría oscuridad química se enrollan montajes

conmemorativos de los muertos del país en las Guerras Mundiales,

así como yo mismo descubrí

otro verano en un baúl del ático 110

y bajo éste, el mejor tesoro de todo niño

munición real y sin lustre

auténticos pedazos de guerra

pero también

el mecanismo 115

en sí.

La terminación pavonada de las armas de fuego

es un proceso, controlado, derivado del óxido

común, pero ahí

bajo una pátina tan poco común e infrecuente 120

todos esos años sin ser tocada

hasta que yo la tomé

y volviéndome, extasiado, bajo la despintada

escalera,

hacia el vestíbulo donde, juro, 125

nunca oí el primer disparo.¹⁶⁰

¹⁵⁹ Al aparecer esta línea en la pantalla se oía un sonido que remitía al obturador de una cámara fotográfica. En la emulación realizada por *The Agrippa Files* el sonido es apenas un ruido. Puede deberse a las limitaciones técnicas del **sampleo** del sonido original (si es que fue sampleado) o a incompatibilidades propias de la emulación.

¹⁶⁰ Al aparecer esta línea en la pantalla se oía un sonido que remitía a un disparo. En la emulación realizada por *The Agrippa Files* el sonido se asemeja más al modelo, que en el caso anterior del obturador, sin embargo su calidad técnica, para los estándares actuales (y para los de la época, en

La bala cubierta de cobre recuperada
del baño del cilindro de cartón de
 la sal Morton¹⁶¹
no estaba deformada 130
salvo por las débiles marcas brillantes del impacto
 y surcos
tan calientes, energía detenida,
y ampolló mi mano.

El revólver yacía en la alfombra polvorienta. 135
Volviendo con un total sobrecogimiento lo tomé tan cuidadosamente
que el segundo disparo, tampoco intencionado,
 perforó la baranda de madera dura
 y revivió un extraño aroma brillante de savia
 en un rayo polvoriento de luz del sol. 140
Absolutamente solo
con conciencia del mecanismo.

Como la primera vez que ponés tu boca
sobre una mujer.

III.

"Barranco de hielo en Wheeling 145
 1917"

Puente de hierro en la distancia,
detrás suyo, una ciudad.
Hoteles donde los proxenetas llevaban a cabo sus negocios

formato CD o casete o disco) es muy pobre. Como en el caso del sonido del obturador, también puede deberse a las limitaciones técnicas del sampleo del sonido original (si es que fue sampleado) o a incompatibilidades propias de la emulación.

¹⁶¹ La sal Morton a la que se refiere puede ser la que se utilizaba en las recargas de los suavizantes de agua o descalcificadores en la época de las cañerías de bronce para evitar que se taparan por los minerales que se acumulaban.

en las veredas de un mundo perdido. 150
Pero el primer plano está en foco,
esta esquina estilo gótico de carpintero,
estos patios bajando hacia el hielo.

"Barco a vapor en el río Ohio", 155
su humo negro y asqueroso,
su año desconocido,
tras él la ribera lejana
repleta de fábricas.

"Nuestra casa de 160
Wytheville, Sept. 1921"

Se han mudado de Wheeling y mi padre usa su ropa de ciudad.
La calle principal no está pavimentada y una luz eléctrica cuelga
de un cable flojo, alta en el encuadre, centrada sobre la tierra cruzada
de huellas, sugiriendo la dirección en la que podría caer en un vendaval,
las sombras que podría arrojar. 165

La casa es pesada, poco atractiva, cubierta de estuco, no propio
de la región. Mi abuelo, que vendía provisiones a los contratistas,
se sentía inclinado hacia los materiales modernos, los que usaba con
entusiasmo de mayorista. En 1921 reemplazó la sección de vereda
de ladrillo frente a su casa por anchas baldosas lisas de hormigón 170
vertido, firmando esta mejora con una rúbrica "W.F.
Gibson 1921". Él creía particularmente en el hormigón y la madera
terciada. Setenta años después su firma permanece, la baldosa
flotando perfectamente a nivel y sin encanto entre las extensiones de
dulces y desparejos ladrillos mohosos que conocieron las herraduras de los
[caballos yanquis. 175

"Mamá Ene. 1922" ha salido a barrer el hormigón con una
escoba. Sus botas están aseguradas con botones que requieren un instrumento

[especial.

De nuevo el barranco de hielo, el Ohio, 1917. El mecanismo se cierra.
un recorte rasgado ofrece un sedán cuatro puertas DeSOTO FIREDOM 1957,
con radio transmisión torqueflite¹⁶², calefacción y dirección de potencia y
[frenos, neumáticos 180
premium w.s.w nuevos. Primera mano. \$1.595.

IV.

Él llegó hasta la época de la radio, la caja de transmisión Torqueflite¹⁶³.
pero no mucho más allá, y nunca en ese pueblo.
Yo conocí eso, la calle principal con
Rocket Eighty-eights¹⁶⁴ estacionados,
El piso del almacén de tablonos de madera, 185
tartas bajo plástico en la tienda de refrescos,
y el misterio no dicho, la otra cosa,
percibida en el crujir de un cartel después de medianoche
cuando nadie más estaba allí.

190

En el polvo fino como talco bajo la plataforma del
Norfolk & Western¹⁶⁵
yacían desde el amanecer del hombre.
centavos con cara de indio¹⁶⁶ sin tocar.

En los bancos y la corte, un tiempo fósil
se impuso, siglos de caliza. 195

Cuando subí hasta Toronto

¹⁶² Aquí la falta de comas puede estar simulando el aviso clasificado. Torqueflite es una marca de transmisión automática de tres velocidades mas reversa introducida por Chrysler en 1956.

¹⁶³ Por la fecha de aparición de esta pieza de auto, se refiere a después de 1956.

¹⁶⁴ El Oldsmobile 88 (o Ochenta y Ocho) es un auto de la división Oldsmobile de General Motors, producido desde 1949 a 1999.

¹⁶⁵ Línea de trenes.

¹⁶⁶ Monedas de un centavo de dólar acuñadas entre 1859 y 1909.

durante la leva,
mi Junta Local estaba ahí en la calle principal,
sobre un negocio que vendía y compraba pistolas.
Una vez había canjeado a ese hombre una derringer¹⁶⁷ por una 200
Walther P-38¹⁶⁸.
Las pistolas estaban en la ventana
detrás de una persiana enrollable amarilla
como lentes de sol.
Tenía más o menos diecisiete pero creo que básicamente 205
alcanzaba con que fueras un chico blanco.
Había hecho dedo hasta una cantera de cuarzo y tirado
diez dólares de 9mm¹⁶⁹
atravesándola, tan desgastada que apenas
tenías que apretar el gatillo. 210
Aburrido, intenté disparar
hacia abajo a un arroyo lejano pero
una de ellas volvió hacia mí
desde un canto rodado del río
cortando unas ramitas de nogal 215
dos pies por encima de mi cabeza.
De modo que recordé el mecanismo.

V.

En la estación de buses abierta toda la noche
vendían huevos revueltos a los policías estatales
las largas cortaplumas delgadas llamadas cuchillo de pelar 220
que eran cortadoras de sandías con mango perlino
y novedades para campesino en madera marrón barnizada
que se fabricaban en Japón.

¹⁶⁷ Pistola pequeña del siglo XIX.

¹⁶⁸ Pistola semiautomática

¹⁶⁹ Cartuchos de nueve milímetros.

Primero me enviaban allí de noche solo
si se acababa el cartón de Camel de Mami, 225
pero gradualmente llegué a apreciar
la luz submarina, el hedor extranjero
del largo trayecto humano, los forasteros
directo desde Port Authority
encaminados a Nashville, Memphis, Miami. 230
A veces el Sheriff los miraba bajar
asegurándose de que volvieran a subir.

Cuando los sanitarios para los de color
no fueron ya necesarios
abrieron el ladrillo hueco 235
y expandieron el estante de revistas
hasta nuevas dimensiones,
una fría cueva de sueños fluorescente
que olía siempre y levemente a desinfectante,
quizá también a los fatigados miedos 240
de aquellos otros oscuros incalculables que,
moviéndose como resistentes contornos de metal caliente,
así fueron obligados a bailar
o no bailar
según la ley creyera adecuado. 245

En ese lugar fui marcado escritor,
habiendo descubierto en ese hueco
las copias de ciertas revistas
esotéricas y preciosas, y, sí,
supe entonces, supe completamente 250
el trato hecho para siempre en mi corazón,
aunque cómo no lo supe,
ni nunca lo he sabido.

Caminando a casa
a través de las calles inmóviles 255
tan tranquilas que podía escuchar los temporizadores de los semáforos a un cuadra:
el mecanismo.

Nadie más, sólo el silencio
esparciéndose
por donde los largos camiones gruñían 260
sobre la autopista
sus vastas y necesitadas almas bestiales.

VI.

Debe haber habido una verdadera última vez
en que vi la estación pero no la recuerdo
recuerdo el rígido abrigo negro de piel de caballo
regalo en Tucson de un chico llamado Natkin 265
recuerdo el frío

recuerdo el bolso de lona
que estaba perdido y el hombre negro en Buffalo
tratando de venderme un magnífico anillo de diamante
y en la cafetería en Washington 270
había escuchado a escondidas a un hombre que usaba una corbata negra
bordada con rosas rojas
que he buscado desde entonces.

Deben haberme preguntado algo 275
en la frontera
de algún modo
me dejaron entrar
y a mis espaldas colgaba el obturador de metal negro
a través del cielo mismo
y fui libre 280
de encontrarme

extraviado en un laberinto de ladrillo victoriano
entre té dulce con leche
y humo de un cigarrillo llamado Gato Negro
y cada tipo desconocido de chocolate 285
y chicas con flequillos largos,
ni siquiera estadounidenses
mirando hacia abajo desde altas ventanas estrechas
sobre la nieve derritiéndose
de la ciudad nunca soñada 290
y sobre la gracia revelada
del mecanismo
sin pasaje de vuelta.

Tiraron abajo la estación de buses 295
hay una filial de una cadena allí
no paran buses
y estoy caminando a través de Chiyoda-ku¹⁷⁰
en un tifón
la fina lluvia horizontal
el paraguas dado vuelta en el aliento de la tormenta del Pacífico 300
esta noche las lámparas rojas está abolladas,

riéndose,
en el mecanismo.

¹⁷⁰ Barrio histórico del centro de Tokio.

14.3 Lecturas críticas de *Agrippa*

Como señala Henthorne, el poema “*Agrippa*” es considerado un hecho seminal de la literatura digital y a pesar de ello su texto ha sido objeto de menos comentarios críticos que las particularidades técnicas del proyecto *Agrippa* (2011, 19). Existen dos textos académicos que se ocupan del poema en sí: “*Agrippa, or the Apocalyptic Book*” [“*Agrippa, o el libro apocalíptico*”] (Schwenger 1994) y “*Destructive Creativity: The Arts in the Information Age.*” [“*Creatividad destructiva: Las artes en la era de la información*”] (Liu 2004). Si bien tienen una pretensión totalizadora, oscilan entre una definición temática y de tono, y una discusión sobre el concepto del proyecto y el poema en sí, así como su particular representación digital, sin distinciones claras de lo que en este trabajo definimos como *Agrippa*, “*Agrippa*” y el código que se autoencripta.

La lectura de Schwenger señala la influencia de Blanchot en la idea de libro que se autoconsume y discute la iteración de la imagen poética del mecanismo que articula el poema. Si bien su lectura aporta una buena contextualización general para una primera aproximación al texto, adolece de muchas imprecisiones en lo relativo a los aspectos técnicos y a lo que efectivamente pudo concretarse en el objeto *Agrippa*. Schwenger se aboca a rastrear las influencias del posestructuralismo en la obra, sin integrar su análisis con una discusión específica sobre la imbricación entre los aspectos técnicos del proyecto *Agrippa* (la materialidad de la obra, los aspectos relativos al software de autencriptado), su relación con los aguafuertes de Ashbaugh, los temas y recursos formales y expresivos del poema. La idea de apocalipsis organiza el artículo, remitiendo más a discusiones sobre los distintos “fines de”, del libro, de la historia, de la memoria, y desconociendo la tensión entre el encriptado y la libre accesibilidad puesta en juego desde el texto y desde el proyecto por su desafío al submundo hacker. Entendemos que aunque correcta, se trata de una lectura propia de los estudios literarios tradicionales que no se ocupan de relevar las dimensiones fundamentales de la interrelación entre de los múltiples niveles de *Agrippa* y la necesidad de contemplar las poéticas tecnológicas que animan el proyecto. Por ejemplo, la referencia temática a la ausencia de los familiares ya muertos y su recobrada presencia gracias a las

tecnologías de registro –indudablemente uno de los rasgos principales del poema– recibe apenas un comentario marginal.

La lectura de Liu propone una comparación entre el poema de Gibson y “Lines Written a Few Miles above Tintern Abbey” [“Versos escritos pocas millas más allá de la Abadía de Tintern”] de William Wordsworth partiendo de la premisa de que en ambos poemas se tematiza el momento de la pregunta por la identidad y por la vocación de escritor del yo poético. Liu sugiere que en Gibson hay un tono que atraviesa tanto el poema como su narrativa *cyberpunk*, al que considera “elegíaco”. Para el crítico, el eje que articula ambos poemas, el de Gibson y el de Wordsworth, es la tensión destrucción-creación (y al hacer esto efectivamente vincula el tema con el soporte material y con el procedimiento de la autodestrucción que puede ser crackeada y luego, en el ciberespacio, difundirse y mutar). Sin embargo, lo sorprendente es la atribución a Gibson de una herencia romántica: “Like Wordsworth’s poetry, then, ‘Agrippa’ is a testament to loss that in the end becomes a new testament of recuperation. Gibson’s neuromanticism is indeed a disciple of Romanticism”¹⁷¹ (Liu 2004, 345). En el caso de Gibson, para Liu, la idea de “la naturaleza” como fuente inspiración de Wordsworth encontraría su equivalente en “el mecanismo”: “What is authorial inspiration? Fundamentally, Wordsworth and Gibson answer, it is obeisance to a terrifying, autonomous agency *without* that is somehow also a poetic agency *within*”¹⁷² (Liu 2004, 346). Más allá de las equivalencias algo caprichosas entre las biografías de los autores (muerte del padre, recuerdos del primer hogar, partida), la idea de una “agencia autónoma” no se corresponde, como ya hemos discutido, con las tensiones inherentes al “mecanismo”, y en ello estriba una diferencia fundamental que vuelve forzada la tesis de Liu. La toma de conciencia respecto del mecanismo supone una capacidad de acción que la certeza de la vocación artística del yo poético de Wordsworth no contempla. El mecanismo es de fabricación humana y, aunque moldee la vida de los hombres, también puede ser moldeado, siempre que seamos conscientes de su existencia junto a la nuestra. Por ello el programa flusseriano de intervención sobre el dispositivo en aras de recuperar la libertad parece más

¹⁷¹ “Como la poesía de Wordsworth, entonces, ‘Agrippa’ es un testamento de la pérdida que al final se vuelve un nuevo testamento de recuperación. El neuromanticismo de Gibson es de hecho un discípulo del romanticismo”

¹⁷² “¿Qué es la inspiración autorial? Es, responden Wordsworth y Gibson, fundamentalmente la obediencia a una agencia terrorífica y autónoma *externa* que es, de algún modo, también la agencia poética *dentro*”

pertinente que la aceptación gozosa de una fuerza superior liberadora o aterradora. La invitación al crackeo del código, que estuvo presente desde los inicios del proyecto, propicia tal búsqueda de libertad: recuperar la memoria, arrancándosela a la máquina, y no a recibirla como una gracia otorgada. El tono elegíaco, el canto a algo que se pierde, no se puede parangonar con la comprensión ganada con la toma de conciencia del "mecanismo". La posibilidad de hacer experiencia en el contexto de paso del mundo tradicional al mundo industrial implica una posibilidad de acción política y no la maduración de una comprensión serena. La posición política es un elemento central en el rupturismo de la narrativa de Gibson respecto de la ciencia-ficción de los '80, que él consideraba se había vuelto conservadora y despojada de todo su potencial contracultural (Adams 2007). En este sentido sus influencias *beatnik* ofrecen una mejor clave que el romanticismo para entender la estética implícita en el título *Neuromancer*. Más que un nuevo romántico, como sugiere Liu, se trata de un nuevo novelista, y más que novelas de formación, las suyas resultan novelas de la deformación. Alguien que altera las reglas de un género que había devenido un lugar de pérdida de la narración, como las novelas decimonónicas que Benjamin critica, para recuperar su potencial de transmisión de experiencia. Evidentemente, Gibson está en las antípodas de los cuentos rurales de Leskov en los que Benjamin postula que aún sobrevive la narración como forma de transmisión de experiencia. Una *street samurai* que se prostituye para implantarse navajas retráctiles en la uñas o un hacker con el sistema neuronal devastado no ofrecen una posibilidad de empatía que permita recuperar el sentido de las acciones de los personajes para insertarlos en el contexto de la tradicición. Y, con ello, hacer experiencia. Los personajes de Leskov remiten a un mundo rural en vías de desaparición (y casi idealizado) cuando Benjamin escribió su ensayo, radicalmente opuesto a una alegoría del presente en un futuro distópico, ultratecnificado e hipercapitalista. En cambio, entendemos que la posibilidad de narración, de transmisión de experiencia que reaparece en los personajes de Gibson reside en la búsqueda de sentido en las fisuras de la cultura industrial y en los diversos pasados ligados a tradiciones técnicas que mantienen una impronta artesanal y que perviven en sus márgenes. Los personajes gibsonianos no se corresponden con un recogimiento metafísico sino más bien con una muy terrena relación autodidacta con la tecnología para sobrevivir, un ejercicio no atrofiado de los dispositivos, recuperando la referencia benjamineana. El autodidactismo, en el contexto de capitalismo global, al salir de lo

previsto por los dispositivos, también suele salirse de la esfera de lo legal, y ello pone de manifiesto las tensiones entre lo artesanal y lo industrial. Un ejemplo elocuente de esta relación con lo material es la apertura del cuento "Jhonny Mnemonic". Aquí puede verse la apelación un saber técnico específico, ya olvidado pero archivado en un sistema de registro técnico (el microfichado), al que recurre el protagonista en su procedimiento artesanal para prepararse para una discusión con sus antiguos empleadores:

I put the shotgun in an Adidas bag and padded it out with four pairs of tennis socks, not my style at all, but that was what I was aiming for: If they think you're crude, go technical; if they think you're technical, go crude. I'm a very technical boy. So I decided to get as crude as possible. These days, though, you have to be pretty technical before you can even aspire to crudeness. I'd had to turn both those twelve-gauge shells from brass stock, on the lathe, and then load them myself; I'd had to dig up an old microfiche with instructions for hand-loading cartridges; I'd had to build a lever-action press to seat the primers – all very tricky. But I knew they'd work.¹⁷³ (Gibson 2003, 1)

Al relacionar el objeto libro con el poema, la lectura de Liu retoma la figura del apocalipsis de Schwenger: "Agrippa, to start with, is a book whose physically distressed form enacts Gibson's distinctive patina of destructivity. As described by Peter Schwenger in a perceptive article, *Agrippa* is an artifact of catastrophe"¹⁷⁴ (Liu 2004, 339). En cierto modo, ambos autores proponen encuadrar la obra de Gibson en el contexto de los futuros sórdidos de las primeras ficciones de Gibson. Como hemos señalado, esto supone reducir las distintas temporalidades que construye en su obra

¹⁷³ "Puse la escopeta en un bolso Adidas y lo rellené con cuatro pares de medias, no es mi estilo para nada pero eso era a lo que estaba apuntando: Si piensan que sos rústico, ponéte técnico; si piensan que sos técnico, ponéte rústico. Soy un chico muy técnico. Así que decidí volverme lo más rústico posible. En estos días, sin embargo, tenés que ser bastante técnico antes de que puedas aspirar a la rusticidad. Había tenido que hacer esos cartuchos calibre 12 de un lote de bronce en el torno, y luego cargarlos yo mismo; había tenido que excavar una antigua microficha con instrucciones para cargar cartuchos a mano; había tenido que construir una prensa a palanca para asentar los cebos – todo bastante complicado. Pero sabía que funcionarían."

¹⁷⁴ "Agrippa, para comenzar, es un libro cuya forma físicamente envejecida representa la pátina distintiva de la destructividad de Gibson. Como fue descrito en un perspicaz artículo por Peter Schwenger, *Agrippa* es un artefacto de catástrofe."

(futuro cercano, futuro inminente, pasado alterno, pasado extremadamente reciente) para referirse a las persistentes tensiones del presente:

We first notice it when Ashbaugh's images (at least as the book was originally conceived) alter in appearance like some picture of Dorian Gray updated to the processes of pixel-rot, gene-splicing, or molecule-creep that are the usual symptoms of cyberpunk's fetishization of digital, biotech, and nanotech fungibility.¹⁷⁵ (Liu 2004, 440)

La referencia recurrente a un apocalipsis técnico, enmarca forzosamente el texto en el *cyberpunk* en lugar de contemplarlo en relación a toda la obra de Gibson (y al momento cultural en el que estaban haciendo su irrupción efectiva las tecnologías digitales). Al mencionar las ambiciones del proyecto original sin considerar las elecciones materiales efectivamente realizadas para llevar a cabo la idea original (como usar tóner sin curar), se mantiene un idealismo que ignora lo que esa decisión ilumina: las constantes negociaciones entre idea y materia en un contexto tecnológico históricamente determinado. El romanticismo que Liu ve en Gibson es en realidad el del propio Liu, que sigue pensando en la idea de genio creador de la obra como su rasgo esencial en lugar del proceso efectivo de su concreción:

In one regard, Gibson's "Agrippa" is fully Romantic because like "Tintern Abbey" it also answers the tandem questions "who am I?" and "who am I as a writer?" by equating artistic identity with a fundamentalism of personal memory. Indeed, Gibson's poem is so much a work of memory that it might be called memory to the second power: it takes as its framing device an antecedent memory-book—a photo album—whose combined appearance of decay and clarity sets the scene for the poem's meditation on destructivity and recuperation.¹⁷⁶ (Liu 2004, 341)

¹⁷⁵ "Lo detectamos primero cuando las imágenes de Ashbaugh (al menos de acuerdo a como el libro originalmente fue concebido) se alteran, aparentemente como un cuadro de Dorian Gray actualizado al proceso de putrefacción de los píxeles, costura de genes, o malestar molecular que son los síntomas usuales de la fetichización *cyberpunk* de la fungibilidad digital, biotecnológica y nanotecnológica."

¹⁷⁶ "En un sentido, el 'Agrippa' de Gibson es totalmente romántico porque como 'Tintern Abbey' también responde a las dos preguntas '¿quién soy yo?' y '¿quién soy yo como escritor?' equiparando la identidad artística con un fundamentalismo de la memoria personal. De hecho, el poema de Gibson es una obra de la memoria de modo tal que podría denominarse memoria a la segunda potencia: toma

Los análisis de Schwenger y, en menor medida, el de Liu, retoman tópicos recurrentes de las lecturas apocalípticas, ahora en el sentido de la clásica división de la relación ante la industria cultural propuesta por Umberto Eco. Entendemos que la elegía o el apocalipsis son lecturas de época (muy a tono con la idea de "fin del libro") mientras que, por el contrario, en Gibson, el futuro y el pasado son alegorías del presente. Desde nuestra perspectiva la poética de Gibson consiste en la figuración de un presente hecho de tensiones y conflictos éticos, políticos y sociales, pero también estéticos, antes que un canto de réquiem por una cultura humanista en retirada ante el avance técnico. En un ejemplo de sobreinterpretación a partir de la biografía de Gibson, Schwenger llega al punto de aludir a la bomba atómica, por completo ausente del texto, y asociarla con el hecho de que su padre muerto trabajó en una empresa que estuvo asociada al *Manhattan Project* que desarrolló esta bomba. Este énfasis en el apocalipsis como un símbolo de lo inefable eclipsa la importancia de la gradualidad temporal, de la relación entre olvido y obsolescencia, contrariando la relación entre memoria y técnica. La idea de reliquia post-apocalíptica es una imagen absoluta que no se corresponde con la gradualidad lenta del progreso que atraviesa toda la obra de Gibson. La superposición de temporalidades pervive y disputa con la teleología del progreso, en la cual el fin de los tiempos nunca sucede. Por el contrario, se repite la idea de la técnica como generador, no siempre planificado, de pasados que se superimprimen al presente o sobreviven en sus márgenes. Se trata de una lectura no teleológica del progreso técnico, donde la historia nunca llega a su fin sino que resurge en los márgenes de la sociedad. Por ello, entendemos que la representación conflictiva de la memoria que se construye, tanto en la obra en general como en el poema en particular, es más aprehensible bajo figuras graduales como la acumulación de múltiples pasados en el presente. Benjamin lo describió certeramente con la imagen de tormenta que arrastra las alas del ángel de la historia forzándolo a mirar hacia atrás y contemplar la acumulación de ruina sobre ruina, documentos de barbarie que revelan la historia oculta de los vencidos. O en la imagen irónica y pedestre de "putrefacción de los bits" que elige Gibson para dar cuenta del peculiar devenir de "Agrippa": "Meanwhile, though, the text escaped to cyberspace and a life of its own, which I found a pleasant

como su dispositivo de contextualización un libro de memoria precedente –un álbum de fotos- cuya apariencia combinada de deterioro y claridad prepara la escena para la meditación del poema sobre la destructividad y la recuperación."

enough outcome. But the free-range cyberspace versions are subject to bit-rot"¹⁷⁷ (Gibson 2002).

No obstante, los análisis antes citados iluminan algunos aspectos muy relevantes del libro, que deben ser considerados relativizando la importancia del *leitmotiv* apocalíptico, más presente en las críticas y no en la obra. Liu, en particular, matiza la posición apocalíptica hacia el final y destaca otro tema no muy mencionado respecto de "Agrippa": la discontinuidad. El acto fotográfico como división de esto y aquello, pero también de todo mecanismo como funcionamiento a partir de unidades discretas, no continuas y que es la marca constitutiva de la experiencia humana en el siglo XX¹⁷⁸:

I cannot tell you great, heroic stories because too many of the heroes have been sent to the trenches, the beaches, the ovens, or the jungles, and their sagas have been blasted apart by a thousand howitzers and the equally terrifying thud of a million clerical stamps certifying on the passports, birth certificates, and immigration papers of refugees that modern life is fundamentally discontinuous, passing forever (like Gibson over the Canadian border) from that to this. But I still have my box of photos and clippings. The very brokenness of these things is the witness of my life. We are talking, in short, about collage, montage, cut-up, pastiche, assemblage, and so on. We are talking about the entire, spectacular heritage descended from the early twentieth century of auto-destructive works that cut, slice, and otherwise self-fracture themselves in quest of a larger picture of contemporary existence as the survivorship of destructive discontinuity. In Gibson's work, destructivity and discontinuity are virally embedded within life as the possibility of creativity and continuity.¹⁷⁹ (Liu 2004, 348)

¹⁷⁷ "Mientras tanto, sin embargo, el texto escapó al ciberespacio y a una vida propia, lo cual considero una solución bastante agradable. Pero las versiones al aire libre de ciberespacio están sujetas a la putrefacción de los bits."

¹⁷⁸ Y al pensar en la fotografía como sinécdoque de lo técnico resulta inevitable pensar que dos de los más influyentes pensamientos sobre la relación entre técnica y estética, el de Benjamin y el de Flusser, se centran, precisamente, en la máquina fotográfica y sus efectos culturales y políticos.

¹⁷⁹ "No puedo contarles grandes, heroicas historias porque muchos de los héroes han sido enviados a las trincheras, las playas, los hornos, o las junglas, y sus sagas han sido voladas en pedazos por mil obuses, y el golpe seco igualmente terrorífico de un millón de sellados clericales que certifican los pasaportes, certificados de nacimiento y papeles de inmigración de los refugiados, que la vida moderna es fundamentalmente discontinua siempre pasando (como Gibson por la frontera canadiense) de aquello a esto. Pero aún tengo mi caja de fotos y recortes. La rotura misma de estas cosas es testigo de mi vida. Estamos hablando, en resumen, sobre el collage, el montaje, el recorte, el pastiche, el ensamblado, etc. Estamos hablando de toda la espectacular herencia que desciende de comienzos del siglo XX, de obras autodestructivas que se cortan, rebanan y de otros modos fracturan buscando una imagen más amplia de la existencia

El aporte más importante de Liu a una aproximación crítica a la obra está en su discusión sobre la relación entre la división de la vida por la técnica (como en la foto, pero también en los campos de concentración, en la guerra de trincheras, en los controles migratorios), y los procedimientos artísticos vanguardistas del siglo XX. En este punto debemos considerar lo discutido en el capítulo I sobre la alografía como modo de representación técnica. El mecanismo funciona en base a unidades discretas y no de continuos, del mismo modo opera la racionalidad estatal y la económica. Y del mismo modo que procede el arte vanguardista, sugiere Liu, sólo que al hacerlo se dirige en un sentido opuesto. Como señalaba Benjamin, así como en la técnica reside el riesgo de una estetización de la vida utilizable por el fascismo (pero también por el capitalismo, como sugiere al hablar de los estudios de cine norteamericanos), también puede politizar al arte. Sin discontinuidades no hay escritura, ni fotografía, ni mucho menos representación digital, pero sin esas discontinuidades tampoco puede hacerse estallar las tradiciones literarias y artísticas como lo hace *Agrippa*.

Más que a un apego al *cyberpunk*, a una recurrencia de la sordidez tecnológica, entendemos que la écfrasis de fotografías de la década del 20 es indicativa del rasgo distintivo de toda la obra de Gibson, el nominalismo posmoderno señalado por Jameson. El procedimiento aborda la temporalidad de la técnica (y lo que su obsolescencia ilumina) y es inherente al proceso de descripción de lo técnico mediante la referencia a la marca. De este modo, se inscribe a los objetos en la historia; y el procedimiento de inscripción señala a Gibson como exponente de una nueva estética literaria:

But it is by way of its style that we can best measure the new literature on some kind of time-continuum; and here we may finally return to the distinctiveness of *Pattern Recognition*, where this style has reached a kind of classical perfection. I will define it as a kind of hyped-up name-dropping [...] I have no idea whether all these items actually exist but eBay is certainly the right word for our current collective unconscious, and it is clear that the references "work", whether or not you know that the product is real or has been made

contemporánea como la supervivencia de la discontinuidad destructiva. En la obra de Gibson, destructividad y la discontinuidad están viralmente incrustadas dentro de la vida como la posibilidad de la creatividad y la continuidad."

up by Gibson. What is also clear is that the names being dropped are brand names, whose very dynamic conveys both instant obsolescence and the global provenance and neo-exoticism of the world market today in time and space.

A further point is that, little by little, in the current universe, everything is slowly being named; nor does this have anything to do with the older Aristotelian universals in which the idea of a chair subsumes all its individual manifestations. [...] Each of these items is on its way to the ultimate destination of a name of its own, but not the kind we are familiar with when we speak of a "Mies chair" or a "Barcelona chair". Not the origin, but rather the named image is at stake, so that an "Andy Warhol electric chair" might be a better reference.¹⁸⁰ (Jameson 2003, 108–109)

Lo que es novedoso de *Agrippa* tanto respecto de toda la obra de Gibson, como de la literatura digital en general, es la articulación de su materialismo y su modo de representar un *Zeitgeist* con una existencia material aurática que contiene en sí las bases de su reproductibilidad técnica a la vez que atenta contra ellas en el objeto libro y el *diskette*.

En el espacio crítico latinoamericano hay dos referencias a la obra. Un ejemplo de cómo el impacto cultural de *Agrippa* ha sido muchas veces sobredimensionado o no muy comprendido es el del crítico brasileño Arlindo Machado, una autoridad en el campo de las artes mediales. Machado inscribe a *Agrippa* en una genealogía de intervenciones sobre los dispositivos, o máquinas semióticas junto con las obras del videasta Nume June Paik y los fotógrafos Frederic Fontenoy y Andrew Davidhazy. Luego, la define como una "novela digital" que

¹⁸⁰ "Pero es a través de su estilo que podemos estimar mejor a la nueva literatura en algún tipo de continuo temporal; y aquí podemos volver a los rasgos distintivos de *Pattern Recognition*, donde este estilo ha alcanzado una especie de perfección clásica. Definiré a la misma como una forma exagerada de mención de nombres al pasar [...] No tengo idea de si todos estos ítems existen pero eBay es ciertamente la palabra correcta para nuestro estado actual de inconsciente colectivo, y está claro que las referencias 'funcionan', más allá de que uno sepa o no que el producto es real o ha sido inventado por Gibson. Lo que también está claro es que los nombres mencionados al pasar son nombres de marcas, cuya propia dinámica expresa tanto la obsolescencia instantánea como el origen global y el neo-exotismo del mercado mundial de hoy en el tiempo y el espacio.

Un punto adicional es que, de a poco, en el universo actual, todo está siendo lentamente nombrado; no tiene esto nada que ver con los viejos universales aristotélicos en los cuales la idea de una silla subsume a todas sus manifestaciones individuales. [...] Cada uno de estos ítems es en su camino a su destino final, un nombre propio, pero no del modo con el que estamos familiarizados cuando hablamos de una 'silla Mies' o una 'silla Barcelona'. No es el origen sino más bien la imagen nombrada lo que está en juego, de tal modo que una 'silla eléctrica Andy Warhol' podría ser una referencia más adecuada."

coloca en la pantalla un texto que se confunde y se destruye gracias a una especie de virus de computadora capaz de detonar los conflictos de memoria del aparato –entonces no se puede más decir que los artistas están operando dentro de las posibilidades programadas y previsibles de los medios indicados. Ellos están, en verdad, sobrepasando los límites de las máquinas semióticas y reinventando radicalmente sus programas y sus finalidades. (Machado 2007, 14)

Más allá de los errores en lo relativo al “virus” y a la intervención sobre el hardware (“la memoria del aparato”), aquí resulta patente una lectura forzada de la obra tendiente a avalar una poética flusseriana de intervención sobre el dispositivo a la que Machado adscribe. No obstante, en el caso de *Agrippa* la tecnología utilizada para autoencriptar el archivo no fue un virus sino un algoritmo conocido como RSA, desarrollado por el Massachusetts Institute of Technology. Aunque Machado parece tomar en cuenta la importancia de la obra en el campo, su único conocimiento de la obra parece provenir de la lectura de notas periodísticas.

El segundo aporte es de Christian Ferrer, que le dedica tres páginas en su extenso ensayo *Mal de ojo*. Su texto ilumina aspectos temáticos dejados de lado por la crítica norteamericana sobre *Agrippa*, a pesar de algunas imprecisiones que acaso se deban a la extrema dificultad de acceso a la obra en su soporte material.¹⁸¹ En lugar de tópicos tecnofílicos o tecnofóbicos, Ferrer resalta cómo *Agrippa* interpela al lector en torno al problema de la obsolescencia:

Pero hay aún otra significativa muesca en el extraño libro de Gibson: el recurso a las publicidades antiguas de tecnologías ya anacrónicas. ¿Cree Gibson que nuestros vínculos con las máquinas se evidencian mejor cuando son dejadas de lado por la moda o cuando sufren el anatema rotativo: la bula de la

¹⁸¹ Entre las imprecisiones se describe al texto como poema en prosa cuando está en verso libre, el proceso de representación en *scroll down* y posterior encriptamiento como **virus** no es correcto, señala que el ADN que repiten las páginas impresa es humano cuando en realidad se trata del ADN de la mosca *Drosophila*, y, por último, se refiere en repetidas oportunidades al “libro de Gibson” sin menciones a Ashbaugh y Begos. Cabe señalar que este detalle da cuenta de un matriz idealista, hace del texto un rasgo esencial de la obra, sin mención alguna a Ashbaugh, Begos o los ingenieros que escribieron el código que encripta el poema. Sólo “Agrippa”, el texto del poema, que es justamente lo que se filtró a internet y es de acceso público, parece ser relevante para hablar de *Agrippa*. El concepto de autor tiene una relevancia muchas veces dejada de lado en el momento de aproximarse a este tipo de obras desde categorías previas.

obsolescencia? Cuando prestamos atención a las viejas máquinas [...] y las contemplamos herrumbradas, silenciosas y abandonadas, aguardando en hangares y depósitos su oxidación final, nos damos cuenta que ellas también nos ayudan a entender nuestra propia fragilidad. Condenadas al desguace o a la tienda de anticuario [...] comprendemos que ni ellas nos sirvieron ni nosotros supimos incluirlas en un dominio espiritual que las redimiera. El óxido no es solamente el virus de las máquinas, también es la pátina melancólica de la historia. (2005, 135)

Ferrer explicita algunos de los tópicos centrales del poema la relación entre la experiencia cotidiana de la tecnología y la memoria, articulada a partir de la écfrasis de las fotografías familiares. El texto de Ferrer también apunta a un efecto estético de orden formal: “El virus en el libro de Gibson oficia a modo de augur: nos purga del exceso de información y de palabras huecas y nos devuelve a la elocuencia del soplo harapiento” (2005, 135). Aunque el proceso de autencriptado no sea un virus, sí logra el efecto de condensación de la atención que señala Ferrer. Otro aspecto distintivo de su lectura, acaso por su pensamiento situado en la modernidad periférica propia de América latina sea reparar en el rol de la obsolescencia para aproximarse poéticamente al problema de la técnica. Así, llama la atención la pregunta de inspiración simondoniana por cómo envejecen los objetos técnicos que no han sido incluidos en “un dominio espiritual que los redimiera” (Ferrer 2005, 135). Esto nos lleva al próximo tema, la relación del texto con los soportes, del códex con el código, de “Agrippa” con *Agrippa*.

14.4 Los soportes

Al entregar una copia de *Agrippa* a la Biblioteca Bodleian de la Universidad de Oxford, Kevin Begos, Jr. señaló la ausencia de una lectura totalizadora de *Agrippa* incluso en las mejores aproximaciones críticas existentes, como las Liu, Kirschenbaum y *The Agrippa Files*. El hecho motivó su donación a un centro que espera pueda proponer una aproximación a la totalidad de la obra, que contemple su apertura y sus múltiples instancias: colaboración, narración autodestructible que terminó siendo un poema,

imágenes que se velan que terminaron siendo imágenes borrables, el *happening* de “La transmisión” que no sucedió, la austera presentación en la America’s Society, el crackeo que efectivamente llevó a cabo la transmisión... Aún cuando la aspiración declarada por Begos fuera la generación de lecturas críticas y académicas más amplia, concedió que la participación de Gibson inevitablemente seguirá eclipsando otros aspectos del proyecto (Begos, Jr. 2012).¹⁸² Atendiendo a esa vacancia, en esta sección discutiremos los aspectos relativos a los múltiples soportes de *Agrippa* y su imbricación.

Cada objeto-libro *Agrippa* constituye un objeto único por su confección manual. Algo que se ve reforzado por las firmas de autor presentes en algunas de las pocas copias conocidas (Hodge 2005). El aura de las copias de *Agrippa* en el sentido benjaminiano del término, es evidente y se ve reforzado por el carácter efímero de los grabados y del poema digital autoencriptable. El acontecimiento de la ejecución del poema, extrema el carácter aurático de la obra: la certeza de una única posibilidad hará de su recepción algo único e irrepetible (o difícilmente repetible) en las condiciones preestablecidas por la obra, es decir las reglas que la rigen.¹⁸³ Sin embargo, la idea de soporte es en sí misma compleja, más habida cuenta del hecho de que con la digitalización se borra la ya de por sí difusa línea entre la inscripción de algo en un soporte y el soporte como superficie significativa en sí. En el primer caso, estamos ante el problema del almacenamiento; en el segundo, ante la obra de arte en su sentido más tradicional. La imbricación concreta entre un contenido y su materialidad significativa impide su abstracción y de la cual deriva su existencia aurática, única e irrepetible. La inscripción supone una superficie significativa normalizada y, al menos idealmente, vacía, en tanto la obra de arte es en sí misma significativa. Generalizando, un objeto como puede ser el caso más evidente de una escultura, es una forma sobre el soporte piedra, pero no una inscripción ya que como soporte, esa piedra ha quedado indefectiblemente unida a una obra. Los soportes en los que se inscriben abstracciones se basan en el presupuesto de la no importancia del soporte en sí, que es mero continente de un contenido transmisible, cuyo caso paradigmático son los textos. Sin embargo, en el caso de los textos, la abstracción de la codificación en la escritura

¹⁸² Paradójicamente el catálogo del Bodelian presenta errores graves en la descripción física del objeto que no se corresponden con las expectativas de Begos: Afirma que el diskette posee un virus y que la secuencia del ADN representada en las páginas es perfiles genéticos humanos (Bodolian Library).

¹⁸³ Pero las reglas, como dice el dicho, están hechas para ser rotas. Las instrucciones de ejecución del diskette que acompañaban a *Agrippa* se discuten en detalle en la subsección 15.6.

estuvo limitada por su relación a soportes físicos donde se los almacenaba, como fueron los pergaminos y luego los libros. Como señala Kirschenbaum (2008, 3, 34), con la aparición de los *diskettes* y luego del disco rígido, irrumpe una posibilidad hasta entonces limitada por las características físicas de los soportes: la de un soporte siempre borrable. La posibilidad de borrar sin poner en riesgo la posibilidad de conservación hace del almacenamiento mismo también una abstracción, a diferencia de otras forma de inscripción provisionarias, como el lápiz o el librito de memoria de Cardenio en el *Quijote* (Chartier 2008, 33–35). En *Agrippa*, el soporte aparece interpelado en sus dos dimensiones, como obra de arte en relación al objeto físico, aurático (y “cerrado”) y en relación al almacenamiento digital, borrable (o “abierto”).

Por esa condensación de la atención y su organización iterativa en torno a la imagen poética del “mecanismo”, “Agrippa” sigue los tres principios compositivos señalado por Edgar Allan Poe en su “Filosofía de la Composición”: extensión acotada, escritura metódica y unidad de efecto (Poe 1871). Traemos a colación este texto canónico ya que, como señala Piglia, la literatura en el contexto de la digitalización vuelve a poner en evidencia dos grandes modos de lectura: uno es la lectura aislada, la isla desierta como posibilidad de leer sin interrupciones, y el otro la lectura dispersa, la proliferación de signos que se asocia a la ciudad (Piglia 2007, 31–32). En ese sentido, la imposición de una lectura única en el texto digital contenido en *Agrippa* propone una reauratización que remite a Poe, “escribir un texto cuya extensión dependa de la capacidad de sostener la atención, un texto que no se pueda dejar y que se pueda leer de un tirón, en un tiempo prefijado.” (Piglia 2007, 31). Por contraposición, las narrativas hipertextuales como *afternoon* de Michael Joyce pueden asociarse a la lectura dispersa que Piglia señala como prototípica del modernismo en general y de James Joyce en particular, propia del espacio urbano antes que del aislamiento (que es la norma en el entorno rural): “La lectura no es lineal, el que lee se desvía, está en una red, el tiempo está fragmentado y es múltiple. Uno podría asociar esta posición a la ciudad con el movimiento en la ciudad, donde todo parece suceder al mismo tiempo. (Piglia 2007, 32). La contraposición entre “Agrippa” y *afternoon* no es arbitraria. El primero es un poema autobiográfico, de lectura lineal y condensado, organizado en torno al pasado familiar en un poblado rural y aislado, en tanto la segunda es una novela situada en un presente urbano que comienza cuando el narrador ve un accidente de tránsito y piensa que en él podrían haber estado involucrados su ex

esposa y su hijo. A partir de esa premisa los posibles recorridos por el texto producen una vuelta de tuerca sobre un recurso tan característico del modernismo como es el flujo de la conciencia.¹⁸⁴ Además del periodo de aparición, las obras comparten otro rasgo no muy mencionado: ambas eran accesibles en *diskette*. La diferencia estribaba en que si *afternoon*, por su estructura hipertextual, propiciaba las relecturas y el vagabundeo por el texto, “Agrippa” las constreñía a un único momento de lectura sin posibilidad de distracciones.

Las obras también pueden contraponerse en otro nivel. *afternoon* fue producida mediante el software *Storyspace*, desarrollado por el autor Joyce y el crítico Bolter. Creado *ad hoc* para la escritura de *afternoon*, el programa permite la edición digital de textos electrónicos a partir de unidades textuales llamadas *lexias* que pueden bloquearse o habilitarse de acuerdo a los caminos que el lector haya recorrido en la narración a fin de evitar incoherencias en las lecturas múltiples que ofrece la hipernovela. Luego fue patentado y vendido como **software propietario** pensado para la producción de literatura hipertextual así como otras formas de producción de textos (Hayles 2002, 27; Kirschenbaum 2008, 171–175). “Agrippa”, por el contrario suponía un programa de autoencriptado específico. Como el programa incluía en sí mismo la clave para desencriptarlo (Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008), eso impediría que se lograra la secuencia lógica de cualquier proceso de cifrado, es decir, su eventual descifrado con la clave correspondiente. En cierto modo, *afternoon* y *Agrippa* presentan modelos opuestos ante la reproductibilidad digital: en el primer caso se prevé como parte de una larga serie de novelas, para ser comercializadas utilizando el mismo sistema, la apuesta por una industria editorial de hipertextos; en el segundo, se busca un instante único, intransferible, pero al mismo tiempo se incita a liberar la posibilidad de su reproductibilidad. El ensayo “El narrador” ofrece una clave de lectura, en el sentido metafórico, para esta oposición que se da en varios niveles: entre dos géneros literarios (novela y poema), entre dos tipos de programa (hipertexto y programa autoencriptable), y dos relaciones con los objetos (la mercantil del software propietario y la invitación al hackeo y la disrupción de la lógica de la colección por el autoencriptado, el tóner sin curar y el código ilegible impreso en el libro):

¹⁸⁴ Para una descripción minuciosa e ilustrativa del recurso, véase el clásico ensayo “La media parda” (Auerbach 2002, 493–520).

Todo aquel que escucha una historia, está en compañía del narrador; incluso el que lee, participa de esa compañía. Pero el lector de una novela está a solas, y más que todo otro lector. (Es que hasta el que lee un poema está dispuesto a prestarle voz a las palabras en beneficio del oyente.) En esta su soledad, el lector de novelas se adueña de su material con mayor celo que los demás. Está dispuesto a apropiarse de él por completo, a devorarlo, por decirlo así. En efecto, destruye y consume el material como el fuego los leños en la chimenea. La tensión que atraviesa la novela mucho se asemeja a la corriente de aire que anima las llamas de la chimenea y aviva su fuego. (Benjamin 1991, 126)

La hipernovela que inaugura un nuevo modo de producción no hace más que llevar al plano digital lo que Benjamin ya detectaba en la novela decimonónica, el consumo de las vidas de otros ante la imposibilidad de hacer experiencia en el contexto de la sociedad industrial se ve reemplazada por el vagabundeo por la psiquis de los personajes urbanos contemporáneos, supuestamente liberado de la linealidad que impone el libro. Desde el punto de vista de la industria cultural, las hipernovelas parecen un modernismo adaptado a la industria cultural y al sublime tecnológico, para ofrecer recorridos de manera similar a los juegos de palabras antes discutidos, no muy diferentes al *Adventure*, si bien más ambiciosos en términos literarios.

El poema autoencriptable, por el contrario, condensa la experiencia perceptiva y la imbrica con su tema (la relación entre memoria y dispositivos de registro). Pero al habilitar su crackeo no se rinde ante una teleología de la técnica, sino que invita a subvertirla. A pesar de la reauratización que provoca saber de antemano la existencia del autoencriptado, el texto digital entraña, en tanto código, una reproductibilidad técnica que demolería su aura. Por ello, si la imposición de un autencriptado en algunos pudo generar esa atención sostenida, en otros generó el desafío y la expectativa de desmontar la unicidad mediante el crackeo.¹⁸⁵ La sola posibilidad de que esto ocurriera, y que de hecho se concretó al día siguiente su presentación pública, hace que el aura de *Agrippa* sea un aura parcial y provisoria. Parcial porque sólo el objeto-libro la mantiene, y provisoria porque el autoencriptado funciona en tanto no

¹⁸⁵ "Templar", uno de los responsable del crackeo lo presentó en el BBS MindVox diciendo que se trataba del "último vellocino dorado" de la comunidad hacker (Templar 2005). Esto avala nuestra hipótesis de que entre los precursores de *Agrippa* debe contarse la idea de las obras como MacGuffins discutida en la subsección 13.1.1.

accedamos a la versión reproducida *on-line* y nos sometamos a las reglas impuestas por el proyecto *Agrippa*.¹⁸⁶

En la presentación de *Agrippa*, Begos señaló que una de las ideas que animaba el proyecto era la de múltiples recepciones: vista en soledad, vista en la presentación, crackeada, contada por otros, parcialmente olvidada o recordada con errores, imprecisiones y agregados propios. (Templar, Rosehammer, y Pseudophred 1992, 21:25–22:19). "La trasmisión", que originalmente pensaba realizarse desde un granero perdido el *mid west* estadounidense y transmitirse simultáneamente a varios lugares del mundo (dos centros culturales de Nueva York, un museo en Atlanta, el frente de un negocio en el Bajo Manhattan, una granja de ovejas en Australia y "otros" indeterminados) a través de fibra óptica no pudo ser llevada a cabo. El evento en sí consistió en una ejecución del *diskette* que contenía el poema "Agrippa" que fue proyectada en una pantalla, sincronizada con una grabación de la lectura del poema en voz alta llevada a cabo por el actor Penn Jillette. Sin embargo los planes originales eran bastante más ambiciosos y lo planteaban como un acontecimiento artístico que se complementaría con la obra:

Agrippa - the transmission aims to go far beyond previous global conceptual events, and hasten a new form of tribal storytelling. Words and images, location, language, and weather will become equal parts of the experience. And high technology, built on precision and control, will be used in a manner that is certain to go out of control.

Agrippa - the transmission should in no way to confused with the published version of *Agrippa*. The book is an art object with weight, smell, texture, and the charm and weakness of paper, ink, cloth, and composite plastics. The transmission will be counterpoint, telling something else, another aspect of the story...¹⁸⁷ (Kevin Begos Publishing, Inc. 1992)

¹⁸⁶ Así como Striphos (2009) señala a *Agrippa* como precursor de los DRM, otros sostienen que la obra también fue precursora de la práctica cada vez más común del crackeo de libros con DRM para liberar su circulación digital (Lankinen 2012)

¹⁸⁷ "Agrippa – la transmisión apunta a ir más allá de los eventos conceptuales globales previos, y acelerar una nueva forma de narración tribal. Las palabras e imágenes, la ubicación, el lenguaje y el clima serán partes equivalentes de la experiencia. Y se usará tecnología de punta, construida sobre la precisión y el control, de modo tal que seguramente el control se pierda.

Agrippa - la transmisión no debería confundirse de ninguna manera con la versión publicada de *Agrippa*. El libro es un objeto de arte con peso, olor, textura y el encanto y las debilidades del papel, la

Nos interesa resaltar la referencia a una “new form of tribal storytelling” [“nueva forma tribal de narración”]. Gibson y Ashbaugh no participaron activamente de esta instancia de *Agrippa* y resulta llamativo cómo en cierto modo, comenzaron a aparecer algunos tópicos propios del optimismo tecnológico de la época. La idea McLuhaniana de “Aldea Global” que resuena en lo “tribal”, vinculado a una transmisión global, habilitada por una “high technology” [“alta tecnología”], aunque se adelanta que ésta “perderá el control”. El tono del aviso de prensa no es tan orgánico al proyecto como si lo había sido el “Prospecto promocional”, creado por Ashbaugh y Begos.

Aunque no del modo previsto, efectivamente se perdió el control del poema y adquirió una historia propia en los albores de internet mediante el crackeo llevado a cabo sin que siquiera se intentara descifrar el archivo: el equipo técnico que se encargó de la proyección de la ejecución del archivo con el poema en la pantalla de la America’s Society grabó en video esa proyección y luego tipeó el texto y lo hizo circular a través de un BBS. En realidad, la presentación del libro, tras fracasar la idea de la transmisión por fibra óptica, difícilmente pueda ser considerada una performance o un happening. La única acción performática, irónicamente rústica al estilo del personaje Johnny Mnemonic del cuento homónimo de Gibson, como señala Kirschenbaum (2008, 226), fue la de los crackers analógicos del archivo digital que contiene a “Agrippa”.

Si el encriptado puede ser interpretado como el primer ejemplo de DRM, el crackeo de “Agrippa” es una de las primeras filtraciones digitales.¹⁸⁸ Los medios técnicos que habilitan la contenidización a partir de la cerrazón de las obras digitales también entrañan la posibilidad de su apertura y mutación en memes como se discutirá en la subsección 15.5. La idea del virus de *Agrippa*, uno de los malentendidos que atraviesa la historia de la obra, también remite al lenguaje como virus propuesto por

tinta, la tela y los plásticos compuestos. La transmisión será un contrapunto, narrará algo distinto, otro aspecto de la historia.”

¹⁸⁸ Esta percepción, nunca sugerida por los creadores del proyecto, se explica mucho más claramente en el contexto de circulación de otros productos digitales como los videojuegos. La idea de Striphos de *Agrippa* como precursor de los DRM (2009, 40–41), ya había sido sugerida en el BBS MindVox pocos meses después de la aparición *on-line* del poema “Agrippa”: “The interesting thing about Agrippa: A Book of the Dead is the protection against redistribution. 2 rumors are going around that either: 1, it deletes itself after being read (remember, this work is on a disk) or, 2, it is encrypted after reading.” [“Lo interesante de Agrippa: Un libro de los muertos es la protección contra redistribución. 2 rumores están dando vueltas de que: 1, se borra a sí mismo luego de ser leído (recuerden, esta obra está en un disco) ó, 2, se encripta luego de la lectura”] (ahawks@mindvox.phantom.com 1992).

Burroughs en *La revolución electrónica* (2009). Hayles, observa que en el contexto de la literatura digital esta es una idea recurrente: "They cite as theoretical precedent Burroughs's idea that randomization is a way to break the hold of the viral word and liberate resistances latent in language by freeing it from linear syntax and coherent narrative."¹⁸⁹ (Hayles 2007). El malentendido en torno al virus también era un síntoma de época: en la presentación, Begos alude al virus Morris (que en realidad era un **gusano**) y que en 1988 había provocado graves problemas en las redes que luego serían la internet y que había recibido mucha atención mediática.

Un segundo aspecto del encriptado también merece destacarse. La tecnología de encriptado utilizada era considerada como un material de riesgo equivalente a las municiones por la *National Security Agency* [Agencia de Seguridad Nacional] de los Estados Unidos y eso causó la prohibición de exportar *Agrippa* a Japón (Quittner 1992). Un subtítulo de la nota periodística de Quittner parece sacado de unas de las primeras novelas de Gibson: "When art resembles national security" ["Cuando el arte se parece a la seguridad nacional"]. El ruido generado por el proyecto *Agrippa* no sólo llamó la atención sobre las ideas de *copyright* y de original sobre las que se basa la circulación de las obras en la industria editorial y el mercado del arte, la tecnología utilizada para el encriptado también llamó la atención, bien que involuntariamente, sobre la injerencia estatal y los límites de circulación que establece.¹⁹⁰

En suma, el proyecto editorial permite comprender la multidimensionalidad de *Agrippa*, que trasciende al acto de lectura y postula un desafío en campos diversos. Además del reto a los hackers y la puesta en discusión sobre el futuro del libro, el modo en el que está pensado el carácter efímero de la obra también supone un problema para la lógica de colección de las instituciones museísticas. Como bien señala Manovich en relación a este tipo de obras en general:

This resistance is understandable given that the logic of the art world and the logic of new media are exact opposites. The first is based the romantic idea of authorship which assumes a single author; the notion of a unique, one of a kind art object; and the control over the distribution of such objects which takes

¹⁸⁹ "Citan como precedente teórico la idea de Burroughs de que la introducción del azar es la manera de romper el control de la palabra viral y liberar resistencias latentes en el lenguaje al liberarlo de su sintaxis y narrativas coherentes."

¹⁹⁰ El problema en torno al tipo de encriptado utilizado y la legalidad de los límites impuestos por el Estado motivo la intervención de uno de los fundadores del

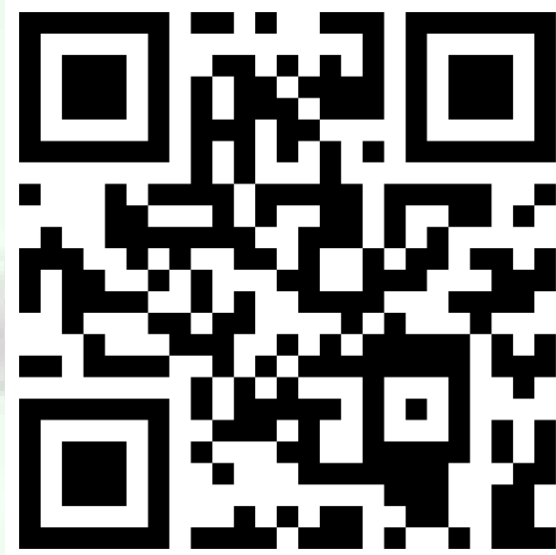
place through a set of exclusive places: galleries, museums, actions). The second privileges the existence of potentially numerous copies, infinitely large number of different states of the same work, author-user symbiosis (the user can change the work through interactivity), the collective, collaborative authorship, and network distribution (which bypasses the art system distribution channels). Moreover, exhibition of new media requires a level of technical sophistication and computer equipment which neither U.S. Museums nor galleries were able to provide in the 1990s.¹⁹¹ (Manovich 2001, 3–4).

Si la base del coleccionismo es la primacía del valor de culto sobre el de exhibición, cabe esperar que los coleccionistas nunca pongan el *diskette* a fin de preservar el valor cultural del objeto. Sin embargo están en posesión de algo inasible. Asimismo, el sólo paso del tiempo hizo de hecho inutilizable al *diskette*, ya que no hay hardware donde leerlo ni sistemas operativos que puedan ejecutar sus archivos. En la planificación de *Agrippa* se tuvo conciencia de la obsolescencia de los dispositivos técnicos de reproducción y a la vez de la apertura de la obra (al crackeo). Esto supuso que la obra no se agotara en el objeto cultural. Pero el objeto-libro permanece y la completa: sin el ADN en columnas imitando a la Biblia de Gutenberg y los aguafuertes que se borran, "Agrippa" sería una rareza, una obra menor de Gibson que confirma el nominalismo que señala Jameson. En su doble naturaleza material-digital reside uno de los rasgos distintivos de *Agrippa*. Por ello consideramos interesante la propuesta del crítico Steven E. Jones que sugiere que debería ser comparada con otras formas culturales transplataforma como los **ARGs** (*Augmented Reality Games* [Juegos de Realidad Aumentada]) en tanto se constata el fenómeno por el cual la internet se da vuelta sobre sí misma con la irrupción de lo digital en el mundo físico (Jones 2012c). El crítico lo relaciona con otros fenómenos del mundo del arte y la tecnología contemporáneos como las obras del movimiento *New Aesthetic* [Nueva estética] (Jones

¹⁹¹ "Esta resistencia es comprensible dado que la lógica del mundo del arte y la lógica de los nuevos medios son opuestos exactos. La primera se basa en la idea romántica de autoría que asume un único autor; la noción de un objeto de arte singular, único en su tipo; y el control sobre la distribución de tales objetos que ocurre a través de una serie de lugares exclusivos: (galerías, museos, acciones). La segunda, privilegia la existencia de numerosas copias potencialmente similares, un número infinitamente grande de estados diferentes de la misma obra, simbiosis autor-usuario (el usuario puede cambiar la obra a través de la interactividad), la autoría colectiva, colaborativa, y una red de distribución (que se saltea los canales de distribución del sistema arte). Por otra parte, la exhibición de los nuevos medios exige un nivel de sofisticación técnica y equipamiento computacional que ni los museos ni las galerías de los EE.UU. podían ofrecer en los '90."



55 Intervención del movimiento *New Aesthetic*



56 QR Code

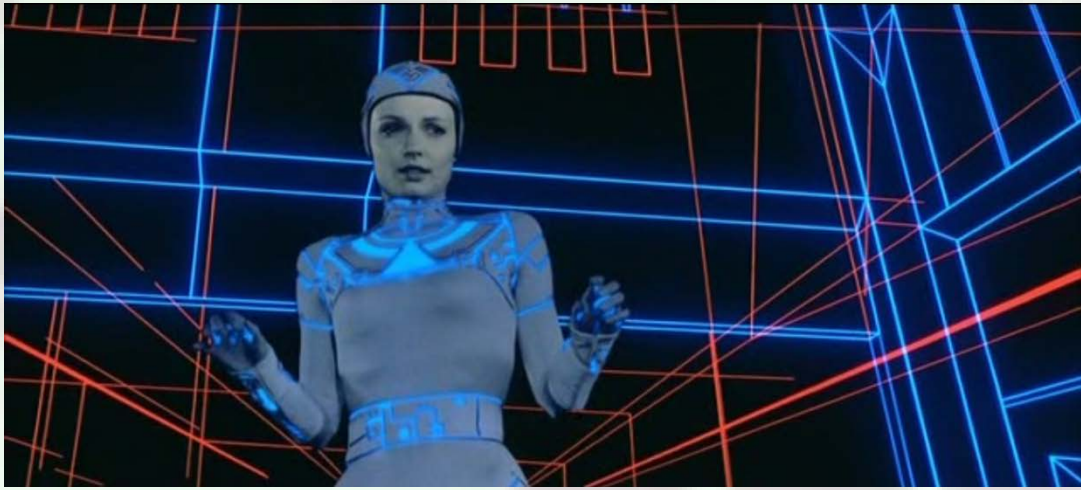
2012b; Sterling 2012), o la remisión al mundo digital desde signos existentes en el mundo físico como el que ofrecen los **QR Codes** (Jones 2012a) en los cuales puede constatarse la superposición de lo físico y lo digital. En cierto modo, esta estética estaba anticipada en las obras **geolocalizadas** pero visibles sólo con dispositivos de realidad virtual como sucedía en la novela *Pattern recognition* del propio Gibson.

En 1992, veinte años antes, semejante yuxtaposición de lo virtual sobre lo real apenas se insinuaba. Un aspecto sobre el que hemos vuelto insistentemente es la factura artesanal del objeto-libro. Un elemento característico de dicha factura es la imperfección que confiere unicidad a cada ejemplar y que lleva a las pequeñas variantes que se hacen presentes. Desde una posición tecnofílica es frecuente la fascinación con un sublime tecnológico visualmente representado en superficies perfectas, ideales, que se alejan de la contingencia material. Como señala Kirschenbaum:

By the mid-1980s, the digital sphere had assumed visual and material form as a definable and datatable set of aesthetic practices; a recognizable spectrum of tropes, icons and graphic conventions. This is the back-drop for the medial ideology I am describing. At stake are not whether such conventions for representing the digital phenomena are accurate or correct to the formal ontology of Information in an absolute sense, but rather the important fact that Western consumer culture has succeeded in evolving sophisticated and compelling conceits for depicting information as an essence unto itself, or more properly, information as a synthetic (at times even haptic) commodity.¹⁹² (2008, 38)

Desde el mundo luminoso dentro de la computadora en la película *Tron* a los diseños de los productos actuales de Apple, hay una aspiración a las puras formas, desprovistas de rugosidad, de historia. Una cita recurrente de esta ideología medial es la descripción que hizo Gibson del ciberespacio en *Neuromancer*:

¹⁹² "Para mediados de los '80, la esfera digital había asumido forma visual y material como un conjunto de prácticas estéticas aplicables y definibles; un espectro reconocible de tropos, íconos y convenciones gráficas. Esto es el telón de fondo de la ideología medial que estoy describiendo. No está en juego si semejantes convenciones para representar el fenómeno digital son precisas o correctas para la ontología formal de la Información en un sentido absoluto, sino más bien el hecho importante de que la cultura consumista de occidente ha triunfado en desarrollar conceptos sofisticados y persuasivos para representar la información como una esencia en sí misma, o de modo más correcto, de la información como una mercancía sintética (y por momentos incluso táctil)."



57 Fotograma del filme Tron



58 Publicidad del iPad 3 de Apple

Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding.¹⁹³ (Gibson 1984, 69)

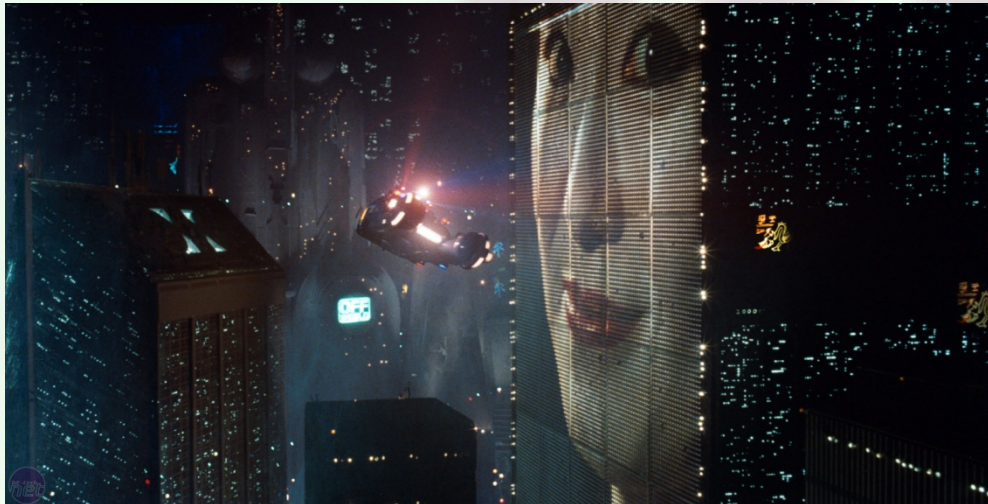
La ideología medial tiende a olvidar la contrapartida material presente en Gibson, al que leen demasiado literalmente como señala Kirschenbaum (2008, 38). En el caso particular de la cita, quien accede al ciberespacio es el hacker Case. Al final de la novela el personaje se somete a una intervención médica para poder desactivar una intervención previa a la que lo había sometido su empleador. Esa intervención tenía por objetivo hacerlo inmune al efecto de la cocaína para que pudiera llevar a cabo su contrato. Al finalizar su trabajo, Case lo único que desea no es la cura, sino poder volver drogarse. Una salida bastante corpórea, dionisiaca y antitética de un sublime que rehúye de lo material. En la lectura parcial del *cyberpunk*, la ideología medial abandona las formas lisas, el brillo y las superficies luminosas de las naves espaciales, sólo para repetir las en el un mundo virtual igualmente diseñado, perfecto y luminoso. El sublime tecnológico, alimentado por la teleología del progreso, alcanza forma extrema de estetización en el contexto de la tecnología digital. Frente a ello, la remisión a la materialidad e historicidad de la tecnología, suponen un mundo imbricado, complejo y conflictivo que obliga a una reflexión no idealista de sobre la técnica que pone en evidencia la heteronomía de la obra en todos sus niveles. Acaso uno de los mejores ejemplos para ilustrar esta oposición sea el fracaso comercial del futuro opaco presentado en *Blade Runner* ante el éxito de la mucho más elemental *Tron*, entonces visualmente sugestiva pero que hoy ha envejecido al punto de ser casi una parodia del sublime tecnológico.

Los ejemplos cinematográficos ilustran elocuentemente la dicotomía que en sus momentos más logrados siempre implican una contracara material: los rascacielos y

¹⁹³ "Ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se les enseñan altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de datos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como luces de una ciudad que se aleja"



59 Fotograma del filme *Tron*



60 Fotograma del filme *Blade Runner*

avenidas aéreas del burguesía hedonista de *Metrópolis* (1927) se contrastan con la sordidez de la sala de máquinas y la explotación de los operarios bajo tierra; el paraíso terrenal de los cándidos y hermosos Eloi en *La máquina del tiempo* (1960) alimenta (literalmente) el submundo de los monstruosos Morlocks, hombres degenerados por la técnica, que no son otros que los descendientes de los ricos que lograron esconderse en refugios subterráneos para sobrevivir a la guerra nuclear; el mundo ilusorio de *Matrix* (1997) oculta la realidad de una humanidad mantenida en un sueño embrionario y que es fuente de energía para las máquinas; la idílica concreción del sueño americano que encarna Jim Carrey en *The Truman show* (1998) es una farsa, un teatro del mundo para consumo televisivo del que todos son concientes menos su personaje principal; en *Moon* (2009), el único empleado de Lunar Enterprises en la pulcra base Sarang que cuenta los días para volver a reunirse con su familia, no es más que un clon empleado como mano de obra ya no barata sino gratuita y desechable en el lado oscuro de la luna para brindar energía barata y limpia a un planeta Tierra que ignora su existencia.¹⁹⁴ Como señala Salvoj Zizek en su notable ensayo "Welcome to the desert of the real!" ["¡Bienvenido al desierto de lo real!"], no se trata tanto de la aparente división entre real y virtual como de la desmaterialización incluso de lo material, extendiendo los alcances del sublime tecnológico al que aspira la ideología medial: "The underlying experience of *The Truman Show* is that late capitalist consumerist Californian paradise is, in its very hyper-reality, in a way *unreal*, substanceless, deprived of material inertia"¹⁹⁵ (Zizek 2006, 270).¹⁹⁶ En términos benjaminianos el mismo fenómeno podría definirse como estetización, o incluso yendo hacia sus fuentes teóricas marxistas, considerar la desmaterialización del sublime tecnológico como resultado del proceso por el cual el obrero industrial deja de tener una relación de totalidad con el objeto producido, arrancándolo así a ambos de la tradición (artesanal) que les da sentido e historia a ambos. Kirschenbaum indica como

¹⁹⁴ Zizek rastrea esta dicotomía fuera de los límites acotados de la ciencia-ficción, desde los nibelungos de *El oro del Rin* de Wagner hasta las *Underground* (1995) de Kusturica, a la que considera como una forma de estetización dionisiaca antes que apolínea propia de un fascismo postmoderno (Zizek 2006, 164).

¹⁹⁵ "La experiencia que subyace a *The Truman Show* es que el paraíso capitalista consumista californiano es, en su verdadera hiperrealidad, de algún modo irreal, sin sustancia, despojado de toda inercia material"

¹⁹⁶ Para una discusión sobre la transparencia y opacidad del ciberespacio, también de Zizek, véase el ensayo "Cyberspace, or, The Unbearable Closure of Being" ["El ciberespacio, o, la insostenible clausura del ser"] (1997, 161–213) que complementa algunos aspectos discutidos por Kirschenbaum, en especial con lo que denomina "esencialismo de la pantalla" (2008, 27–35).

causa a la miniaturización a escalas microscópicas de las inscripciones sobre los soportes en las cuales están representadas (y desde las cuales son reproducidas) las obras en las tecnologías digitales. De modo complementario, Žizek señala una tendencia hacia la invisibilización del trabajo manual, que entendemos es la base de la desmaterialización de lo real y la imposición de un sublime tecnológico. Contra estos procesos pueden oponerse los dispositivos artísticos, confeccionados artesanal y técnicamente como *Agrippa*. En relación a la invisibilización de la labor material Žizek señala que:

What one should recall here is that the only place in Hollywood films where we see the production process in all its material intensity is when Bond penetrates the master-criminal's secret domain and locates there a site of intense labour (distilling and packaging drugs, constructing a rocket that will destroy New York, etc.). When the master-criminal, after capturing Bond, takes him on a tour of his illegal factory, is this not the closest Hollywood comes to the socialist-realist proud presentation of factory production? And the function of Bond's intervention, of course, is spectacularly to destroy this site of production (usually punctuated by an enormous explosion), allowing us to return to the daily semblance of our existence in a world with a "disappearing working class".¹⁹⁷ (Žizek 2006, 273)

Pero hay otro aspecto que es necesario considerar: la pérdida de la indicialidad de las representaciones. Al incorporarse las tecnologías digitales a la industria cinematográfica, las tradiciones relativamente marginales (y manuales) de la animación y los efectos especiales, no sólo se automatizan sino que pasan a coexistir en igualdad de condiciones con el registro audiovisual. La indicialidad fotoquímica de una filmación de la realidad se borra porque se construye un verosímil a partir de la huella

¹⁹⁷ "Lo que uno debería recordar es que el único lugar en el cual se ve el proceso de producción en toda su intensidad material en los filmes hollywoodenses contemporáneos es cuando Bond entra en los dominios secretos del genio criminal y ubica allí un lugar donde hay trabajo intensivo (destilar y empaquetar drogas, construir el cohete que destruirá Nueva York, etc.) ¿No es cuando el genio criminal, después de capturar a Bond, lo lleva en una tour por su fábrica ilegal, lo más cerca que llega Hollywood de una orgullosa presentación socialista-realista de la producción fabril? Y la función de la intervención de Bond es, por supuesto, destruir espectacularmente este lugar de producción (generalmente puntuado mediante una enorme explosión), para permitirnos volver a la semblanza diaria de nuestra existencia en un mundo con una 'clase trabajadora que desaparece.'"

descontextualizada de los actores en fondos de chroma-key. Como señala Manovich (2007a), la especificidad del cine como tradición artística era, justamente, su especificidad técnica. La digitalización hace que tal especificidad sea puesta en cuestión, de un modo similar al que la fotografía puso en crisis a la pintura. Esta tesis es también sostenida por La Ferla (2009), que señala la convergencia de todas las instancias de producción, edición, montaje, circulación y recepción en un único dispositivo: la computadora. En función de la desaparición del índice, Romano Sued llama la atención sobre la ausencia que implican las imágenes sintéticas porque "*objeto representado y objeto simulado* a constituyen los términos de una dialéctica que corroe al sujeto del conocimiento, al sujeto creador, y al espacio artístico donde el sujeto opera" (2003, 23). Del dispositivo de registro, necesariamente indicial, se pasa a la abstracción de la simulación digital.

Gibson, en contra de las lecturas que lo asimilan a un sublime tecnológico ha afirmado que su interés por lo obsoleto tiene que ver con las fracturas de una estetización, a la que él asocia con el excepcionalismo norteamericano antes que con la consumación de un futuro digital:

I didn't have a manifesto. I had some discontent. It seemed to me that midcentury mainstream American science fiction had often been triumphalist and militaristic, a sort of folk propaganda for American exceptionalism. I was tired of America-as-the-future, the world as a white monoculture, the protagonist as a good guy from the middle class or above. I wanted there to be more elbow room. I wanted to make room for antiheroes.

I also wanted science fiction to be more naturalistic. There had been a poverty of description in much of it. The technology depicted was so slick and clean that it was practically invisible. What would any given SF favorite look like if we could crank up the resolution? As it was then, much of it was like video games before the invention of fractal dirt. I wanted to see dirt in the corners.¹⁹⁸
(Gibson 2011)

¹⁹⁸ "No tenía un manifiesto. Tenía cierto descontento. Me parecía que la ciencia ficción comercial estadounidense de mediados de siglo a menudo era triunfalista y militarista, una especie de propaganda popular del excepcionalismo estadounidense. Estaba cansado de los-Estados-Unidos-como-el-futuro, el mundo como una monocultura blanca, el protagonista siempre uno de los buenos de la clase media para arriba. Quería que haya más lugar para mover los brazos. Quería hacer lugar para los antihéroes.



61 Ejemplos de chroma-key utilizados en la película *Alice* de Tim Burton

El llamativo énfasis puesto en la necesidad de una descripción naturalista en la ciencia-ficción, junto a la crítica de un militarismo asociado a una tecnología tan "slick and clean that it was practically invisible" ["pulida y limpia que era prácticamente invisible"] se dirige precisamente a desmontar el sublime tecnológico que es la representación de la ideología medial. Además de la crítica a la monocultura de clase-media blanca del excepcionalismo estadounidense y la elección de antihéroes (como el ejemplo del drogadicto hacker Case antes señalado), Gibson también señala con ironía el problema de tomarse demasiado literalmente el mundo de líneas luminosas al aludir a su deseo de ver la suciedad, es decir la imperfección, antes de la invención de la "mugre fractal".¹⁹⁹ Formas de arte digital contemporáneo como el *pixel art*, donde la artificialidad de la imagen salta a la vista (por lo obvio de los píxeles al que alude el nombre del estilo) son también una respuesta a la estetización que oculta la tecnología detrás de una perfección ideal (pero también, muchas veces, detrás de una fascinación fetichista con del pasado propia del *retro*).

La fabricación artesanal colaborativa de un objeto como *Agrippa* atendiendo a todas las particularidades y connotaciones de su materialidad se inscribe sin contradicciones dentro de una poética que atraviesa la obra de Gibson. El proyecto *Agrippa* es una colaboración entre escritor, editor, artista y programador, y una apertura a las apropiaciones. Pero es, también, una superposición de soportes, una obra artística cuya poética subyace al nominalismo postmoderno ya discutido y que se resume en ese naturalismo tecnológico por el que Gibson aboga. Una poética de imbricación como ésta ilumina los aspectos incómodos, materiales, disfuncionales de la tecnología, permitiendo politizarla y desarmando la estetización. No llama la atención, entonces, que, en la presentación del libro, Begos señalara las contingencias materiales del proyecto y su posible sobrevida dentro de las lógicas contraculturales:

También quería que la ciencia ficción sea más naturalista. Había habido una pobreza de descripción en gran parte de la misma. La tecnología descrita era tan pulida y limpia que era prácticamente invisible. ¿Cómo sería cualquier clásico de la ciencia ficción si le aumentáramos la resolución? Así como estaba entonces, gran parte era como los videojuegos antes de la invención de mugre fractal. Yo quería ver la mugre en las esquinas."

¹⁹⁹ Para una historia del desarrollo de las imágenes generadas por computadora y los esfuerzos para alcanzar un realismo no indicial, proveniente de simulaciones y no de registros, véase (Machado 1993). En su texto Machado señala el rol de la aleatoriedad y el uso de fractales generados mediante algoritmos para lograr representaciones verosímiles.



62 Pixel art utilizado como ilustración de tapa del libro impreso publicado con una antología de posteos de la página web *Taringa!*

At the end of the screening, the lights at the Americas Society come back up. Begos goes to the podium for more questions. He immediately explains why the blooper near the beginning of the recording was left intact: "the best thing that sums up the project are the rough edges"; "nothing worked right along the way"; there were "astounding problems." He, Gibson, and Ashbaugh all agreed that "rough edges was the way it should be, instead of trying to make something perfect and seamless and flawless." Next comes his most startlingly prescient comment of the evening: "I expect Gibson's fans to be selling bootlegs, videotapes of a fuzzy screen," like "rock and roll bootlegs."²⁰⁰ (Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008)

Los "rough edges" ["las terminaciones ásperas"] son la antítesis de las superficies "slick and clean" ["pulidas y limpias"] que Gibson criticaba en la representación de la tecnología de la ciencia-ficción de principios de los '80. Es casi una declaración artística de principios desde los soportes de representación, tanto ante la lógica contenidista de la industria cultural como ante la lógica coleccionista del mundo del arte.²⁰¹

La versión final fue crackeada y difundida en Internet pocas horas después de la presentación de libro, como estaba previsto y hasta alentado por Begos, Ashbaugh y Gibson. Tales hechos han generado una resignificación de la obra: pensado a la vez como paradójico fetiche perdurable y obra efímera, hoy "Agrippa" es ubicuo, permanente e intangible, y es un ejemplo paradigmático de lo que se denomina conservación digital por redundancia. La multiplicación de versiones asegura la pervivencia del poema cuya versión "original" podrá alcanzarse a través del cotejo de las similitudes por sobre diferencias de todas las versiones existentes. Como indica Kirschenbaum, "Agrippa' reminds us that preservation is ultimately a social domain,

²⁰⁰ "Al final de la proyección se vuelven a prender las luces de la America's Society. Begos sube al atrio para [responder] algunas preguntas más. Inmediatamente explica porque se dejó intacto el error casi al comienzo de la grabación: 'lo que mejor resume el proyecto son las terminaciones ásperas'; 'nada funcionó bien a lo largo del proceso'; hubo 'problemas sorprendentes'. Él, Gibson y Ashbaugh estuvieron todos de acuerdo que con las 'terminaciones ásperas era el modo en el que debía ser, en lugar de intentar hacer algo perfecto, sin costura ni fallas'. Luego viene su comentario más extraordinario, profético, de la velada: 'Yo espero que los fanáticos de Gibson vendan copias piratas, videocasetes de una pantalla borrosa', como 'las copias piratas de [la música de] rock and roll'."

²⁰¹ Cabe señalar que los "rough edges" no pueden ser asimilados al recurso estético del glitch, frecuente en las poéticas tecnológicas. Se trata de dos lógicas distintas: mientras la primera apunta a desmontar la estetización, la segunda estetiza la emergencia de la contingencia material.

where actions and agency can serve to trump purely technical considerations"²⁰² (2008, 218).

Como un centón, el texto de *Agrippa* se relaciona con sus soportes en múltiples planos: "Agrippa" es el nombre de una línea de álbumes de fotos de Kodak Eastman de mediados del siglo XX, pero que alude también, mediante el subtítulo, a referencias heterogéneas: la familia del autor, la cultura clásica, el ocultista Cornelius Agrippa von Nettesheim²⁰³ y el libro egipcio de los muertos. El yo poético evoca en los versos los recuerdos de distintas fotografías de parientes muertos preservadas en uno de esos álbumes. Dichas evocaciones están atravesadas por el recuerdo de olores, sabores y texturas que remiten a distintos objetos de factura industrial que han sufrido el paso del tiempo (y a los que se alude también en los aguafuertes de Ashbaugh presentes en el objeto libro) tanto como a un estado de naturaleza desaparecido con el avance del progreso. El yo poético da cuenta: a) del envejecimiento del álbum: "Dentro de la tapa él grabó algo en granito tenue / ahora perdido / entonces su nombre" (vv. 17-19); b) el tiempo acumulado en los materiales fotografiados: "de la sierra eléctrica / comiendo hacia adentro de las décadas" (vv. 32-33); y c) de las modificaciones físicas en el espacio urbano y rural: "Hoteles donde los proxenetas llevaban a cabo sus negocios / en las veredas de un mundo perdido." (vv. 148-149), "Setenta años después su firma permanece, la baldosa / flotando perfectamente a nivel y sin encanto entre las extensiones de / de dulces y desaparejos ladrillos mohosos que conocieron las herraduras de los caballos yanquis" (vv. 173-175).

En sus sucesivas imbricaciones de soportes y contenidos, *Agrippa* se configura así como un dispositivo artístico que incluye en sí elementos e individuos técnicos. El poema articula referencias y evocaciones en torno al paso del tiempo, las marcas acumuladas sobre los materiales, la memoria familiar, y los dispositivos de registro que permiten almacenarla (así como también de la pervivencia de dichos registros). Las referencias y evocaciones tienen relación con la materialidad del libro-objeto, del *diskette* que sirve de soporte del texto y de los aguafuertes. Tanto el *diskette* como los aguafuertes constituyen peculiares "mecanismos" de almacenamiento efímeros.

²⁰² "'Agrippa' nos recuerda que la preservación es a final de cuentas un dominio social, donde las acciones y la agencia pueden servir para matar con un as en la manga las consideraciones puramente técnicas"

²⁰³ Respecto a esta connotación, Kirschenbaum llama la atención sobre la figura de Cornelius Agrippa como estudioso de la Cábala, es decir de otro "sistema de desciframiento", en este caso, de los textos sagrados (2008, 230).

Registro y memoria siguen caminos conexos pero separados, propios de una experiencia que vacila en el contexto del desarraigo de la tradición en la incipiente cultura industrial. El resultado es la separación de vida y representación y en ello el acto de fotografía funciona como metonimia de todos los registros tecnológicamente mediados: "El mecanismo: metal negro estampado /Cuerina sobre cartón, pedazos de boj, / Un lente / El obturador cae / Siempre / Dividiendo esto de aquello." (vv. 98-103) Los versos sugieren una división entre lo representado y la representación, un desfase del que da cuenta la imagen, es decir, el producto del dispositivo fotográfico. La vida continúa después de la toma y la copia fotográfica, que representa un instante separado de dicha vida, también comenzará envejecer en su propia materialidad. Tendrá su propia historia, distinta de la de aquello que representa (y esa historia será la de su circulación, es decir, la historia de sus copias y la de su negativo).²⁰⁴

La elección y la experimentación con los soportes también tienen carga significativa determinante para la relevancia cultural de *Agrippa*: a) un libro, como modelo de objeto seriado, que no se puede leer por contener una codificación de materia orgánica cuya actualización supondría la creación de vida (y que se vincula con el encriptado del texto digital una vez que el archivo ha sido ejecutado); b) aguafuertes que se borran remitiendo a la fotografía que tematizan y que no cumplen su función de registro; y, por último, c) un *diskette* que se vuelve inútil, creando la paradoja de un texto digital que no sobrevive su primera lectura –y que no está por tanto sustraído de la posibilidad de envejecimiento y deterioro como se supone que lo están los registros digitales–. El objeto-libro, en tanto objeto artístico, se compone además de otros elementos (el tamaño del volumen, la tipografía *ad hoc*, el paño que lo envuelve, la caja de resina) que remiten a la vez a la posesión de una reliquia, con valor de culto que esto supone, y a lo orgánico, codificado en el ADN que es su texto. Hodge indica que "[b]ut also relevant is the fact that elements of the work were created or finished

²⁰⁴ Como señala Georges Didi-Huberman, Benjamin fue uno de los primeros en prestar atención a este problema: "Igual que Warburg, Benjamin puso la imagen (*Bild*) en el centro neurálgico de la 'vida histórica'. Comprendió como él que tal punto de vista exigía la elaboración de nuevos modelos de tiempo: la imagen no está en la historia como un punto sobre una línea. La imagen no es ni un simple acontecimiento en el devenir histórico ni un bloque de eternidad insensible a las condiciones de ese devenir. Posee –o más bien produce– una temporalidad de doble faz" (Didi-Huberman 2008, 143). Para una discusión más extensa sobre el problema de la temporalidad de las imágenes en el pensamiento de Benjamin véase, del mismo libro, el capítulo "La Imagen-Aura. Del ahora, del otrora y de la modernidad" (2008, 345–386).

by hand: each copy of each edition is physically different”²⁰⁵ (2005). Esta unicidad de cada ejemplar nos lleva al tema que discutiremos en el próximo capítulo: la copia.

²⁰⁵ “también es relevante el hecho de que algunos elementos de la obra fueran creados o terminados a mano: cada copia de cada edición es físicamente diferente”

15 La obra artística y la copia

Como dispositivo artístico, *Agrippa* busca volver a dotar de aura al objeto alterando los medios de reproducción existentes en el momento. En la relectura imposible del poema, en el borramiento de las imágenes, en lo ilegible del ADN que imita la impresión del texto bíblico de Gutenberg, se busca generar ante una oscilación entre el valor de culto y el valor de exhibición de la obra de arte aurática similar a la que señalaba Benjamin en el caso de las esculturas sagradas que sólo podían verse en los momentos rituales. Ya que podremos leer vez el poema una única, deberemos disponer de un tiempo especial, que permita la concentración en la lectura y evite las interrupciones y distracciones.

Uno de los problemas que usualmente se presenta ante las obras de arte digitales es la pregunta por el objeto y su unicidad: ¿Cómo se compra un objeto digital? ¿Cómo se inserta en el la colección? ¿Una obra digital puede ser aurática? Esto se debe a la ilusión alográfica de lo idéntico en el arte que lo digital y a su carácter en apariencia inmaterial que hacen en teoría posible la reproducción idéntica e infinita. Lo sorprendente es que la primera obra digital aurática no haya sido una obra visual, heredera de la tradiciones culturales de la pintura o la escultura, sino una obra literaria y visual que conformaba un dispositivo artístico. Al proponer una obra que se borra, se autoencrpta, y cuyo texto impreso es ilegible, se busca recuperar la intensidad de la experiencia estética y el esfuerzo de su pervivencia en la memoria sin que esta pueda apoyarse en el soporte.

Cabe señalar, sin embargo, que Benjamin no establece una división absoluta para los fenómenos auráticos a partir de la aparición de las tecnologías de reproducción, sino una gradualidad (y de allí la idea de “decadencia” de lo específico del arte y no de su “desaparición” o “muerte”). En este sentido, cabe pensar cómo tradicionalmente la idea de original requería de la noción de copia que remitía al carácter primigenio de la obra original. Es decir, ¿dónde ahora está el origen al que se vuelve para cotejar con la copia? Sin original, no hay copia. En las previas tecnologías de reproducción del arte, la degradación inevitable respecto del *master* de las antiguas

grabaciones analógicas todavía otorgaba un carácter cuasi aurático al primer registro, algo no muy considerado por Benjamin.²⁰⁶ Extremando el problema de la degradación al nivel microscópico, la propuesta de una crítica forense de Kirschenbaum, apunta a la imposibilidad material de lo idéntico y señala que incluso en las copias digitales hay rasgos particulares. Aunque pertinente para desmontar la ideología medial y la estetización que esta provoca, la idea de Kirschenbaum no sólo es de difícil aplicación sin el herramental técnico, sino que también olvida el rol que el *sensorium* humano más establecido juega en la definición de qué es idéntico y qué está degradado. Por ello, nos interesa destacar que las copias digitales son percibidas, en la dinámica de los contenidos imperante, como idénticas frente a otros modos de reproductibilidad previos, en los que esta degradación era más perceptible. Como discutimos en el capítulo 9, la norma de la circulación digital, que denominamos paradigma del mp3, es la de formatos comprimidos, tanto por factores de orden técnico como económico y legal.

Friederich Kittler localiza la aparición del problema de lo idéntico en la imprenta. La entiende como tecnología de reproductibilidad y la destaca como un momento de quiebre no sólo en el campo de las artes y la literatura sino también en el campo del conocimiento:

For Gutenberg's invention of moving type was not aimed at the multiplication of books but at their beautification. Everything which previously flowed with the sweat of calligraphers, unable to entirely avoid making copying mistakes, into handwritten texts and miniatures was to become standardized, free of errors, and reproducible. Precisely this new beauty, however, made it possible to break knowledge down into software and hardware. Universities appeared, on the one hand, whose equally slow and unstoppable nationalization replaced the production of books with that of writers, readers and bureaucrats. On the other hand, that Tower of Babel of books also emerged, whose thousands of identical pages had all the same page numbers, and whose equally un-falsifiable

²⁰⁶ Para una discusión sobre el tema continuando la perspectiva benjaminiana sobre la materialidad de los registros técnicos véase el ya mencionado *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses* (Taussig, 1993: 176-235).

illustrations put before the eyes that which the pages described.²⁰⁷ (Kittler 1999, 67)²⁰⁸

La idea de una partición en software y hardware con la aparición de la imprenta, se relaciona con el proceso de abstracción que hemos discutido en este capítulo y los precedentes, y el rol que tal proceso juega para una estetización en la época de la digitalización. Aunque sea una provocación interesante, es discutible que el fin de la imprenta haya sido el embellecimiento de los libros y no su reproducción. Entendemos que es una causa necesaria derivada del objetivo principal, la reproductibilidad aumentada del objeto mediante la automatización en los modos de producción. La estetización es un fenómeno que sucede por un largo proceso de paulatina abstracción de lo contingente que descontextualiza el objeto del marco de la tradición en la que está inserto. El pasaje de Kittler, no obstante, permite pensar una instancia aurática en los libros copiados a mano. Los libros impresos, técnicamente reproductibles, sirven para sentar las bases de una aspiración a la identidad, que a su vez construye la ilusión de la existencia de formas puras, ahistóricas, ideales. La idea de embellecimiento del libro impreso respecto del libro copiado a mano señala la decadencia de lo aurático, usualmente asociado a obras manuales propias de las artes plásticas, para el caso de los libros. La estetización se origina entonces en la concurrencia de dos fenómenos: la automatización de la reproducción y la estandarización que aspira a la producción de objetos idénticos.

²⁰⁷ “Porque la invención del tipo móvil de Gutenberg no apuntaba a la multiplicación de los libros sino a su embellecimiento. Todo lo que antes fluía con el sudor de los calígrafos, incapaces de evitar por completo los errores de copiado, en textos escritos a mano y miniaturas, iba a estandarizarse, libre de errores y reproductible. No obstante, precisamente esta nueva belleza hizo posible partir el conocimiento en software y hardware. Por un lado, aparecieron las universidades, cuya nacionalización lenta e imparable reemplazó la producción de libros por la de escritores, lectores y burócratas. Por otro lado, también surgió la Torre de Babel de libros, cuyas cientos de páginas idénticas tenían todas las mismas numeraciones, y cuyas ilustraciones igualmente infalsificables ponían ante nuestros ojos lo que las páginas describían”.

²⁰⁸ No es casual que Agamben señale este periodo como el momento en el que nace la ciencia moderna y donde también la “experiencia”, entendida en el sentido benjamineano de transmisión de conocimiento enraizado en el contexto vital, pierde valor frente a la remisión de experiencia y conocimiento a un sujeto único abstracto, el ego cogito cartesiano y que el autor desarrollará en torno a lo que describe como “muerte de la experiencia”. (Agamben 2007, 13–25). Kittler, asimismo, ubica el nacimiento del conocimiento técnico en el mismo periodo: “Once Leibniz submitted the organizing of authors and titles to the simple ABCs, entire state and national libraries (such as those here in Berlin) were founded upon this addressability. At the same time, this alliance between text and image, book printing and perspective, gave rise to technical knowledge per se” [“Una vez que Leibniz accedió a la organización de autores y títulos al simple ABC, bibliotecas estatales y nacionales enteras (como las de Berlín) se basaron en esa direccionalidad” (1999, 68)]. Como ya se ha mencionado, el “prospecto” previo a la “publicación” de *Agrippa* hace referencia explícita a la imprenta y a *La Biblia* de Lutero”.

El dispositivo artístico que constituye *Agrippa* funciona intencionalmente en el sentido inverso de los libros estandarizados señalados por Kittler. Las imágenes, que se borran, remiten a un texto que no está allí ya que sólo hay un código de ADN, y el texto digital, paradigma de lo estandarizado y sujeto a la posibilidad de reproducción idéntica infinita, se perderá tras su primera y única lectura. Cada ejemplar de *Agrippa* hecho a mano, es diferente de los demás, escapando así a la división que permite partir hardware y software en el sentido que plantea Kittler o, en otros términos, a la obra de arte de su soporte y hacerla puro contenido. Visto el modo en que se imbrican la materialidad del objeto-libro y la abstracción del código, en *Agrippa* la partición entre software y hardware es imposible sin destruir la unidad de la obra.

15.1 La representación técnica

Yo sé que os habéis posado
sobre el juguete encantado,
sobre el librote cerrado,
sobre la carta de amor,
sobre los párpados yertos
de los muertos.

—Antonio Machado, *Las moscas*

La heterogeneidad de *Agrippa* permite rastrear la confluencia de múltiples niveles que *colaboran* en el efecto estético que provoca. Puede decirse que la obra reversiona la idea posestructuralista de que “todo es texto” en la idea más *cyberpunk* de “todo es código”. En el caso del ADN, eso implica una apelación a las representaciones técnicas: los aguafuertes son una representación artística de una representación científica generada mediante una tecnología de representación: la electroforesis en gel. Lo mismo ocurre con su representación tipográfica. Sin embargo, no son representaciones de dos representaciones distintas de un único ser: la electroforesis en gel en la que se inspiró Ashbaugh es la que se extrajo del pelo de un coleccionista anónimo, humano (Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008). Las letras A, C, G y T que

componen el cuerpo del texto de *Agrippa* corresponden a una parte de la secuencia genómica del morfógeno bicoide materno de la mosca de la fruta o *Drosophila* (Liu 2005). Con todo, ambos ADN apuntalan la visualidad del código y la posibilidad de decodificación que atraviesa *Agrippa* en todos sus niveles:

Agrippa, as Gibson and Ashbaugh initially conceived it, would be a futuristic scrapbook, vintage “twenty or thirty years in the future,” whose DNA samples would allow one to reconstruct a complete personality—an idea, Begos notes, that Gibson had already been exploring in his fiction.²⁰⁹ (Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008)

Así como el encriptado podría ser roto para reconstruir el poema, en la contraparte material de la obra, también se sugería que el ADN encerraba la posibilidad de reconstruir un vida. Asimismo, la ilegibilidad concretiza el código, resaltando sus cualidades estéticas, en este caso la remisión visual a *La Biblia* de Gutenberg por la disposición en dos columnas y también a la pureza de formas de la tipografía elegida, *Sans Gill*, también conocida como *Gill Sans MT*²¹⁰:

[Interviewer] In that sense it was purely an aesthetic choice, in terms of an appreciation of the look of the book itself.

Begos: Exactly, I thought it was interesting, and not many other people would, from a typographical standpoint, type is always used to render words and sentences and it was interesting to me to put out a book [where] the typography is really purely visually. It doesn't convey any meaning. Certainly, there are portions of the sequence that relate to actual genetic sequences, but that's not the same as saying that there are words or there's a story in the traditional sense. That was conscious. It was also part of making the mystery of the book in a sense, in the whole project.²¹¹ (Begos, Jr. 2005)

²⁰⁹ “*Agrippa*, como Gibson y Ashbaugh inicialmente lo concibieron, iba a ser un álbum de recortes futurista, añejo ‘en veinte o treinta años’, cuyas muestras de ADN permitirán reconstruir una personalidad completa —una idea, señala Begos, que Gibson ya había estado explorando en sus ficciones.”

²¹⁰ Véase la imagen 36.

²¹¹ “[Entrevistador] En ese sentido era una elección puramente estética, en el de una valoración del aspecto visual del libro en sí.

Hay dos aspectos de la tipografía elegida que merecen ser mencionados por que evidencian la relación entre técnica y soportes. Las fuentes *Sans serif* (o de palo seco, sin remates o serifas) se han vuelto el estándar *de facto* para el texto en pantallas, especialmente para textos *on-line*, debido a que en los monitores puede suceder que los detalles finos de los remates horizontales parpadeen o se pixelen, haciendo que alternativamente los remates desaparezcan o se vean demasiado gruesos. La utilización de una letra ideal para la pantalla, impresa en el papel es una ironía del diseño de *Agrippa*. Las fuentes con remate tiene la función de guiar el ojo en el papel, en tanto que las sin remate evitan cansar la vista sobre la pantalla. Utilizar una letra sin remate sobre el papel es una decisión artística doble, ya que marca un despojamiento más cercano a las formas puras (las *sans serif* tienden a las formas más simples), para presentar un texto que de todos modos es ilegible y que funciona como una declaración estética antes que como un texto, a cuya legibilidad los remates contribuirían. Con esto se alcanza la “tipografía puramente visual” que buscaba Begos, el significante puro desprovisto de significado precisamente en el papel, es decir, en la superficie destinada a producir significado inteligible en el mecanismo del libro.

Estos detalles no han sido muy abordados y son centrales para entender la auraticidad de la realización material del objeto-libro *Agrippa*. En la misma entrevista Begos revela que la elección de la tipografía también tenía un efecto connotativo, por la oscuridad de la biografía de Gill, el creador de la fuente, y miembro del movimiento artístico inglés *Arts & Crafts* (Macmillan 2006, 90), fundada por el artista y escritor William Morris, socio de Dante Gabriel Rossetti y también creador de Kelmscott Press, una imprenta dedicada a ediciones de lujo y libros de artista. Las referencias biográficas son un detalle indicativo de la velada remisión de Begos al mundo de oficios artesanales involucrados en la producción de los objetos, eclipsada por el modo de producción industrial:

Begos: Exactamente, pensé que sería interesante, y que no mucha más gente lo pensaría. Desde un punto de vista tipográfico, los tipos siempre se utilizan para representar palabras y oraciones y me resultaba interesante sacar un libro [donde] la tipografía fuera en realidad puramente visual. Que no transmitiera ningún sentido. De hecho, hay porciones de la secuencia que se relacionan con secuencias genéticas reales, pero eso no es lo mismo que decir que haya palabras o que haya una historia en el sentido tradicional. Eso fue consciente. También fue parte de crear el misterio de libro de algún modo, en todo el proyecto.”

AaBbCc Letra de palo seco o *sans serif*

AaBbCc Letra con **Serifas**

AaBbCc Letra con **Serifas**
(Las serifas están en color rojo)

63 Ejemplos de tipografía con y sin remate

The whole community of people, the craftspeople who produce this kind of thing, I think most of them would say there's a spiritual side to it. There's a big difference between sending a manuscript or artwork off to a big factory to be printed, and having someone do it by hand, literally one at a time on a hand-cranked press, which is the way the etchings were produced... I printed the title pages for the book on the hand press. That's part of the whole aesthetic of that little community of artist book makers of personal pride in the product; something that is made by individuals at different stages.²¹² (Begos, Jr. 2005).

Estas decisiones editoriales y artísticas no sólo confirman el carácter aurático del objeto, sino que también interpelan a la historia del libro en general: desde la disposición a dos columnas del texto remitiendo a *La Biblia* de Gutenberg a las tipografías monotipo *Sans Gill* de Eric Gill, pero despojándolas de textualidad. El libro *Agrippa* representa así formas puras pero paradójicamente, no mediante una abstracción generada desde el dispositivo técnico sino mediante una remisión consciente y planificada a su manifestación material que contempla la necesaria historicidad de esas formas al asociarlas a las figuras de sus artesanos creadores, es decir, a Gutenberg y Gill.

En una lectura más general, uno de los tópicos recurrentes para la representación técnica es la tensión entre acumulación y olvido, la diferencia entre memoria y registro. Uno de los rasgos distintivos de las tecnologías digitales es la mayor posibilidad de borrado sin arruinar los soportes (lo que contribuye a la ilusión de desmaterialización de los registros). Pero la transmisibilidad digital y las posibilidades de digitalización de los distintos tipos de registro, así como la miniaturización del almacenamiento contribuyen al imaginario del registro de "todo". El temor ante un caudal abrumador de información descontextualizada e imposible de ser asimilada como experiencia, es un miedo recurrente ante la multiplicación de información mediante la reproductibilidad técnica, y que, como Chartier señala,

²¹² "Creo que [de] toda la comunidad de gente, gente de oficios, que produce este tipo de cosas, la mayoría, diría que hay un costado espiritual. Hay una gran diferencia entre enviar un manuscrito o una obra de arte a una gran fábrica para que lo imprima a encargar que alguien lo haga a mano, literalmente de a uno, en una imprenta con palanca manual, que es el modo en el que se produjeron los aguafuertes... Yo imprimí las páginas del título del libro en una imprenta manual. Esa es una parte de toda la estética de enorgullecerse personalmente del producto de esa pequeña comunidad de hacedores de libros de artista; algo que está hecho por individuos en distintas etapas."

acompañó también la expansión de la imprenta y el códex como principales soportes de la cultura: “Cervantes tematiza a través de la narración este problema fundamental de su tiempo, la relación entre los dos temores del olvido y del exceso” (Chartier 2008, 25)

Los conceptos críticos benjaminianos son especialmente fecundos para aproximarse a obras experimentales como *Agrippa* por permitir establecer la vinculación del soporte material entre los aspectos materiales e ideales de la representación. En “El narrador”, se resalta la relación directa entre el tema de la narración y la materialidad implícita en el modo en el que se narra. Al realzar la importancia de la cadencia narrativa de la voz del narrador y el contexto social en el que la narración está inserta, se vincula la narración con la experiencia del narrador de la cual deriva su autoridad. Y aquí la experiencia tiene un carácter aurático en tanto es intransferible y única (Benjamin 1991, 112–113). Como señalamos antes, entendemos que el proyecto de *Agrippa* pretende volver a esa experiencia única e intransferible desde un híbrido material y digital que contiene las distintas instancias de la reproductibilidad técnica: de la imprenta artesanal a la programación de un software de autoencriptado, de la escritura del poema al diseño tipográfico, y del muestreo genético a los aguafuertes que lo representan.

Un dispositivo técnico de representación da unidad al poema: la cámara fotográfica. Y la representación de la representación es un procedimiento común a todo el proyecto *Agrippa*. En el libro-objeto, los grabados de Ashbaugh representan una representación científica del ADN. En “Agrippa”, los versos écfrásticos representan fotografías y en un plano material, al ser ejecutado el *diskette* representa el código. Esto introduce un tópico central en la obra, el de la necesaria mediación técnica del arte. Para la fruición de la obra de arte generada mediante dispositivos técnicos es necesaria su reproducción a partir de un soporte que es inaccesible sin un dispositivo reproductor. Se trata por ello de una representación que supone un estatuto diferente al de la ejecución de una partitura o de la puesta en escena de un texto teatral. Asimismo, los soportes almacenan la posibilidad de reproducción de la obra y no su existencia material, como es el caso del lienzo para la pintura o la madera o piedra para la escultura. En el negativo fotográfico, el film o el fonograma no existe un original, sólo copias a partir del primer registro. El film, el código, la grabación de audio son los paradigmas de este modo de ser técnico de la representación.

La representación fotográfica se constituye como componente fundamental de la percepción moderna, en la cual la mediación de dispositivos técnicos es característica. La copia fotográfica, no obstante, posee una diferencia fundamental. Una vez realizada la copia, se puede prescindir del dispositivo reproductor. Su condición material la ubica a mitad de camino entre la existencia probabilística en el negativo (que también es material) y la unicidad material de las obras de arte tradicionales. Pasan a ser objetos con existencia material cuya percepción sensorial no requiere mediación técnica.

El ejemplo artístico más elocuente de la materialidad de la copia podemos encontrarla en la obra del fotógrafo experimental Seba Kurtis: *Shoe box* (Kurtis S/D) muestra una serie de imágenes de fotografías familiares deterioradas por el paso del tiempo. Como en *Agrippa* los recuerdos familiares, asociados a un hogar que ha sido dejado atrás, son el eje de una reflexión sobre las tensiones entre memoria y representación técnica. Las fotografías son la única posesión familiar que sobrevivió a los sucesivos embargos y migraciones producto de las dos grandes crisis económicas argentinas del último cuarto de siglo. Al ser embargados su casa y todos sus bienes, la única posesión que conservó la familia de Kurtis fue una caja de zapatos con fotografías. La caja fue guardada en la casa de sus abuelos que, a su vez, se inundó. *Shoe box* es una serie de fotografías de esas fotografías, imágenes familiares sometidas al desgaste del agua y el tiempo, pero también de fotografías de los dorsos de las fotografías originales, en los que las emulsiones de otras imágenes han dejado rastros. El tiempo y las crisis han hecho de estas imágenes técnicamente reproducibles objetos únicos, los negativos se han perdido y el escaneo no sirve para preservarlas ya que llevan en sí las marcas del paso del tiempo y el agua.

En ese deterioro la historia se inscribe en el soporte generando un paradójico objeto aurático producido de manera automática. El procedimiento artístico reside en la curación de las fotos familiares. En los temas de las imágenes se puede rastrear una historia familiar común a cualquier familia de clase media argentina (y, por extensión, sudamericana): el casamiento de los padres, las vacaciones familiares, la primera comunión, el primer auto, las imágenes de la infancia, los abuelos con los nietos, el colegio y los festejos por el triunfo deportivo del equipo local. Si bien las imágenes remiten al pasado, las marcas del deterioro imposibilitan una mirada nostálgica. Frente



64 Imágenes de la serie *Shoe Box* de Seba Kurtis - Frentes



65 Imágenes de la serie *Shoe Box* de Seba Kurtis – Frentes

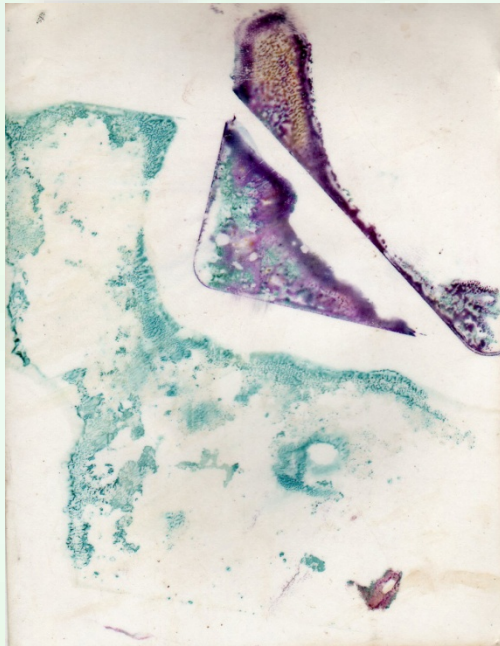
a la estetización del pasado que ofrece la estética del retro, las imágenes de *Shoe Box* ofrecen imágenes desgarradas de un tiempo feliz.

La curación visibiliza la condición de la copia como soporte físico de la imagen. Los dorsos, donde se han adherido partes de otras imágenes, muestran al objeto copia fotográfica como significado en sí mismo y no como significante. En los dorsos podemos entrever textos que indican la procedencia industrial de los papeles (“HECHO EN BUENOS AIRES POR KODAK”, “AGFA QUALITY PAPER MADE IN GERMANY”) pero también los rastros de una dimensión artesanal del revelado asociada a los pequeños comercios locales que hoy se ha perdido (el sello de “Fotoestudio Víctor”).

Esto inscribe a la copia mecánicamente reproducible en una dimensión familiar por la remisión al recuerdo no sólo desde la referencia temática de las fotos sino también por la invocación de texturas de diferentes papeles, logos hoy casi desaparecidos y el rescate del revelado como práctica artesanal ligado a comercios atendidos por sus dueños. El gesto de fotografiar los dorsos inscribe históricamente objetos que de otro modo podrían ser considerados instantes congelados del pasado, memorias resguardadas mediante la técnica. Y al estar atravesados por las manchas de otras imágenes apuntan a una inscripción temporal ausente en la copia sana donde el dorso no sería tematizado. La inscripción de los registros técnicamente producidos en el tiempo los vuelve auráticos. Al conservarse como objetos únicos, sus negativos ya perdidos, esas fotografías hablan no sólo de ese instante inmortalizado, sino de su propia existencia física, como el libro de los muertos de Gibson, o por volver al ensayo de la obra de arte, “la historia a la que ha estado sometida e el curso de su perduración” (Benjamin 1989, 21).

“Un lente / El obturador cae / Siempre / Dividiendo esto de aquello.” (vv. 100-103). La “caída” del obturador que divide esto de aquello funciona como metáfora de una división en tres partes.²¹³ En primer lugar, la vida sigue; en segundo, queda el instante captado; y, en tercer lugar, la copia fotográfica (potencial en el negativo), se anticipa como representación material y, desde el momento de ser copiada, envejeciendo en el mundo físico. Podemos reconocer así tres tiempos distintos: el instante que se detuvo; el futuro de ese pasado, que conocemos o podemos conocer

²¹³ Hemos traducido literalmente “falls” como “cae” aunque los obturadores no caen, y los diafragmas se “cierran”. Lo que importa es, en todo caso, la idea de división que se genera a partir de la toma fotográfica. Debemos esta observación a César Lorenzano.



66 Imágenes de la serie *Shoe Box* de Seba Kurtis – Dorsos



67 Imágenes de la serie *Shoe Box* de Seba Kurtis – Dorsos

(es decir, que fechamos al insertarla en una cronología); y el tiempo que se deposita sobre el objeto copia fotográfica, en el que la memoria se desplaza de la experiencia hacia la degradación física del soporte. Benjamin no pensó mucho el problema de la existencia física de las copias (su eventual auratización al devenir objetos únicos), pero sí llamó la atención sobre la particular temporalidad que inaugura el instante capturado en las imágenes técnicamente producidas:

la técnica más exacta puede conferir a sus productos un valor mágico que una imagen pintada ya nunca tendrá para nosotros. A pesar de toda la habilidad del fotógrafo y por muy calculada que esté la actitud de su modelo, el espectador se siente irresistiblemente forzado a buscar en tal fotografía la chispita minúscula de azar, de aquí y ahora, con la que la realidad a chamuscado por así decirlo, su carácter de imagen; a encontrar el lugar inaparente donde, en la determinada manera de ser de ese minuto que pasó ya hace mucho, todavía hoy anida el futuro y tan elocuentemente que, mirando hacia atrás, podemos descubrirlo. La naturaleza que habla a la cámara es distinta de la que habla al ojo; distinta porque gracias a ella, un espacio constituido inconscientemente sustituye a un espacio creado por la conciencia humana. (Benjamin 2004, 26)²¹⁴

Sin embargo, con la digitalización, la imagen del instante se libera de la fidelidad de la copia atrapada en la materialidad del soporte y escapa al devenir de las mutaciones del código.

Entramos aquí en un segundo rasgo distintivo, que la fotografía comparte con otros registros técnicos analógicos como el film o las fonografías predigitales: su indicialidad. En las tecnologías analógicas, lo representado parte de un índice, una huella de la existencia material al momento del registro de lo representado. Mediante el desarrollo de la simulación y la sintetización, las imágenes y los sonidos digitales

²¹⁴ Retomando a Benjamin, John Berger discute la discontinuidad en la relación entre memoria y fotografía: “Una fotografía preserva un momento del tiempo y evita que se desvanezca por sobreimpresión de momentos posteriores. En este sentido las fotografías pueden ser comparadas con las imágenes almacenadas en la memoria. Pero hay una diferencia fundamental: mientras que las imágenes que se recuerdan son el residuo de la experiencia continua, una fotografía aísla las apariencias de un instante desconectado” (2007, 13). En *Sobre la fotografía*, Susan Sontag compara la relación de la fotografía y la escritura con lo real (2006, 16–19) y el rol del álbum de fotografías familiares en la memoria moderna (2006, 23). Para una discusión sobre el carácter tautológico de la fotografía como representación en la vida contemporánea, también puede verse “Máquinas de Aprisionar o *Carom*” [“Máquinas de apresar el *Carom*”](Machado 1993, 235–238).

pueden ser enteramente artificiales. La reproductibilidad técnica del siglo XIX y gran parte del siglo XX es indicial, la reproductibilidad digital no necesita serlo.²¹⁵ Además, ya no habrá álbum familiar cuyos negativos estén perdido sino inscripciones en un disco rígido al que la obsolescencia tornará inaccesible salvo para los arqueólogos digitales. Y allí solo habrá archivos de imagen y video que podrán pertenecer, cada uno, a múltiples álbumes en función de lo que indiquen sus metadatos.

15.2 La reproductibilidad digital y la circulación

Benjamin no podía prever el desarrollo de lo digital y sus implicancias: la aspiración a la superación de la materialidad del soporte. El libro, el fonograma, la copia fotográfica y el rollo de película están expuestos a la existencia en el transcurrir histórico por su naturaleza material. La reproducción industrial brinda obras idénticas que presentan dos posibilidades de diferenciación: a) el desgaste particular, la mancha o el rayón, que la individualizan en tanto materia que registra en sí las marcas del paso del tiempo pero limitan o anulan sus posibilidades de reproducción; o bien b) la transformación en fetiche, ya sea mediante la diferenciación consagradoria que confiere la firma de autor, un proceso que ya habían experimentado los libros, o por el proceso de degradación auratizante como sucede en las imágenes de *Shoe Box* de Kurtis.

Lo digital supone un nuevo estadio ya que la degradación respecto del original es mínima e imperceptible al despegarse del soporte material (al menos en las condiciones ideales de fidelidad que no son la norma actual en la circulación digital). De este modo, la noción de colección se propicia desde la industria cultural como respuesta a la difusión pirata (también prevista en el proyecto de *Agrippa*). Desde la irrupción de lo digital, la piratería potencia, en lugar de minar, aquello que introducía la reproducción técnica industrial de los anteriores sistemas de registros (la industria editorial, la fonográfica y la cinematográfica). La piratería digital lleva a las obras no sólo “salir al encuentro de su destinatario” (Benjamin 1989, 22) sino que lo hace desde la

²¹⁵ Para una discusión sobre la pérdida de indicialidad en el contexto digital, véase “El Cine: Arte del índice” (Manovich 2007a).

gratuidad (o en todo caso, desde una accesibilidad potenciada) con todo lo que esto implica para el arte como un bien material de consumo técnicamente reproducible.

La hibridez material-digital de *Agrippa* propició así la tensión novedosa entre los polos de exhibición y de culto que hemos discutido en este capítulo. El fenómeno se hace evidente en los diversos modos de circulación que la obra tuvo: como objeto-artístico, expuesto en centros culturales, galerías y museos, enfatizando su carácter aurático, pero también como código en los BBS primero y luego en la Web. Así *Agrippa* oscila entre un objeto-libro, un producto artesanal dotado de unicidad, y como texto puro, no establecido y sujeto a la dispersión y manipulación propia de la existencia digital. Pero ambos modos de existencia son dinámicos, el objeto por su unicidad y disposición artefactual condenada a la degradación y el código por su mutabilidad.

15.3 Exhibiciones, colecciones y codificaciones: la cripta familiar

Solo hay cuatro ejemplares de *Agrippa* disponibles para consulta en colecciones especiales: la Biblioteca Bodleian de la Universidad de Oxford, la Biblioteca Pública de Nueva York, la Biblioteca de la Universidad de Western Michigan y la colección del Victoria & Albert Museum. La Biblioteca Frances Mulhall Achilles Library del Whitney Museum of American Art tiene una copia del prospecto promocional de *Agrippa*. Asimismo se tiene noticia de algunas copias en manos de coleccionistas particulares como el crítico Peter Schwenger (Kirschenbaum 2008, 222) y Allan Chasanoff (Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008)

Pero además de esas instituciones, el objeto *Agrippa* ha sido exhibido en centros culturales y museos, como en el Center for Book Arts (Nueva York) en una presentación el 23 de abril de 1993; en la Galería y Museo de la Florida State University entre el 5 de marzo y el 10 de abril de 1994; la exhibición "The Book and Beyond" [El libro y más allá] en el 1995 Victoria & Albert Museum de Londres, en una muestra para el lanzamiento del sitio académico *The Agrippa Files* en la Universidad de California Santa Barbara el 1 de diciembre de 2005 (Liu S/F); y en una retrospectiva de Ashbaugh en el Instituto Valenciano de Arte Moderno entre el 24 de setiembre y el 18 de

noviembre de 2007 (Andrés 2008; Anón. 2007). A estas escasas oportunidades de acceder a la obra se agregan las copias desconocidas existentes en colecciones particulares, verdaderas criptas donde se conserva junto a otras obras acaso tan peculiares como esta.

De todas las exhibiciones, se destaca la primera, la presentación de *Agrippa* que reemplazo al *happening* “La transmisión”, en la America’s Society de Nueva York el 9 de diciembre de 1992. Allí no sólo se presentó una ejecución del archivo, poniendo en efecto la auratización a través de medios técnicos, sino que también se consumó el crackeo del código que lo puso en circulación digital. La sucesión de hechos acontecidos en relación a *Agrippa* entre el 9 y el 10 de diciembre de 1992 son un raro ejemplo que condensa un objeto aurático de confección artesanal, una de las primeras obras literarias digitales, el modo de circulación museístico y el modo de circulación digital. *Agrippa* es una de las pocas obras en las cuales se imbrican soporte, texto literario, imagen artística, código binario y el rol de dispositivos reproductores para el acceso a la obra. A la exhibición en un espacio en el marco de las instituciones culturales ante las cuales un libro efímero, de artista y en colaboración presentaba un desafío, se sucedió, inmediatamente, la viralización de “*Agrippa*”.

Como hemos señalado, el proceso de encriptado de “*Agrippa*” propone una novedosa auratización desde la técnica. La obra (tanto en el objeto-libro como el archivo) ha sido señalada como un ejemplo de *codework*, “the genre that has come to be identified with the composition of new media objects containing code or pseudocode, sometimes executable and sometimes not, as an integral aspect of their poetics and aesthetic”²¹⁶ (Kirschenbaum 2008, 235). Las fotografías o la electroforesis en gel son representaciones. La serialización del ADN y la encriptación son, en cambio, codificaciones. Si bien es cierto que toda representación digital implica la codificación binaria, en este caso la definición apunta específicamente a las obras en las que puede percibirse una tematización del código. El código es central, tanto en *Agrippa* como en “*Agrippa*”, es decir en sus manifestaciones material y digital. La parte digital además pone de manifiesto el rol de un cuarto participante en el proyecto que no es considerado como autor en la mayoría de los análisis críticos o en las descripciones bibliográficas de la obra, el anónimo programador “*Brash*”. En el caso del poema

²¹⁶ “el género que ha llegado a ser identificado con la composición de objetos de los nuevos medios que contengan código o pseudocódigo, algunas veces ejecutable y otras no, como un aspecto integral de sus poéticas y su estética”.

digital, además, el código reviste especial importancia no tanto por lo que puede denotar sino por su reproductibilidad atípicamente limitada. El autoencriptado tiene varios aspectos que merecen ser discutidos. En lo formal, al contener la clave dentro de sí mismo, no permite una relectura (como sí lo hacen los archivos de obras digitales y digitalizadas con DRM) e inscribe a *Agrippa* en la larga tradición de obras efímeras, a la vez que provoca una reauratización y desmonta la dinámica contenidista implícita en cualquier codificación digital desde el sentido común de la industria cultural. Pero, dentro de la subcultura hacker interpelada por la participación de Gibson en el proyecto, la limitación de la circulación digital funcionó como aliciente a *liberar* la obra.

En realidad, el proceso de encriptado supone un ocultamiento antes que un borramiento. Hay una acumulación de sentidos en la idea de encriptar un libro de los muertos, es decir, literalmente, ponerlo en una cripta. Si la imagen fotográfica contiene el instante de pasado, el rostro familiar de aquellos que ya no están, el encriptado también funciona de modo similar, como la presencia de una ausencia. Ambos, libro y archivo, necesitan ser “abiertos”, como anuncia el inicio del poema al “Vacilé / antes de desatar el nudo / que mantenía a este libro amarrado” (vv. 1-3). La imbricación entre tema y código se resume en la primera reacción ante el objeto *Agrippa* dentro del poema, es decir, del yo poético ante el álbum de fotos que es un libro de sus muertos. La vacilación antes de abrir el álbum *Agrippa* se corresponde a la previsible vacilación de lector antes de introducir el *diskette*, a sabiendas de que será la única vez que podremos leer el poema. En el proyecto original, la profunda imbricación con la que se planificó *Agrippa* también preveía la lenta presión de la obsolescencia, el carácter efímero del propio soporte tecnológico, el *diskette*, que dependía de un dispositivo de reproducción que irremediamente se volvería cada día más escaso. “*Agrippa*” estaba destinado a la desaparición, por encriptado si se ejecutaba el archivo y por obsolescencia si no se lo ejecutaba, por la desaparición tanto del entorno de software que permitía ejecutar el programa (el sistema operativo para el que fue programado) como el hardware que permitía leer el *diskette*.

15.4 Los ladrones de cadáveres: El crackeo

Con pocos, pero doctos libros juntos,
vivo en conversación con los difuntos
—Francisco de Quevedo, “Desde la Torre de Juan Abad”

Los posibles destinos de degradación digital fueron eclipsados por el crackeo²¹⁷ de “Agrippa” y su casi inmediata difusión en los BBS de la época. El libro fue presentado el 9 de diciembre en la America’s Society y el 10 de diciembre ya estaba posteoado en el BBS MindVox. Así como antes señalábamos que se ha sugerido que los algoritmos de encriptación de “Agrippa” pueden pensarse como el inicio de los DRM para limitar la circulación digital (Striphas 2009, 41–42), el crackeo del poema de Gibson y el programa de encriptado de “Brash”, puede pensarse como el inicio de la piratería digital asociada a la industria cultural. Evidentemente ya existían otros ejemplos de piratería digital asociada a software comercial y a videojuegos. Sin embargo, en la época aún la circulación de copias no autorizadas que abordamos en el capítulo I aún no habían comenzado. El formato de compresión de audio mp3 fue dado a conocer en 1993 y su utilización masiva para la circulación de música recién se masificó en 1999 con la aparición de Napster. Sin embargo, el crackeo de *Agrippa* incluyó varias formas que luego serían prototípicas de la piratería. Lo más llamativo es que estas formas no son únicamente las ligadas a la circulación digital no autorizada de textos, sino que también anticipa otras formas de piratería, especialmente aquellas asociadas a la industria cinematográfica. El encriptado de “Agrippa” no fue “roto” sino que hubo un crackeo analógico: los técnicos encargados de filmar el monitor de la computadora donde se ponía el *diskette* para proyectarla en una pantalla desplegable para que el

²¹⁷ La diferencia entre el hackeo y el crackeo es sutil. Como indica Garcia específicamente en relación al encriptado de *Agrippa*, “[t]he term ‘cracker’ denotes specifically those individuals who engage in freeing information from ownership constraints. I prefer to use this rather than the oft-misused term hacker, which historically only refers to those individuals who enjoy seeking knowledge about the internals of computer systems. Being a ‘hacker’ and being a ‘cracker’ are truly orthogonal.” (citado en Fusion Anomaly 2004). A lo largo de este trabajo nos referimos al modo en el que “Agrippa” comenzó a circular digitalmente como el crackeo, debido precisamente a la intencionalidad de “liberar” la información. Nos referimos a “subcultura hacker”, antes que cracker, por ser el término más extendido para referirse a las comunidades ligadas a actividades ilegales o paralegales en el contexto de la informática.

público en la America's Society pudiera leer los versos del poema introdujeron un videocasete en la cámara que utilizaban para transmitir la proyección. Con ese registro audiovisual analógico, tras la presentación de *Agrippa*, fueron a su casa y lo reprodujeron en un televisor desde donde lo tipearon en una computadora y luego lo subieron al BBS MindVox bajo los alias de Templar, Rosehammer y Pseudophred.

La percepción en la atención antes señalada no es, entonces, el único aspecto que relaciona a “Agrippa” con el cine. Su crackeo es el primer ejemplo de los **CamRip** que hoy pueblan *Pirate Bay* y otras páginas de descargas de contenidos digitales no autorizados en los que a pocas horas del estreno de una película en los cines se ponen a disposición filmaciones de estas películas, en la que también pueden verse los espectadores en el cine.²¹⁸ Extraños residuos de la industria cultural, estas poco fidedignas representaciones de representaciones, en formatos de compresión con pérdida como el AVI o **MP4**, son el modo típico de difusión viral en la web.

La circulación digital de “Agrippa” también se debe a una forma peculiar de las distintas digitalizaciones que discutimos en la primera parte. Se trata de la única digitalización por tipeo de un texto digital del que tengamos noticia (sobre lo que se agrega el hecho de que el texto copiado haya provenido de una pantalla en lugar de un libro o manuscrito). El tipeo también explica otro rasgo importante de la circulación de “Agrippa”. En el contexto tecnológico de la época el ancho de banda no permitía el tráfico de archivos grandes, o lo que es lo mismo, de codificaciones muy extensas. Al circular como archivo de texto, es decir como un texto en formato ASCII, “Agrippa” pudo difundirse sin problemas en los BBS, listas de correos, newsgroups y otros servicios de red de la época (Kirschenbaum 2008, 237; Kirschenbaum, Reside, y Liu 2008).

En un posteo de BBS inmediatamente posterior a la aparición de “Agrippa” *on-line*, Anthony Garcia (sic) ha sugerido que en tanto el crackeo está alentado por los creadores del proyecto no constituyó en realidad una intervención sobre el dispositivo sino más bien la realización del rol previsto para los hackers, con lo cual *Agrippa* puede ser entendido como arte performático antes que como objeto arte.²¹⁹ La

²¹⁸ A la fecha la transmisión de videos por la red no era una práctica en uso, pero el mismo crackeo hoy probablemente no incluiría la instancia humana del tipeo ya que iría directo como archivo de video a páginas como **YouTube**.

²¹⁹ Para Garcia el objeto libro *Agrippa* no es más que una traba de hardware. En la siguiente sección discutiremos el concepto de **dongle** y volveremos brevemente sobre la interpretación de Garcia al respecto.



68 CamRip de *Harry Potter 7*

interpretación de Garcia es sumamente interesante, no sólo por ser inmediatamente posterior a la aparición de “Agrippa” en las redes digitales de la época, sino por los aspectos que tiene en cuenta y que no han sido retomados por la crítica más académica de la obra. El texto fue publicado en la lista de correos Future Culture el 16 de diciembre de 1992, es decir siete días después de la presentación de Agrippa y seis después de su circulación digital. Este texto no es una referencia consolidada en relación a la obra y por ello, consideramos que merece ser citado en extenso:

However, I do not think that “the impermanence of memories” is the true theme of “Agrippa”.

I believe the real purpose of “Agrippa” is to be a dynamic, “performance art” demonstration of the “Information wants to be free” concept, performed by 1.) Gibson & company, 2.) crackers (who do not necessarily understand that they are “performing” in the piece!), and 3) The Net.

The “objet” [sic] which the disk is encased in is a reference to the copy-protection “dongles” that accompany some software packages, and the “dongle effect” provided by traditional publishing of paper books: every “official” copy of the information is tied to a physical piece of “hardware”. Thus, the entire “Agrippa” package represents the concept of pure information, buoyed upwards by its (supposed) innate “desire to be free”, yet "chained down" by archaic and ultimately-ineffective hardware and software-based attempts to assert ownership and control-of-access over it.

“Agrippa” is not officially a cracker-challenge, yet it obviously is one: the goal is to successfully capture the text of the poem (written by one of your favorite authors, mind you.) in unprotected/freely-copyable electronic form. Extra points if you actually defeat the software mechanisms on the disk, as opposed to merely transcribing (crude & styleless, possibly information-lossy, but effective) the text as it scrolls past.

By implicitly issuing this cracker-challenge (and arranging the “protection” scheme so that it's not **too** hard to defeat), Gibson ensures that his cracker fans will take the text and “wideband” it through their favorite Net hangouts: bulletin boards, mailing lists, Usenet newsgroups, FTP sites, gopherspaces, IRC channels, etc.

Thus, the performance art aspect: “Agrippa” is released, and just like predictable clockwork automatons (no offense, crackers; how could you have restrained yourselves? I couldn't have.) one or more crackers goes to work, defeating the “protection” and uploading the unprotected text to one or more points on the Net. Maybe the cracker realizes that Gibson *wants* him to do this; it's more sweet, though (and more style points for Gibson), if the cracker actually believes that he is “breaking” the author's supposed intention to keep the information under control.²²⁰ (Garcia 1992)

Aún desconociendo los detalles del algoritmo de encriptado, la trayectoria de Begos y la documentación relativa al proyecto que existe hoy, Garcia detecta aspectos fundamentales que destacan a la obra en el universo de la producción cultural en el contexto digital de la época. En primer lugar propone que el tema de *Agrippa* no es tanto la memoria como la información y su pulsión de libertad, muy a tono con la subcultura hacker. Si los registros de la letra impresa o la fotografía están asociados a la muerte por su estaticidad y su permanencia, aquí aparece un elemento propio del código como vida por su condición a la vez mutable, reproductiva y efímera. Uno de los rasgos más novedosos de la abstracción digital es precisamente su manipulabilidad y

²²⁰ “Sin embargo, no creo que la ‘impermanencia de los recuerdos’ sea el verdadero tema de ‘Agrippa’.

Creo que el verdadero propósito de ‘Agrippa’ es ser una demostración dinámica, de arte performático, del concepto ‘La información quiere ser libre’ llevado a cabo por 1.) Gibson y compañía, 2.) los crackers (¡que no necesariamente entienden que están ‘actuando’ en la obra!), y 3) La Red.

El “objeto” en el que está contenido el disco es una referencia a los ‘dongles’ de protección contra copias que acompañan algunos paquetes de software, y el ‘efecto dongle’ ofrecido por la impresión de los libros de papel tradicionales: cada copia ‘oficial’ de la información está atada a una pieza física de ‘hardware’. Así, el paquete ‘Agrippa’ como un todo representa el concepto de información pura, mantenido a flote por su (supuesto) innato ‘deseo de ser libre’, y sin embargo ‘encadenado’ por intentos, basados tanto en hardware como en software, arcaicos y en última instancia ineficientes, de mantener la propiedad y el control-de-acceso sobre el mismo.

‘Agrippa’ no es oficialmente un desafío al cracker, y sin embargo obviamente lo es: el objetivo es capturar exitosamente el texto del poema (escrito por uno de tus autores favoritos, eso sí) en una forma electrónica no protegida/libremente-copiable. Puntos extra se realmente vencés los mecanismos de software en el disco, en oposición a meramente transcribir el texto a medida que pasa desde abajo hacia arriba [de la pantalla] (rústico y falto estilo, con posible pérdida de información, pero efectivo).

Al implícitamente formular este desafío al cracker (y disponer un esquema de ‘protección’ que no sea *demasiado* difícil de vencer), Gibson nos asegura que sus fanáticos crackers tomarán el texto y lo ‘transmitirán en banda ancha’ a través de sus lugares de encuentro favoritos en la Red: tableros de anuncios, listas de correo, listas de noticias de Usenet, sitios FTP, *gopherspaces*, canales IRC, etc.

De este modo, el aspecto de arte performativo: ‘Agrippa’ es liberado, así como predecibles autómatas de relojería (sin ánimo de ofenderlos, crackers; ¿cómo podrían haberse contenido? Yo no habría podido.), uno o más crackers se ponen a trabajar, venciendo la ‘protección’ y subiendo el texto sin protección a uno o más puntos de la Red. Quizá el cracker se da cuenta de que Gibson *quiere* que él haga esto; es incluso mejor, si el cracker realmente cree que está ‘rompiendo’ la intención supuesta del autor de mantener la información bajo control (y aquí van más puntos por estilo para Gibson).”

la inestabilidad que esto trae aparejado. Como respuesta a esto, los sistemas de DRM como el del software Adobe Acrobat ofrecían los primeros intentos de poner límites a la circulación digital desde el software (Kirvin 2001).

En segundo lugar, Garcia apunta a la dimensión performática del proyecto. El rol que ocupan los hackers en *Agrippa* no sería una por ello una flusseriana intervención sobre el aparato, sino que estaría previsto por “Gibson y Cía”, volviendo a los supuestos poseedores de libertad de acción en el entorno digital unos “predictable clockwork automatons” [predecibles autómatas a cuerda]. Desde esta perspectiva, el evento de presentación denominado “La transmisión” no fue una performance en sí, sino una parte de una performance más amplia que es el proyecto *Agrippa* como un todo, incluidas las derivaciones previstas, entre ellas el crackeo del archivo.

Por último y en relación al crackeo, Garcia advierte sobre la existencia de diferentes niveles que guardan relación con lo que en el presente trabajo hemos denominado modos de digitalización y derivaciones. Así un tipeo a medida que el texto pasa será efectivo pero con pérdida de información, rudimentario y sin estilo, mientras que, introduciendo una dimensión lúdica, el desciframiento del código será un crackeo más valioso. En el primer tipo de crackeo, pueden preverse las erratas y la tabulación incorrecta (con la importancia especial que estas implican en la representación tipográfica de los versos un poema). La previsión del hecho introduce otro un elemento central para el devenir de la obra en un hito de la literatura y el arte digital: la red. Una vez crackeado es previsible que *Agrippa* circule como archivo de texto precisamente en los *Net hangouts* [lugares de reunión en la red].

Esta difusión viral hubiera sido imposible en el caso de *afternoon* en el mismo contexto tecnológico por la complejidad de la obra y el tamaño de los archivos. La hipernovela sí fue remediada para otros sistemas operativos y en versión web y así contenida dentro de los parámetros de la circulación autorizada.²²¹ Un rasgo distintivo

²²¹ Una selección de lexias de *afternoon* puede leerse en <http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/index.html>, una edición web especial de la antología *Postmodern American Fiction* (Geyh, Leebron, y Levy 1998). En el sitio web de Eastgate Systems, la editorial de *afternoon*, puede verse claramente el proceso de remediación constante y controlada al está sujeta la circulación digital de la obra que a la fecha de la redacción de este capítulo ofrece la obra en CD-Rom para Macintosh y Windows: “This title runs on Macintosh Mac OS X 10.3-10.6 (Panther through Snow Leopard) and on 32-bit Windows XP through Windows 7. It is not yet compatible with Mac OS X 10.7 (Lion) and 64-bit Windows 7. New editions for these systems, and for iPad, are in preparation. Contact Eastgate for details” [“Este título corre en Macintosh Mac OS X 10.3-10.6 (de

de *Agrippa* respecto del resto de la literatura digital es el modo en el que aparecen en tensión el soporte y el código, el tránsito que va del archivo autoencriptable en el *diskette* y al archivo de texto *on-line*.

El autoencriptado es un recurso paradójico: provoca una recuperación del aura de lo impreso a la vez que remite tanto a la historia del libro como al discurso sobre su desaparición en el contexto digital. Además, en el mismo gesto también implica un desafío a la lógica de circulación de las obras como meras mercancías reproducibles al presentarse como un objeto de deseo para la subcultura hacker que estaba a la vanguardia de la incipiente digitalización. En estos efectos múltiples vemos que reside una politización de la obra. Tal politización no se plantea en el sentido acotado de una posición declamativa sino en la puesta en efecto de un mecanismo inédito de autodestrucción y difusión. Ese mecanismo desmonta dos lógicas: la del objeto como mercancía que organizó la industria cultural del siglo XX, pero también aquella sobre la que se organiza el idealismo contenidista de la ideología medial que rige la circulación autorizadas de obras en el contexto digital.

En la imbricación material-digital de *Agrippa*, el sentido de encriptado es doble: por un lado el proceso de cifrado de los datos; por otro, el libro como tumba en cuyo nicho descansa el *diskette*. Y en el archivo dentro del *diskette* reaparece el álbum de fotos del poema como un libro de los muertos. Las connotaciones aparecen reforzadas por la referencia genética, tanto la serialización del ADN como la electroforesis en gel son representaciones de la vida. Como señala Chartier parafraseando a Quevedo, los libros permiten “escuchar a los muertos con los ojos” (2008, 7). Del mismo modo, indica Benjamin, los retratos fotográficos son el último refugio de la humanidad, la mirada de los muertos donde aún reside el aura de la fotografía. *Agrippa* reactualiza así una metáfora que atraviesa occidente: el libro y la foto (el texto y la imagen) como portadores de pasado que albergan la voz y la mirada de los muertos, o, en otras palabras la inevitable relación entre la muerte y los soportes de la memoria.²²²

De acuerdo a Kirschenbaum, todo almacenamiento tiene relación con la muerte o al menos con la suspensión de la vida: “Storage [...] is a kind of suspended animation, a coma or waking death, oddly inert yet irreducibly physically present;

Panther a Snow Leopard) y de 32-bit Windows XP a Windows 7. Aún no es compatible con Mac OS X 10.7 (Lion) y con 64-bit Windows 7. Las nuevas ediciones para estos sistemas, y para iPad, están en preparación. Para más detalles, contacte a Eastgate”] (Eastgate 2011).

²²² Los demás componentes del objeto libro *Agrippa* (la caja de resina, el velo mortuorio) también remiten a la idea de reliquia mortuoria y de cápsula del tiempo para ser abierta en el futuro.

hence its associations with the uncanny, the unconscious, the dead”²²³ (2008, 97). En sentido contrario al almacenamiento de la información, su transmisión entraña vida, al abrirse a la multiplicación, pero también a la posibilidad de su mutación.

15.5 Acción mutante: Los memes

Dos personas buscan un lápiz; la primera lo encuentra y no dice nada; la segunda encuentra un segundo lápiz no menos real, pero más ajustado a su expectativa. Esos objetos secundarios se llaman *hrönir* y son, aunque de forma desairada, un poco más largos.

—Jorge Luis Borges, “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”

La reproductibilidad digital de obras literarias y artísticas, incipiente al momento de aparición de *Agrippa*, aún no incluía las prácticas de reapropiación y difusión que se expandirían en los últimos años de la década con las redes **P2P**, el **filesharing**, las redes sociales y diversas formas de descarga de archivos.²²⁴ Sin embargo, podría considerarse que el texto del poema de “Agrippa” constituyó uno de los primeros ensayos de memes *on-line*, aunque no llegara a ser muy exitoso en lo que respecta a su fecundidad, como se verá más adelante. Retomaremos aquí el concepto de meme de acuerdo a lo planteado por Knobel y Lankshear (ver la subsección 1.4.4 en la primera parte) para abordar las nuevas formas literarias en entornos digitales.

Como señalamos en la sección anterior, el lanzamiento del libro-objeto *Agrippa* fue realizada el 9 de diciembre de 1992. La aparición del texto hackeado en el BBS

²²³ “El almacenamiento [...] es un tipo de animación suspendida, un coma o muerte despierta, extrañamente inerte pero sin embargo irreductible y físicamente presente; de allí sus asociaciones con lo tenebroso, lo inconsciente, lo muerto.”

²²⁴ Para un estudio acabado del fenómeno véase *¿Reproducción de la cultura o cultura de la reproducción?* (Calvi 2008).

MindVox aconteció un día después (aunque fue detectado por un usuario el día 11) y finalmente “Templar” se adjudicó la acción el 12 del mismo mes:

From: templar (Templar)
Posted: Sat, 12 Dec 1992 11:40:09 AM
Subject: AGRIPPA

Yes, ladies and gentlemen, I am proud to present, after much controversy, the full text of William Gibson's AGRIPPA to the users of MindVox first!

Look for it in the uploads directory...

Enjoy...

—T²²⁵(Citado en Kirschenbaum 2008, 219)

En las semanas siguientes se sucedieron algunas copias paródicas que podrían considerarse memes *on-line*. Surgieron diversas versiones sobre cómo se obtuvo el texto de “Agrippa”, y una extensa discusión sobre si fue un crackeo analógico o una filtración en el sentido que discutimos en la sección 9.6. En cuanto a “Agrippa” como meme, cabe señalar que ya desde antes de su aparición era tema de discusión en otros BBS como ECHO BBS de Nueva York. Se debía en parte a la influencia de la obra narrativa previa de Gibson en la conformación de la subcultura hacker y el concepto de ciberespacio así como por la expectativa que generaba una aproximación digital a su escritura, percibida como temáticamente más afín que la publicación sus novelas y cuentos en libros y revistas impresos. Debido a que los BBS de esa época eran por conexión telefónica, constituían a menudo un fenómeno local, y ya que muchos de sus usuarios vivían en la misma área, eran frecuentes los encuentros cara a cara,

²²⁵ “De: Templar

Posteado: Sáb, 12 Dec 1992 11:40:09 AM

Asunto: AGRIPPA

¡Sí, damas y caballeros, estoy orgulloso de presentar, tras mucha controversia, el texto completo de AGRIPPA de William Gibson primero a los usuarios de MindVox!

Búsquenlo en el directorio de subidas...

Disfruten...

—T.”

coincidiendo parcialmente, en este caso, con el mundillo artístico y editorial en el que se generó el proyecto *Agrippa*.

Tal vez de manera involuntaria, y más allá de la previsión del crackeo, *Agrippa* fue un acontecimiento artístico que propició sus memes. La naturaleza de la obra, con las múltiples lecturas posibles del concepto de ADN como metáfora de la codificación de la vida y la experiencia mediada por dispositivos técnicos, así como el predicamento de Gibson en la subcultura hacker, implícitamente alentaban la violación del código de autoencriptado que hacía inaccesible la obra luego de su primera lectura. Pero la publicación del texto de “*Agrippa*” en MindVox como archivo ASCII también generó algunos memes cuyos rastros aún pueden hallarse *on-line*.

El primero, aparece en una serie de posteos en el BBS MindVox atribuido a “Scotto” como parte de una discusión con un tal “William Gibson”²²⁶:

From: IN%"wixer!gaia.matrix!wgibson@cs.utexas.EDU" 13-DEC-1992
15:31:24.65
Subj: Agrippa

Just wanted to let you know that this morning's posting of my
copyrighted work constitutes a flagrant violation of international
laws. Keep up the good work.

WG.

----->>>>

Oh. Right. Sorry 'bout that, Mr. Gibson. I'll go ahead and keep keeping up
the good work, right here and now:

AGRIPPA

(A Book of The Dead)

Text by William Gibson and Scotto

²²⁶ Nótese que la dirección de correo de la Universidad de Texas genera fuertes sospechas sobre que sea el propio Gibson quien haya escrito el mensaje.

All Rights Reserved At 7 PM tomorrow night; we have your favorite table...

I hesitated
before untying the bow
that bound this book together.

Then I decided,
why the hell not,
it cost me a couple hundred dollars.

A Kodak album of time-burned
black construction paper

Like the stuff I used
to do in kindergarten art
only without all the Elmer's glue

---->

Ah, skip it, it sure ain't worth it now. Anyhow, I hear *Kroupa* (trumpet
fanfare) beat me to it...²²⁷ (Scotto 1993)

²²⁷ "De: IN%"wixer!gaia.matrix!wgibson@cs.utexas.EDU"
13-DIC-1992 15:31:24.65
Asunto: Agrippa

Sólo quería hacerle saber que el posteo esta mañana de mi trabajo protegido por *copyright* constituye una flagrante violación de las leyes internacionales. Siga así.

WG.

----->>>>

Oh. Bueno. Lo siento por eso, Sr. Gibson. Seguiré siguiendo así, aquí y ahora:

AGRIPPA
(Un Libro de los Muertos)
Texto por William Gibson and Scotto
Todos los Derechos Reservados a las 7 PM mañana a la noche; tenemos tu mesa favorita...

Vacilé
antes de desatar el nudo

Casi simultáneamente apareció una segunda versión paródica titulada “AGRIPPA (A Book of The Mentally Disturbed)” [“AGRIPPA (Un Libro de los Mentalmente Trastornados)”], que remitía a los errores de tipeo de la primera versión filtrada y proponía una versión alternativa del texto completo. Bajo el seudónimo de “US@phantom.com”, fue escrita por Patrick Kroupa, hacker y uno de los administradores de MindVox y remitía a los orígenes de la informática y a distintos productos de la industria cultural como puede verse desde los primeros versos:

I waited
before unlocking the clasp,
that bound my mind together

a black box:

VOICES
(in the mInd)
To create greater order
rhyme or reason,
take 2 Haldol & call me in the morning²²⁸ (US@phantom.com
1992)

que mantenía a este libro amarrado.

Luego decidí,
por qué mierda no,
me costó unos cientos de dólares.

Un álbum Kodak de papel corrugado,
negro y quemado por el tiempo.

Como las cosas que solía
hacer en clases de arte en el jardín de infantes
sólo que sin la plasticola

---->

Ah, dejá, seguro no vale la pena ahora. De todos modos, me dicen que *Kroupa* (fanfarria de trompetas) me ganó en esto...”

²²⁸ “Esperé

antes de soltar del broche,
que mantenía mi mente amarrada

Hay rumores de otra variante memética a posteada por “Zorgo” en el BBS Future Culture el 21 de diciembre por “Zorgo” que comenzaba “I HESiTated / bEf0Re untyIng tHe B0w / tHAt B0uNd thIs B()0K t0g3th3r”²²⁹ (Kirschenbaum 2008, 220) pero que hoy no se encuentra disponible en la web. A diferencia de las versiones paródicas de “Scotto” y Kroupa, esta versión sugiere una disputa sobre la propiedad intelectual a partir de una reformulación tipográfica que mimetiza el texto desde las similitudes visuales, desafiando la estandarización, práctica muy propia de los subcultura hacker a principios de los ‘90 y frecuentemente utilizada para eludir controles de derechos de autor en software para compartir archivos como Napster.²³⁰

“Agrippa” no llegó a generar un meme exitoso, si seguimos las características de fecundidad asumida por Knobel y Lankshear (Knobel y Lankshear 2007a, 201–202). Los memes poseen la característica de fidelidad al original y su longevidad se debe en parte a la conservación en archivos digitales de organizaciones que estuvieron involucradas de algún modo al encriptamiento del texto del poema, como es el caso de la Electronic Frontier Foundation, que brindó asesoramiento legal a Begos (Liu, Hehmeyer, et al. 2005). Por su extensión y complejidad “Agrippa” no es fácilmente recordable y por ello no generó muchas variantes, pero la mutabilidad de los textos relevados da cuenta de una rápida difusión inicial. Indudablemente, parte de su longevidad también se debe a que ha sido reforzada por el trabajo documental llevado a cabo por los estudios académicos ya discutidos. Acaso esto también haya limitado su potencial de difusión memética al proveer textos establecidos y depurar las versiones con variantes o erratas.

La presencia en los medios de comunicación es el elemento considerado por Knobel y Lankshear (2007a, 204–205) para la definición de memes exitosos, es decir aquellos que logran una amplia difusión, trascendiendo a su contexto de origen, lo

una caja negra:

VOCES

(en la mEnte)

Para crear mayor orden

rima o razón,

tomá 2 Haldol & llámame por la mañana”

²²⁹ La parodia tipográfica podría traducirse como: “Y0 VACiLé / aNt3s de des4tar eL Nud0 / qUe M4ntenlá e5te LI8R() 4m4RRado”.

²³⁰ Como ya hemos indicado Gibson también subió a su página el texto de “Agrippa” con una breve introducción en la que irónicamente alude a la mutabilidad de los textos digitalizados (Gibson 2002).

que no sucedió en el caso estudiado. La presencia mediática de *Agrippa* se debió a la originalidad del proyecto inicial y a la fama del autor del poema; el hackeo y los memes del texto no fueron recogidas por los medios (o al menos eso no puede corroborarse hoy en la web a través de motores de búsqueda). No obstante, las memes de “Scotto”, Kroupa y “Zorgo” permiten entrever el especial contexto cultural en el que fue producido “*Agrippa*” y el lugar que ocupa dentro del relativamente incipiente panorama de la literatura digital.

El medio de difusión de estos memes, los BBS, era el espacio de un grupo de afinidad muy acotado para que “*Agrippa*” en tanto meme se extendiera masivamente. Sin embargo, el “libro autodestructivo” como idea ha permeado muchas discusiones desde la explosión de la reproducción digital. Por ser un texto en codificación ASCII, su replicabilidad era sencilla aunque prácticas como copiar y pegar aún no fueran la norma en los sistemas operativos en uso en la época. Hay, sin embargo, un cuarto meme no textual, el video experimental “Re:*Agrippa*”, producido por los responsables del crackeo.²³¹ Originalmente pensado para imitar la idea de autodestrucción de *Agrippa* mediante la utilización de dispositivos de reproducción deficitarios (Kirschenbaum 2008, 263), el video funcionaría más como un meme del proyecto *Agrippa* que del poema en sí. La producción en sí remite al montaje frenético del videoclip y a algunos recursos elementales del video experimental. Su escasa trascendencia como meme puede deberse a que no estaban dadas las condiciones tecnológicas para que los archivos de video circularan por la red.

²³¹ El video actualmente está disponible en los materiales de archivo en *The Agrippa Files*.

15.6 Negociaciones entre material y digital: de los pasajes parisinos a los manteros clandestinos

Teu orgulho parece o rapa
Não me aceita do jeito que eu sou.
—Edilson Moreno, “Camelô”

El hecho de que la obra tenga instrucciones de uso también inscribe a *Agrippa* en una larga tradición de obras experimentales pre-digitales que requieren una serie de condiciones específicas para su recepción.²³² La instrucción de uso llama la atención sobre el carácter artefactual del dispositivo, sea este un libro o un *diskette*, rompiendo la ilusión de un soporte neutro que subyace al idealismo de los contenidos. La necesidad de las instrucciones también indica una ruptura con los estándares que subyacen a la reproductividad técnica propia de la industria cultural.

Las instrucciones de uso fueron claves en el momento de consolidación de subgéneros como los videojuegos más complejos durante las décadas de los '80 y '90 que con el tiempo se fueron estandarizando y asimilando la novedad que introducían mediante una gradualidad narrativa y de dificultad o mediante los denominados tutoriales. Quien compraba un juego para computadora para la misma época de aparición de *Agrippa*, generalmente compraba una caja con uno o varios *diskettes*, algunas claves para asegurar la propiedad intelectual y limitar la copia, un manual de instrucciones y otras misceláneas.²³³ Hoy todo esto está digitalizado e incluido dentro de la misma obra, de manera similar a lo que sucede con un libro o un DVD.

Algo *a priori* trivial como la instrucción de uso pone en foco la tensión entre soporte y contenido que hace a la condición artefactual de las obras. Hoy en desuso, las distintas protecciones materiales anticopia de los juegos formaron parte de la disputa por la propiedad de la cultura que la reproductibilidad digital pone en cuestión. Estas protecciones también evidencian las relaciones de continuidad entre la

²³² El ejemplo más evidente de instrucciones de uso lo brinda *Rayuela* de Cortázar, uno de los textos más frecuentemente citados, junto con la obra borgeana, por la crítica especializada en literatura digital.

²³³ Quien comprara o copiara un juego pirata debía hacerse de un complejo “parajuego” compuesto por fotocopias y simulaciones de los dispositivos de muestra de claves para poder jugar o bien conseguir software crackeado que permitiera saltar las protecciones de copia.



69 Caja del juego de computadora *Maniac Mansion*

representación digital y la representación sobre el soporte impreso. A medida que se desarrollaban tanto la industria de los juegos como la piratería digital (que luego explotaría con los mp3), las claves para asegurar el uso de copias certificadas (“originales” en la jerga) se fue complejizando. Si al comienzo se pedía un simple número de serie o **key** que venía en la caja, esto fue superado por la práctica de incluir esa información en archivos aparte en copias piratas. Esto motivo, junto con la complejización de los juegos, a incluir información extra en los manuales y solicitar al usuario que la buscara en el texto para poder acceder al juego, y posteriormente esta información comenzaba a ser solicitada en distintas etapas integrándose a la narrativa propuesta por el juego, generando una involuntaria remisión a la materialidad del manual desde la representación digital del código. Debido a que el escaneo de imágenes ocupaba mucho espacio y no era una práctica extendida, el recurso obvio en esta instancia fue la fotocopia. En respuesta a esto, la industria de los juegos comenzó elaborar manuales sobre papeles oscuros que entorpecieran la fotocopia. La otra opción fue la creación de artefactos que escondieran las claves, como el caso de la ruletas de las primeras partes de la serie de juegos *Monkey Island*, que de todos modos podía reproducirse desarmándolas, fotocopiando, recortando y utilizando una trincheta y un gancho mariposa.²³⁴ La referencia a este tipo de procedimientos en relación a *Agrippa* no es caprichosa como se desprende de las discusiones en los BBS en los días posteriores al crackeo:

[IBM k00l warezz dudes seem to like "cracking" games these days which don't even have so much as codewheel protection! Anyone remember Spiradisk, and all the fake-sync nasties of "the good ol' days"?] –Jon²³⁵ (citrus!vector0!jon@csusac.ecs.csus.edu 1992)

Las negociaciones entre materialidad y digitalidad para evitar la reproductibilidad no autorizada llevaron a casos extremos, casi absurdos, como el

²³⁴ Para ejemplos y comentarios en el caso de los juegos véase “Las protecciones anticopia más curiosas” (Jimmy 2008). Para una discusión sobre los dispositivos anticopia en el caso del software en general véase “Wacky copy protection methods from the good old days”[“Métodos extravagantes de protección contra copia de los viejos tiempos”] (Pingdom 2009).

²³⁵ [¡Parece que hoy en día a los chabones de IBM k00l warezz les gusta ‘crackear’ juegos que ni siquiera tienen una protección por ruleta de códigos! ¿Alguien recuerda los Spiradisk, y todos los desagradables falsos sincronizados de ‘los buenos viejos días’?] –Jon.”



70 Ruletas de claves de los juegos de computadora *Monkey Island I* y *II*



71 Fotocopias de ruleta de claves del juego de computadora *Monkey Island I*



72 Lenkslot

lenkslot, un aparato de plástico que incluía un prisma que permitía ver un código en la pantalla. Esto no funcionaba bien en todas las pantallas y fue discontinuado, pero ofrece un ejemplo elocuente de la imbricación entre soportes, contenidos y dispositivos reproductores.

Este tipo de aparatos, junto a otros productos que permitían descifrar claves para acceder al programa, o continuar utilizándolo, como el visor de filmina roja del juego *Indiana Jones and the Last Crusade* que permitía ver un código impreso en azul para evitar el fotocopiado de las claves de protección. Además de estos objetos, los paquetes de las copias autorizadas agregaban objetos como una versión abreviada del *Diario* de Henry Jones, padre de Indiana, que aparece en la película y que era necesario para resolver algunos de los acertijos planteados por el juego (MoffRebus et al. 2011), además de agregar una carga de fetichismo a un producto de la industria cultural como lo eran los de LucasArts, la empresa de videojuegos del estudio LucasFilm. Este tipo de presentación de los juegos también apuntaba a la constitución del objeto como fetiche, coleccionable y de culto, ante la sensación de desmaterialización propiciada por la copia digital.

Otro ejemplo de intento de limitar la circulación digital no autorizada de código son los denominados dongles. Se trata de dispositivos de hardware que se conectan a la computadora y hacen posible la ejecución del software. Los dongles pueden ser pensados como un ancla material al fondo de la propiedad intelectual ante la ilusión de la desmaterialización del código. Estos dispositivos siguen existiendo bajo la forma de **pendrives** que se conectan a través de los puertos **USB** pero suelen estar asociados a software especializado y muy costoso de uso comercial. Las empresas productoras de videojuegos han optado hacia un modelo de integración con el hardware como es el caso de las **consolas** (como es el caso de la **Wii** de Nintendo, la **PlayStation** de Sony o el **Xbox** de Microsoft) a veces combinado con una autorización de uso de la copia vía autenticación por internet, un modelo similar al elegido por el dispositivo lector de libros Kindle de la empresa Amazon. Nos interesa detallar este tipo de prácticas ya que constituyen el fondo sobre el cual se pudo gestar un proyecto que combinó materialidad y digitalidad como lo fue *Agrippa*, y que al hacerlo generó una polémica en torno a la propiedad y al uso de las obras.²³⁶

²³⁶ La referencia a los dongles en relación a *Agrippa* no es arbitraria ya que ilustra el horizonte de expectativas en el que la obra fue recibida. En el posteo de Garcia antes citado, se afirma: "The 'objet'



73 Caja del Juego Indiana Jones and the Last Crusade



74 Dongle

Hay otra característica significativa de las restricciones en la reproducción de las copias digitales. En algunos juegos, cuando el programa detectaba que se trataba de una copia ilegal ofrecía una versión acotada, a modo de muestra o **demo**. Lo que anima este tipo de decisiones es el interés por aspirar a la ganancia, suponiendo el interés del jugador en llegar al final del juego: la conclusividad es uno de los rasgos más determinantes de los videojuegos como forma narrativa, debido al carácter teleológico de casi abrumadora mayoría. Existe una variante del demo que se asemeja más al proceso de autoencriptado de “Agrippa”, los juegos que al detectarse la copia ilegal ofrecían una versión injugable. Es el caso de *Starflight* [*Vuelo estelar*] que enviaba naves policía invencibles que destruían la nave controlada por el jugador o *Superior Soccer* que volvía invisible la pelota, haciendo imposible jugarlo (Pingdom 2009). La pelota invisible y el texto autoencriptado son representaciones digitales extremas del DRM y otras formas de mantener la propiedad sobre las copias. Sin embargo el autoencriptado de *Agrippa* se presentaba más como desafío y como decisión estética que como estrategia comercial de una industria cultural en crisis por la posibilidad de la copia digital.

El recurso a prácticas manuales y el trabajo sobre la materialidad de los soportes en las prácticas asociadas a la reproductibilidad no autorizada era un lugar común de la subcultura hacker en el periodo (y de la cultura en general como lo demuestran prácticas como la copia de casetes, el uso de cinta scotch para grabar sobre casetes “originales”, rebobinar con una lapicera para evitar consumir baterías, perforar los *diskette* de 5 1/4 para hacerlos utilizables de los dos lados, etc). Esto es evidente en el crackeo analógico de “Agrippa” que desencadenó su circulación digital, pero también en su doble naturaleza, en la incompletud de la obra sin su contraparte material.

[sic] which the disk is encased in is a reference to the copy-protection ‘dongles’ that accompany some software packages, and the ‘dongle effect’ provided by traditional publishing of paper books: every ‘official’ copy of the information is tied to a physical piece of ‘hardware’” (Garcia 1992).

Conclusiones: Obras, soportes y código: Genealogías híbridas en la cultura digital

16 Agrippa en el contexto de la digitalización

En los veinte años que han transcurrido desde la aparición del peculiar libro que desaparecía propuesto por Begos, Gibson y Ashbaugh, ha ocurrido un desplazamiento del pronóstico del “fin del libro” hacia el temor por lo efímero de la información digital y su obsolescencia técnica. El problema de las aproximaciones a la producción digital desde las humanidades hoy planteado ya no es tanto la definición del objeto como su preservación (Liu, Durand, et al. 2005; Kirschenbaum et al. 2010). Sin embargo, las aproximaciones críticas existentes no suelen abordar problemas relativos a las relaciones entre una estética de lo digital y su dimensión política, o cuando sí lo hacen es desde miradas apocalípticas o integradas que suponen una mirada conservadora o teleológica del objeto. La metodología ha ido ganando especificidad pero no se hacen muchas vinculaciones entre las obras digitales y su inserción en la cultura contemporánea. Hoy se mantiene una tendencia inmanentista incluso en aquellas lecturas que ponen el énfasis en la necesaria dimensión material de las obras o en la necesidad de categorías específicas para analizarlas. En todas sus particularidades, *Agrippa* constituye un objeto privilegiado para discutir las tendencias que introducen en la cultura el fenómeno técnico, en general, y la digitalización, en particular. Esto hace necesaria la reconstrucción crítica de su contexto de emergencia así como el modo en el que se insinúan en torno a la obra prácticas y formas ligadas con el devenir de la cultura actual en la época de su digitalización.

Las conceptualizaciones benjamíneas en torno a los cambios que la mediación técnica introduce, pero también posibilita, en la cultura siguen siendo útiles para enmarcar las obras abordadas ya que perviven, superpuestos, modelos culturales propios de una tradición previa a la reproductibilidad técnica (asociados a lo aurático), y modelos específicos de la reproductibilidad técnica (ligados a soportes físicos entendidos como objetos de consumo y protegidos por derechos de copia y de propiedad intelectual de origen industrial) junto con prácticas emergentes que ponen en cuestión tanto la unicidad de lo aurático como la estabilidad de las obras contenidas en soportes.

Los conceptos de meme y remix, por ejemplo, permiten asir un aspecto fundamental para las discusiones de la estética de obras de factura digital y sus posibilidades de reproducción. Benjamin se centraba en el problema de la unicidad y la decadencia del carácter aurático de las obras ante la novedad de las primeras obras técnicamente reproducidas. La mutabilidad de obra a partir de sus reproducciones no era un problema en ese contexto cultural ya que los dispositivos analógicos de registro tienen más limitaciones para desagregar los componentes de las obras al establecer registros continuos.²³⁷ La digitalización supone un cambio drástico al permitir intervenir sobre los registros discontinuos que pueden rápida y fácilmente ser cortados, pegados, combinados y modificados a través de programas de computación que automatizan las operaciones sobre los registros digitalizados.

Con estos conceptos, se agrega una capa de análisis al introducir la mutabilidad como una característica ante la posibilidad de reproducción idéntica e infinita que supone la digitalización, y que frecuentemente ocupa el lugar de la mejoría en las miradas teleológicas sobre la técnica. El rastreo de esas mutaciones y de su contexto de emergencia, tanto material como de expectativas, permite, asimismo, historizar esas obras inmateriales e inscribirlas dentro de procesos históricos más complejos de los cuales la digitalización los sustrae sólo en apariencia. Por ello consideramos necesario enfatizar sobre la necesidad de abordar la imbricación como espacio crítico sobre el cual trabajar las obras para no dejar de lado su especificidad ni caer en un formalismo digital.

Otro aspecto propio de la digitalización es que al codificar una obra, ésta puede ser reproducida en y desde soportes diversos, aún a riesgo de generar un anacronismo de los contenidos, es decir, la reproducción o representación de una obra en un dispositivo de reproducción o soporte distinto de aquel para el que fue originalmente previsto (con las modificaciones que esto pueda generar en la percepción de la obra).²³⁸ Por proponer un ejemplo contemporáneo, sería el caso de la contemplación de una obra cinematográfica (pensada para ser proyectada sobre una gran pantalla en

²³⁷ Aunque sin embargo hayan existido numerosas intervenciones sobre los registros, como las realizadas por los surrealistas sobre los registros fílmicos, o sobre los dispositivos, como sucede en la fotografía experimental.

²³⁸ Para una discusión *in extensum* sobre el problema del anacronismo de los contenidos véase *Máquina e imaginario: O desafio das poéticas tecnológicas* de Machado (1993: 28-30) y el ya clásico estudio de Umberto Eco sobre la industria cultural, *Apocalípticos e integrados*, en particular el problema del desfase cuando se adaptan obras cinematográficas a la televisión (2004: 368).

una sala oscura) en la diminuta pantalla de un teléfono celular que emite la luz en lugar de recibirla y compite contra la luminosidad del ambiente. La idea de remediación (Bolter y Grusin 1999) si bien es pertinente para describir el fenómeno, es demasiado general para dar cuenta de las tensiones que surgen por el modo en el que las obras circulan en el contexto digital. Considerar el rol del arte y la literatura como mercancía y los modelos de industria cultural e instituciones culturales en los que está inserto es, por ello, un aspecto fundamental para repensar las obras artísticas en el contexto de una separación acrítica de sus soportes y su percepción como puras abstracciones comunicables.

El cambio de soportes que siguió el texto del poema “Agrippa” (si atendemos a la versión más romántica: *diskette*, videocasete, archivo digital), sus combinaciones con otros recursos expresivos, como fueron la lectura y proyección del texto de “Agrippa” el 9 de diciembre, el crackeo y las versiones paródicas (y, aún más significativamente la variación tipográfica de “Zorgo”, al recorrer el camino inverso de modificar el signo sin alterar la literalidad del sentido del original), hacen de “Agrippa” un hito fundamental para abordar problemas de estética en la época de la reproductibilidad digital. Asimismo, la historia de la circulación cultural de *Agrippa* entendido como un dispositivo artístico, la tensión entre artesanato e industria implícita en los elementos que lo componen, las connotaciones culturales desplegadas y su imbricación con el código, conforman una obra en la que pueden rastrearse prácticas propias de las vanguardias artísticas así como de los rituales del que proviene el resto aurático de las obras únicas. Esta obra ofrece también un ejemplo rico para abordar la relación necesariamente imbricada entre tema, soporte, almacenamiento, recursos constructivos, recursos poéticos, dispositivos de registro y de reproducción. Al llamar la atención sobre la auraticidad de las obras pero también sobre los límites y posibilidades de la digitalización, *Agrippa* propone una politización del arte (y la literatura) ante la digitalización estetizada y contenidista del capitalismo avanzado.

Cuando una obra se digitaliza, no sólo está en juego su reproductibilidad sino la posibilidad de su apertura a través de prácticas como la que hemos discutido a lo largo de este trabajo (remix, filtración, meme, etc.). En el caso del crackeo, y de los eventuales memes, la representación almacenada en objetos materiales (y *a priori* más vulnerables al desgaste por el paso del tiempo) se desplaza hacia la fragilidad del devenir de una codificación que resulta paradójicamente permanente y mutable.

En su singular registro irrepetible, *Agrippa* replantea los problemas de la experiencia y de la memoria contemporáneas, haciendo evidente la ilusión de una estabilidad ante la creciente posibilidad de que el registro de todas las cosas sea conservado, fuera del tiempo, en los soportes, a través del “mecanismo”. Y al mismo tiempo, *Agrippa* anticipa la revolución cultural que introducen la codificación binaria, su posterior decodificación y las mutaciones, en diversos dispositivos reproductores digitales. Es por esto que en *Agrippa* podemos postular una inscripción de las experiencias en el marco de una tradición pero también en el de una genealogía técnica.

17 Autobiografías y genealogías técnicas

Un aspecto recurrente en las distintas representaciones híbridas²³⁹ del fenómeno técnico y la cultura contemporánea es la relación con la experiencia (o la imposibilidad de hacerla) en el sentido conceptualizado por Benjamin. Encontramos esto no sólo en la progresión saltada de los recuerdos de Gibson en “Agrippa” sino también en otras obras de distinta índole que ya hemos mencionado en este trabajo, teóricas como *Writing Machines* de Katherine Hayles y de las artes visuales como la obra fotográfica de Seba Kurtis. La necesaria (y conflictiva) imbricación entre memoria y técnica en la cultura contemporánea da cuenta de un cambio profundo en el modo en el que los sujetos pueden asimilar el *sensorium* contemporáneo y hacer una experiencia que permita vincular políticamente a los sujetos con una tradición pero también en su relación con la técnica evitando la estetización. La inscripción de la técnica en la historia personal es un gesto que se repite en diversas representaciones artísticas y abordajes teóricos que constituyen lo que hemos denominado obras híbridas, entre las que destacamos a *Agrippa*.

Entendemos el recurso a la relación entre experiencia personal y estado de la tecnología como un modo de inscripción de la técnica que supera la estetización y propicia una politización. Esta inscripción supone genealogías técnicas que dan cuenta de la propia historia y devenir de los objetos técnicos en relación a la cultura.²⁴⁰ Se trata de un procedimiento que incorpora las distintas apelaciones de la filosofía mencionadas en la introducción. Supera la lectura acotada de estetización presente en *El modo de existencia* pero integra su reflexión específica sobre los objetos técnicos ausente en el pensamiento de Benjamin. Implica, además, el conocimiento y el control que demanda Flusser respecto del aparato. Los dispositivos artísticos permiten una libertad de acción, entendida ésta como libertad de creación no condicionada por el programa de los aparatos industriales. La constitución de

²³⁹ Es decir, aquellas con componentes materiales y digitales.

²⁴⁰ Utilizamos aquí genealogía en su sentido más literal, de estudio de las familias y el rastreo de sus linajes e historia. Una genealogía técnica es aquella que rastrea los orígenes de los distintos elementos, objetos y conjuntos técnicos en la historia, del modo que lo hemos hecho en la primera parte de este trabajo en relación a la tecnología de digitalización.

dispositivos artísticos pone en evidencia la ilusión de las obras como contenidos puros independientes de sus soportes y de sus dispositivos de producción y reproducción siempre transparentes. Así, la percepción de los fenómenos auráticos se vuelve aprehensible mediante la inclusión en la biografía personal y dentro del contexto histórico, cultural y técnico en el que se está inmerso y que constituye el *sensorium* contemporáneo. Esto habilita la inscripción en tradiciones, bien que inestables, frente a la presunta universalidad inevitable de la técnica. Se trata de una inscripción significativa y materialmente enraizada, como la propuesta por Simondon, pero que asimismo interpela a la dinámica de los contenidos propuesta desde la industria cultural y los regímenes de propiedad intelectual. En el contexto de la abstracción digital, el problema de la relación entre contenidos y dispositivos productores y reproductores es propio de un nivel de desarrollo complejo, el de los conjuntos técnicos simondonianos. Los dispositivos artísticos pueden establecer puentes que permitan desmontar el idealismo subyacente y propiciar una nueva relación con los objetos técnicos, como la demandada por Flusser y Simondon. Pero, como señalaba Benjamin, esta nueva relación debe ser política. Los tres vieron en el arte un espacio propicio para articular la relación entre técnica y cultura, pero también apuntaron riesgos de órdenes diversos escondidos en la idealización y la abstracción de la tecnología respecto de su inscripción histórica y material.

Agrippa ejemplifica elocuentemente este pasaje de una poética tecnológica enfocada en las posibilidades de los objetos técnicos a una poética y política tecnológica que no escinda a los objetos técnicos de la vida personal y la tradición que le da marco. Ante la denunciada imposibilidad de hacer experiencia en la vida contemporánea, se abre una posibilidad de reinscripción que asume la opacidad técnica, la imposibilidad de su neutralidad y la ausencia de teleologías al proponer modos de existencia distintos que la del contenidismo propio del capitalismo tardío. *Agrippa* articula en relación los diversos elementos que la componen (código genético, código digital, texto e imagen) y los diversos soportes (libro, diskette, caja), así como las tradiciones que implica (artesanal, industrial y digital) a partir de la experiencia personal de maduración y comprensión del poema, la toma de conciencia del “mecanismo”. No es sólo una *inscripción de la técnica en la vida* sino también una *inscripción técnica de la vida* que permite salvar la brecha entre ambas. Las reauratizaciones que tienden los puentes para hacerlo son, sin embargo, provisorias e

imbricadas, ya que no se trata de volver a recuperar esencias de un estado ideal perdido sino de inscribir vida y técnica en sus dimensiones histórica y material ocultas por la estetización de un sublime tecnológico.

18 Hacia una estética de las obras híbridas

Entendemos que el abordaje planteado puede permitir un trabajo aplicable a diversos tipos de obras, en su necesaria relación con la técnica, y que no se restringe a las obras digitales. Esta lectura heterónoma se funda en la necesidad de una contextualización que disponga del conocimiento específico de los fenómenos abordados sin la reducción a un idealismo abstracto de las obras entendidas como unidades autónomas, ni a la especificidad atada al detalle de su manifestación material como única posibilidad de abordarlas. Por ello, las herramientas tradicionales de la crítica literaria y artística aún ofrecen las claves de lectura con las cuales hemos organizado el presente trabajo. Hemos recuperado, asimismo, otras perspectivas antropológicas, sociales e históricas. En función de ello, y relativizando la aparente excepcionalidad de estas y otras obras del periodo, es que consideramos fundamental su inscripción en diversas tradiciones, a fin de esclarecer la dimensión heteronómica de dichas herencias. De este modo, entendemos que este trabajo contribuye a aprehender la imbricación entre la novedad ruptora y la múltiples tradiciones heredadas.

Los diversos procesos aquí descritos, centrados en el problema de la digitalización (pero no limitados exclusivamente a ella) nos permiten constatar una vacancia. La tecnología digital, como lo hicieron antes la imprenta, la fotografía y la fonografía, modifica el paradigma cultural existente al recontextualizar el pasado de manera radical. Entonces, cualquier abordaje crítico contemporáneo de las obras, independientemente de que sean estas pre-digitales, digitalizadas o digitales, deberá apelar tanto a las tradiciones teóricas de la estética y la crítica de la cultura, como a conceptos específicos que incorporen la novedad. Ignorar los cambios que la digitalización introduce en el arte y la literatura es desconocer la heteronomía constitutiva de toda obra, ya que éstas siempre se relacionan con la técnica. Se trata de una técnica que, cabe enfatizar, es opaca, histórica y particular antes que transparente, constante y universal. Considerar la inscripción cultural e histórica de la técnica en su profunda articulación con los conceptos de obra, soporte, almacenamiento y dispositivos de registro y de reproducción es la manera de evitar la dilución de su

potencial crítico. A través del análisis que proponemos de *Agrippa* y su relación con otras obras y fenómenos del periodo, presentamos un modelo de aproximación a las obras que no se agota en el particularismo sino que retoma la dimensión política de la estética ya señalada por Benjamin. El modelo conjura al mismo tiempo el riesgo de estetización que subyace a las lecturas ingenuas o pesimistas respecto de la técnica en el contexto del capitalismo avanzado. A partir de la lectura de los componentes materiales y digitales de *Agrippa*, así como del proyecto artístico y editorial que lo animó, en el contexto cultural de su aparición y de los fenómenos de la digitalización, consideramos que este trabajo produce un objeto teórico y crítico con estatuto de generalidad a partir de un objeto particular. Esto se deriva de haberlo inscripto críticamente en una matriz cultural, atendiendo a su complejidad y reconstruyendo sus implicancias estéticas, técnicas y políticas. Las categorías generales aquí propuestas para la circulación digital, así como las tensiones *entre material y digital* ofrecen un modelo de análisis para una multiplicidad de obras en el marco de una cultura contemporánea signada por el fenómeno técnico, que permitirán discutir la estetización por la técnica y las posibilidades de una politización desde la técnica.

Señalamos, por último, que este trabajo habilita ulteriores investigaciones sobre los modos en los que se relacionan los soportes y las obras en el contexto cultural contemporáneo así como abordar otros problemas que se desprenden de este análisis. Especialmente, en la discusión sobre el código y la tensión entre la estabilidad y la mutabilidad. Este trabajo puede, entonces, propiciar una reevaluación de las categorías de las críticas literaria, artística y cultural para abordar la tensión entre la conclusividad y la inconclusividad. La reproductibilidad digital vuelve a hacer visible esta tensión después de siglos de estabilización basados en la abstracción de los contenidos, los regímenes legales de propiedad intelectual y la reproductibilidad técnica basada en soportes y dispositivos de reproducción.

Glosario

El presente glosario ofrece definiciones orientativas para los términos técnicos específicos de los nuevos medios que pueden prestar a confusión. No son en modo alguno exhaustivos.

ASR: *Automatic Speech Recognition* [Reconocimiento automático de voz]. Un sistema de reconocimiento de voz es una herramienta computacional capaz de procesar la señal de voz y reconocer la información contenida en ésta, convirtiéndola en texto o emitiendo órdenes que actúan sobre un proceso.

App: Abreviatura de *application* [aplicación]. En informática, una aplicación es un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajo. Esto lo diferencia principalmente de otros tipos de programas como los sistemas operativos (que hacen funcionar la computadora), las utilidades (que realizan tareas de mantenimiento o de uso general), y los lenguajes de programación (con el cual se crean los programas informáticos).

Archivo de texto: un tipo de archivo que está estructurado como una secuencia de líneas de texto electrónico.

ARG: *Augmented Reality Game* [Juego de Realidad Aumentada]: Un juego de realidad aumentada es una narración interactiva que utiliza el mundo real como soporte, presentando una serie de recursos mediáticos reales para contar una historia que se ve afectada por la intervención de los participantes.

ASCII: *American Standard Code for Information Interchange* [Código Estándar Estadounidense para el Intercambio de Información]. Código de caracteres basado en el alfabeto latino. Fue creado en 1963 por el Comité Estadounidense de Estándares a partir de los conjuntos de códigos utilizados en la telegrafía.

Avatar: Representación gráfica o textual que se asocia a un usuario de Internet para su identificación.

AVI: *Audio Video Interleave* [Intercalado Audio Video] Formato de audio y video lanzado por Microsoft en 1992. Permite almacenar simultáneamente un flujo de datos de video y varios flujos de audio. El formato concreto de estos flujos no es objeto del formato AVI y es interpretado por un programa externo denominado códec.

Back-up: Copia de seguridad de los datos de un soporte digital de almacenamiento.

Base de datos: Conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y que están almacenados sistemáticamente para su posterior uso. El término puede acotarse para referirse a aspectos particulares de colecciones organizadas de datos.

BBS: *Bulletin Board System* (Sistema de Tablón de Anuncios). Software para redes de computadoras que permite a los usuarios conectarse al sistema para descargar

software y datos, leer noticias, intercambiar mensajes con otros usuarios, utilizar de juegos en línea, leer boletines, etc.

BeBook: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

Blog: Sitio web, por lo general de índole personal, periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Tienden a organizarse en función de la fecha de aparición de los textos, primero el más reciente. El blog es una forma abierta.

Blu-Ray: Formato de disco óptico de nueva generación (similar al CD y al DVD) para vídeo de alta definición y almacenamiento de datos de alta densidad con capacidad 5 veces mayor al DVD. Su capacidad de almacenamiento llega a 25 gigabytes.

Bug: Defecto de software resultado de un fallo o deficiencia durante su proceso de creación.

CamRip: *Camara Ripping*. Digitalización de baja calidad de una obra audiovisual realizada a través de una cámara apuntada hacia una pantalla.

CAPTCHA: *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart* [Prueba de Turing pública y automática para diferenciar a las máquinas de los humanos]. Se trata de una prueba desafío-respuesta utilizada en computación para determinar si el usuario es o no humano.

CD-Rom: *Compact Disc - Read Only Memory* [Disco compacto – Memoria de sólo lectura]. Formato de disco compacto que permite acceder a archivos digitales, pero sin permiso de escritura.

Cervantes: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

Chroma-key: Técnica audiovisual que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un equipo especializado a partir de la identificación del color de fondo y su sustitución.

Compilar: Traducir un programa escrito en un lenguaje de programación a otro lenguaje de programación, generando un programa equivalente que la máquina será capaz de interpretar. Usualmente el segundo lenguaje es lenguaje de máquina, pero también puede ser un código intermedio (*bytecode*), o simplemente texto. Este proceso de traducción se conoce como compilación.

Consola: Dispositivo para acceder y jugar videojuegos.

Crackeo: Intervención en el software (o eventualmente en el hardware) para remover o deshabilitar algunas de sus funciones, por lo general, las vinculadas a la protección contra copia o acceso.

Cracker: La persona que lleva a cabo el crackeo.

Cybook: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

DataDisc: Precursor de los dispositivos portátiles de lectura de archivos digitales.

Demo: Versión de prueba de algo, habitualmente, un programa o archivo informático.

Disco duro (o Disco Rígido): Dispositivo de almacenamiento de datos no volátil que emplea un sistema de grabación magnética para almacenar datos digitales. Se compone de uno o más platos o discos rígidos, unidos por un mismo eje que giran a gran velocidad dentro de una caja metálica sellada. Sobre cada plato, y en cada una de sus caras, se sitúa un cabezal de lectura/escritura que flota sobre una delgada lámina de aire generada por la rotación de los discos.

Diskette (o Disco flexible): Es un medio o soporte de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de material magnético, fina y flexible contenido en una cubierta de plástico cuadrada o rectangular. Los diskettes se leen y se escriben con una disquetera.

- DJ:** *Disc Jockey*. Artista que crea, selecciona y/o reproduce música grabada, tanto propia como de otros compositores.
- Dongle:** Pequeña pieza de hardware que permite obtener la clave para un software determinado.
- DPI:** *Dots per Inch* [Puntos por Pulgada] Unidad de medida para resoluciones de impresión.
- DRM:** *Digital Rights Management* [Gestión digital de derechos]. Tecnologías de control de acceso usadas por editoriales y propietarios de derechos de autor para limitar el uso de medios o dispositivos digitales.
- DVD:** *Digital Versatile Disc* o *Digital Video Disc* [Disco versátil digital o Disco de video digital] Formato de disco compacto para almacenamiento de datos digitales.
- eBay:** Sitio de subasta de productos a través de Internet. Fundado en el año 1995.
- e-ink:** *Electronic Ink* [Tinta electrónica]: Tecnología de representación que imita la apariencia de la tinta en el papel. A diferencia de los monitores de computadoras, no emite luz sino que la refleja.
- Emulación:** Software que permite ejecutar programas en una plataforma diferente de aquella para la cual fueron escritos originalmente.
- Encriptar:** Transformar un archivo digital utilizando un algoritmo para hacerla ilegible excepto para aquellos que posean la clave que permita revertir el proceso.
- ePub:** *Electronic publication* [Publicación electrónica] Formato de código abierto para archivos de libro electrónico (e-book). En el formato de libro digital ePub se marca el contenido, pero no se delimita su formato, por lo que se puede adaptar a los diferentes tamaños de las pantallas de los múltiples dispositivos de lectoras de libros electrónicos existentes.
- eReader** (Lector electrónico): Nombre genérico de los dispositivos portátiles de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.
- Escaneo:** véase **Escáner**
- Escáner:** (del inglés *scan*, explorar o registrar) Dispositivo utilizado en medicina, electrónica e informática para explorar el cuerpo humano, un espacio, imágenes o documentos y producir una representación digital o analógica de éstos.
- Facebook:** Sitio web de redes sociales que permite interactuar, chatear, compartir y archivos con otros usuarios a partir de una cuenta personal de usuario.
- Filesharing:** Literalmente, práctica de compartir archivos digitales.
- Flash:** Aplicación de Adobe Systems para creación y manipulación de gráficos mediante un lenguaje llamado ActionScript. Es equivalente a un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas". Está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo.
- FORTTRAN:** *Formula Translating System* [Sistema de traducción de fórmulas] Lenguaje de programación alto nivel. Está especialmente adaptado al cálculo numérico y a la computación científica.
- Fractal:** Objeto semigeométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas.
- Geolocalización:** Posicionamiento con el que se define la localización de un objeto espacial (representado mediante punto, vector, área, volumen) en un sistema de coordenadas y datos determinados.
- Glitch:** Error que, al no afectar negativamente al rendimiento, jugabilidad o estabilidad de una programa o videojuego, no puede considerarse un *bug*, sino más bien una "característica no prevista".

GPS: *Global Positioning System* [Sistema de posicionamiento global]. Tecnología que permite determinar la posición de un objeto en la superficie de la tierra.

Gusano: Software malicioso que tiene la propiedad de duplicarse a sí mismo. Los A diferencia de un virus, un gusano no precisa alterar los archivos de programas, sino que reside en la memoria. Casi siempre causan problemas en la red, mientras que los virus siempre infectan o corrompen los archivos de la computadora que atacan.

Hacker: Persona que pertenece a una de estas comunidades o subculturas informáticas: 1. Comunidad de interés en torno a la seguridad informática. 2. Comunidad de entusiastas programadores y diseñadores de sistemas originada en los sesenta y que se caracteriza por el lanzamiento del movimiento de software libre. 3. Comunidad de aficionados a la informática doméstica, centrada en el hardware posterior a los setenta y en el software (juegos de computadora, crackeo de software, etc.) de entre los ochenta/noventa.

Hardware: Todas las partes tangibles de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.

Hipertexto: Un texto organizado a partir de hipervínculos.

Hipervínculo: Referencia a información el software de lectura seguir adosada a una palabra, imagen o coordenada digitales. Puede apuntar a un archivo en general o a un elemento específico dentro de sí.

iBooks: Aplicación de software de Apple para la administración y compra, principalmente, de ebooks.

Imagen del disco: Archivo o un dispositivo que contiene la estructura y contenidos completos de un dispositivo o medio de almacenamiento de datos, como un disco duro, un *diskette* o un CD o DVD.

Indexación: En informática, acción de registrar ordenadamente información para elaborar su índice con la finalidad de obtener resultados de forma sustancialmente más rápida y relevante al momento de realizar una búsqueda. Es un elemento fundamental de elementos como los motores de búsqueda y las bases de datos.

Interfaz: Conexión entre dos ordenadores o máquinas de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. En el contexto específico de este trabajo, por interfaz nos referimos a la interfaz gráfica de usuario, un programa informático que utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo.

iPad: Dispositivo electrónico tipo tableta desarrollado por Apple Inc.

iPod: Dispositivo de reproducción de archivos digitales, especialmente orientado para el audio y video.

JPEG: *Joint Photographic Experts Group* [Grupo conjunto de expertos en fotografía] formato digital estándar de compresión y codificación de archivos de imágenes fijas.

Key: Clave informática o de un algoritmo.

Kindle: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica que permite leer los ebooks vendidos a través de Amazon.

Kobo eReader: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

Librie: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

Lista de correos: Uso especial del correo electrónico que permite la distribución masiva de información entre múltiples usuarios de Internet a la misma vez.

Marca de agua digital: Técnica de ocultación de información en el interior de un objeto digital que contiene información sobre el autor o propietario intelectual del objeto digital tratado o a quién ha sido cedido.

Memorias flash: véase **Pendrive**.

Metadatos: Datos que describen otros datos. En general, un grupo de metadatos se refiere a un contenedor de datos, llamado recurso. El concepto de metadatos es análogo al uso de índices para localizar objetos en vez de datos y se utiliza para las distintas funciones computacionales como la indexación.

Monitor Braille: Aparato electrónico que sirve para la interpretación o generación de lenguaje braille, tanto de forma física como virtual.

Motor de búsqueda: Sistema informático para búsqueda de archivos almacenados en servidores web cuando se pide información sobre algún tema. Las búsquedas se hacen con palabras clave o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas.

mp3: Formato de compresión de audio digital que usa un algoritmo con pérdida para conseguir un menor tamaño de archivo.

MP4: Formato contenedor para almacenar formatos audiovisuales. Se utiliza típicamente para flujos audiovisuales.

MSN: *MicroSoft Network* [Red Microsoft] Colección de servicios de internet ofrecidos por Microsoft. Fue uno de los sistemas de chat más difundidos.

MySpace: Sitio web de redes sociales que permite interactuar, chatear, compartir y archivos con otros usuarios a partir de una cuenta personal de usuario especialmente orientado a la música.

Newsgroups: [Grupos de noticias] Medio de comunicación dentro del sistema Usenet en el cual los usuarios leen y envían mensajes textuales a distintos tableros distribuidos entre servidores con la posibilidad de enviar y contestar a los mensajes. El sistema es técnicamente distinto, pero funciona de forma similar a los grupos de discusión de la *World Wide Web*.

Nook: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica de la cadena de librerías Barnes & Noble.

OCR: *Optical Character Recognition* [Reconocimiento óptico de caracteres] Proceso dirigido a la digitalización de textos que identifica a partir de una imagen símbolos o caracteres que pertenecen a un determinado alfabeto, para luego almacenarlos en forma de datos.

On-line: Disponible a través de una conexión a una red informática.

PDF: *Portable Document Format* [Formato de documento portátil] Formato de almacenamiento de documentos, principalmente de texto, desarrollado por la empresa Adobe Systems. El texto puede estar fijo o fluido (véase **EPUB**)

Pendrive (o memoria USB, memoria Flash): Dispositivo de almacenamiento que utiliza una memoria flash para guardar información.

Pixel: *Picture Element* [Elemento de imagen] La menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital,

Pixelar: Informalmente se utiliza para referirse al fenómeno que ocurre cuando se hacen muy visibles los píxeles que componen una imagen, sea por limitaciones del dispositivo computacional o por errores en el proceso de computación.

PlayStation: Línea de consolas de videojuegos de Sony.

Procesador de textos: Utilidad informática para la creación o modificación de documentos escritos por medio de una computadora.

P2P: *Peer to Peer* [De par a par]: Sistema para compartir archivos entre usuarios.

QR Codes: *Quick Response Code* [Código de respuesta rápida] Sistema para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional que se puede utilizar con dispositivos que puedan escanear imágenes.

reCAPTCHA: Extensión de la prueba **CAPTCHA** que se utiliza para reconocer texto presente en imágenes. Emplea por tanto la prueba desafío-respuesta utilizada en computación para determinar cuándo el usuario es o no humano para, a su vez, mejorar la digitalización de textos.

Reconocimiento óptico de caracteres: Véase **OCR**.

Referenciar [*address*]: En informática, remitir a una dirección de memoria para que un programa informático o un dispositivo de hardware pueda reutilizar un dato o una serie de datos. La cualidad de ser referenciado es la referenciabilidad [*addressability*].

Remix: Específicamente, mezcla alternativa de una canción en un estudio de sonido, para darle un nuevo aspecto sonoro o mejorar la calidad de sonido, a veces con la incorporación de nuevos ritmos y efectos sonoros. En sentido general, se utiliza para referirse a todo tipo de prácticas de reapropiación de objetos culturales reproductibles.

Remixador/remixer: Aquel que realiza un remix.

Rocket: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

Sampleo: registro o muestra digital.

Scratching: Técnica de DJ utilizada para producir sonidos característicos a través del movimiento de un disco de vinilo hacia delante y hacia detrás sobre un tocadiscos.

Scrolling: El movimiento continuo de texto y/o imagen en una pantalla, sea vertical u horizontal.

Sistema operativo (*Operative System, OS*): Programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, y se ejecuta en modo privilegiado respecto de los restantes.

SoftBook: Dispositivo portátil de lectura de archivos digitales con tinta electrónica.

Software propietario: Cualquier software que no es libre o que sólo lo es parcialmente, sea porque su uso, redistribución o modificación está prohibida, o requiere permiso expreso del titular del software.

Software: Equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware.

SPAM: Correo o mensaje basura. Mensajes no solicitados, no deseados o de remitente no conocido, habitualmente de tipo publicitario, generalmente enviados en grandes cantidades.

STT: *Speech to Text*. Véase **ASR**.

Subpíxel: Subdivisión del píxel.

Tableta: Tipo de computadora portátil, de mayor tamaño que un teléfono celular inteligente, integrado en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos o un puntero, sin necesidad de teclado físico ni mouse.

Tiempo real: En informática, un sistema digital que interactúa activamente con un entorno con una dinámica conocida en relación con sus entradas, salidas y restricciones temporales para dotarlo de predictibilidad y estabilidad.

Tinta electrónica: véase **e-ink**.

Tutorial: Sistemas instructivos de autoaprendizaje que muestran al usuario el desarrollo de algún procedimiento o los pasos para realizar determinada actividad.

Tweet: mensaje de texto corto, de 140 caracteres como máximo, utilizado en la red social Tweeter.

USB: *Universal Serial Bus* [Bus universal en serie]. Estándar industrial que define los cables, conectores y protocolos usados en un bus para conectar, comunicar y proveer de alimentación eléctrica entre ordenadores y periféricos y dispositivos electrónicos.

UTF-8: 8-bit *Unicode Transformation Format* [Formato de Transformación Unicode de 8 bits]: Formato de codificación de caracteres capaz de representar cualquier carácter Unicode, un estándar de codificación que facilita el tratamiento informático, transmisión y visualización de textos de múltiples alfabetos y disciplinas técnicas además de textos clásicos de lenguas muertas.

Virus: Software malicioso que tiene por objeto alterar el normal funcionamiento de la computadora, sin el permiso o conocimiento del usuario. Habitualmente, reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con su código.

VJs: *Video Jockey*. Artistas que manipulan imágenes en tiempo real, usualmente asociados a la música electrónica y a los DJs.

Web 1.0: Un estado de la *World Wide Web*, y cualquier página web diseñada con un estilo anterior al de la Web 2.0. Es en general un término que ha sido creado para describir la Web antes del impacto de la denominada fiebre “punto com” en el 2001. Es una definición cultural antes que técnica.

Web 2.0: Respecto de la Web 1.0, estado asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la *World Wide Web*.

Web: Véase **WWW**.

Wii: Línea de consolas de Nintendo.

Wiki: Sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

Wikilibro: Libro colectivo y colaborativo escrito *on-line* con tecnología wiki, lo que significa que cada usuario puede colaborar en la escritura de cualquier libro, haciendo clic en un enlace "editar" que existe en cada página.

WWW: *World Wide Web* [Red A lo Ancho del Mundo]. Sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web, un usuario puede visualizar sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navegar a través de ellas usando hiperenlaces.

Xbox: Línea de consolas de Microsoft.

YouTube: Sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir archivos de video digital.

Apéndices

Los textos originales en inglés que aquí presentamos fueron extraídos del repositorio documental del sitio web especializado *The Agrippa Files* (Liu et al.).

I. El prospecto promocional

I.1 Texto original en el díptico

It is a dangerous and stimulating experiment when a publisher of museum quality limited edition books (Kevin Begos Jr.) brings together Dennis Ashbaugh (an artist known for his large computer virus and DNA portrait paintings) and the near-future writer William Gibson (who first coined the term “Cyberspace” in his award winning books *Neuromancer*, *Count Zero*, and *Mona Lisa Overdrive*) to produce a collaborative Artists Book.

For in this age of megacomputers, biotechnology, and startling social and scientific change, this “Book” will be as much of a challenge as a possession, as much an enigma as a story.

In the ethereal territory of the Artist/Writer collaboration, this project will be unique. The “story” will exist only on a computer disc that contains a virus that will infect the “readers” computer. Not only that, the story will start to mutate and destroy itself after one reading. The Collector/Reader can choose to access this Gibson story—and thus set in motion a process in which the story loses its digital composure and becomes only a memory—or preserve the story in its “pure” state—a Pandora’s Box whose contents remains forever unknown.

Ashbaugh’s etchings will be both counterpoints and companions to the story. Printed on Antique Rag paper, their texture, smell, form, weight, and color will all be

qualities that do not exist for the story in cyberspace. Yet the etchings will also go through changes after viewing, and they allude to both the allure and taboo of Genetic Manipulation.

This Artists Book (which isn't exactly a "book" at all) comes cased in an exquisite metal container full of relics suggesting rural Virginia in the 1920's—memories of the writer's family past. Among those relics is a tattered old book, with a hollowed space hidden in the middle that contains the computer disc. The story holds the clues that tie the relics and the Genetic etchings together. Just as the Gutenberg Bible heralded a wave of social and political change that swept through Europe, this Book/Object raises new issues of Art, Time, Information, and Possession—and raises questions our basic assumptions about books and art.

1.2 Traducción del texto en el díptico

Es un experimento estimulante cuando un editor de libro de calidad museística de tirada limitada (Kevin Begos Jr.) junta a Dennis Ashbaugh (un artista conocido por sus grandes retratos de ADNs y virus de computadora) y el escritor de futuro cercano William Gibson (quien por primera vez acuñó el término "Ciberespacio" en sus laureados libros *Neuromante*, *Conde Cero* y *Mona Lisa Acelerada*) para producir un Libro de Artista en colaboración.

Ya que en esta época de megacomputadoras, biotecnología y alarmantes cambios sociales y científicos, este "Libro" será tanto un desafío a la posesión, como un enigma en tanto historia.

En el territorio etéreo de la colaboración Artista/Escritor, este proyecto será único. La "historia" existirá sólo en un disco de computadora que contiene un virus que infectará la computadora del "lector". No sólo eso, la historia comenzará a mutar y se destruirá a sí misma tras una lectura. El Coleccionista/Lector puede elegir acceder a la historia de Gibson —poniendo así en marcha el proceso por el cual la historia pierde su composición digital y se vuelve sólo memoria- o preservar la historia en su estado "puro" —una Caja de Pandora cuyos contenidos permanecen para siempre desconocidos. Los grabados de Ashbaugh serán a la vez contrapuntos y compañeros de la historia. Impresos en antiguo papel de estraza, su textura, olor, forma, peso y color serán todas las cualidades que no existirán para el texto en el ciberespacio. Sin

embargo los grabados también sufrirán cambios tras verse, y aluden también al encanto y al tabú de la Manipulación Genética.

Este Libro de Artistas (que no es para nada exactamente un “libro”) viene embalado en un exquisito contenedor metálico lleno de reliquias que sugieren la Virginia rural de la década de 1920 –memorias del pasado de la familia del escritor. Entre estas reliquias hay un viejo libro destrozado, con un espacio hueco escondido en el medio que contiene el disco de computadora. La historia contiene la llave que enlaza las reliquias y los grabados Genéticos. Como la Biblia de Gutenberg anunció una ola de cambio social y político que barrió Europa, este Libro/Objeto levanta nuevos temas de Arte, Tiempo, Información y Posesión –y formula preguntas sobre nuestros presupuestos básicos sobre los libros y el arte.

1.3 Texto original en el objeto

Agrippa—a book of the dead is a seminal publishing event in the long history of Artist/Writer collaborations. It challenges and pays homage to the basic traditions of fine bookmaking, art, and collecting, and suggests radical new possibilities inspired by runaway technological and social change. The “publication” will juxtapose the most hermetic form of limited edition book with a worldwide digital transmission that is unprecedented. The “story” will appear only in digital form, on a computer disc that self destructs after one reading. The disc will be housed in a relic from the future, a book made of paper, with a recess cut into the middle that holds the disc. Artist Dennis Ashbaugh will create copperplate etchings with a new subject matter—DNA gene portraits. William Gibson’s books have been published in seventeen countries around the world over the last seven years, in the millions of copies. He first coined the word “cyberspace” but his writing has transcended genres and cultural boundaries. **Agrippa** is a unique combination of Art, Technology, and the Politics of information control and dispersal. It will be the first Digital Myth.

1.4 Traducción del texto en el objeto

Agrippa—un libro de los muertos es un acontecimiento editorial seminal en la larga historia de las colaboraciones Artista/Escritor. Desafía y rinde homenaje a las tradiciones básicas de la edición de calidad, el arte y el coleccionismo, y sugiere nuevas y radicales posibilidades inspirándose en el fugitivo cambio tecnológico y social. La “publicación” juxtapone la forma más hermética de / el libro de edición limitada con / una transmisión global digital / sin precedentes. La “historia” aparecerá sólo / en forma digital, en un disco de computadora/ que se autodestruye después de una lectura. El disco estará alojado en una reliquia del futuro, un libro hecho de papel, con una cavidad cortada en el medio que contiene el disco. El artista Dennis Ashbaugh creará / aguafuertes de cobre / con un novedoso tema— retratos de genes de ADN. Los libros de William Gibson han sido publicados en diecisiete países alrededor del mundo y en los últimos siete años, en millones de copias. El fue el primero en acuñar la palabra “cibespacio” pero su escritura ha trascendido los géneros y las fronteras culturales. **Agrippa** es una combinación singular de Arte, Tecnología, y las Políticas de Information, control and dispersión. Será el primer Mito Digital.

2 Instrucciones para el diskette

2.1 Texto original de las instrucciones

AGRIPPA

Directions for Agrippa:

Agrippa is set to run with 3MB's of memory; it will run 2.5 if you change the memory setting in Get Info and override the setting.

Agrippa takes anywhere from 30 seconds to 5 minutes to set up, depending on your computer. Do not be alarmed if any of the windows or graphics remain on the screen for periods of up to 5 minutes.

Agrippa has no commands that can be executed. When it is over it will quit by itself.

Agrippa will not run if the disk has been locked. Agrippa is intended to rewrite portions of itself, if you attempt to prevent this from happening the program will not execute.

Agrippa will also not run from a copy made of the file. You must run Agrippa from the diskette that came with Agrippa (a book of the dead). Also, do not copy the application Agrippa.

Lastly, Agrippa will not run if there is a debugger in RAM. If you regularly use a debugger please move it out of your system folder and restart your computer.

Note: Agrippa is not a virus, nor does the disk it comes on contain a virus. It does not permanently alter your computer's memory, either physical or RAM, however it is very important that you heed the instructions given above.

If for any some reason you encounter a difficulty with your disk due to high speed copying processes a replacement disk will be provided. Disks which break down or refuse to run due to attempts at reproduction or disassembly will not be replaced.

2.2 Traducción del texto de las instrucciones

AGRIPPA

Instrucciones para Agrippa:

Agrippa está configurado para correr con 3MB de memoria; correrá en 2.5 si cambia la configuración de memoria en Get Info [Obtener Información] y saltea la configuración.

Agrippa tarda entre 30 segundos y 5 minutos para configurarse, dependiendo de su computadora. No se alarme si ninguna de las ventanas o gráficos permanecen en pantalla por periodos de hasta 5 minutos.

Agrippa no tiene comandos que puedan ser ejecutados. Cuando termine, saldrá del programa automáticamente.

Agrippa no correrá si el disco ha sido trabado para inscripciones. Agrippa está diseñado para reescribir algunas de sus partes, si intenta impedir la escritura el programa no se ejecutará.

Agrippa tampoco correrá en una copia hecha del archivo. Debe correr Agrippa en el diskette que vino con Agrippa (a book of the dead). Asimismo, no copie la aplicación Agrippa.

Por último, Agrippa no correrá si hay un depurador en la RAM. Si regularmente utiliza un depurador, por favor sáquelo de sus carpetas de sistema y reinicie su computadora.

Nota: Agrippa no es un virus, ni el disco en el que viene contiene un virus. No altera permanentemente la memoria de su computadora sea la física o la RAM, sin embargo, es muy importante que preste atención a las instrucciones antes dadas. Si por alguna razón encuentra alguna dificultad con su disco debido al copiado de alta velocidad, un disco de reemplazo le será provisto. Los discos que se rompan o que no corran debido a intentos de copia o desarmado no serán reemplazados.

Índice de Ilustraciones

1 Digitalización de <i>La Biblia</i> en <i>Project Gutenberg</i>	83
2 Digitalización de <i>Don Segundo Sombra</i> en archivos PDF restringidos de la <i>Biblioteca Ayacucho Digital</i>	87
3 Página de inicio del sitio web <i>The Complete Works of William Shakespeare</i>	87
4 Texto de digitalización de la tragedia <i>King Lear</i> en <i>The Complete Works of William Shakespeare</i>	88
5 Digitalización de <i>The Shakespeare Quartos Archive</i>	88
6 Digitalización por escaneo de <i>The Shakespeare Quartos Archive</i>	89
7 Digitalización como texto de <i>The Shakespeare Quartos Archive</i>	89
8 Primera imagen digital usando un escáner a partir de fotografía del hijo de Russel Kirsch	90
9 “Tom Thumb, retrato total, mirando de frente, parado en una mesa.” Daguerrotipo de media tinta c. 1850-55 del estudio de Mathew Brady	90
10 Primera página de una digitalización de <i>Discursos interrumpidos</i> de Walter Benjamin en formato PDF	91
11 Optófono diseñado por Edmund Fournier d'Albe	91
12 Ejemplos de distintos tipos de CAPTCHA	94
13 Ejemplo de reCAPTCHA	94
14 Imagen de Documento de origen para digitalizar	95
15 Resultado de la digitalización por OCR	95
16 Resultado de la digitalización con OCR más reCAPTCHA	95
17 Imagen resultado de un glitch	97
18 Acceso a <i>Alice in Wonderland</i> en <i>Google Libros</i> a través del servicio de contenidos digitales <i>Google Play</i>	101
19 Ilustración de <i>Alice in Wonderland</i> de John Tenniel	114
20 Imagen de página 4 de <i>Alice for the iPod</i>	114
21 Lista de versiones disponibles de <i>The Attack of the Clones</i>	129
22, 23 y 24 Especificaciones técnicas y comentarios de usuarios para	

una versión de <i>The Attack of the Clones</i> _____	129
25 Resultados de búsqueda “do androids dream of electric sheep” en la página <i>Pirate Bay</i> _____	130
26 Especificaciones técnicas y comentarios de quien puso a disposición el archivo de una versión <i>Do Androids dream of Electric Sheep?</i> _____	130
27 Edición zombi de <i>Aeropagitica</i> de Milton_____	131
28 Fotograma del film <i>RIP! A Remix manifesto</i> _____	132
29 Escaneo de las páginas interiores de CD <i>Dummy</i> de Portishead con referencia a los <i>samples</i> resaltada_____	134
30 <i>Wordtoys</i> de Belén Gache_____	140
31 Aventura gráfica <i>Monkey Island</i> _____	140
32 Complemento Web de <i>Writing Machines</i> de Katherine Hayles_____	141
33 Detalle de la etiqueta en la tapa de la caja de <i>Agrippa</i> _____	161
34 Caja de resina que contiene el objeto-libro <i>Agrippa</i> _____	161
35 Página del título y uno de los aguafuertes de <i>Ashbaugh</i> _____	162
36 Texto impreso en el objeto-libro <i>Agrippa</i> _____	162
37 Imagen digital de la etiqueta de <i>Agrippa</i> al comenzar la ejecución del archivo_____	163
38 Primeras líneas del poema “ <i>Agrippa</i> ” al ejecutarse el archivo_____	163
39 Comienzo del encriptado al terminar la presentación del poema “ <i>Agrippa</i> ”_____	163
40 Prospecto promocional de <i>Agrippa</i> _____	164
41 Prospecto promocional de <i>Agrippa</i> _____	164
42 Joseph Cornell “Untitled (Soap Bubble Set)”, 1936_____	167
43 Joseph Cornell “Untitled (Medici Princess)”, 1948_____	167
44 “petite brosse à dépoussiérer la fiction” de Phillippe Bootz_____	178
45 <i>Mucho trabajo</i> de Pablo Katchadjian_____	178
46 Busto de Marco Vespasianus <i>Agrippa</i> – Louvre_____	179
47 Piedra Rosetta - British Museum_____	179
48 Pintura en arena - Indios navajo_____	180
49 Escultura de arena que imita un cuadro de la serie “Dog Poker” de C. M. Coolidge_____	180
50 Juego de texto <i>Adventure</i> en un computadora antigua_____	193

51 Versión de Adventure de 1986 con gráficos ilustrativos	193
52 “Retrato de Robert Bryson” David Octavius Hill	201
53 Aguafuertes de Ashbaugh para Agrippa	207
54 Resultado de la electroforesis en gel	207
55 Intervención del movimiento <i>New Aesthetic</i>	238
56 QR Code	238
57 Fotograma del filme <i>Tron</i>	239
58 Publicidad del iPad 3 de Apple	239
59 Fotograma del filme <i>Tron</i>	240
60 Fotograma del filme <i>Blade Runner</i>	240
61 Ejemplos de chroma-key utilizados en la película <i>Alice</i> de Tim Burton	241
62 Pixel art utilizado como ilustración de tapa del libro impreso publicado con una antología de posteos de la página web <i>Taringa!</i>	243
63 Ejemplos de tipografía con y sin remate	253
64 Imágenes de la serie <i>Shoe Box</i> de Seba Kurtis - Frentes	256
65 Imágenes de la serie <i>Shoe Box</i> de Seba Kurtis – Frentes	256
66 Imágenes de la serie <i>Shoe Box</i> de Seba Kurtis – Dorsos	257
67 Imágenes de la serie <i>Shoe Box</i> de Seba Kurtis – Dorsos	257
68 CamRip de <i>Harry Potter 7</i>	264
69 Caja del juego de computadora <i>Maniac Mansion</i>	276
70 Ruletas de claves de los juegos de computadora <i>Monkey Island I y II</i>	277
71 Fotocopias de ruleta de claves del juego de computadora <i>Monkey Island I</i>	277
72 Lenkslot	277
73 Caja del Juego <i>Indiana Jones and the Last Crusade</i>	278
74 Dongle	278

Bibliografía

- AA. VV. 2007. *La Biblioteca*. 6.
- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- ABC.es. 2012. «Los e-books de “Harry Potter” salen a la venta por primera vez». ABC.es. 27 de marzo.
<http://www.abc.es/20120327/cultura-libros/abci-harry-potter-ebook-201203271323.html>.
- Adams, Tim. 2007. «Space to think». *The Guardian*. 12 de agosto.
<http://www.guardian.co.uk/books/2007/aug/12/sciencefictionfantasyandhorror.features>.
- Agamben, Giorgio. 2007. *Infancia e historia: destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Trad. Silvio Mattoni. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- ahawks@mindvox.phantom.com. 1992. «Agrippa / FC». *Mindvox*.
<http://gopherproxy.meulie.net/gopher.meulie.net/0/textfiles/bbs/MINDVOX/UNSEEN/vox04.log>.
- von Ahn, Luis, Benjamin Maurer,, Colin McMillen,, David Abraham,, y Manuel Blum. 2008. «reCAPTCHA: Human-Based Character Recognition via Web Security Measures». *Science* 321 (septiembre 12): 1465–1468.
- Andrés, Jesús. 2008. «Agrippa (un libro de los muertos)». Blog. *Ceci n'est pas un cahier*.
<http://cecinestpascuncahier.blogspot.com.ar/2008/05/agrippa-un-libro-de-los-muertos.html>.
- Anónimo 2007. «IVAM exhibe los “retratos genéticos” del estadounidense Dennis Ashbaugh». *Terra Noticias*. 24 de septiembre.
<http://noticias.terra.es/2007/genteycultura/0924/actualidad/ivam-exhibe-los-retratos-geneticos-del-estadounidense-dennis-ashbaugh-00.aspx>.
- Antin, Eduardo «Quintín». «Comentario Katchadjian». Blog. *La lectora provisoria*.
<http://lalectoraprovisoria.wordpress.com/comentario-katchadjian/>.
- Apple. «Apple - The new iPad - Amazing iPad apps, built right in.»
<http://www.apple.com/ipad/built-in-apps/>.
- Arantes, Silvana. 2007. «Pirataria do filme “Tropa de Elite” preocupa governo». *Folha Online*. 29 de agosto.
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u323878.shtml>.
- Ashbaugh, Dennis G., y William Gibson. 1993. «Dennis Ashbaugh and William Gibson». *Art Journal* 52 (4): 79.
- Auerbach, Erich. 2002. *Mimesis: la representación de la realidad en la literatura occidental*. Trad. I. Villanueva. México: Fondo de cultura económica.
- Aung-Thwin, Mila., Kat. Baulu, Germaine Ying Gee. Wong, Brett. Gaylor, Lawrence. Lessig, Cory. Doctorow, Gilberto. Gil, et al. 2009. *Rip! a remix manifesto*. New York, N.Y.: Disinformation.
- BBC Brasil. 2007. «“Guardian” relata polémica sobre filme que mostra “o verdadeiro Rio”». *BBCBrasil.com*. 24 de agosto.

- http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2007/09/070924_guardiantropadeeliterw.shtml.
- Begos, Jr., Kevin. 1992. «Press Release for “The Transmission” (1 December 1992)(Item #D11) (transcription)» diciembre 1, Nueva York.
<http://agrippa.english.ucsb.edu/transmission-press-release-item-d11-transcription>.
- . 2002. «On Agrippa (A Book of the Dead)».
<http://www.english.ucsb.edu/faculty/ayliu/unlocked/begos/letter.html>.
- . 2005. «Interview with Kevin Begos, Jr.» Entrevistado por Paxton Hehmeyer. The Agrippa Files. The Agrippa Files. <http://agrippa.english.ucsb.edu/hehmeyer-paxton-interview-with-kevin-begos-jr>.
- . 2012. «An Interview with Kevin Begos, Jr» Entrevistado por Courtney Traub. The Oxonian Review. The Oxonian Review. <http://www.oxonianreview.org/wp/an-interview-with-kevin-begos-jr/>.
- Benjamin, Walter. 1989. *Discursos interrumpidos. Vol. I, Filosofía del arte y de la historia*. Trad. Jesús Aguirre. Madrid: Taurus.
- . 1991. *Iluminaciones IV. Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. Madrid: Taurus.
- . 1998. *Iluminaciones II: Poesía y capitalismo*. Madrid: Taurus.
- . 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica [Urtext]*. Trad. Andrés E. Weikert. Itaca. México DF.
- . 2004. *Sobre la fotografía*. Trad. José Muñoz Millanes. Valencia: Editorial Pre-Textos.
- Berger, John. 2007. «Apariencias». *Artefacto* 6, 10–18.
- Bibliothèque nationale de France. «Gallica digital library - Over a million books and documents accessible for free». <http://gallica.bnf.fr/?&lang=EN>.
- Bodleian Library. «Agrippa: a book of the dead - University of Oxford». *Search Oxford Libraries Online*.
[http://solo.bodleian.ox.ac.uk/primos_library/libweb/action/display.do?tabs=detailsTab&ct=display&fn=search&doc=oxfaleph019300382&indx=1&reclds=oxfaleph019300382&recldxs=0&elementId=0&renderMode=poppedOut&displayMode=full&frbrVersion=&fctN=facet_frbrgroupid&dscnt=2&origsort=Relevance&vl\(103770091UI1\)=all_items&frbg=174705765&scps.scps=scope%3A\(NET\)%2Cscope%3A\(OX\)&fctV=174705765&tab=local&dstmp=1338086987919&srt=Relevance&cs=frb&mode=Basic&dum=true&tb=t&fromLogin=true&vl\(1UIStartWith0\)=contains&vl\(freeText0\)=agrippa%20gibson%20begos&vid=OXVUI&vl\(169119528UI0\)=any](http://solo.bodleian.ox.ac.uk/primos_library/libweb/action/display.do?tabs=detailsTab&ct=display&fn=search&doc=oxfaleph019300382&indx=1&reclds=oxfaleph019300382&recldxs=0&elementId=0&renderMode=poppedOut&displayMode=full&frbrVersion=&fctN=facet_frbrgroupid&dscnt=2&origsort=Relevance&vl(103770091UI1)=all_items&frbg=174705765&scps.scps=scope%3A(NET)%2Cscope%3A(OX)&fctV=174705765&tab=local&dstmp=1338086987919&srt=Relevance&cs=frb&mode=Basic&dum=true&tb=t&fromLogin=true&vl(1UIStartWith0)=contains&vl(freeText0)=agrippa%20gibson%20begos&vid=OXVUI&vl(169119528UI0)=any).
- Bolter, J. David, y Richard. Grusin. 1999. *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bootz, Philippe. 2005. *petite brosse à dépoussiérer la fiction*.
<http://www.bootz.fr/brosse/brosse.html>.
- . 2012. «La poesía digital programada: una poesía del dispositivo». En *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*, ed. Claudia Kozak. Buenos Aires: Ludión.
- Bradbury, Ray. 1953. *Fahrenheit 451*. New York: Ballantine Books.
- Bruno, Morales. 2007. «Nada que ver con otra historia». *Página/12:: radar*. 6 de marzo.
<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-3865-2007-06-03.html>.
- Buck-Morss, Susan. 2005. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*. Trad. Mariano. López Seoane. Buenos Aires: Interzona.
- Bukatman, Scott. 1994. «Gibson’s typewriter». En *Flame wars: the discourse of cyberculture*, ed. Mark Dery, 71–89. Durham, NC: Duke University Press.

- Bürger, Peter. 1987. *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Ediciones Península.
- Burroughs, William S. 2009. *La revolución electrónica*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Busa, Roberto. S/F. «Corpus Thomisticum». <http://www.corpusthomisticum.org/>.
- Busaniche, Beatrice, ed. 2010. *Argentina copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Villa Allende: Fundación Heinrich Böll Cono Sur.
- Calvi, Juan C. 2008. *¿Reproducción de la cultura o cultura de la reproducción?: análisis económico, político y social de la distribución y el consumo de productos audiovisuales en Internet*. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos I.
- Capanna, Pablo. 2007. *Ciencia ficción: utopía y mercado*. Buenos Aires: Cántaro.
- Carrière, Jean-Claude, Umberto Eco, y Jean-Philippe de Tonnac. 2010. *Nadie acabará con los libros: Jean-Claude Carrière y Umberto Eco*. Barcelona: Lumen; Mondadori.
- Cassin, Barbara. 2008. *Googléame. La segunda misión de los Estados Unidos*. Buenos Aires: Fondo De Cultura Económica / Biblioteca Nacional.
- Charly.Gr. 2012. «Peronismo_Spam». <http://www.peronismo.net46.net/>.
- Chartier, Roger. 2007. «Hay una tendencia a transformar los textos en bases de datos» Entrevistado por Horacio González, Diego Tatián, María Pía López, y Sebastián Scolnik. *La Biblioteca*. N° 6.
- . 2008. *Escuchar a los muertos con los ojos. Lección inaugural en el Collège de France*. Buenos Aires: Katz.
- citrus!vector0!jon@csusac.ecs.csus.edu. 1992. «“Cracking” Agrippa». *Future Culture*. <http://www.noozoo.com/hometome/blast.html>.
- Dalenberg, Russel. 2004. «Adventure Family Tree». *Mipmip*. <http://www.mipmip.org/adv/advfamily.shtml>.
- dennis.j...@gmail.com. 2007. «Adventure: Crowther's original source code found; photos from inside the real Colossal Cave». Discusión. *rec.arts.int-fiction*. http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_thread/thread/607acaf1a279d4dd/184277a1dfdf7bd9.
- Didi-Huberman, Georges. 2008. *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismos de las imágenes*. Trad. Antonio. Oviedo. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Doueihy, Milad. 2010. *La gran conversión digital*. México: FCE.
- Eastgate. 2011. «afternoon, a story». *Eastgate*. <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>.
- Eco, Umberto. 2010. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo.
- Ellul, Jacques. 1954. *La technique, ou, L'enjeu du siècle*. Paris: A. Colin.
- Ellul, Jacques. 1960. *El siglo XX y la técnica: análisis de las conquistas y peligros de la técnica de nuestro tiempo*. Barcelona: Editorial Labor.
- Enríquez, Mariana. 2008. «Charly García: cuando me empiece a quedar solo | RollingStone Argentina». *Rolling Stone Argentina*, junio. <http://www.rollingstone.com.ar/1020573>.
- La Ferla, Jorge. 2009. *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.
- Ferrer, Christian. 2005. *Mal de ojo: crítica de la violencia técnica*. Buenos Aires: Colihue.
- Flusser, Vilém. 2002. *Filosofia da caixa preta. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumara.
- Flusser, Vilém. 2001. *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Ed. Síntesis.
- Fusion Anomaly. 2004. «Agrippa». *Fusion Anomaly*. <http://fusionanomaly.net/agrippa.html>.

- Fyfe, Paul. 2012. «Electronic Errata: Digital Publishing, Open Review and the Futures of Correction». En *Debates in the digital humanities*, 259–280. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GI. 2007. «Presos sospeitos de “piratear” filme». *Globo.com*. 29 de agosto. <http://gl.globo.com/Noticias/Rio/0,,MUL95757-5606,00.html>.
- Gache, Belén. 2006. «Wordtoys». *Wordtoys*. <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>.
- Gallo, Rubén. 2005. *Mexican modernity: the avant-garde and the technological revolution*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Garcia, Anthony. 1992. «“What Gibson Is Saying With Agrippa”: some bogus deconstruction». *Future Culture*. <http://www.noozoo.com/hometome/blast.html>.
- Geyh, Paula., Fred. Leebron, y Andrew Levy. 1998. *Postmodern American fiction: a Norton anthology*. New York: W.W. Norton.
- Gibson, William. 1984. *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- . 1987. *Count Zero*. New York: Ace Science Fiction Books.
- . 1993. «Interview with William Gibson» Entrevistado por Mike Rogers. Electronic Frontier Foundation. https://w2.eff.org/Misc/Publications/William_Gibson/rogers_gibson.interview.
- . 2002. «Source Code». *William Gibson - Official Website*. <http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp>.
- . 2003. *Burning chrome*. New York: HarperCollins Publishers.
- . 2004. «William Gibson - Agrippa, un libro de los muertos». Trad. Saurio. *La idea fija. Revista Bastante Literaria*. http://www.laideafija.com.ar/especiales/gibson/GIBSON_agrippa.html.
- . 2007. «An Interview With William Gibson The Father of Cyberpunk» Entrevistado por Alex Dueben. *California Literary Review*. *California Literary Review*. <http://calitreview.com/263>.
- . 2008a. «Gibson, William - Agrippa (Un Libro de Los Muertos)». Trad. Da5id. <http://es.scribd.com/doc/6732324/Gibson-William-Agrippa-Un-Libro-de-Los-Muertos>.
- . 2008b. «Agrippa,Un libro de los muertos». Blog. Trad. immorfo. *La tumba del pardo*. <https://immorfo.wordpress.com/2008/04/22/agrippaun-libro-de-los-muertos/>.
- . 2011. «The Art of Fiction No. 211, William Gibson» Entrevistado por David Wallace-Wells. *The Paris Review*. *Paris Review* 197. <http://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>.
- . 2012. *Distrust that particular flavor*. New York: G.P. Putnam’s Sons.
- Gold, Matthew K. (Comp.). 2012. *Debates in the digital humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Google. 2012. «reCAPTCHA Digitization Accuracy». <http://www.google.com/recaptcha/digitizing>.
- . «Company – Google». *Google*. <http://www.google.com/about/company/>.
- Grieu, François. 2008. «The Agrippa Files» Grieu, François. “Analysis of Agrippa Disk Image.”» *The Agrippa Files*. <http://agrippa.english.ucsb.edu/grieu-francois-grieu-analysis-of-agrippa-disk-image>.
- Haraway, Donna Jeanne. 1991. *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge.

- Hart, Michael. 1992. «The History and Philosophy of Project Gutenberg». *Project Gutenberg*.
http://www.gutenberg.org/wiki/Gutenberg:The_History_and_Philosophy_of_Project_Gutenberg_by_Michael_Hart.
- . 2011. «A Graceful Exit». Blog. *The World Public Library Blog Newsletter Volume 1, Number 25*. <http://worldlibrary.net/blog/post/2011/09/01/The-World-Public-Library-Blog-Newsletter-Volume-1-Number-25.aspx>|World.
- Hayles, N. Katherine. 2002. *Writing machines*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- . 2007. «Electronic Literature: What is it?» *The Electronic Literature Organization*.
<http://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Heidegger, Martin. 1997. *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago: Universitaria.
- Heinz, Federico. 2010. «De libros electrónicos, agua seca y otras quimeras». En *Argentina copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*, ed. Beatriz Busaniche. Villa Allende: Vía Libre.
- Helft, Miguel. 2008. «Microsoft Will Shut Down Book Search Program - NYTimes.com». *New York Times*.
http://www.nytimes.com/2008/05/24/technology/24soft.html?_r=2&ref=technology&oref=slogin.
- Henthorne, Tom. 2011. *William Gibson: a literary companion*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Hodge, James J. 2005. «Hodge, James J. Bibliographic Description of Agrippa (Commissioned for The Agrippa Files).» *The Agrippa Files*.
<http://agrippa.english.ucsb.edu/hodge-james-bibliographic-description-of-agrippa-commissioned-for-the-agrippa-files#14>.
- Huxley, Aldous. 1932. *Brave new world*. London: Chatto & Windus.
- Hylton, Jeremy. «The Complete Works of William Shakespeare».
<http://shakespeare.mit.edu/works.html>.
- Jameson, Fredric. 2003. «Fear and Loathing in Globalization». *New Left Review* 23 (octubre): 105–114.
- Jerz, Dennis G. 2007. «Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original Adventure in Code and in Kentucky». *DHQ: Digital Humanities Quarterly* 1 (2).
<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html>.
- Jimmy. 2008. «Las protecciones anticopia más curiosas». <http://www.pixfans.com/las-protecciones-anticopia-de-videojuegos-mas-curiosas/>.
- Jonas, Gerald. 1993. «The Disappearing \$2,000 Book». *New York Times*.
<http://www.nytimes.com/1993/08/29/books/the-disappearing-2000-book.html>.
- Jones, Steven E. 2012a. «Signs of the Eversion: QR codes». Blog. *Steven E. Jones*.
<http://stevenejones.org/2012/03/30/signs-of-the-eversion-qr-codes/>.
- . 2012b. «Signs of the Eversion II: the New Aesthetic». Blog. *Steven E. Jones*.
<http://stevenejones.org/2012/04/03/201/>.
- . 2012c. «Agrippa, the Eversion of Cyberspace, and Games». Blog. *Steven E. Jones*. <http://stevenejones.org/2012/04/23/agrippa-the-eversion-of-cyberspace-and-games/>.
- Joyce, Michael. 1990. *Afternoon a story*. Cambridge, Mass: Eastgate Systems.
- Kant, Immanuel. 2007. *Crítica del juicio*. Trad. Manuel García Morente. Madrid: Espasa Calpe.
- Katchadjian, Pablo. 2008. *Mucho trabajo*. Buenos Aires: Spiral Jetty.
- Kaufman, Alejandro. 2007. «Imaginario, lecturas, prácticas». *La Biblioteca* 6: 76–83.

- Kevin Begos Publishing, Inc. 1992. «Press Release for “The Transmission” (1 December 1992)(Item #D11) (transcription)». *The Agrippa Files*.
<http://agrippa.english.ucsb.edu/transmission-press-release-item-d11-transcription>.
- Kirschenbaum, Matthew G. 2005. «Ashbaugh and Gibson’s AGRIPPA: A Description of the Book Based Upon My Examination of the NYPL Copy». Blog. MGK.
<http://otal.umd.edu/~mgk/blog/archives/000804.html>.
- . 2008. *Mechanisms: new media and the forensic imagination*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kirschenbaum, Matthew G., Richard. Ovenden, Gabriela. Redwine, y Rachel. Donahue. 2010. *Digital forensics and born-digital content in cultural heritage collections*. Washington, D.C.: Council on Library and Information Resources.
- Kirschenbaum, Matthew G., Doug Reside, y Alan Liu. 2008. «No Round Trip: Two New Primary Sources for Agrippa.» *The Agrippa Files*.
<http://agrippa.english.ucsb.edu/kirschenbaum-matthew-g-with-doug-reside-and-alan-liu-no-round-trip-two-new-primary-sources-for-agrippa>.
- Kirvin, Jeff. 2001. «Gone in 10 Hours». *Writing On Your Palm*.
<http://web.archive.org/web/20011222005912/http://www.writingonyourpalm.net/column010827.htm>.
- Kittler, Firederich. 1999. «On the Implementation of Knowledge». En *Readme! filtered by Nettime: ASCII culture and the revenge of knowledge*, ed. Josephine. Bosma. Brooklyn, NY: Autonomedia.
- Knobel, Michele., y Colin. Lankshear. 2007a. *A new literacies sampler*. New York: P. Lang.
- . 2007b. «Online Memes, Affinities, and Cultural Production». En *A new literacies sampler*, ed. Michele Knobel y Colin Lankshear, 199–228. New York: P. Lang.
- Kozak, Claudia. 2006a. «Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas». En *I Jornadas Internacionales Poesía y Experimentación*, ed. Susana Romano Sued. Córdoba: Epoké. http://expoesia.com/j06_kozak.html.
- Kozak, Claudia. 2006b. *Deslindes: ensayos sobre la literatura y sus límites en el siglo XX*. [Rosario, Argentina]: Beatriz Viterbo Editora.
- Kraus, Alice. 1997. «Gibson and Sterling’s Alternative History». *Node9*, diciembre.
<http://web.archive.org/web/20020214220820/http://node9.phil3.uni-freiburg.de/1997/Kraus.html>.
- Kurtis, Seba. S/D. «SEBA KURTIS». *SEBA KURTIS*. <http://www.sebakurtis.com/>.
- Lankinen, Urpo. 2012. «Times change for William Gibson». Blog. *Wolf Head of Self-Repair*. <http://www.beastwithin.org/users/wwwwolf/blog/2012/03/times-change-for-william-gibson.html>.
- Lawler, Diego. 2007. «La condición comunicativa de los artefactos técnicos». En *Encrucijadas de la técnica: ensayos sobre tecnología, sociedad y valores*, de Diego Parente. La Plata: EdULP.
- Liu, Alan. S/F. «Exhibitions». *The Agrippa Files*.
<http://agrippa.english.ucsb.edu/category/documents-subcategories/exhibitions>.
- . 2004. *The Laws of Cool. Knowledge Work and the Culture of Information*. Chicago: University of Chicago Press.
- . 2005. «The Agrippa Files» Printer’s Copy of Genetic Code for Agrippa Body Text (1992)(Item #D2) (About)». *The Agrippa Files*.
<http://agrippa.english.ucsb.edu/genetic-code-item-d2-about>.
- . 2008. *Local transcendence: essays on postmodern historicism and the database*. Chicago: University of Chicago Press.

- Liu, Alan, David Durand, Nick Montford, Merrilee Proffitt, Liam R. E. Quin, Jean-Hugues Réty, y Noah Wardrip-Fruin. 2005. «Born-Again Bit. A Framework for Migrating Electronic Literatures». *The Electronic Literature Organization*. <http://eliterature.org/pad/bab.html>.
- Liu, Alan, Paxton Hehmeyer, James J. Hodge, Kimberly Knight, David Roh, y Elizabeth Swanstrom. 2005. «Letter from John Perry Barlow to Kevin Begos (11 June 1992)». *The Agrippa Files*. <http://agrippa.english.ucsb.edu/post/documents-subcategories/letters/letter-from-john-perry-barlow-to-kevin-begos-11-june-1992>.
- Liu, Alan, Paxton Hehmeyer, David Roh, Elizabeth Swanstrom, y Matthew G. Kirschenbaum. «The Agrippa Files». *The Agrippa Files*. <http://agrippa.english.ucsb.edu/category/acknowledgements>.
- Lorca, Javier. 2010. *Historia de la ciencia ficción: y sus relaciones con las máquinas (de las naves espaciales a los cyborgs)*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Löwy, Michael. 2003. *Walter Benjamin: Aviso de Incendio*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Lucia, Landoni. 2011. «Franco, l'uomo che inventò l'e-book "Ma nel 1993 nessuno ci diede retta" - 1 di 10 - Milano - Repubblica.it». *La Repubblica*. 24 de junio. http://milano.repubblica.it/cronaca/2011/06/24/foto/franco_l_uomo_che_invento_l_e-book_ma_nel_1993_nessuno_ci_diede_retta-18137331/.
- Machado, Arlindo. 1993. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Sao Paulo, SP, Brasil: Edusp.
- . 2007. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Macmillan, Neil. 2006. *An A-Z of type designers*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Manovich, Lev. 2001. «New Media from Borges to HTML». http://manovich.net/DOCS/manovich_new_media.doc.
- . 2007a. «El cine, el arte del index». En *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación*, ed. Jorge; La Ferla. Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera.
- . 2007b. «Understanding Hybrid Media». http://manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc.
- Manovich, Lev. 2002. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Martínez, Juan Luis. 1985. *La nueva novela*. Ed. Juan de Dios. Martínez. Santiago de Chile: Ediciones Archivo.
- Mendoza, Juan. 2011. *El canon digital*. Buenos Aires: La Crujía.
- Milton, John. «Areopagitica - Part I». Scholarly Archive. *The Milton Reading Room*. http://www.dartmouth.edu/~milton/reading_room/areopagitica/.
- MoffRebus, Jawajames, PaddleDee, Salla, Vetinari, PhilAnd, Adamwankenobi, Yodakenobi, Prymonek, y Charibot. 2011. «Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure - Indiana Jones Wiki - Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Kingdom of the Crystal Skull, Young Indy, and more!» Wiki. *Wikia*. http://indianajones.wikia.com/wiki/Indiana_Jones_and_the_Last_Crusade:_The_Graphic_Adventure.
- Mukarovský, Jan. 2000. *Signo, función y valor: estética y semiótica del arte de Jan Mukarovský*. Trad. Jarmila. Jandová y Emil. Volek. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia / Universidad de los Andes / Plaza & Janes.
- New York Public Library. «AATCATACGAGTTTGCATAACTGAATTGGT». *New York Public Library*. http://nypl.bibliocommons.com/item/show/16060077052_aatcatacgagtttgcataactgaattgggt.

- Oliveras, Elena. 2007. *Estética: la cuestión del arte*. Buenos Aires: Emecé.
- Ortega y Gasset, José. 1939. *Ensimismamiento y alteración. Meditación de la técnica*. Buenos Aires-México: Espasa-Calpe Argentina.
- Orwell, George. 1949. 1984. New York: Harcourt, Brace.
- Pagola, Lila. 2009. «recorrido por algunas prácticas artísticas en red de Argentina y Latinoamérica». *liminar*. <http://www.liminar.com.ar/netart/>.
- Perednik, Jorge Santiago. 2007. «El nacimiento de la poesía visual argentina». En *Expoesía II Jornadas Internacionales de Poesía y Experimentación*. Córdoba: Epoké. http://expoesia.com/j07_pedernik.html.
- Person, Lawrence. 1998. «Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto». *The Cyberpunk Project*. http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html.
- Phillips, Tom. 1970. *A humument*. London: Tetrad Press.
- . «Introduction to A HUMUMENT». *HUMUMENT.COM - The Official Site of A HUMUMENT by Tom Phillips*. <http://humument.com/intro.html>.
- Piglia, Ricardo. 2007. «Las bibliotecas no sólo acumulan libros, modifican el modo de leer» Entrevistado por Horacio González y Sebastián Scolnik. *La Biblioteca*. N° 6.
- Pingdom. 2009. «Wacky copy protection methods from the good old days». *Royal Pingdom*. <http://royal.pingdom.com/2009/08/26/wacky-copy-protection-methods-from-the-good-old-days/>.
- Poe, Edgar Allan. 1871. «The Philosophy of Composition». En *The Works of Edgar Allan Poe*, 2:259–270. New York: W. j. Widdleton.
- Portishead. 1994. *Dummy*. New York, NY: Go! Beat/London Records.
- Project Gutenberg. «Project Gutenberg - free ebooks». http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page.
- Quittner, Joshua. 1992. «Read Any Good Webs Lately? / When Art Resembles National Security». *Newsday*. 16 de junio. <http://cyber.eserver.org/newsday.txt>.
- Romano Sued, Susana. 2001. *Jan Mukarovsky y la fundación de una nueva estética*. Córdoba: Epoké.
- . 2003. «Estética y subjetividad: espacio tecnológico y metamorfosis». En *Travesías. Estética. Poética. Traducción*, 17–30. Córdoba: Foco Cultural.
- . 2006. «Utilización social y política del arte en el mundo contemporáneo». En *I Jornadas Internacionales Poesía Y Experimentación*, ed. Susana Romano Sued. Córdoba: epoké. http://expoesia.com/j06_romano.html.
- . 2008. «Poesía de experimentación: traducción del poema visual “Jetzt” de Max Bense al castellano». *Alforja: revista de poesía*.
- . 2012. «La expoesía. Una perspectiva ética y política de los procesos artísticos contemporáneos. Expoéticas argentinas y sus contextos». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada* 18: 104–117.
- Schwenger, Peter. 1994. «Agrippa, or, The Apocalyptic Book». En *Flame wars: the discourse by cyberculture*, ed. Mark Dery, 61–70. Durham, NC: Duke University Press.
- Scotto, (Scott O. Moore). 1993. «The Leri-L Issue. Scream Baby 5». E-zine. *Scream Baby*. <http://www.quut.com/berlin/scream/5.txt>.
- Simondon, Gilbert. 2008. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Trad. Margarita Martínez y Pablo Rodríguez. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Soler, Chimo. 2010. «“eBooks”: la guerra digital global por el dominio del libro». Real Madrid: Instituto Elcano.

- http://www.realinstitutoelcano.org/wps/portal/rielcano/contenido?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/elcano/elcano_es/zonas_es/lengua+y+cultura/ari92-2010.
- Sontag, Susan. 2006. *Sobre la fotografía*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Sterling, Bruce. 2012. «An Essay on the New Aesthetic». *Wired.com*. 2 de abril. http://www.wired.com/beyond_the_beyond/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic.
- Stevens, Chris. 2010. «Making Alice for the iPad». *The Literary Platform*. Abril. <http://www.theliteraryplatform.com/2010/04/making-alice-for-the-ipad/>.
- Stone, Brad. 2009. «Amazon Erases Orwell Books From Kindle Devices - NYTimes.com». *New York Times*. 18 de julio. <http://www.nytimes.com/2009/07/18/technology/companies/18amazon.html>.
- Striphas, Theodore G. 2009. *The late age of print: everyday book culture from consumerism to control*. New York: Columbia University Press.
- Taussig, Michael T. 1993. *Mimesis and alterity: a particular history of the senses*. New York: Routledge.
- Taycher, Leonid. «Inside Google Books: Books of the world, stand up and be counted! All 129,864,880 of you.» Blog. *Inside Google Books*. <http://booksearch.blogspot.com.ar/2010/08/books-of-world-stand-up-and-be-counted.html>.
- Templar. 2005. «“Templar’s” Introduction to the First Online Copy of Gibson’s “Agrippa” Poem (December 10, 1992)(Item #D44) (transcription)». *The Agrippa Files*. <http://agrippa.english.ucsb.edu/templars-introduction-to-the-first-online-copy-of-gibsons-agrippa-poem-1992item-d44-transcription>.
- Templar, Rosehammer, y Pseudophred. 1992. *The «Transmission» of AGRIPPA, Dec. 9, 1992, at the Americas Society - YouTube*. New York: The America’s Society. <http://www.youtube.com/watch?v=drPpUITypt4&feature=gv&hl=en>.
- Testoni, Laura. «e-books» Blog. *RefKit*. <http://refkit.wordpress.com/tag/e-books/>.
- The Center for Book Arts. 1993. «AGRIPPA: (a book of the dead)». <http://www.centerforbookarts.org/exhibits/archive/showdetail.asp?showID=62>.
- Thomas, Angela. 2007. «Blurring and Breaking through the Boundaries of Narrative, Literacy, and Identity in Adolescent Fan Fiction». En *A new literacies sampler*, ed. Michele. Knobel y Colin. Lankshear, 137–166. New York: P. Lang.
- Tizón, Héctor. 2006. «Héctor Tizón: “La impaciencia es el peor enemigo de la democracia”» Entrevistado por Fernando García. *Clarín*. 10 de agosto. <http://edant.clarin.com/diario/2006/08/10/sociedad/s-04301.htm>.
- Tomas, Maximiliano. 2012. «Que nadie se atreva a tocar a mi Borges: María Kodama y la industria del juicio». *La Nación*. 16 de abril. <http://www.lanacion.com.ar/1465418-que-nadie-se-atreva-a-tocar-a-mi-borges-maria-kodama-y-la-industria-del-juicio>.
- Trettien, Whitney. 2010. «Zombie Editions: An Archaeology of POD Areopagíticas». Blog. *d i a p s a l m a t a*. <http://blog.whitneyannetrettien.com/2010/12/zombie-editions-archaeology-of-pod.html>.
- US@phantom.com. 1992. «AGRIPPA 2.01 - NEW & IMPROVED (Fixes Bugs from Version 2.00)». Posteo. *Mindvox*. https://w2.eff.org/Misc/Publications/William_Gibson/agrippa.parody.
- Vara, Vauhini. 2005. «Project Gutenberg Fears No Google - WSJ.com». *The Wall Street Journal Online*. 10 de diciembre. http://online.wsj.com/public/article/SB113415403113218620-U_OqLOmApoaSvNpy5SjNwvhpW5w_20061209.html.

- Victoria and Albert Museum. 1995. *The book and beyond. Catalogue index*. Londres: Victoria and Albert Museum.
<http://www.vam.ac.uk/vastatic/wid/exhibits/bookandbeyond/>.
- White, Steve R., Jeffrey O. Kephart, y David M. Chess. 1995. «Computer Viruses: A Global Perspective». En *5th Virus Bulletin International Conference*. Boston: Virus Bulletin Ltd.
<http://www.research.ibm.com/antivirus/SciPapers/White/VB95/vb95.distrib-node7.html#SECTION00041000000000000000>.
- Wiedijk, Freek. 2011. «Original Text of Gibson's "Agrippa" Poem Extracted From Disk». *The Agrippa Files*. <http://agrippa.english.ucsb.edu/post/documents-subcategories/the-disk-and-its-code/original-text-of-gibsons-agrippa-poem-extracted-from-disk>.
- Wood, R. Derek. 1996. «A State Pension for Daguerre». *Annals of Science*. Septiembre.
- Wray, Richard. 2009. «Bloomsbury buys Arden Shakespeare ». *The Guardian*. 6 de enero.
<http://www.guardian.co.uk/business/2009/jan/06/bloomsbury-buys-arden-shakespeare>.
- Yúdice, George. 2007. *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Zizek, Slavoj. 1997. *The plague of fantasies*. London; New York: Verso.
- . 2006. *The universal exception*. London [u.a.]: Continuum.