

# Literatura y medios digitales



Christian Sperling

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

## Resumen

Este artículo analiza críticamente diferentes ejes potenciales para abordar el fenómeno de la literatura digital con base en una extensa revisión de la literatura crítica al respecto. Después de discutir los posibles antecedentes análogos, el artículo introductorio señala algunos límites de los debates sobre el cambio cultural vinculado a la tecnología en general, y los cambios cognitivos y la computación en particular. Mediante el análisis de algunas expresiones de la literatura electrónica, propone categorías para el estudio de la literatura digital, como lo efímero y la corporeidad. Junto con algunas periodizaciones de la historia de la literatura digital se someten a revisión conceptos clave correspondientes que se emplearon para dar cuenta de esta expresión artística.

## Palabras clave

Historia de la literatura electrónica; cambios cognitivos y tecnología; categorías, conceptos, periodizaciones y enfoques.

## Abstract

This article is a critical analysis of different potential ways of discussing the phenomenon of electronic literature based on an extensive revision of the critical bibliography on the subject. After discussing its analogous precedents, this introductory essay explores some of the limits of the debate on cultural change due to technology in general, and cognitive changes as related to computation specifically.

An analysis of some expressions of digital literature leads to the proposal of categories for further investigation, such as the momentary and corporeity. Together with some periodizations of digital literature history, the essay discusses some key concepts that are used to explain this artistic expression.

## Key words

History of electronic literature; cognitive changes and technology; concepts, categories, periodization and critical approaches.

No veo ninguna razón por la cual la máquina no debería entrar en cualquier ámbito en que normalmente se desempeña el intelecto humano, donde finalmente competirá en términos iguales. Ni creo que se pueda distinguir entre ellos claramente, por ejemplo, en el caso de los sonetos, aunque tal vez la comparación es un poco injusta, porque un soneto escrito por una máquina será apreciado mucho mejor por otra máquina.

Alan Turing (1949)<sup>1</sup>

## De lo análogo a lo digital

Previo a la omnipresencia de los dispositivos computacionales en nuestra cotidianidad, abundan los antecedentes de lo que se considera actualmente literatura electrónica, es decir, la literatura exclusivamente creada y leída en el espacio virtual. Una revisión sumaria permite aclarar la dimensión histórica y los precedentes análogos de esta expresión artística:

(1) La sinestesia cuyas implicaciones ya exploró Richard Wagner con su concepción del *Gesamtkunstwerk*.<sup>2</sup>

(2) Lo aleatorio y la *ars combinatoria*, presentes, por ejemplo, tanto en las provocaciones dadaístas a las convenciones literarias de su época<sup>3</sup> como en el juego de la *Rayuela* cortazariana.

(3) La ruptura con la linealidad de la escritura a favor del brinco entre tramas, textos e incluso mundos enteros como ya

---

1 Alan Turing citado en "Timeline of Computer History".

2 Friedrich Kittler, "Weltatem. Über Wagners Medientechnologie", pp. 160-187.

3 Véase el VIII fragmento de Tristan Tzara, "Dada manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo", p. 35.

lo concibió Jorge Luis Borges en sus laberintos ficcionales que, desde los años cuarenta del siglo pasado, parecen anticipar la idea del hipertexto.

(4) La interactividad lúdica<sup>4</sup> que caracteriza, por ejemplo, a los sonetos en *Cent Mille Milliards de Poèmes* de Raymond Queneau, cofundador del taller Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle).<sup>5</sup>

(5) La intersemiosidad, es decir, la relación compleja entre diferentes códigos pertenecientes a un medio determinado; estos códigos coinciden en otro marco medial y, de esta forma, se resignifican mutuamente,<sup>6</sup> como sucede en la ya mencionada propuesta de la ópera wagneriana y en los medios que combinan escritura, música e imágenes estáticas o animadas.<sup>7</sup>

(6) La procesualidad que caracteriza la interacción entre la situación prediseñada, lo contingente y el público, como se propone en los *happenings* y *performances*.

(7) El juego tipográfico y espacial que existe desde antaño en cuanto a la la representación gráfica de las palabras, por ejemplo: los laberintos escriturales barrocos, los experimentos de las vanguardias, la poesía concreta y la escritura conceptual,<sup>8</sup> propuestas artísticas que destacan la materialidad del lenguaje

---

4 Para una revisión de propuestas lúdicas en la literatura electrónica, véase Nick Montfort, "Literary Games".

5 Millie Niss retoma las ideas del grupo en sus Oulipoems (2004) electrónicos.

6 Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 97.

7 Kiene Brillenburg Wurth, "Introduction", pp. 1-26.

8 Kenneth Goldsmith, "Why Conceptual Writing? Why Now?"

como medio de expresión<sup>9</sup> y así agregan al valor semántico y fónico de la palabra un aspecto gráfico.<sup>10</sup>

Podemos concluir que estas tradiciones desembocan en la actual expresión literaria digital, tal como dice Roberto Simanowski, quien añade aun otras facetas relevantes: “La combinatoria, la multilinealidad, la intermedialidad y la escritura colectiva tienen una larga tradición en los experimentos de la vanguardia literaria de transgredir las fronteras convencionales de la palabra y de la producción literaria”.<sup>11</sup>

También cabe señalar que ninguna de las posibilidades enumeradas existe de forma aislada, es decir, muchas obras anteriores a la literatura electrónica cumplen con uno o más aspectos de esta genealogía y expresan justamente la predilección por el experimento estético que, desde el agotamiento de los registros de la escritura decimonónica, propagaron las vanguardias; sin embargo, debemos preguntarnos: ¿en qué medida nuestro conocimiento enciclopédico de tradiciones nos ciega para apreciar las transformaciones que implica la expresión literaria en el espacio virtual en la comprensión de nuestro mundo y de nosotros mismos? Para ello, contextualicemos otro caso emblemático.

Con frecuencia se menciona el poema “Un Coup de Dés jamais n’abolira le Hasard”, escrito en 1897 y publicado en 1914, de Stéphane Mallarmé, como prefiguración de una escritura no lineal cuya tipografía compleja se esparce lúdicamente a lo

---

9  
10  
11

Kiene Brillenburg Wurth, “Introduction”, p. 13.  
Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 128.  
*Ibid.*, p. 23.

largo y ancho de la página. Esta idea prima, igualmente, en los espacios múltiples y en la tipografía animada de textos electrónicos.<sup>12</sup> Menos conocido, en cambio, es el comentario del poeta francés sobre el vínculo entre lo bello y lo útil desde su horizonte moderno en 1896, analizado por el teórico de los medios Friedrich Kittler.<sup>13</sup> Para el poeta francés, ni la belleza ni la utilidad representan valores absolutos en sí, sino que solamente en conjunto nos permiten vislumbrar la “verdad” generada por las condiciones tecnológicas y posibilidades estéticas en la modernidad; así, lo bello y lo útil se hallan en una relación dialéctica.

Concretamente, Mallarmé ejemplifica esta idea por medio del recién inventado automóvil. Si bien para el ingeniero el automóvil tiene una finalidad pragmática porque sustituye al caballo, Mallarmé aconseja a la incipiente industria automovilística colocar el motor y el conductor en la parte trasera del vehículo para que el viajero pueda disfrutar de los paisajes en las perspectivas panorámicas que se abren y deslizan frente a él. Nótese que el coche se transforma en dispositivo cinematográfico —una tecnología de punta en aquella época—, que arroja una configuración inédita del mundo: “Una galería acristalada y curvada, que mágicamente se abre sobre el sitio que recorreremos sin nada delante: el mecánico se coloca atrás y, mientras su busto rebasa el techo o la capota, sostiene el volante como piloto. Así, el monstruo avanza, con novedad”.<sup>14</sup>

Ciertamente, esta analogía histórica es una licencia del ensayista Kittler, quien no se preocupa por profundizar sobre

---

12

13

14

Por ejemplo en *Connected Memories* (2009) de María Mencía. Friedrich A. Kittler, “Romantik – Psychoanalyse – Film”, p. 101. Stéphane Mallarmé, “Sur le Beau et l’Utile”, p. 197.

el aparente vínculo entre tecnología y escritura en la obra de Mallarmé. Sin embargo, lo que inquieta es una posible relación causal entre ambos fenómenos: ¿habrá una coincidencia fortuita o más bien una correlación significativa entre la posibilidad de una perspectiva fluida y la ruptura con la convención de la secuencialidad lineal del lenguaje poético a favor de la espacialidad de la escritura? ¿Podemos generalizar sobre la existencia de una reciprocidad causal entre el desarrollo tecnológico y la cognición humana expresada en el arte? ¿De qué forma los medios y la tecnología condicionan nuestra cognición y determinan nuestros hábitos?<sup>25</sup> Son preguntas generales de investigación que pueden orientar a las humanidades en el estudio de casos concretos, ante todo, en el contexto del presente en el cual lo literario cada vez se integra, adapta y recrea en otros medios y se transforma reflejándose en la tecnología.

El encuentro de las “dos culturas” —ciencias y humanidades— en el “nuevo” medio virtual es la razón de ser de este dossier de *Tema y Variaciones de Literatura*, dedicada al aún oscuro maremágnum de la literatura electrónica. Al respecto, únicamente puedo mencionar algunas manifestaciones de la literatura electrónica que, como lego en la materia, conocí durante largas sesiones de lectura, o mejor dicho, de navegación. Mencionaré obras sin pretensión alguna de mapear un territorio aún difícil de sondear; además, exploraré algunos de los callejones sin salida del debate, y mostraré las oportunidades de discusiones teóricas actuales, también sin pretender tener la última palabra al respecto.

---

15

Friedrich A. Kittler, “Introduction”, pp. 13-16.

Cabe añadir que, frente a tal diversidad de los fenómenos y teorías, no sorprende que el único consenso que parece existir entre los prologuistas de libros sobre literatura electrónica radique en que se trata de un fenómeno vertiginosamente mutable, lo que impide establecer taxonomías y tipologías estables. Probablemente este dossier no será más que otra radiografía instantánea de nuestro presente, y este artículo introductorio no alcanzará más que a trazar algunos horizontes de un debate que rápidamente cambia de enfoques y objetos de estudio, pero, en algún momento, debe revisarse, más allá de los círculos de los letrados cibernautas, el debate sobre prácticas y fenómenos literarios que inevitablemente ganarán mayor espacio y pertinencia en un futuro inmediato.

Posiblemente ningún humanista negaría que la invención de la escritura en la Edad del Bronce o el desarrollo de la imprenta con tipos móviles fueran impulsos vitales. Estos desarrollos transformaron las conciencias de productores y receptores, instauraron nuevas discursividades y prácticas, crearon nuevos sujetos e instituciones. “El libro programa a sus lectores”,<sup>16</sup> escribió Michael Giesecke en su estudio sobre los cambios cognitivos iniciados por la imprenta renacentista. “Nuestras herramientas de escritura coproducen nuestras ideas”,<sup>17</sup> tecleó Friedrich Nietzsche en letras de molde en su *Skrivekugle*, su costosa máquina de escribir esférica de fabricación danesa. Un nuevo

---

16 Giesecke citado en Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 43.

17 Nietzsche citado en Monika Disser, “Friedrich Nietzsche und das Experiment Schreibmaschine”.



medio “normativiza nuestras modalidades cognitivas y así transforma nuestra sociedad”.<sup>18</sup>

Al mismo tiempo, los intentos de imitar mecánicamente lo que se entiende como una expresión de la subjetividad humana —la lírica, por ejemplo— no son recientes: ya en 1845, el inventor inglés John Clark había presentado la máquina Eureka, un aparato que producía aleatoriamente hexámetros latinos.<sup>19</sup> Un siglo después, Alan Turing teorizaría sobre las posibilidades de la inteligencia artificial. Según el pionero de la computación, si durante la comunicación entre una máquina y un ser humano ya no logramos distinguir certeramente quién es quién, podemos decir que el actor computacional logró asimilar y expresar cualidades humanas.<sup>20</sup> Cabe añadir que el llamado *Turing test* es el referente para una infinidad de guiños irónicos en la literatura electrónica contemporánea. En la actualidad, todos conocemos, además, la familiaridad ominosa o la sensación desesperanzadora que nos puede provocar el diálogo con una máquina “inteligente”.

No obstante, entre los estudiosos de la literatura, todavía se aprecia bastante escepticismo, incluso resistencia abierta, frente a la necesidad de reconocer las implicaciones de que actualmente casi la totalidad de nuestra comunicación —esto es, su producción, almacenamiento y transmisión—, “excepto la plática cara a cara, se basa en mediaciones digitales”.<sup>21</sup> Desde hace algunas décadas, lo anterior también concierne

---

18

Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 43.

19

“The Eureka Machine for Composing Hexameter Latin Verses”.

20

Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence”, pp. 50-64.

21

Katherine Hayles, *Electronic Literature*, p. 132.

el proceso de edición de nuestra más venerable institución: el libro impreso. Además, la proliferación de la palabra escrita en todos los ámbitos de nuestra cotidianidad es apenas una de las consecuencias más evidentes de la presencia de los dispositivos digitales en cada bolsillo, escritorio, pared y espectacular. Sin embargo, en el terreno letrado, el escepticismo con que se enfrenta al potencial de la computación no es nuevo: “La mayoría de las personas se sorprenden, y muchas se molestan, al averiguar que, en esencia, las mismas objeciones comúnmente impugnadas hoy en día contra las computadoras fueron dirigidas por Platón contra la escritura”,<sup>22</sup> escribió Walter Ong hace tres décadas.

Por otra parte, existe una absoluta certeza: las utopías de emancipación social que brotaron junto con los adelantos computacionales en la segunda mitad del siglo pasado no se cumplieron. En consecuencia, se reconoció que la computadora no nos traería un mundo más justo e igualitario,<sup>23</sup> ni los nuevos registros de escritura digitales redefinirían fundamentalmente nuestra comprensión de lo literario.<sup>24</sup> La *World Wide Web* no resultó ser el espacio que celebraron los ciber-utopistas como “espacio social que es nomádico, cooperativo y libre de las limitaciones del mundo real”.<sup>25</sup> Desde nuestra práctica diaria en la red sabemos que esa biblioteca babélica e infinita es también

---

22

Walter Ong, *Oralidad y escritura*, p. 82.

23

Véase el excelente ensayo crítico sobre el imaginario de la “revolución social” inspirada en la computación de Langdon Winner, “Mythinformation”, publicado ya en 1986, y la crítica a las utopías posmodernas vinculadas con el hipertexto que en 1991 publica Stuart Moulthrop, “You say you want a revolution?”

24

Más que una proclamación de la muerte del libro —como la entendieron muchos críticos—, “The End of Books” de Robert Coover es una reflexión sobre los alcances de la escritura hipertextual y la finalidad del formato libro.

25

Brian Greenspan, “Songlines in the Streets”, p. 153.

un espacio competido por empresas y actores políticos, asiduos de visibilizar sus mensajes publicitarios y propagandísticos, al tiempo que se antoja como un vasto depósito de información chatarra. Con todo, en la actualidad queda pendiente la pregunta por los cambios culturales, sociales y cognitivos implícitos en esa “revolución” digital.

Ahora bien, determinar relaciones causales directas entre medios, tecnología y cognición es un terreno difícil para la producción del conocimiento sólido. Por ejemplo, una publicación de divulgación de la ciencia como *Proust and the Squid*, de Maryanne Wolf, incurre en un terreno difícilmente comprobable, ya que especula sobre dos procesos paralelos: por una parte, cuenta la historia milenaria del desarrollo de los sistemas de escritura desde sus inicios hasta la actualidad y, por otra, reconstruye la evolución de la anatomía y plasticidad cerebral. La causalidad inmediata entre sistemas escriturales y la antropología evolutiva enfocada en la neurología que constituye el hilo conductor de dicha obra pretende abordar un proceso de muy larga duración. No obstante, surge el problema de la verificabilidad de este nexo causal a lo largo de varios milenios. Por ejemplo, no contamos con tomografías cerebrales de nuestros antepasados arameos o egipcios para compáralas con las nuestras.

Actualmente, un macro-proceso inmediato que representa un reto considerable a una explicación con bases científicas sólidas son los supuestos cambios cognitivos que implica nuestra inmersión constante en entornos virtuales. ¿Nuestra incesante interacción con máquinas nos ha mutado en *cyborgs*? En nuestra actualidad, Katherine Hayles —un icono de los debates sobre

la cultura digital en la actualidad estadounidense— es una de las teóricas más notorias del concepto de lo post-humano. Su concepto implica la especulación teórica sobre la coevolución entre humanos y sus herramientas dentro de un paradigma de la causalidad recíproca, una tecno-génesis que vincula humanos y aparatos. Para ella, nuestros dispositivos tecnológicos representan circuitos repercusivos (*feedback-loops*) que transforman nuestra plasticidad cerebral y nuestra cognición en una acelerada dinámica evolutiva.

Al igual que la figura literaria del *cyborg*, lo post-humano también desdibuja deliberadamente la distinción entre humanos y computadoras, pues describe la simbiosis entre organismo y máquina. Hayles acuña el término intermediación para aludir a una modalidad de cognición mixta y extendida que se constituye por medio de lo humano y la máquina. La intermediación implica tanto lenguajes naturales como el código de la máquina y desemboca en un cambio en la percepción de nosotros mismo y de nuestro entorno.<sup>26</sup>

Con base en lo anterior, Adalaide Morris resume esta *conditio humana* contemporánea: “Desde el punto de vista post-humano, no somos los seres *auto-contenidos, autónomos, coherentes* y completamente *autoconscientes* que se imaginaron los pensadores de la Ilustración, sino organismos cibernéticos conectados en circuitos repercusivos continuos con tecnologías mediáticas e informáticas”.<sup>27</sup> Huelga decir que la oposición entre la Ilustración y lo post-humano es meramente estratégica, pues

---

26 Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, pp. 2-3, 284-289; *How We Think*, pp. 88-93, 95-99; *Electronic Literature*, pp. 43-45, 102-120.

27 Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 4. Cursivas del autor.

ningún pensador serio del siglo veinte se hubiera empeñado en defender las características marcadas en cursivas con el objetivo de definir la condición humana.

Cabe añadir la siguiente observación: la argumentación de Hayles se apoya sobre un popurrí teórico que entrelaza elementos de la paleo-anthropología, neurociencia, psicología cognitiva, psicoanálisis, lingüística, teoría de los medios, informática, economía, etcétera. Me parece que tal eclecticismo constituye una barrera infranqueable a la construcción del conocimiento, porque un enfoque interdisciplinario sólido implicaría que se verifiquen las aseveraciones en una revisión crítica de las aportaciones teóricas de cada una de las tradiciones disciplinares, y, al mismo tiempo, presupone una discusión de la compatibilidad de las respectivas racionalidades de cada una de las disciplinas involucradas en la construcción del sentido del fenómeno analizado.

En este sentido, se genera la impresión de que el encuentro entre los estudios literarios y la teoría de los medios no siempre ha resultado en beneficio del esclarecimiento de los nuevos fenómenos artísticos. En lugar de dar cuenta de las propiedades y la relevancia artísticas de una obra particular, una parte de los estudiosos que pretenden explicar las transformaciones de lo literario en el entorno digital incurre en la especulación fantasiosa, como si fuese ciencia ficción. A menudo, durante la revisión de la bibliografía crítica, no se pudo evitar la impresión de que se teoriza pretensiosamente en lenguajes abundantes en neologismos crípticos que no contribuyen a explicar el fenómeno. En consecuencia, ni se logra comprender el objeto estudiado,

ni se llega a proponer un nuevo enfoque.<sup>28</sup> Asimismo, estos estudios tienen un valor sintomático, pues son indicios de que aparentemente carecemos aún de bases sólidas para conceptualizar la literatura electrónica, pero posiblemente nunca las generaremos, si desestimamos las tradiciones disciplinarias operativas en la actualidad para acercarnos a ella.

Para mantener un enfoque abierto e indicar problemáticas irresueltas, cabe recordar la premisa inicial del trabajo pionero de Raymond Williams, publicado en 1972, que consiste en una revisión crítica de los “efectos que causa” la televisión en nuestras sociedades. Williams cuestiona un enfoque rigurosamente determinista y unidimensional basado en la tecnología —la idea de que la tecnología es la fuerza motriz del “cambio social”, que generó el mundo moderno—, determinismo, según Williams, inherente en muchas reflexiones sobre el papel de la televisión en la sociedad. El teórico inglés desconcierta a sus lectores ofreciendo no menos que nueve formas diferentes, las cuales llevan a concebir relaciones potenciales de causa-efecto muy distintas entre el medio y la sociedad.

Más allá de las generalizaciones sobre la modalidad de cómo un medio “transforma nuestro mundo”, Williams discute dos callejones sin salida en la reflexión sobre la relación entre sociedad y tecnología: por una parte, el determinismo tecnológico que considera que la innovación se genera en una esfera aparte de la sociedad, esencialmente desinteresada, para luego transformar las relaciones sociales de modo coincidente; por

---

28 Esto es notable en algunos ensayos recopilados en Ruth Page y Bronwen Thomas, *New Narratives*.

otra parte, la tecnología puede ser considerada como síntoma de un orden social específico o de su transformación, pero así también permanece apartada y sin intencionalidad ni vínculos con lo social.<sup>29</sup> A lo largo de su artículo, Williams, en cambio, historiza los fenómenos particulares para evitar la tendencia de la historia de la tecnología y de la ciencia de ser escrita como una historia con derecho propio, aislada de su contexto social. De lo anterior se desprende la necesidad de interpretar la literatura electrónica como fenómeno de comunicación en determinadas comunidades de sentido, y no como representación autónoma.

Regresemos por un momento a la *Belle Époque* y la lectura que hace Kittler de la obra de Mallarmé, no sin antes indicar que, contrario a la intención de Williams que esbozamos, en la obra del teórico alemán las relaciones causa-efecto se juegan al nivel de los medios y de la tecnología mismos. Es decir, ambos se interrelacionan y se configuran mutuamente: son fuerzas motrices de la evolución de nuestras sociedades. Así, los medios otorgan sentido, condicionan e incluso producen a los sujetos. Para Kittler, el "llamado hombre" producto de los dispositivos tecnológicos de la modernidad, se encuentra relegado a un plano completamente secundario. No obstante, y de acuerdo con Hayles, me parece sugerente complementar este enfoque en los espacios intermediales con una reflexión sobre la corporalidad y la encarnación<sup>30</sup> del sujeto y sus representaciones en la literatura electrónica; por ejemplo, en la experiencia física de navegar por un espacio hipertextual o de explorar espacios

---

29  
30

Raymond Williams, "The Technology and the Society", pp. 292-295.  
Katherine Hayles, *Electronic Literature*, p. 103.

virtuales con un avatar. A modo de preguntas podemos formular las siguientes perspectivas de investigación complementarias: ¿en qué medida se borra y recrea lo físico, textual o corporal, en el espacio virtual? y, ¿en qué medida la experiencia de la literatura digital genera una experiencia incorporada en el usuario?

El vínculo entre un medio y una concepción del sujeto puede ejemplificarse para el caso de la escritura y la subjetividad: pese a las reiteradas declaraciones de la muerte del autor, persiste —aun hoy en día— el mito de que la página impresa potencialmente revela al hermeneuta la subjetividad y la interioridad de su autor.<sup>31</sup> ¿Comulgamos con el espíritu del autor o leemos escritura? No queremos tomar una decisión determinante sobre esta pregunta aparentemente sencilla. Sin embargo, la concepción romántica del yo-lírico que, a decir de Kittler, hizo alucinar sentimientos y sensaciones<sup>32</sup> a generaciones enteras de lectores es apenas la expresión más cuestionada del mito que vincula la interioridad de un sujeto humano con la página libresca.

Según Kittler, esta ilusión comienza a perder su razón de ser justamente en el momento en que se inventaron nuevas formas de inscripción: “Desde 1865 (según los registros europeos) o 1868 (según los americanos), la escritura deja de ser la traza de tinta o lápiz de un cuerpo cuyas señales ópticas y acústicas estaban perdidas irremediabilmente, sólo para reaparecer (en la mente del lector) en la sensualidad suplementaria del manuscrito”.<sup>33</sup> La tesis central que Kittler reitera a lo largo de su obra consiste en

---

31

32

33

Kiene Brillenburg Wurth, “Introduction”, p. 7.

Friedrich A. Kittler, “Lullaby of Birdland”, p. 43.

Friedrich A. Kittler, “Introduction”, p. 13.



que, antes de 1900 y durante siglos, la modalidad predominante fue la escritura — él habla de sistemas de inscripción, *Aufschreibesysteme*, para referirse a estas modalidades. Al final de siglo diecinueve triunfan nuevos sistemas: el gramófono, la máquina de escribir y el cinematógrafo que le disputan exitosamente este lugar hegemónico a la escritura. Esto tiene consecuencias para la concepción de la creación literaria, como nos indica Kittler, ya que “la literatura ya ni hace el intento de competir con los milagros de la industria de entretenimiento. Entrega su espejo mágico a las máquinas”.<sup>34</sup>

Como es sabido, esta humillación narcisista de los literatos se refleja en el canto de cisne de los decadentistas del fin del siglo diecinueve, y se plasma en las famosas reflexiones sobre la imposibilidad de un arte aurático en tiempos de la reproductibilidad técnica de Walter Benjamin.<sup>35</sup> El concepto de literatura, por tanto, es históricamente específico y debe historiarse dentro o frente a un contexto mediático específico.

En la actualidad, este contexto mediático requiere una amplia reflexión sobre las premisas que guían el análisis literario en nuestra práctica cotidiana como lectores, críticos y docentes. Si únicamente consideramos esta última faceta de nuestro que-hacer universitario, la docencia encaminada hacia el fomento de la lectura y la profesionalización de los estudiantes, nuestro compromiso docente es con un alumnado perteneciente a la generación del milenio con sus preferencias por los nuevos

---

34

Friedrich A. Kittler, “Romantik – Psychoanalyse – Film”, p. 101.

35 Con la finalidad de discutir las implicaciones de la computación, las ideas de Walter Benjamin son retomadas por Bill Nichols, “The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems”, pp. 627-641.

formatos y sus dispositivos digitales para la lectura. Si queremos entrar en un diálogo con esta generación será desde su horizonte presente, con formatos que les resulten conocidos y atractivos, y no desde un concepto decimonónico de la literatura.

## Sobre lo fugitivo y lo inestable

La especificidad histórica del concepto *literatura* se manifiesta, desde luego, en los múltiples registros de escritura que se difunden con la literatura electrónica desde finales de los años ochenta del siglo pasado. Pese a las tendencias hacia la cano-nización de ciertas obras mencionadas recurrentemente en la crítica especializada, todavía no se divisa un canon obligado para el estudio y la enseñanza de la literatura electrónica. Entre sus manifestaciones se encuentran tanto obras que satisfarán las exigencias de un lector acostumbrado a formatos impresos convencionales, como obras que retarán considerablemente la comprensión del humanista ortodoxo.

En cuanto a su “calidad literaria”, hay obras cuyo carácter experimental o incluso superficial afecta la legibilidad, y otras que permiten una experiencia literaria asombrosa por su profundidad semiótica. En otras palabras, aún falta establecer criterios claros para determinar qué es una “buena” obra literaria electrónica y cuál es la experiencia de lectura que puede esperarse de ella. El panorama es complejísimo: entre muchos otros ejemplos se encuentra la narrativa hipertextual, como la novela *Afternoon, a story* (1987) de Michael Joyce o el clásico *Patchwork*

*Girl* de Shelley Jackson (1995).<sup>36</sup> También hay proyectos de creación colectiva en línea como la profusa e ilegible *The World's First Collaborative Sentence*, oración iniciada por Douglas Davis, continuada por miles de usuarios y aún sin punto final desde 1994; al mismo tiempo habría que mencionar el legendario fracaso o éxito de la wikinovela *A Million Penguins* (2007) de Kate Pullinger para la cual se registraron ochenta mil usuarios y colaboraron mil quinientos autores.

Otra forma —significativa en términos literarios, creo yo— es la poesía animada e interactiva como *Seattle Drift* de Jim Andrews (1997) o *Poemas no meio do caminho* (2009) de Rui Torres. Cierta curiosidad también presentan los textos transformados e incluso generados aleatoriamente por la computadora como *Bromeliads* (1999) o *Io Sono at Swoons* (2002), de Loss Pequeño Glazier, que llaman la atención sobre las diferencias entre la creación de un sujeto humano y una máquina, así como sobre la distinción entre la lectura en pantalla y en papel, ya que su corpus textual se modifica automáticamente en intervalos breves. Para dar un último ejemplo, hay que mencionar la narrativa interactiva en tercera dimensión como *Screen* (2003), en la cual un usuario, con lentes de realidad virtual, navega en memorias escritas, animadas y en proceso de desintegración; o *Inkubus* (2014), de Andy Campbell y Christine Wilks, obra que retoma la perspectiva de primera persona de los videojuegos.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> El proyecto *Pathfinder: Documenting the Experience of Early Electronic Literature* llevó a cabo una entrevista con la autora de *Patchwork Girl* quien explica su obra en cinco cápsulas accesibles en *Youtube*.

<sup>37</sup> Esta obra combina el videojuego con una narrativa sobre la identidad de una adolescente: Uno de los creadores, Andy Campbell, publicó varios relatos virtuales navegables en primera persona. Aquí cabe mencionar la diferenciación de Kathrine Hayles entre juego y lectura: "mientras que en los juegos el usuario interpreta para configurar, en las obras con enfoque primordialmente narrativo, el usuario

Estas obras experimentales proponen nuevas perspectivas sobre categorías ampliamente discutidas en la teoría literaria: texto y sentido, subjetividad e imaginación, recepción y comprensión, las figuras de autor y lector, los actos de creación y lectura, y las instituciones que enmarcan y avalan la comunicación literaria.

Un tópico de las introducciones a la literatura digital es tematizar la actitud que asumimos frente a un texto, asunto inusitado en la crítica literaria en la que la historia de la literatura y el canon suelen estabilizar nuestra experiencia lectora con formatos reconocibles. Algunas de las obras contabilizadas entre la literatura electrónica no satisfacen las expectativas de aquella experiencia conocida que se deriva de una lectura atenta, reflexivamente detenida en el significado de cada uno de los elementos fijados sobre la página impresa que constituyen el sentido. Debido a lo anterior, cabe advertir al usuario inexperto que debe armarse con paciencia para familiarizarse con las propuestas literarias innovadoras. A veces, oponen resistencia a la comprensión, al igual que cualquier soneto barroco o prosa vanguardista, pero requieren de estrategias de lecturas diferentes. En algunos casos, esta literatura nos aproxima al arte conceptual y, así, exige —si queremos explorar sus posibles sentidos— la lectura complementaria de una reflexión teórica de su creador. A menudo, también las características del medio nos imponen cierta premura con la insistente pregunta: ¿y dónde haré *click* ahora para avanzar en la lectura de la historia o en la modulación del poema? La predilección de futuras generaciones de usuarios mostrará si los textos multimedia y manipulables se establecen

como formatos que permitan una experiencia que se concebirá como lectura o si, a falta de complejidad y profundidad semiótica, se percibirán como juguetes, incapaces de atrapar la atención del usuario que busca una “experiencia” literaria.<sup>38</sup>

Al mismo tiempo, las manifestaciones de la literatura electrónica procuran cuestionar convenciones de la literatura impresa o subvertir lúdicamente las expectativas relacionadas con ellas. Defamiliarización o desautomatización son mecanismos literarios añejos, cuya tradición continúa en el espacio virtual. El juego con el receptor como sujeto condicionado por el dispositivo computacional y la virtualidad del espacio forman parte de esta reflexión literaria sobre la convencionalidad de nuestra comprensión de categorías como sentido o texto.

Otro ejemplo, que quizá pone a prueba los hábitos de lectores socializados con el libro impreso y su lectura serena y silenciosa, es la integración lúdica de los lenguajes y formatos de la publicidad, o de formatos de comunicación digitales en algunas manifestaciones de la literatura electrónica, como el chat. Si bien estamos acostumbrados a leer una novela epistolar y sumergirnos en su juego con diferentes subjetividades, tal vez percibimos todavía como ajeno a nuestra experiencia lectora un formato como los simulacros de comunicación que escenifican lúdicamente el deseo del otro como en *I/O Out of Touch* (2012) de Christine Wilks, donde la escritura de dos agentes computacionales invoca la presencia y ausencia del cuerpo del otro.

---

<sup>38</sup> Le agradezco a Rodolfo Mata el intercambio de ideas sobre el tema de la literatura electrónica, a través del cual me alentó a problematizar algunos de los lugares comunes presentes a lo largo de la literatura crítica sobre la temática.

La cercanía de muchas expresiones de la literatura electrónica con las artes visuales hace que su lectura desde la racionalidad disciplinaria de la crítica literaria se complique; por ejemplo, según Hayles, una tercera parte de las obras recopiladas en la *Electronic Literature Collection* no contiene palabras,<sup>39</sup> pero sí emplea elementos visuales y auditivos<sup>40</sup> para narrar historias, transmitir un mensaje poético o reflexionar sobre el lenguaje.<sup>41</sup> Habría que concluir que la literatura electrónica se sitúa entre el arte multimedia y la literatura<sup>42</sup>, y se puede entender como una expresión artística que da continuidad a formas experimentales de la literatura impresa.<sup>43</sup> No obstante, no hay que analizar la literatura electrónica únicamente desde la perspectiva de la escritura, porque existen aspectos como el código de la programación, visible o invisible en las obras, que requieren una reflexión más extensa sobre sus características: “En las definiciones de una poética de los nuevos medios que no consideran el código, pasan desapercibidas la sinergia crucial de sus operaciones, su entorno discursivo y su auto-reflexividad”.<sup>44</sup> Aunado a lo anterior, aún no existe, aparentemente, un lugar determinado donde se enseñen estas manifestaciones artísticas: ¿serán perti-

---

39 Mientras que la primera antología de la *Electronic Literature Collection* se publicó en 2006, la segunda recopila obras hasta el año 2011. En 2016 se lanzará el tercer “volumen” de la colección. Para una revisión crítica de las antologías más importantes de la literatura electrónica véase Luis Pablo y Luis María Goicoechea, “A Survey of Electronic Literature Collections” y Karla González, “¿Dónde está la literatura electrónica?”

40 Katherine Hayles, *Electronic Literature*, p. 4

41 Un ejemplo interesante de esta exploración es *Birds Singing Other Bird's Songs* (2001-2002) de María Mencía.

42 Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 20.

43 Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics*, cit en Hayles, *Electronic Literature*, p. 89.

44 Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 9.

nentes en una carrera de letras, comunicación, diseño, historia del arte o estudios de arte mediático o incluso informática?<sup>45</sup>

Junto con la irrupción de nuevos registros de escritura y estrategias de representación, lo efímero es lo que potencialmente caracteriza las nuevas expresiones. Pienso en lo efímero no sólo por la mutabilidad del texto, por ejemplo, la posibilidad de manipular una entrada en un sitio web como Wikipedia, la perdurabilidad de un nuevo género como la twitteratura o el sentido cambiante en un poema generado por la computadora. También pienso en la inestabilidad efímera del archivo: “la red es el archivo más inseguro que nos podemos imaginar”.<sup>46</sup> En otras palabras, mientras que la legibilidad de un libro impreso perdura siglos, la existencia de la literatura electrónica depende de los sistemas operativos. Por ejemplo, la multicitada obra *Lexia to Perplexia* (2000), de Talan Memmot,<sup>47</sup> ya no funciona adecuadamente en navegadores actuales de las computadoras Macintosh, lo cual afectará su pervivencia en el canon de la literatura electrónica. Muchas obras comentadas en textos críticos sobre literatura electrónica publicadas antes del nuevo milenio ya no son accesibles o navegables. La inestabilidad también es una característica definitoria del link: una referencia a un contenido web puede caducar, porque éste mudó de sitio o dejó de existir. El mismo carácter efímero amenaza el conjunto de la literatura digital, porque ella depende de la existencia de páginas web y de la red, plataformas sin las cuales no quedaría ningún registro

---

45 *Ibid.*, p. 5. En la página de la Electronic Literature Organization no sólo se encuentra un directorio de colecciones de literatura electrónica y revistas y blogs dedicados a la temática, sino que también hay una selección de programas de cursos para impartir literatura electrónica en el ámbito universitario.

46 Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 7.

47

Talan Memmot, *Lexia to Perplexia*.

suyo, sin ellas regresaríamos a la prehistoria de la literatura electrónica, a la edad de los libros.

Lo efímero también es algo que caracteriza nuestra relación con el medio de internet. Observémonos por un instante nada más: nuestros intervalos de atención se han modificado frente al alud de información basura, mensajes comerciales, comunicación por redes, correo, chat y celulares, y la omnipresente oferta de entretenimiento. Debido a lo anterior, creo yo, a menudo evadimos la lectura atenta en este medio. En lugar de ella buscamos datos, citas, referencias, bibliografías o procuramos comunicarnos de manera eficiente. A menudo, nos rendimos frente a la información disponible sobre nuestro campo de estudio en bibliotecas digitales o frente a la extensión de los infinitos corpora textuales que hacen posible los dispositivos digitales.<sup>48</sup> No obstante, pese a la temporalidad y la extensión espacial propias del medio virtual, es necesario *invertir* atención y tiempo en la detenida revisión crítica de las nuevas propuestas literarias, al igual que en el caso de la lectura atenta de un complejo texto literario, porque nuestra capacidad cognitiva depende en gran medida, no de las extensiones tecnológicas de nuestra mente, sea un libro o una computadora, sino de nosotros como receptores atentos de un mensaje.

---

48 Futuras investigaciones basadas en los procedimientos de las humanidades digitales posiblemente revalidarán la pertinencia de nuevos enfoques en bases de datos amplísimas y en el análisis computacional. Los estudios pioneros se enfocaron, por ejemplo, en el significado de las transformaciones en el conjunto de las portadas de la revista *Time* entre 1923 y 1989, o en el análisis de miles de páginas de novelas gráficas manga. Véase Kathrine Hayles, "How We Read: Close, Hyper, Machine", pp. 55-80; y Matthew Wilkens, "Canons, Close Reading, and the Evolution of Method", pp. 249-258. Sobre la situación precaria de las humanidades digitales en América Latina: Alejandro Piscitelli, "Humanidades digitales".



Finalmente, otra faceta de la temporalidad efímera, escenificada por las mismas obras, se manifiesta en la inestabilidad del sentido. Si bien esta última no es exclusiva de la literatura electrónica, encontramos en obras irónicas como *Arteroids* (2004) de Jim Andrews una puesta en escena literal de lo precedido del sentido poético, emblema de un arte post-aurático, que enfatiza la materialidad del lenguaje. En esta obra interactiva basada en los primeros videojuegos tipo *shooter* minimalista, el lector navega en un dispositivo —las palabras *desire* o *poetry*— situado en el centro gravitacional de la pantalla. Su tarea es disparar los fragmentos de sentido que transitan hacia él. Al dar en el blanco, esas frases y palabras estallan en letras individuales acompañados de gimoteos, eructos y sonidos animales de manera que el sentido se desintegra en gritos primordiales. El lector se encuentra constantemente en peligro. Cuando profundiza demasiado en la lectura del constante flujo de palabras, tiene que desatender su autodefensa en contra de la poesía que acude hacia él: colidirá con los fragmentos. Así, detenerse en la reflexión y prestar atención en el contenido equivale a la muerte del lector. *Arteroids* da énfasis a la forma visual y la calidad fónica; ambas, producto de una precaria situación receptora que no permite el procesamiento del mensaje completo.

Una escenificación parecida de la temporalidad efímera la encontramos en las narrativas *flash* de Young-Hae Chang Heavy Industries.<sup>49</sup> Sus relatos se acompañan de música movida, *jazz* o *soul*, y una estética de la imagen que recuerda el lenguaje visual

---

49 La obra *Project for Tachistoscope* (2005) de William Poundstone y *The Dreamlife of Letters* (2000) de Brian Kim Stefan tienen una estética de tipografía e imagen parecida, propia de las obras de poesía *flash*.

de la publicidad. En los casos ejemplares de las obras *Nippon* y *Cunnilingus in North Corea*, la velocidad con la cual se despliegan y desaparecen las letras sobre la pantalla requieren tanta atención por parte del lector que probablemente no logre apreciar la totalidad del texto en una primera lectura. Tampoco es la intención principal del colectivo de artistas. *Nippon* emplea pinceladas narrativas veloces para esbozar escenas en las calles de una metrópoli japonesa al tiempo que se despliega un segundo texto en japonés. No obstante, no hay simultaneidad entre ambos textos: el desfase entre el relato inglés y el japonés da a entender que no se trata de una propuesta de lectura total, sino de una recepción saturada que combina ritmo musical, imagen tipográfica y relato en constante interacción. *Cunnilingus in North Corea* complementa esta estética con una fuerte carga de humor y lenguaje dialógico. La tipografía en blanco y negro ridiculiza el maniqueísmo de la propaganda política; sobre todo, desarma la retórica hueca de la lucha de clases y la seriedad con la cual se complace auto-representar el régimen de dicho país asiático.

Finalmente, lo perecedero también forma parte de una reflexión sobre la vanidad y la identidad por encima de cinco siglos. *Transient Self Portrait* de María Mencía (2012) consiste en tres partes que establecen intertextualidad con dos sonetos clásicos de los Siglos de Oro. En un primer paso, el usuario visualiza con movimientos del ratón el texto del Soneto XXII (“En tanto que de rosa y azucena”), de Garcilaso de la Vega, mientras una voz lee el mismo texto. El siguiente paso consiste en la interacción por medio de la voz del usuario: su lectura en voz alta hace que se visibilice el soneto “Mientras por competir con tu

cabello” de Luis de Góngora y Argote en la pantalla. En última instancia, la cámara de la computadora muestra la imagen del usuario, quien puede girar esta imagen como si fuera posible mirar detrás de la pantalla. En este movimiento, el usuario se da cuenta de que este espejo virtual que refleja su rostro se integra de letras, al igual que los sonetos declamados. *Transient Self Portrait* propone una reflexión sobre el lugar del cuerpo en el espacio virtual y la virtualidad del cuerpo.

El paralelismo entre el papel performativo del lenguaje al generar un tipo ideal de belleza y el tópico de la *vanitas*, como sucede en las poesías áureas aludidas, y el papel del código computacional al generar una corporeidad virtual cuestiona las nociones de identidad y lugar que se desprenden de nuestra experiencia cotidiana y real en espacios efímeros y digitales. Aquí podemos observar las operaciones de la intermediación, concepto propuesto por Hayles, porque las tres etapas por las que navega el usuario representan ciclos repercusivos (*feedback loops*) que integran paulatinamente corporalidades digitales o viceversa, desincorporan al humano; es decir, los gestos con el ratón, la voz del usuario<sup>50</sup> y su semblante en el espacio digital hacen legibles representaciones performáticas que generan identidad en un intersticio entre lo humano y la máquina.

---

50 *The Breathing Wall* de Kate Pullinger es otra obra experimental que también implica la corporalidad del usuario: su respiración determina los caminos hipertextuales disponibles en un relato con elementos policíacos y fantásticos.

En las secuencias oníricas del relato, el usuario avanza por medio de la frecuencia regular de su respiración. Véase la reseña crítica de Edward Picot, “Hyperventiliterature”.

## De lo indefinido

Si consideramos la continuidad entre la escritura performática de la literatura áurea y la escenificación de la identidad digital en *Transient Self Portrait*, es oportuno mencionar la reflexión de Simanowski sobre el supuesto “fin de la literatura” que, como alegaron algunos críticos de los años noventa, significaban las estrategias de representación digitales. Simanowski, en cambio, señala que la literatura electrónica revitaliza la tradición —la reescribe y contextualiza—, lo cual “paradójicamente no deberíamos agradecer a los artistas sino a los técnicos que con los medios digitales generaron un campo experimental para una nueva estética”.<sup>51</sup>

Por lo tanto, hay poco sentido en el debate sobre la muerte de un medio y el surgimiento del otro, porque medios anteriores se actualizan al integrarse en nuevos entornos mediáticos; es decir, siempre un medio alberga a otro medio.<sup>52</sup> En este contexto, cabe recordar la provocación de Stuart Moulthrop, quien dice: “el hipertexto significa el fin de la muerte de la literatura”.<sup>53</sup> Su juicio es un síntoma de la radicalización del debate sobre el futuro de la literatura hace un cuarto de siglo. Hoy sabemos que la literatura y, con ella, el libro no se extinguieron; en cambio, subieron vertiginosamente los números de títulos y tirajes. Sin embargo, la frase de Moulthrop también podría llevarnos a una reflexión sobre los lugares dónde, en la actualidad, se renuevan las prácticas de escritura creativa y se construyen los espa-

---

51  
52  
53

Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 141.  
Marshall McLuhan, “The Medium Is the Message”, p. 203.  
Stuart Moulthrop, “You Say You Want a Revolution?”, p. 698.

cios de lectura: ¿la literatura aún recibe primordialmente sus impulsos vitales de la añeja tradición libresca?, ¿no serán condicionantes el mercado en el que se produce y los medios con los que coexiste: televisión, cinema, cómics, música popular, etcétera?, y ¿dónde se lleva a cabo la mayoría de la actividad lectora: en espacios virtuales o frente al libro?

Como muestran algunos de los ejemplos anteriores, la literatura electrónica revitaliza también el debate sobre la materialidad de la comunicación, ya que refleja la corporalidad y el lugar del lector en el espacio digital, escenifica la descomposición de las unidades de sentido en sus componentes materiales y juega con el simulacro del deseo que se desprende de las proyecciones en la comunicación virtual,<sup>54</sup> incluso la comunicación entre agentes computacionales.<sup>55</sup> Desde luego, también refleja la materialidad del mismo medio digital y otros medios incorporados en él. Debido a lo anterior, una reflexión sobre la literatura electrónica debe partir de un enfoque doble que considere el soporte material, porque según Kittler:

Las materialidades de la comunicación son un enigma moderno, posiblemente el más moderno. Preguntar por ellas únicamente tiene sentido desde que hay claridad sobre dos cosas: no existe el sentido tal cual como los filósofos y los hermeneutas siempre lo buscaron entre líneas, sin soporte físico. Tampoco existen materialidades que en sí mismas fuesen información y pudieran establecer comunicación.<sup>56</sup>

---

54 *The Dreamlife of Letters* (2000) de Brian Kim Stefans es un excelente ejemplo.

55 Véase Christine Wilks, *I/O Out of Touch*.

56 Friedrich A. Kittler, "Signal-Rausch-Abstand", p. 214.

La extensión del concepto de literatura que implicaría la materialidad específica de la literatura electrónica en gran medida no es nada nuevo, si consideramos los estudios de los filmes o de la música pop(ular) que tradicionalmente se hacen en muchos departamentos de humanidades. De esta manera, "la literatura podría ser todo, incluyendo tanto la poesía acústica y el performance oral, como constelaciones verbales y visuales en papel y en la pantalla, narrativas cinematográficas e hiperficciones y novelas para celulares".<sup>57</sup> Desde luego, la materialidad de la literatura electrónica implica la integración lúdica de otros medios, lo cual permite el juego con diferentes modalidades de construcción de sentido. Una faceta distintiva de su materialidad consiste en el código de programación y la configuración digital del medio, basada en alternancias de 1 y 0, que pueden ser tanto elementos estructuradores que garantizan la operatividad de la obra, como un aspecto que se representa visiblemente en su superficie, como en *Transient Self Portrait* que refleja al usuario como ente codificado en letras digitalizadas.

Para el análisis de la materialidad propia de la literatura electrónica se propusieron y deshicieron muchas dicotomías:<sup>58</sup> por ejemplo, se alega que la cuestionable oposición estricta entre la página impresa y la pantalla digital ha servido para defender los residuos de la tradición humanista contra la invasión de "la red de la distracción digital", o viceversa: para defender la supuesta libertad de lo digital frente a la restricciones materiales del impreso.<sup>59</sup> Sin embargo, no puede sostenerse una oposición

---

57

Kiene Brillenburg Wurth, "Introduction", p. 1.

58

Sobre la materialidad de las primeras épocas de la computación: Nick Montfort, "The Early Materiality and Workings of Electronic Literature".

59

Kiene Brillenburg Wurth, "Introduction", p. 2.

entre la página impresa y el hipertexto, pues ningún lector está obligado a llevar a cabo una lectura estrictamente lineal de un libro.<sup>60</sup> Como ya he mencionado, otros críticos defienden la idea de que solamente se alcanzará una comprensión limitada de la literatura electrónica si se hace una lectura desde la “lógica de la página impresa”,<sup>61</sup> por lo cual debe tomarse en cuenta incluso el código de programación<sup>62</sup> como medio operacional y como recurso visual que surge en la representación para una lectura de obras digitales. Desde esta posición parece que los no iniciados en los enigmas del código computacional ya no podemos confiar en nuestro criterio formado en el campo de artes y letras y, por tanto, debemos abstenernos en la discusión de la literatura electrónica. ¿Esta exclusión contribuirá al reconocimiento de la literatura electrónica en una esfera más amplia de la academia?

Considero que no es conveniente basar el debate en oposiciones terminológicas demasiado rígidas, aunque sí pueden dibujarse claramente tendencias en el desarrollo de la literatura electrónica. La materialidad de la literatura electrónica ha sido discutida mediante una distinción entre una primera etapa, donde prevalecía el hipertexto que permitía la navegación entre diferentes lexías a través de los nodos de la red hipertextual. En esta fase, muchos creadores empleaban el programa *Storyspace* y publicaban en disquete o en CD-ROM. En una segunda época, surge lo que se ha denominado cibertexto: un texto navegable y manipulable, situado en línea, que aprovecha plenamente las posibilidades multimedia e interactivas de la computación.<sup>63</sup>

---

60

Ruth Page y Bronwen Thomas, “New Narratives”, p. 3.

61

Kathrin Hayles, *Electronic Literature*, pp. 2-3.

62

Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 9.

63

Una revisión panorámica de las reflexiones sobre el hipertexto se encuentra en

Para la primera fase cobra importancia la idea de la no secuencialidad que ya encontramos en la concepción original, cuando Theodor Nelson introduce el término hipertexto en 1965:

Permítanme introducir la palabra *hipertexto* para designar un cuerpo de material escrito o visual que se entrelaza de forma tan compleja que sería imposible presentarlo o representarlo de modo conveniente en papel. Este cuerpo puede contener resúmenes o mapas de sus contenidos y de sus vínculos; puede contener anotaciones y notas al pie de los académicos que lo revisaron.<sup>64</sup>

La cita de Nelson describe exactamente lo que conocemos hoy en día como enciclopedias en línea. Una característica de los hipertextos ficcionales electrónicos que aparecen en los años ochenta son los senderos opcionales de lectura entre los que puede escoger el lector.

La segunda generación de textos electrónicos enfatiza más las opciones de navegación que modulan la obra y una estética basada en elementos multimedia.<sup>65</sup> En 1997, Espen Aarseth difundió el concepto del cibertexto; éste, en cambio, enfatizó aún más la interactividad con un dispositivo textual que se puede comprender como circuito repercusivo (*feedback-loop*). Aquí el lector no sólo decide entre diferentes lexías (fragmentos del hipertexto), sino que interactúa “activando, aumentando, alterando una secuencia de signos, imágenes, sonidos o movimientos”;<sup>66</sup> esta interacción con el cibertexto forma

---

Alice Bell, *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, pp. 1-19. Una excelente reflexión crítica sobre la pervivencia y necesidad de la experiencia lectora “tradicional” frente a la transición entre la literatura hipertextual hacia la literatura hipermedia se encuentra en Robert Coover, “Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age”.

64  
65  
66

Theodor Nelson, “A File Structure for the Complex”, p. 144.  
Kathrine Hayles, *Electronic Literature*, pp. 6-7.  
Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 16.



parte de la lectura, es decir, es indispensable para “atravesar el texto”.<sup>67</sup> En fechas recientes, esta última propuesta fue cuestionada justamente con el pretexto de reintroducir un término que se había usado anteriormente en el debate: multimedia.<sup>68</sup>

Pero, ¿qué hay en un nombre? Desde el comienzo del nuevo milenio, las taxonomías y tipologías que pretenden dar cuenta de la literatura electrónica proliferaron con poca claridad, lo cual es un síntoma de un debate que apenas está marcando su parámetros críticos (al tiempo que nos indica un cambio generacional en las academias) que quizá introduce una terminología ambiciosa para insistir en un cambio de paradigma. Se han propuesto respectivamente términos como *tecnotexto* (Hayles) y *literatura ergódica* (Aarseth), en referencia a la materialidad y la interactividad de los nuevos formatos literarios. Para especificar la competencia mediática necesaria para la lectura, se sugirió usar *electracy* (competencia para navegar y entender un texto electrónico) en lugar de *literacy* (la habilidad de leer y escribir).<sup>69</sup> Primeros conceptos como *intersemiosidad* e *intermedialidad* para indicar la correlación entre diferentes sistemas de signos y diversos medios, e *interactividad* para indicar el papel activo del lector-usuario y escenificación para destacar el carácter enfáticamente performático de las representaciones.<sup>70</sup> Como ya mencioné, se emplea el término *intermediación* para indicar las implicaciones de los circuitos repercusivos que proporciona la literatura electrónica, dichos círculos nos relacionan de modo

---

67 Espen Aarseth, citado en Adalaide Morris, “New Media Poetics”, p. 16.

68 Daniel Punday, “From Synesthesia to Multimedia”, pp. 19-21.

69 Kathrine Hayles, *Electronic Literature*, p. 13.

70 Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, pp. 97-100; Roberto Simanowski, *Interfictions*, p. 18.

dinámico con la computadora y propician una construcción de sentido entre las cogniciones humana y cibernética.<sup>71</sup>

La pervivencia futura de estos debates mostrará los alcances de nuevas terminologías. Posiblemente se consolidará un debate sobre la nuevas manifestaciones artísticas sin que lleguemos a la conclusión de que nos hemos transformado en entes cibernéticos y que la computadora nos proporciona, como otros medios, una extensión de nosotros mismos, como una prótesis, en un sentido físico o psíquico, que es una idea que comparten Marshall McLuhan<sup>72</sup> y Jorge Luis Borges:

De los diversos instrumentos del hombre, el más asombroso es, sin duda, el libro. Los demás son extensiones de su cuerpo. El microscopio, el telescopio, son extensiones de su vista; el teléfono es extensión de la voz; luego tenemos el arado y la espada, extensiones de su brazo. Pero el libro es otra cosa: el libro es una extensión de la memoria y de la imaginación.<sup>73</sup>

Como hemos visto de muchas maneras diferentes, la simbiosis de la tecnología y la literatura en la literatura electrónica aspira a una experiencia totalizadora que involucra tanto los sentidos y el cuerpo, como la imaginación y la memoria. En un principio, una condición ideal, envolvente, para generar nuevas identidades culturales con una cognición modificada. Dejemos abierta la pregunta sobre el impacto de la literatura electrónica en nuestra cultura y los sujetos, es decir, la pregunta de si estas propuestas superarán el estado experimental, alcanzarán mayor madurez y lograrán difundirse entre un público más

---

71

72

73

Kathrin Hayles, *Electronic Literature*, pp. 44 ss., 84 ss.  
Marshall McLuhan, "The Medium Is the Message", p. 203.  
Borges, "El libro".

amplio, como sucedió antaño con el libro —si pensamos en la cita de Borges.

## Lo pendiente

En una reflexión titulada “Entornos responsivos” que data de 1977, Myron W. Krueger planteaba un problema altamente especulativo: el que la tecnología algún día comenzaría a “hablarnos, entendernos y percibir nuestro comportamiento” y que “entraría a nuestros hogares y oficinas” para “intercalarse entre nosotros y la información que recibimos y la experiencia que adquirimos”.<sup>74</sup> El problema filosófico de antaño se ha transformado en nuestra realidad cotidiana. El mundo será Tlön. Desde la perspectiva de los estudios literarios, esta realidad ha sido ignorada en gran medida y, en consecuencia, persiste el reto de la teorización. Por consiguiente, podemos entender la lectura de la literatura electrónica como invitación a reflexionar sobre los cambios culturales, y quizá también cognitivos, que conlleva nuestro contacto cotidiano con el “nuevo” medio. Al mismo tiempo, las expresiones digitales contribuirán a la indispensable e inevitable renovación disciplinaria de los estudios literarios en tanto que sean tomadas en consideración por sectores más amplios de la comunidad académica, ya que “en el campo de los estudios literarios, la formación de conceptos depende de lo que se acepta como literatura en una cultura específica y eso, a su vez, no puede desvincularse de los medios que priman en esa cultura”.<sup>75</sup> Pero no sólo será necesaria la revisión

---

74  
75

Myron W. Krueger, “Responsive Environments”, p. 389.  
Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, p. 12.

de nuestro concepto de literatura junto con una discusión de las categorías y conceptos que empleamos para dar cuenta de ella. También es el futuro de los estudios literarios como disciplina en sí, a los cuales urge “reformarse con base en la formación de nuevas teorías interdisciplinarias”<sup>76</sup>, orientadas en expresiones artísticas y fenómenos estéticos contemporáneos. Como humanistas, no podemos ser ajenos a un mundo en el cual prevalece un cambio de prácticas en la producción y recepción de textos, ni ajenos a experiencias concretas que obligan a la revisión de los marcos conceptuales y procedimientos heurísticos que prevalecen en nuestro quehacer cotidiano.

## Bibliografía

Andrews, Jim. *Seattle Drift y Arteroids*, [www.vispo.com](http://www.vispo.com) (consulta 17.05.2015).

Bell, Alice. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. New York, Palgrave-Macmillan, 2010.

Borges, Jorge Luis. "El libro", [www.laserpblanca.com/borges-el-libro](http://www.laserpblanca.com/borges-el-libro) (consulta 17.05.2015).

Brillenbug Wurth, Kiene. "Introduction", *Between Page and the Screen*. New York, Fordham University Press, 2012, pp. 1-26.

Coover, Robert. "Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age", [www.nickm.com/vox/golden\\_age.html](http://www.nickm.com/vox/golden_age.html) (consulta 16.05.2015).

— "The End of Books", *The New Media Reader*, pp. 706-709.

Davis, Douglas. *The World's First Collaborative Sentence*, [www.artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html](http://www.artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html) (consulta 17.05.2015).

Disser, Monika. "Friedrich Nietzsche und das Experiment Schreibmaschine", [www.forschungsstaette.de/PDF/Eberwein,%20Nietzsche%20FT%20BT.pdf](http://www.forschungsstaette.de/PDF/Eberwein,%20Nietzsche%20FT%20BT.pdf) (consulta 08.04.2015).

*Electronic Literature Collection*, vol. 1, [www.collection.eliterature.org/1/](http://www.collection.eliterature.org/1/) (consulta 08.05.2015).

*Electronic Literature Collection*, vol. 2, [www.collection.eliterature.org/2/](http://www.collection.eliterature.org/2/) (consulta 08.05.2015).

*Electronic Literature Organization*, [www.eliterature.org](http://www.eliterature.org) (consulta 17.05.2015).

*Electronic Poetry Center*, [www.epc.buffalo.edu](http://www.epc.buffalo.edu) (consulta 10.05.2015)

Goldsmith, Kenneth. "Why Conceptual Writing? Why Now?", *Against Expression: An Anthology of Conceptual Writing* (edición de Kenneth Goldsmith y Craig Dworkin). Evanston, Northwestern University Press, 2010, pp. 17-24.

González, Karla. "¿Dónde está la literatura electrónica?", *Red de Humanidades Digitales*, [www.humanidadesdigitales.net/blog/2013/09/20/donde-esta-la-literatura-electronica/](http://www.humanidadesdigitales.net/blog/2013/09/20/donde-esta-la-literatura-electronica/) (consulta 13.05.2015)

Greenspan, Brian. "Songlines in the Streets. Story Mapping with Itinerante Hypernarrative", *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age* (edición de PageRuth y Bronwen Thomas). Lincoln-London, University of Nebraska Press, 2011, pp. 153-169.

Hayles, N. Kathrine. "Electronic Literature: What is it?", [www.eliterature.org/pad/elp.html](http://www.eliterature.org/pad/elp.html) (consulta 01.05.2015).

\_\_\_ "How We Read: Close, Hyper, Machine", *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago, University of Chicago Press, 2012, pp. 55-80.

\_\_\_ *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame-Indiana, University of Notre Dame Press, 2008.

\_\_\_ *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago-London, University of Chicago Press, 1999.

Heibach, Christiane. *Literatur im elektronischen Raum*. Frankfurt, Suhrkamp, 2003.

Heibach, Christiane. *Literatur im elektronischen Raum*. [www.netzaesthetik.de/LIER\\_Web/](http://www.netzaesthetik.de/LIER_Web/) (consulta 05.05.2015).

Kittler, Friedrich A. "Introduction", *Grammophone, Film, Typewriter* (traducción e introducción de Geoffrey Winthrop Young y Michael Wutz). Stanford, Stanford University Press, 1999, pp. 1-19.

\_\_\_ "Lullaby of Birdland", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 41-59.

\_\_\_ "Romantik – Psychoanalyse – Film", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 93-112.

\_\_\_ "Weltatem. Über Wagners Medientechnologie", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 160-187.

\_\_\_ "Signal-Rausch-Abstand", en *Die Wahrheit der technischen Welt: Essays zur Genealogie der Gegenwart* (edición y epílogo Hans Ulrich Gumbrecht). Frankfurt, Suhrkamp, 2013, pp. 214-231.

Krueger, Myron W. "Responsive Environments", *The New Media Reader*, pp. 379-389.

Loss Pequeño Glazier, *Bromeliads y lo Sono at Swoons*, [www.epc.buffalo.edu/authors/glazier](http://www.epc.buffalo.edu/authors/glazier) (consulta 17.05.2015).

Mallarmé, Stéphane. "Sur le Beau et l'Utile", *Documents* (edición de Gordon Millan). Saint Genouph, Nizet, 2000, pp. 179-180.

McLuhan, Marshall. "The Medium Is the Message", *The New Media Reader*, p. 203-209.

Memmot, Talan. *Lexia to Perplexia*, [www.collection.eliterature.org/1/works/memmott\\_lexia\\_to\\_perplexia/index.html](http://www.collection.eliterature.org/1/works/memmott_lexia_to_perplexia/index.html) (consulta 17.05.2015).

Mencia, María. [www.mariamencia.com](http://www.mariamencia.com) (consulta 17.05.2015).

Montfort, Nick. "Literary Games", *Poems that Go*, Otoño 2003, [www.nickm.com/writing/essays/literary\\_games.html](http://www.nickm.com/writing/essays/literary_games.html) (consulta 17.05.2015).

\_\_\_ "The Early Materiality and Workings of Electronic Literature", [www.nickm.com/writing/essays/continuous\\_paper\\_mla.html](http://www.nickm.com/writing/essays/continuous_paper_mla.html) (consulta 17.05.2015)

Morris, Adalaide. "New Media Poetics: As We May Think/How to Write", *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories* (edición de Adalaide Morris y Thomas Swiss). Cambridge-London, The MIT Press, 2006, pp. 1-46.

Moulthrop, Stuart. "You Say You Want a Revolution?", *The New Media Reader*, pp. 692-704.

Nelson, Theodor. "A File Structure for the Complex", *The New Media Reader*, pp. 134-145.

Nichols, Bill. "The Work of Cultura in the Age of Cybernetic Systems", *The New Media Reader*, pp. 627-641.

Niss, Millie. *Oulipoems*. [www.collection.eliterature.org/1/works/niss\\_\\_oulipoems/](http://www.collection.eliterature.org/1/works/niss__oulipoems/) (consulta 17.05.2015).

Ong, Walter. *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México, Fondo de Cultura Económica, 1987.

Pablo, Luis y María Goicoechea. "A Survey of Electronic Literature Collections", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 16, 5, 2014, s. p. [www.dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2558](http://www.dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2558) (consulta 09.05.2015).

Page, Ruth y Bronwen Thomas. *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln-London, University of Nebraska Press, 2011.

*Pathfinder: Documenting the Experiencie of Early Electronic Literature*. (canal de youtube) [www.youtube.com/channel/UCzeZQ05p\\_1TliolDBeWMxOA](http://www.youtube.com/channel/UCzeZQ05p_1TliolDBeWMxOA) (consulta 01.05.2015).

Picot, Edward. "Hyperventiliterature: *The Breathing Wall*", [www.hyperex.co.uk/reviewbreathingwall.php](http://www.hyperex.co.uk/reviewbreathingwall.php) (consulta 20.05.2015).

Piscitelli, Alejandro. Entrevistado por Paola Ricaurte y Jacob Bañuelos. "Humanidades digitales", [www.humanidadesdigitales.net/blog/2015/05/01/humanidades-digitales-entrevista-a-alejandro-piscitelli/](http://www.humanidadesdigitales.net/blog/2015/05/01/humanidades-digitales-entrevista-a-alejandro-piscitelli/) (consulta 02.05.2015).

Poundstone, William. *Project for Tachistoscope*, [www.collection.eliterature.org/1/works/poundstone\\_\\_project\\_for\\_tachistoscope\\_bottomless\\_pit/Tachistoscope.html](http://www.collection.eliterature.org/1/works/poundstone__project_for_tachistoscope_bottomless_pit/Tachistoscope.html) (consulta 17.05.2015).

Pullinger, Kate. [www.katepullinger.com/digital](http://www.katepullinger.com/digital) (consulta 17.05.2015).

Punday, Daniel. "From Synesthesia to Multimedia", *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age* (edición de Ruth Page y



Bronwen Thomas). Lincoln-London, University of Nebraska Press, 2011, pp. 19-34.

Queneau, Raymond. "Cent Mille Millions de Poèmes – A Hundred Thousand Billion Poems" (edición bilingüe, traducción de Stanley Chapman), *The New Media Reader*, pp. 149-169.

Simanowski, Roberto. "Fighting/Dancing Words: Jim Andrews' Kinetic, Concrete Audiovisual Poetry", [www.dichtung-digital.de/2002/01/10-Simanowski/cramer.htm](http://www.dichtung-digital.de/2002/01/10-Simanowski/cramer.htm) (consulta 29.04.2015).

\_\_\_ *Interfictions: Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt, Suhrkamp, 2002.

Stefans, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*, [www.collection.eliterature.org/1/works/stefans\\_\\_the\\_dreamlife\\_of\\_letters/the\\_dream\\_life\\_cleaned.html](http://www.collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters/the_dream_life_cleaned.html) (consulta 17.05.2015).

*The Eureka Machine for Composing Hexameter Latin Verses*, [www.minervaclassics.com/eureka.htm](http://www.minervaclassics.com/eureka.htm) (consulta 29.04.2015).

Torres, Rui. *Poesias no meio do caminho*, [www.telepoesis.net/caminho/caminho1.html](http://www.telepoesis.net/caminho/caminho1.html) (consulta 17.05.2015).

Turing, Alan. "Computing Machinery and Intelligence", *The New Media Reader*, pp. 50-64.

\_\_\_ "Timeline of Computer History", *The Computer History Museum* [www.computerhistory.org/timeline2014/1949/](http://www.computerhistory.org/timeline2014/1949/) (consulta 17.05.2015).

Tzara, Tristan. *Uno dos tres cuatro cinco seis siete manifiestos dada*. (traducción Huberto Halter) , [www.webdelprofesor.ula.ve/humanidades/belfordm/materias/corrientes\\_y\\_movimientos\\_literarios\\_contemporaneos/textos\\_de%20lectura/Tzara,%20Tristan%20-%20Siete%20Manifiestos%20Dada%20%5Bpdf%5D.PDF](http://www.webdelprofesor.ula.ve/humanidades/belfordm/materias/corrientes_y_movimientos_literarios_contemporaneos/textos_de%20lectura/Tzara,%20Tristan%20-%20Siete%20Manifiestos%20Dada%20%5Bpdf%5D.PDF).

Wardrip-Fruin, Noah y Nick Montfort (ed.). *The New Media Reader*, Introducciones de Hanet H. Murray y Lev Manovich, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003.

Wilkins, Matthew. "Canons, Close Reading, and the Evolution of Method", *Debates in the Digital Humanities* (edición de Matthew K Gold). Minneapolis: U of Minnesota Press, 2012, pp. 249-238.

Wilks, Christine y Andy Campbell. *Inkubus*, [www.dreamingmethods.com/inkubus/play.html](http://www.dreamingmethods.com/inkubus/play.html) (consulta 17.05.2015).

Wilks, Christine. <http://crissxross.net/ooot/indexoot.html> (consulta 17.05.2015).

Williams, Raymond. "The technology and the Society", *The New Media Reader*, pp. 291-300.

Winner, Langdon. "Mythinformation", *The New Media Reader*, pp. 588-598.

Wolf, Maryanne. *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*. New York, Harper, 2008.

Young-Hae Chang Heavy Industries. <http://www.yhchang.com> (consulta 17.05.2015).