

Desvíos lúdicos para la construcción de una nueva memoria escrituraria. Análisis de tres piezas de literatura digital latinoamericana.

VERONICA PAULA GOMEZ.

Cita:

VERONICA PAULA GOMEZ (2022). *Desvíos lúdicos para la construcción de una nueva memoria escrituraria. Análisis de tres piezas de literatura digital latinoamericana. Cuadernos de CILHA, (36), 1-23.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/veronica.p.gomez/28>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pZYT/v5y>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



Cuadernos del CILHA n 36 – 2021 | publicación continua

ISSN 1515-6125 | EISSN 1852-9615

<https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/cilha>

CC BY-NC 4.0 international

Recibido: 27/09/2021 Aprobado: 02/11/2021 | pp. 1-23



Desvíos lúdicos para la construcción de una nueva memoria escrituraria. Análisis de tres piezas de literatura digital latinoamericana

Playful Detours for the Construction of a New Scriptural Memory. Analysis of Three Pieces of Latin American Electronic Literature

Verónica Paula Gómez  0000-0001-7347-3683

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Instituto de Investigaciones Bibliográficas y Crítica Textual

 veronicagomez@conicet.gov.ar

Argentina

Resumen:

Este trabajo aborda un corpus de artistas latinoamericanos cuyas piezas de literatura digital, artefactos producidos y consumidos en soporte digital, rompen, mediante el juego, con un tipo de escritura lineal y canónica en favor de la recursividad, los desvíos y los microrrelatos. En general, el aspecto lúdico de los trabajos de literatura digital está muy presente dado que en muchos casos se precisa la interacción de los lecto-usuarios de estas piezas, al tiempo que las mismas poseen la particularidad de ser realizadas con distintos lenguajes, sea artísticos o de programación. Se imponen ciertas reglas de juego a través de instrucciones de uso, al mismo tiempo que se promueve un espacio para el azar y la combinatoria, a partir de la profundidad del hipertexto propia del soporte digital. En el caso específico del corpus que proponemos en esta ocasión, los artistas trabajan

bajo una nueva concepción de memoria escrituraria habilitada gracias al elemento lúdico interviniente: la autobiografía hipertextual en *Memorias y caminos* (2016) de Jaime Alejandro Rodríguez, los poemas rebeldes sobre el tejido urbano en *Textos guerreros* (2017) de Pablo Somonte Ruano y la tradición literaria canónica revisitada en *El Aleph a dieta* (2015) de Milton Laüfer.

Palabras clave: Literatura digital, Latinoamérica, Juego, Memorias, No linealidad.

Abstract:

This work addresses a corpus of Latin American artists whose pieces of electronic literature, artifacts produced and consumed on digital support, break, through play, with a type of linear and canonized writing in favor of recursion, deviations and micro-stories. In general, the playful aspect of electronic literature works is present since in many cases the interaction of the reader-users is required, while they have the particularity of being made with different languages -artistic or programming-. Certain rules of the game are imposed through instructions for use, at the same time that a space for chance and combinatorics is promoted, based on the depth of hypertext typical of digital support. In the specific case of the corpus that we propose here, the artists work under a new conception of scriptural memory enabled thanks to the intervening playful element: the hypertext autobiography in *Memorias y caminos* (2016) by Jaime Alejandro Rodríguez, the rebellious poems covering the urban weave in *Textos guerreros* (2017) by Pablo Somonte Ruano and the canonical literary tradition revisited in *El Aleph a dieta* (2015) by Milton Laüfer.

Keywords: Electronic Literature, Latin American, Play, Memories, No lineal.

Introducción

En este artículo analizamos un corpus de artistas latinoamericanos cuyas piezas de literatura digital experimentan especialmente con las reglas de juego, a partir de la recursividad, los desvíos y las reescrituras del canon que habilitan nuevas formas de abordar la creación literaria en el ciberespacio. La literatura digital (Hayles, 2008) está afiliada con la historia de la literatura experimental (Gache, 2014) y el experimentalismo, a su vez con el juego. Brevemente, la literatura digital se define como una literatura nacida digital, producida y consumida en ese soporte, haciendo un uso crítico de la tecnología que le da lugar. De allí que hablemos de poéticas tecnológicas (Kozak, 2015): “Aunque se suele utilizar la denominación para referirse al arte que se hace cargo de las más nuevas tecnologías de una época, toda práctica



artística que experimenta y problematiza el fenómeno técnico/tecnológico puede considerarse como poética tecnológica. [...]” (p. 197). Actualmente, nos encontramos con una serie de tecnologías que otorgan profundidad a las prácticas de lecto-escritura (Hayles, 2004) y a partir de allí se experimenta una nueva forma de juego, como intentaremos desarrollar en el presente trabajo.

Como sabemos, la ficción ha elaborado, a lo largo del tiempo, distintas prácticas de lectura y escritura que imponen un sistema. Este sistema ofrece cierta concepción de la lengua, el escritor propone una manera de jugar con ella y los lectores son los artífices de sus partidas. Sucedió con el soporte impreso, que impuso una hegemonía lineal y sintagmática todavía vigente, a través de la producción masiva de libros; sucede en la actualidad y de forma emergente con el soporte digital que promueve formas hipertextuales, generativas y combinatorias de leer. Así, la literatura se expande hacia las posibilidades de elaborar nuevas poéticas/políticas de la lengua en soporte digital y el factor lúdico adquiere nuevo relieve.

En el corpus seleccionado observamos una nueva concepción de memoria escrituraria habilitada gracias al elemento lúdico interviniente: la autobiografía hipertextual en *Memorias y caminos*, los poemas rebeldes sobre el tejido urbano en *Textos guerreros* y la tradición literaria canónica revisitada en *El Aleph a dieta*.

Memorias y caminos realizada por el artista y catedrático colombiano Jaime Alejandro Rodríguez¹ es un hipertexto del año 2016. Consiste en recolectar narrativas de origen autobiográfico, que a su vez se combinan con otros elementos provenientes de lenguajes intermediales -vídeo, audio, fotografía, dibujos- así como con el lenguaje cinético que resulta muy importante ya que hay que mover el cursor para poder navegar el trabajo y escuchar la narración que cuenta la voz en off del propio Rodríguez. Al hacer click en algunas figuras que se alumbran con el cursor, se abre una nueva

¹ Es dable notar aquí que si bien Rodríguez oficia de “autor” de este trabajo ya que aporta la idea y los textos, su realización fue posible gracias a un equipo de trabajo conformado por varias personas con distintos roles: Alejandro Forero (programación, música, diseño sonoro); Carolina Lucio (diseño sonoro, programación, diseño de textos); Cecilia Traslaviña y Ana Caro (concepto de animación). El trabajo colectivo y el desdibujamiento de la figura de autor es una de las características de la literatura digital a la que solo hacemos mención ya que no nos ocupa en el presente artículo.

pantalla con relatos sobre estas memorias autobiográficas que analizaremos en el presente artículo.

Ilustración 1: Pantalla principal de Memorias y caminos



Fuente: Captura de pantalla de Memorias y caminos (Rodríguez, 2016). Fecha de captura: 16/09/2021.

Tal combinatoria permite una complejidad que otorga, como mencionábamos anteriormente con Hayles (2004), una especial profundidad en la exploración, enriqueciendo el texto literario por la retroalimentación de los lenguajes. A diferencia de una narrativa lineal, el lecto-usuario (Escandell Montiel, 2014) se enfrenta a una interfaz dinámica que le provee distintos caminos por la historia que se quiere narrar, apuntando, como veremos oportunamente, a un camino laberíntico *con constricciones* propias de este tipo de literatura² que involucran activamente la figura de un jugador que reconstruye y colabora en el ejercicio de la memoria. En relación con esto último, es dable señalar que el trabajo contiene la opción de ir a un blog para dejar comentarios e interactuar con esta propuesta, a partir de los cuales se suman memorias al relato inicial y el

² Observemos que esta idea de laberinto es muy típica de la literatura impresa lúdica del siglo XX. Algunos ejemplos son: *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979), de Ítalo Calvino, *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar o la colección *Choose your own adventure* de autores varios publicada durante la década del 80.

propio autor del trabajo apunta que ese espacio involucra una dimensión basal para la construcción de la obra (Rodríguez, 2018).

Por su parte, *Textos guerreros* es una pieza del mexicano Pablo Somonte Ruano de 2017. Utiliza un método que nos remite directamente al juego vanguardista, en particular al dadaísmo. La pieza propone escribir un texto con la emulación de recortes de diarios y grafitis. La particularidad es que estas palabras se apoyan y combinan sobre la superficie de un mapa de la ciudad de México que hace las veces de hoja de papel sobre las que el texto deja una huella irreverente y mutante.

Ilustración 2: Pantalla principal de Textos Guerreros



Fuente: Captura de pantalla de Textos Guerreros (Somonte Ruano, 2017). Fecha de captura: 16/09/2021.

La propuesta lúdica se basa en el uso de la combinatoria a partir del movimiento, otorgando a partir del mismo, una nueva dinámica al tejido urbano. Cuando el lector usuario pasa el mouse por el texto, las palabras del poema van cambiando y se ejercita así una multiplicidad de opciones en la interacción. La premisa barthesiana de que el artefacto literario explora el metalenguaje, y en esa exploración jugar equivale a escribir (Barthes, 2003), aparece en toda su dimensión en estos poemas que se forman aleatoriamente como un cadáver exquisito y maquinal sobre el cuerpo ciudadano.

Por último, incluimos en el corpus *El Aleph a dieta*, un trabajo del argentino Milton Laüfer, enmarcado en lo que él denomina “literatura computacional” y realizado en el año 2015. Su propuesta se ubica en una serie de episodios de la literatura. Por supuesto, se refiere al famoso cuento de Borges “El Aleph” de 1949, en el que se narra el

encuentro del personaje principal con un objeto que es el espejo y centro de todas las cosas. No solo por su argumento sino por la propia ingeniería borgeana, ese cuento remite a su vez a otros intertextos hasta llegar al propio Dante, quien a su vez también retoma a otros autores. Es decir, Laüfer se ubica en ese largo diálogo en el que consiste la literatura. Y es también a partir de ello que su referencia es doble: no solo a Borges, como dijimos, sino también a Pablo Katchadjian, autor de *El Aleph engordado*. Por medio de un ejercicio también lúdico, Katchadjian sufrió un embate judicial de parte de la apoderada de los derechos de autor, María Kodama, quien lo acusó de plagio, poniendo en jaque la noción de autoría. En línea con esta gran conversación de la literatura que mencionamos, coincidimos con Ledesma, quien afirma: “Katchadjian, en efecto, hace uso del texto de Borges como parte de la tradición y en ese uso el texto se comenta a sí mismo repetidamente. [...] Incluso cuando parecería producirse un pliegue también allí puede leerse de manera abismal la propuesta de reescritura y relectura de obras anteriores” (2018, pp. 34-35)

Ilustración 3: “Pantalla principal de El Aleph a dieta

presencia con módicas ostentadas de libros libros cuyas páginas, finalmente, aprendí a cortar, para no comprobar, meses después, que estaban intactas.

Beatriz Viterbo ~~moró~~ en 1928 ~~desde~~ entonces, no pasó un treinta de abril sin volver a su casa. Yo solía llegar a las siete y ~~cuatro~~ y ~~quedarme unos~~ veinticinco minutos, cada año aparecía un poco más tarde y me quedaba un rato más; en ~~1933~~, una lluvia torrencial me forzó a salir que invitarme a comer. No dependí, como es natural, de ~~haber~~ precedente; en 1934, ~~entree~~, ya dadas las ~~reces~~, con un alfiler satisficé, con toda naturalidad me quise a comer. Así, en aniversarios melancólicos y ~~varamente~~ eróticos, ~~recibí~~ las graduales confidencias de Carlos Argentino Daneri.

Beatriz era alta, frágil, muy ligeramente; había en su andar (si el asimismo es tolerable) una como graciosa torpeza, un principio de éxtasis; Carlos Argentino es, considerable, canoso,

Fuente: Captura de pantalla de El Aleph a dieta (Laüfer, 2015). Fecha de captura: 16/09/2021.



En esa serie se produce, “en solidaridad”, esta pieza de Laüfer que consiste en reducir a la mitad el cuento “original” de Borges a través de un procedimiento de degeneración narrativa, parte de sus “textos cambiantes”. Se van tachando las palabras del texto, a partir de animaciones y cambios de color —de negro a rojo—.

Por último, para cerrar esta introducción, hacemos mención al cruce que encontraremos entre *homo faber* y el *homo ludens* (Huizinga, 2007). En los albores del siglo XXI, Flusser sostenía en su capítulo “10. Jugar”, que “La existencia humana se transformaría: de *homo faber* pasaríamos a *homo ludens*” (Flusser, 2017, p. 125. Énfasis en el original). En este sentido, resulta central para el análisis observar que la fabricación del artefacto técnico que confluye en estas piezas de literatura digital son realizadas siguiendo la figura del *homo faber*, pero sin contemplar una función instrumental sino poética propia de la libertad que persigue el *homo ludens*. Es decir que el *hacedor* resulta crítico de una idea de la técnica moderna, separada de la etimología de *techné*³, y en ese hacer crítico, los artistas producen, reproducen y reformulan *las reglas del juego*.

Las reglas del juego

La condición de todo juego es que haya azar y reglas, porque, como afirma Huizinga, el juego se produce a partir de una cuota de libertad y desinterés, en un “tiempo de recreo y para recreo” y, al mismo tiempo, resulta elemental conocer sus regulaciones en ese mundo provisional, fuera de la vida cotidiana, ese “*intermezzo*” (2007, p. 22).

³ La palabra técnica (del griego τέχνη, *téchne*) designaba, en la Antigüedad griega, el arte, el oficio de transformar la realidad material natural en otra artificial, de modo de obtener un resultado determinado a través de un procedimiento. De allí que, siguiendo esta etimología, se pueda asociar directamente técnica y arte. Sin embargo, la modernidad operacionaliza crecientemente los resultados mecánicos que, en el caso de la imprenta impondrían un cambio capital en el modo de reproducción de la literatura escrita ya que se orientan hacia la cualidad meramente instrumental de la técnica, despojándola de su condición política. Por su parte, la etimología de tecnología (τέχνη: arte, técnica u oficio y λόγος: logos, estudio, discurso, tratado) se puede interpretar como el discurso sobre la técnica y en tanto tal, una repetición de procedimientos o protocolos que se sistematizan y explican razonadamente las operaciones técnicas (Serres, 1998).

A primera vista, podríamos decir que la literatura digital también tiene sus propias “reglas de juego”, al tiempo que involucra la noción de azar, presente en la definición antes mencionada. Tanto es así que lo procedimental se acentúa en la literatura digital a partir de sus clásicas “instrucciones de uso”. Las instrucciones emulan las reglas de un juego o al menos, una descripción o directiva que permite visualizar la pieza de determinada manera y/o hacia determinado punto. Pero además existen muchas obras que tematizan las instrucciones utilizando pantallas emergentes o códigos que manifiestan un interés específico por desnaturalizar una concepción de mundo en la que las máquinas parecieran alienar la sensibilidad humana. Este aspecto atraviesa la historia de la literatura experimental, como bien señala Belén Gache en su libro *Instrucciones de uso: partituras, recetas y algoritmos en la poesía y el arte contemporáneo* (2014).

En el corpus que nos ocupa, estas instrucciones aparecen para permitirnos una exploración de cada trabajo. En *Memorias y caminos*, aparece una pantalla con “instrucciones para navegar”. En ella se nos otorgan las claves para poder manejar el teclado de forma tal de hacer más accesible esta “carta de navegación” por lo que Rodríguez denomina el “laberinto de la memoria”, sobre el que trabajaremos en el próximo subapartado.

Ilustración 4: Instrucciones para navegar en *Memorias y caminos*



Fuente: Captura de pantalla de *Memorias y caminos* (Rodríguez, 2016). Fecha de captura: 16/09/2021.

En un artículo reciente en el que reflexiona sobre su trabajo, Rodríguez (2018, p. 319) destaca la importancia de darle las claves de *Memorias y caminos* a lo que él denomina “usuario-jugador” para poder recorrer el laberinto multimedial. El autor se refiere a los índices simultáneos de activación del objeto: “[...] entrar al hipermedia es acceder a cinco interfaces opacas que contienen entre cinco y seis objetos interactivos cada una, los cuales se ‘presentan’, cuando el *mouse* pasa por encima de ellos y se iluminan, pero a la vez se produce un sonido [...]”.

En el caso de *Textos Guerreros* no hay exactamente instrucciones, pero sí una explicación sobre el tipo de poema que se arma y desarma, y la posibilidad de usar el código para recrear y alimentar esta poética mutante: “se trata de un ejercicio de lingüística computacional que explora el texto en el espacio público a través de la relación entre escritura y contenido, gramática y léxico” (Somonte Ruano, 2017, s/p).

Ilustración 5: Descripción de la pieza *Textos Guerreros*



Fuente: Captura de pantalla de *Textos Guerreros* (Somonte Ruano, 2017). Fecha de captura: 16/09/2021.

Al igual que en *El Aleph a dieta*, en *Textos guerreros* se apela a la intuición del usuario, remitiéndose a una memoria visual y cultural que, en mayor o menor medida, le

permite reconocer el intertexto, sea con la tradición literaria, sea con las vanguardias, respectivamente. En cualquier caso, experimentar con estos dos trabajos de nuestro corpus supone cierto conocimiento previo para poder comprender cuales son las directivas implícitas de navegación.

En el caso de la pieza de Laüfer, encontramos una sola opción para interactuar con el trabajo, en el margen superior de la pantalla con la palabra “Pause” que nos permite detener la “dieta” a la que se somete el texto y leer el resultado en determinado momento de esa sustracción. La palabra “Pause” cambia a “Resume” cuando volvemos a hacer click. Se trata de una propuesta más sofisticada y minimalista que pretende, con un solo gesto, apelar a esa larga conversación de la historia de la literatura. Por lo mismo, se presenta como una pieza más exigente para quien la explora, ya que es preciso un bagaje cultural más vasto para comprenderla.

Ilustración 6: Teclas para ejecutar la lectura de El Aleph a dieta



Fuente: Capturas de pantalla de El Aleph a dieta (Laüfer, 2015). Fecha de captura: 16/09/2021.

Como señala Hayles en su libro *Writing Machines* (2002, pp. 23-24), estas máquinas de escritura suponen una inscripción material del artefacto literario. Tal inscripción ya no



puede ser pensada con los parámetros del libro, sino que implica una transformación en nuestra sensibilidad: de un texto estático a uno dinámico, de una lectura en superficie y lineal a una lectura múltiple, profunda, mediada por una interfaz (Hayles, 2004). De allí que sea necesario pensar en cierta reflexividad o conocimiento para poder interpretar cualquiera de las piezas referidas.

Al retomar este aspecto maquinal, es dable advertir aquí que el ya mencionado *homo ludens* se presenta siguiendo reglas de juego que interactúan con el mecanicismo en su desviación. Esto nos lleva directamente a lo que el propio Huizinga denominó *homo faber*, pero que, a diferencia de lo planteado por el autor mencionado, en la literatura digital se combina con el juego. Los objetos literarios de los que hablamos son realizados materialmente a partir de una lógica que refiere a la matematización y la serialización contemporánea. Se construyen a partir de lenguajes de programación que proveen interfaces amigables e intuitivas pero que se sostienen a partir de varias capas que, en lo profundo, dictan lo que hace posible la pieza⁴. Entre los elementos disparadores de la creación se encuentran las instrucciones y estas pueden ser procesuales, también llamadas constricciones (traducción del francés *contraintes*) que indican el procedimiento, es decir, la ecuación o el algoritmo en el que está basada la obra; o bien, formales, esto es, cuestiones que tienen que ver con la forma que adquirirá el texto (rimas, notaciones, colores, etc.) como sucede en el caso que vimos de Laüfer.

Un rasgo común es el modo en que la literatura digital hace un uso insumiso de los mismos para desviar las lecturas sobre el soporte que les da lugar. Es así que se trata, como hemos dicho, de tecnopoéticas en la medida en que la técnica y los discursos naturalizados sobre el imaginario tecnológico se ven desautomatizados en la repetición y la diferencia. Por esto insistimos en esta combinación entre *homo ludens* y *homo faber*, novedosa para analizar el fenómeno literario. Durante el siglo XIX, la idea de progreso (Nisbet, 1986) cobra vigor y se potencia de la mano de un desarrollo tecnológico extraordinario, producto de los enormes avances traídos por las revoluciones sucedidas a lo largo de esa centuria. Esta idea de progreso decimonónico

⁴ Belén Gache pone énfasis en que los miembros de OULIPO “recurrieron a la noción de máquina como elemento metatextual privilegiado” (2014, p. 31).

supone una división entre estos dos *homos* antes mencionados, pero la literatura digital, mediante su exploración lúdica del artefacto técnico contemporáneo, los fusiona. Por eso, en este artículo advertimos que tanto las reglas de juego como los desvíos, son motores de la creación literaria digital. En el análisis que proponemos, estas instrucciones de uso son el punto de partida para instalar la recursividad en cada caso. La memoria rompe con la linealidad que le es propia en las narrativas tradicionales para involucrarse de una forma distintiva y expandir las reglas del juego dadas hacia nuevos lenguajes críticos. Sobre esto trabajaremos en los próximos subapartados

La lectura ergódica como parte del juego

En su artículo “Virtualidad, juego y presencia mediática en ‘Memorias y caminos’”, Rodríguez (2018) expone la motivación de su trabajo con fuertes aspectos autobiográficos: “La memoria especialmente en proyectos como la biografía o la autobiografía se diseña bajo la condición de un proyecto que sistematiza el conjunto de recuerdos que pueda dar cuenta de la secuencia vital del personaje; implica pues una estrategia retórica consistente” (2018, p. 308).

El proyecto se compone de 32 entradas a partir de las que su autor hace un ejercicio de memoria atravesado por la interacción y las posibilidades del hipertexto. La interacción, como mencionamos, se presenta a partir del blog disponible por fuera del trabajo en sí mismo:

Ilustración 7: Respuestas al blog de Memorias y caminos



Fuente: Captura de pantalla del blog de Memorias y caminos (Rodríguez, 2016).

Fecha de captura: 16/09/2021.

El autor señala que el blog es “un eslabón más” que consiste en “la potenciación de la interactividad en interactividad participativa y creativa, desponiendo herramientas para que los usuarios de ellas construyen las propias versiones de la vida, conectadas por los enunciados y los enunciadores participantes ya de un ejercicio colectivo” (Rodríguez, 2018, p. 309). Con este ejercicio colectivo, Rodríguez apunta a una lectura denominada “ergódica”. Este concepto fue acuñado por Aarseth (1997) quien afirma que: “This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning ‘work’ and ‘path.’ In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text”⁵ (pág. 8. Énfasis del autor). En relación con la “trabajosa” tarea que implica leer dispositivos de

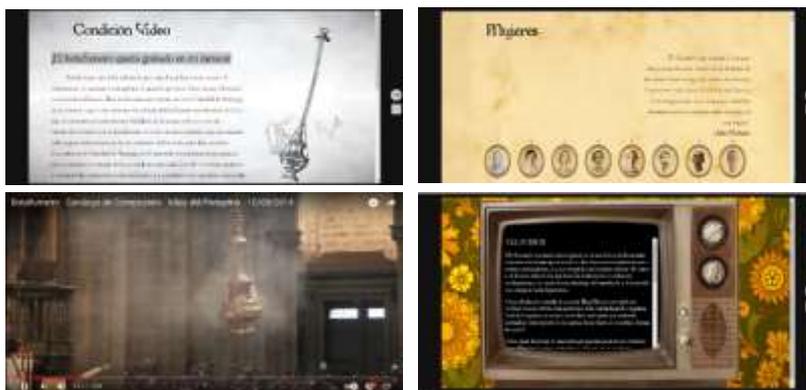
⁵ “Este fenómeno que llamo ergódico, usando el término apropiado de la física que deriva de las palabras griegas *ergon* y *hodos* referido a ‘trabajo’ y ‘camino’. En la literatura ergódica se requiere un esfuerzo no trivial para permitir al lector experimentar el texto” (La traducción es nuestra).

literatura digital, Philippe Bootz (2011, p. 36) señala que estos “textos por ver” suponen una doble lectura: por un lado, una lectura “estrecha” que sería aquella compartida con el objeto libro impreso y por otro lado, una lectura “interactiva”, vinculada a la manipulación y acción sobre el objeto físico. *Memorias y caminos* presenta las reglas del juego y las misma incluyen, entonces, este aspecto trabajoso, activo para encontrar formas de atravesar el laberinto y nutrir ese proceso con la interacción de las propias memorias autobiográficas.

La disposición para abordar un libro impreso implica amoldamiento corporal y disciplina de lectura lineal, casi sin dibujos ni colores, y despojado de referencias a los aspectos materiales y visuales de las palabras, aspectos que se fueron perdiendo a partir de la masificación de este bien cultural. En cambio, la literatura digital es “trabajosa”, lo que Aarseth (1997) denomina “ergódica”, dado que supone una serie de competencias de lectura y corporización de la experiencia para poder existir. Es en esta exploración donde hay juego, y es en este juego donde hay una poética.

En *Memorias y caminos*, Rodríguez (2018, p. 326) propone recorrer distintas encarnaciones de una historia, invitando a la reflexión sobre la experiencia en el blog. Se trata de lo que él llama una “conversación” que hace que la biografía personal exceda sus límites hacia el laberinto de las vidas de los lectores que cooperan con esa memoria escrituraria. Opera así la recursividad dado que la propia idea de laberinto hace que convivan múltiples lenguajes y voces: radio, televisión, objetos religiosos, narraciones íntimas, voces, sonidos, música, fotografías, dibujos, pinturas, códigos moldean la forma de hacer de la literatura una exploración profunda que potencian las experiencias y recuerdos. De allí que Rodríguez afirme que en su pieza se presentan dos estrategias paralelas y complementarias: “la virtualización de experiencias perceptivas y el juego interactivo” (2018, p. 311).

Ilustración 8: Distintas entradas para explorar Memorias y caminos



Fuente: Capturas de pantalla de Memorias y caminos (Rodríguez, 2016). Fecha de captura: 16/09/2021.

En su artículo titulado “Print is Flat, Code is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis”, Hayles (2004) trabaja sobre la renovada importancia del medio específico en el que se *encarna* la letra. En este sentido, reconceptualiza la noción de materialidad teniendo presente las características que supuso la imprenta, un medio plano, liso, lineal, -de allí *flat*- y las que nos despiertan de “500 años de somnolencia”, el soporte digital, fragmentario, combinatorio, multidimensional, —de allí *deep*—. En principio, esta reflexión conlleva definir la materialidad de la siguiente manera:

The crucial move is to reconceptualize materiality as the interplay between a text's physical characteristics and its signifying strategies. This definition opens the possibility of considering texts as embodied entities while still maintaining a central focus on interpretation. In this view of materiality, it is not merely an inert collection of physical properties but a dynamic quality that emerges from

the interplay between the text as a physical artifact, its conceptual content, and the interpretive activities of readers and writers (Hayles, 2004, pág. 72)⁶.

Este concepto de profundidad nos es útil para leer todo el corpus que proponemos ya que es definitorio, de diversos modos, de la literatura digital en sí misma dado el soporte en el que tiene lugar. En el caso particular de *Memorias y caminos*, podemos ligarlo a la posibilidad de expansión de la memoria autobiográfica hacia la interacción, a partir de las distintas posibilidades para “salir del laberinto”. Según Rodríguez, el juego propuesto en *Memorias y caminos* es: “Expandido por el uso combinado de formas y medios, articulados a un mismo escenario o plataforma, y expandible por el diseño de su interactividad [...] fomentan un ejercicio colectivo de la memoria a través de la unidad expresiva del recuerdo” (Rodríguez, 2018, p. 323).

A diferencia de los trabajos del corpus que trabajaremos a continuación, en *Memorias y caminos* se explicita una noción de juego ligada a la interactividad y el lector adquiere un valor de jugador en torno al recorrido por las memorias propuestas y los caminos elegidos. Se lo invita a perfeccionar su recorrido y encontrar los 32 objetos que se hallan dispuestos en la oscuridad, habilitando la posibilidad de escoger varios finales. En este sentido, el lector *juega un papel*, es decir, tiene un lugar en el *como si* de la historia que se cuenta y de la que, finalmente, también es parte. La maquinaria textual adquiere profundidad en esta dirección cooperativa del funcionamiento del recuerdo y mantenerlo vivo.

Huellas urbanas y desvíos del juego

La propuesta de *Textos guerreros* aborda otro tipo de recorrido de literatura digital, como dijimos, vinculado a cierta emulación de lo realizado por el dadaísmo, vanguardia histórica que trabajó cien años atrás con recortes de diarios, desechos y

⁶ “El movimiento crucial es reconceptualizar la materialidad como interjuego entre las características del texto físico y sus estrategias significativas. La definición abre la posibilidad de considerar a los textos como entidades corpóreas mientras se mantiene un foco central en la interpretación. En este enfoque de la materialidad, no se trata meramente de una colección de propiedades físicas, sino de una cualidad dinámica que emerge del interjuego entre el texto, como artefacto físico, su contenido conceptual y las actividades interpretativas de los lectores y escritores” (La traducción es nuestra).

experimentación, para la creación poética. Al igual que en *Memorias y caminos*, en esta pieza también hay una idea de espacio a recorrer y subvertir, en este caso, la ciudad concreta de México, y un laberinto al que el lector-jugador deberá sortear y otorgar sentido jugando con su imaginación. A partir de lo anterior, trabajamos el desvío de lo instituido como norma de juego.

Al mismo tiempo, podríamos establecer también una relación con el trabajo de Laüfer que analizaremos en el último subapartado, ya que tanto allí como aquí, la reformulación de lo *ya dicho* es el procedimiento que permite la producción de una poética. En Laüfer será el diálogo con la tradición literaria, en *Textos guerreros*, con los medios de comunicación (la radio, la televisión, los diarios).

Como dijimos en la introducción, observamos que la acción poética sucede sobre la superficie de un mapa de México (en particular Colonia Guerrero, de allí el nombre de la pieza). Sobre ese espacio urbano se dejan, como huellas de una exploración, distintos textos emergidos de la interacción del lector-usuario mediante el movimiento del mouse y los clicks.

Ilustración 9: Pantalla de Textos Guerreros



Fuente: Captura de pantalla de Textos Guerreros (Somonte Ruano, 2017). Fecha de captura: 16/09/2021.

Este mapa de base es la superficie sobre la que se escribe el texto, sobre la que se juega el juego en una acumulación de interfaces y sobre el que se construye la memoria. Esto supone, de nuevo, un tipo de lectura “trabajosa” (Aarseth, 1997) al tiempo que se trata de una superficie móvil y cambiante frente a la que los lectores concedemos una interpretación. Como dice Flusser en relación con los puntos que forman una superficie en las máquinas y la direccionalidad que podemos darle nosotros a esas imágenes técnicas mediante el manejo de los aparatos que permiten explorarlas:

Las imágenes técnicas son intentos de juntar los puntos a nuestro alrededor y en nuestra conciencia de modo que formen superficies y de esta manera tapen los intervalos. Intentos para transferir los fotones, electrones y bits de información a una imagen. Esto no es viable para las manos, ojos o dedos, ya que tales elementos no son palpables, ni visibles, ni concebibles. Entonces, es preciso inventar aparatos que puedan juntar “automáticamente” tales puntos, que puedan imaginar lo que para nosotros es inimaginable. Y es preciso que estos aparatos sean dirigidos por nosotros a través de teclas, a fin de que podamos llevarlos a imaginar. La invención de estos aparatos debe preceder a la producción de las nuevas imágenes (Flusser, 2017, pág. 40).

La cita anterior expone una interrogación recurrente: ¿cómo están hechas las imágenes técnicas y cómo podemos decodificarlas? Flusser considera que el desciframiento de las imágenes es un hecho político porque la cámara fotográfica, artefacto clave cuando escribía sobre estas cuestiones en la década del 80, no es neutral. El punto de mirada remite a cierta direccionalidad en la que nos sumergimos y nos dispersamos, mediados por las imágenes: “ya no estamos en la orilla mirando pasar las olas sino en la superficie del medio del mar” (Flusser, 2017, pág. 79). Sobre esta superficie, observamos la emergencia de estos *Textos guerreros* que se acumulan y de la que emerge la lengua menor, la lengua desviada.

Como explica Somonte Ruano (2017), encontramos la calle cubierta de texto (como propaganda, como grafiti, como pintada), pero la permanencia y presencia de algunas palabras o textos por sobre otros, constantemente tachados, borrados, invisibilizados, representa el poder de algunas voces por sobre otras. El autor de esta pieza tomó fotografías durante tres semanas en una zona específica de México, apuntando a fundar un archivo, una memoria, con “las palabras que los habitantes leen y escriben en su cotidiano. En mi recorrido también encontré textos que no se originaban en la Guerrero, la publicidad y los anuncios oficiales se leían como textos extranjeros.” (s/d). A partir del armado de este archivo, Somonte Ruano elaboró una biblioteca basada en las palabras mezcladas con un estereotipo del léxico mexicano fuera de la colonia

Guerrero en donde sucede la acción. De este modo, el lector-usuario de la pieza tendrá posibilidad de elaborar textos *desviados* de la gramática vigente, explorando formas “no burocratizadas” del lenguaje.

Ilustración 10: Pantalla de Textos Guerreros



Fuente: Capturas de pantalla de Textos Guerreros (Somonte Ruano, 2017). Fecha de captura: 16/09/2021.

El movimiento del artista sobre el lenguaje es una acción puramente poética, despojada de una función instrumental, en todo caso en favor de una memoria local y de etnografía lingüística. Contrariamente a la concepción de juego que planteara Huizinga cuando dice que “La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula” (Huizinga, 2007, p. 24), en el caso de la literatura digital, dado que combina al *homo ludens* y al *homo faber*, encuentra en el desvío la manera de habilitar el juego. La travesía, el recorrido en busca de palabras que dejen huella del desplazamiento por la colonia, también implica un juego en tanto que exploración. La idea de varias capas superpuestas en este trabajo (palabras locales, sobre textos masivos hegemónicos, sobre un mapa localizador, sobre un código abierto e invisible a

primera vista) nos devuelve a la idea de superficies sobre las que se posiciona y apoya una poética que hace de la huella su protagonista.

El canon puesto en juego

En este último apartado trabajaremos con la idea de la literatura en diálogo con una tradición. La idea de juego aparecerá aquí como parte de la remisión a un intertexto que cuestiona y explora las valoraciones sobre la implantación cultural de cierto canon y la experimentación con el mismo. El trabajo de Laüfer, como ya explicamos en las páginas precedentes, se presenta de forma “solidaria” con Pablo Katchadjian⁷, quien se encontraba atormentado por conflictos judiciales con María Kodama acerca de un supuesto plagio de este último a Borges. Al igual que Ledesma señala sobre El Aleph engordado, también en El Aleph a dieta hay un movimiento del lenguaje y una significación. Pero, sobre todo, la pieza de Läufer se interroga sobre la “propiedad” del lenguaje. ¿Cuándo un texto es propio y cuando deja de serlo? Al respecto, en una entrevista reciente, Laüfer comenta cómo surge la idea de su trabajo:

[...] se me ocurrió hacer lo del *Aleph a dieta*; también un poco tomando en cuenta una paradoja griega, creo que se llama paradoja de Sorites. Es la idea de que, si a una persona le sacas un pelo, no es pelada. Si le sacas otro pelo, no es pelada. Hasta que en algún punto sacás el último pelo. Entonces la idea sería que yo debería poder repetir esa operación repetidamente hasta que llegue un momento en que no pueda más. La pregunta es dónde está el límite entre estas dos cosas. En qué momento dejaba de ser el “Aleph” de Borges si uno empezaba a quitarle un pelo (Bados, s/f).

En la simpleza de lo procedimental, hay también una forma de ocupación que linda con el carácter lúdico que puede cobrar esta dieta de palabras que se sustraen, como pelos

⁷ La querella se resolvió a su favor, luego de dos instancias. La viuda de Borges debió abonar las costas judiciales y se sentó un importante antecedente para escritores que, como Katchadjian, *juegan* con la tradición: “‘Estamos contentos. Fue un proceso muy largo, que insumió diez años’, dijo a Clarín Ricardo Strafacce, abogado de Katchadjian. ‘Lo más importante es que a partir de ahora no va a ser gratis enjuiciar a los escritores cuando se proponen un juego literario, como en este caso’” (La Diaria Cultura, 2021, s/p).



en una cabeza que aún no es calva. Ese movimiento, esa puesta en práctica del artificio, renueva el canon y lo ubica nuevamente en la vida. En este sentido, señala Huizinga: “En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital.” (2007, p. 12).

Por otra parte, Laüfer estimula una forma de diálogo con la tradición en tiempos de convergencia, puja y choque entre la cultura letrada, la cultura industrial y la cibercultura que cuestiona la legitimidad del canon, al tiempo que pretende hacer otra cosa con él: “Nuestro presente no estaría sino siendo signado por la encrucijada de diferentes registros culturales: cultura letrada, cultura industrial y cibercultura participan de una emulsión intercultural sin precedentes, como ciertamente nunca antes la ha habido” (Mendoza, 2011, p. 91).

En este sentido, Mendoza formula algunas preguntas en torno a un canon digital: “¿Cómo pensar más allá del canon una época de canonización digital? ¿Cómo pensar la canonización que la era digital instaura en una época donde la propia noción de canon es sustituida por la de ‘lectura automática’ y cualquier fragmento de obra puede ser convocado aleatoriamente para la resolución de cualquier bloque operativo?” (Mendoza, 2011, pág. 127). Lo que sostiene Mendoza es que existen operaciones de lectura que salen “al rescate” de determinadas tradiciones y posibilitan un canon. En el caso de Laüfer se rescata el gesto experimental de Katchadjian, cuestionando a su vez la “legalidad” del canon letrado (paradójicamente apoyándose en los principios borgianos).

La maquinaria de Laüfer deja en suspenso los límites que podríamos ponerle a la conversación literaria a partir de las instituciones que la sostienen. Si la literatura argentina tiene a Borges como su máximo exponente, es también Borges el que permitirá pensar el engorde y el adelgazamiento de la literatura, porque al final del camino, de eso se trata el juego: el lector inquieto procede a observar las operaciones sobre el artefacto y reflexiona, activa, repele, reelabora así la tradición. Y retomando la paradoja que mencionaba Laüfer, Borges nunca queda calvo porque el lenguaje no pertenece a nadie o pertenece a todos para hacer literatura, lo que es un juego incesante en la historia de la cultura.

Su forma de participar del canon es observarlo, en su hegemonía y en sus desvíos. En ese ejercicio lúdico que realiza un espectador del canon, se construye una línea de memoria que advierte las ramificaciones y los conflictos que atañen al lenguaje y a la práctica de escribir y de leer(se).

Consideraciones finales

En este artículo ofrecimos un análisis de tres piezas de literatura digital latinoamericana a partir del eje del juego como disparador. Sostuvimos que las acciones recursivas en el hipertexto *Memorias y caminos* de Rodríguez, las desviaciones presentes en el tejido urbano en *Textos guerreros* de Somonte Ruano y la reelaboración intertextual de *El Aleph a dieta* de Laüfer construyen de diversos modos una nueva memoria escrituraria mediante el elemento lúdico interviniente.

Para terminar, mencionamos aquí un movimiento que ubica a estas piezas como deudoras de una noción de juego que involucra de forma activa al lector-jugador o lecto-usuario en la colaboración escrituraria. En esto, el soporte digital crea una nueva manera de vincularse con el lenguaje ya que la relación que se establece es de transformación cultural, dando lugar a algo que advertiera, muchas décadas atrás Huizinga (2007, p. 8), cuando se pregunta “en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”. La literatura digital tiene por objetivo capital cuestionar los discursos sobre la técnica y *poner en juego* esa crítica en el ámbito de la creación colectiva. En este sentido, observamos que las propuestas coinciden en abordar, en mayor o menor medida, con mayor o menor complejidad, cuestiones que se encuentran vivas en nuestra cultura contemporánea: la interacción, los medios, la tradición, la hipertextualidad. Internet como el texto infinito. La literatura está llamada a ocuparse de esa nueva forma de conversación que mediante el soporte digital, nos invita a un nuevo juego del lenguaje.

Referencias

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Barthes, R. (2003). *Zazie y la literatura*. En *Ensayos críticos* (págs. 167-176). Seix-Barral.

- Bados, E. (s/f). Entrevista con Milton Läufer. *Revista Descolonizadx*. Consultado el 16 de septiembre de 2021. <https://revistadescolonizadx.com.ar/entrevista-con-milton-laufer/>
- Booth, P. (2011). La poesía digital programada: una poesía de dispositivo. En C. Kozak. *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario*. Traducción P. E. Rodríguez (págs. 31-40) Exploratorio Ludió.
- Escandell Montiel, D. (2014). El libro en la pantalla: hacia un nuevo ensayo en el siglo XXI con la escritura y edición digital. En *Janus Digital*, 3(2), 73-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5182608>
- Flusser, V. (2017). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Caja Negra.
- Gache, B. (2014). *Instrucciones de uso: partituras, recetas y algoritmos en la poesía y el arte contemporáneos*. https://www.belengache.net/pdf/InstruccionesDeUso_BelenGache.pdf
- Hayles, K. (2002). *Writing Machines*. The MIT Press.
- Hayles, K. (2004). Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. En *Poetics Today*, 25(1), 67-90.
- Hayles, K. (2008). *Electronic Literature. New Horizon for the Literary*. University of Notre Dame.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Katchadjian, Pablo (2009). *El Aleph engordado*. IAP.
- Kozak, Claudia (comp). (2015). *Poéticas tecnológicas*. En *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (2da edición) (pág. 197) Caja Negra.
- La Diaria Cultura (1 de julio 2021). La viuda de Borges perdió el juicio por El Aleph engordado y deberá pagar. *Letras*. <https://ladiaria.com.uy/cultura/articulo/2021/7/la-viuda-de-borges-perdio-el-juicio-por-el-aleph-engordado-y-debera-pagar/>
- Läufer, Milton (2015). *El Aleph a dieta*. <http://miltonlaufer.com.ar/aleph/>
- Ledesma, G. A. (2018, Marzo). Cuestión de peso: Pablo Katchadjian y su "Aleph engordado". *Badebec. Revista del Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria*, 7(14), 28-53. <https://revista.badebec.org/index.php/badebec/article/view/158>
- Nisbet, R. (1986, Octubre). La idea de progreso. *Revista Libertas*, 5. http://www.eseade.edu.ar/files/Libertas/45_2_Nisbet.pdf
- Rodríguez, J. A. (2018, Junio). Virtualidad, juego y presencia mediática en "Memorias y caminos". *Cuadernos de Literatura*, XXII(43), 305-332. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl22-43.vjpm>
- Rodríguez, J. A. (2016). *Memorias y caminos*. <https://elmcip.net/creative-work/memorias-y-caminos>
- Serres, M. (1998). París 1800. En *Historia de las ciencias* (págs. 381-408). Cátedra.
- Somonte Ruan, P. (2017). *Textos Guerreros*. <https://oral.pub/TextosGuerreros/>