



Mugica, Fernanda. "Literaturas digitales: algunas definiciones posibles para pensar el dominio de las textualidades cibernéticas".  
*Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, noviembre de 2023, vol. 12, n° 29, pp. 69-80.

# Literaturas digitales: algunas definiciones posibles para pensar el dominio de las textualidades cibernéticas

Digital literatures: some possible definitions for  
thinking about the domain of cybernetic textualities

Fernanda Mugica<sup>1</sup>

ORCID: 0000-0003-0206-6372

Recibido: 14/08/2023 || Aprobado: 02/10/2023 || Publicado: 17/11/2023

## Resumen

En este trabajo, indagamos en posibles definiciones para las literaturas digitales en el contexto más amplio de las tecnopoéticas (Kozak, 2022). Para eso, recuperamos la noción de texto como máquina de Espen Aarseth (1997) y reflexionamos sobre los modos de ser de este tipo de literaturas en el dominio de las textualidades cibernéticas. A partir del análisis de *no pos3as1miedo* (2020) de Matías Buonfrate y *Códigos* (2015) de Milton Läufer, nos preguntamos por las herramientas y contextos de este tipo de producciones a la hora de vincularse con las inmensas cantidades de materiales lingüísticos circulantes que caracterizan al universo digital. También nos interrogamos por la potencia política de estas prácticas en un contexto de producción cibernética de signos.

## Palabras clave

Literatura; cultura digital; texto; cibernética

## Abstract

In this paper, we inquire into possible definitions for digital literatures in the broader context of technopoetics (Kozak, 2022). To this end, we recover Espen Aarseth's notion of text as machine (1997) and reflect on the modes of being of this type of literatures in the domain of cybernetic textualities. Based on the analysis of *no pos3as1miedo* (2020) by Matías Buonfrate and *Códigos* (2015) by Milton Läufer, we wonder about the tools and contexts of this type of productions when it comes to linking with the immense amounts of circulating linguistic materials that characterize the digital universe. We also question the political potency of these practices in a context of cybernetic production of signs.

## Keywords

Literature; digital culture; text; cybernetics

<sup>1</sup> Profesora en Letras por la Universidad Nacional de Mar del Plata. Becaria Doctoral de Investigación (CONICET). Pertenece a los centros ISTeC y Celehis. Contacto: fernanda.mugica@gmail.com

## La literatura digital, una práctica (in)específica

Como continuación de nuestras indagaciones acerca de una serie de producciones contemporáneas que dialogan –desde el soporte tradicional del libro– con el medio y el lenguaje digitales (Mugica), este artículo pretende desplegar nuevos interrogantes acerca de los cruces entre literatura y tecnologías. Consideramos, siguiendo a Claudia Kozak, que “si bien toda práctica artística –o casi toda– conlleva una dimensión técnica” –esto es: procedimientos implicados, modos de hacer–, “existen ciertas prácticas que específicamente asumen tanto su dimensión técnica/tecnológica como el entorno tecno-social en el que se inscriben” (“Guía” 1). Entonces, en el vasto campo que constituyen las vinculaciones entre arte y tecnologías, nos interesa centrarnos en las denominadas “tecnopoéticas” o “poéticas tecnológicas”: producciones que problematizan las particularidades del universo tecno-social al que pertenecen, al tiempo que reflexionan sobre la técnica más allá del quehacer artístico (Kozak, “Tecnopoéticas” 483).

Dentro del marco más amplio que constituyen las tecnopoéticas, nos interesa indagar en las literaturas digitales. Según la definición de Kozak, se trata de un tipo de prácticas que se generan en/por/desde/hacia dispositivos electrónicos, actualmente digitales: literatura programada en código binario, a partir de la creación o el uso de diversos *softwares* (“Literatura expandida” 223). En esta definición, la experimentación queda ligada a interfaces digitales y tiene obligadamente existencia material fuera del libro. Para darles a estas producciones especificidad respecto de otras artes digitales, destacaremos –siguiendo también a la investigadora– que se trata de obras que “evidencian un alto grado de implicación –aunque no exclusiva– del lenguaje verbal con función poética” (Kozak, “Escribir la lectura” 46) y que su inscripción –marginal o no– en las instituciones literarias parte de un diálogo con la historia de la literatura en general y con la literatura tecno-experimental en particular (Kozak, “Escribir la lectura” 45). Si quisiéramos, podríamos pensar una definición más abarcativa, que contemplara el caso de –por ejemplo– las literaturas programadas cuyo destino posterior ha sido el de ser impresas. En ese caso, pensaríamos a las literaturas digitales como aquellas prácticas en las que, en esas implicaciones del lenguaje verbal con función poética, media o interviene también y necesariamente un procedimiento computacional digital. Posteriormente impresas o no, lo que persiste en las textualidades digitales es –en sintonía con lo que propone Katherine Hayles– que no tienen existencia material si no se ejecuta primeramente un código (3). En caso de ser impresas, consideraríamos –también siguiendo a Hayles– al libro como *output* y no como medio.

También podríamos intentar delimitar, de forma teórica, algunos subgéneros dentro de las tecnopoéticas. Deberíamos hablar, por ejemplo, de la distinción entre tecnopoéticas sonoras y visuales. Diríamos que hay un lugar específico para la videopoesía o para la tecnopoesía sonora, entre otros subgéneros. Pensaríamos en la exploración de las materialidades audiovisuales en contacto con la palabra y, por supuesto, delimitaríamos también un espacio específico para la poesía digital. Sin embargo, en los hechos, nos encontraríamos con que una de las características fundamentales de las tecnopoéticas es que los límites entre los distintos lenguajes artísticos que confluyen en ellas permanecen indefinidos. Y lo cierto es que cada obra, cada práctica observada en sus particularidades, tiene algo para discutirle a cualquier definición genérica.

En este sentido, escribir sobre literatura digital supone un movimiento que, a primera vista, puede resultar paradójico. Por un lado, la necesidad de delimitar, de responder a la pregunta por el objeto (“¿qué es la literatura digital?”), sobre todo para distinguirla de otras prácticas (“la literatura digital no es un .pdf”, “la literatura digital no es literatura digitalizada”). Por el otro, el encuentro con una serie de producciones que no pueden pensarse sino en los límites de su propia definición. Cuando Claudia Kozak propone “leer la letra no

sólo en la literatura convencionalmente considerada como tal sino también fuera de ella” (“Escribir la lectura” 44), sigue un impulso de Josefina Ludmer (2010): el de leer nuevos objetos en los márgenes del canon. Por eso, afirma que se trata de una práctica que se sale de los bordes de lo literario para dar lugar a “una literatura *fuera de sí*” (“Escribir la lectura” 43). Ese impulso de leer la letra en producciones no convencionalmente consideradas literarias –la invitación a leer una literatura “fuera de sí”– es el que nos interesa retomar en este trabajo. Y respecto de una posible ubicación marginal respecto del canon, como dice Ludmer, nos permitiremos cuestionarnos si no se vuelve necesario repensar incluso –para este tipo de producciones– los sistemas que se derivan de nociones como centro, margen o jerarquía y darles lugar a otros más cercanos a los que se desprenden de su propia forma técnica, como los de nodos, enlaces, retículas, comunidades, redes.

Pensamos, entonces, a la literatura digital como una práctica difícil de definir, que tiende a la inclasificabilidad y que pone en crisis –tal como afirma Florencia Garramuño respecto del arte inespecífico– ideas de pertenencia, especificidad, autonomía (23). Y no podemos ignorar que su definición se complejiza aún más si tenemos en cuenta que el de la literatura no es el único espacio que habita parcialmente. Decir que la literatura digital sólo puede pensarse en los bordes de su propia definición implica también considerar que la experimentación ligada a interfaces digitales y el propio soporte digital habilitan en ella un desplazamiento, una expansión, un corrimiento hacia otros lenguajes: visuales, sonoros y –sobre todo– de código informático, en un cruce en que ninguno de ellos queda supeditado a otro.

Para los fines de este trabajo, nos permitiremos dejar intacto ese movimiento paradójico y pensaremos, con Fisher (2018), que quizás las paradojas funcionan como emisarias de otros mundos –sin apelar a mundos necesariamente extraterrestres, sino a la extrañeza productiva que suponen unas prácticas que convierten el fuera de lugar en “un mecanismo de solidaridad y de apertura al otro” (Garramuño 22). En el caso de las literaturas digitales, se trata de prácticas inespecíficas que –como dijimos– se abren a los modos de ser y de hacer de las artes visuales, del arte sonoro, pero también –y ese es el punto en el que nos interesa detenernos– de los lenguajes de programación y de las lógicas computacionales que subyacen a la cultura algorítmica. Sin embargo –y aquí también nos interesa poner cierto énfasis– se trata de prácticas que conservan un elemento en común, más allá de los géneros o subgéneros desde los cuales podría lérselas, y es su trabajo con las palabras. Más específicamente, su trabajo con la inmensa cantidad de materiales textuales que circulan en la web.

En *Escritura no-creativa* (2015), Kenneth Goldsmith reflexiona respecto de este estado de cosas e indaga sobre las diferentes formas de “gestionar el lenguaje” en la era digital. Allí, piensa el desafío que constituye esa suma sin precedentes de textos circulantes y en las diferentes técnicas que los escritores han adoptado para intervenirlos y manipularlos. En base a la idea de “*moving information*” de Marjorie Perloff (2010), propone que una noción contemporánea de “genio” –en alusión al “genio romántico”– debería encontrar su eje en la capacidad de mover, manejar y diseminar las inmensas cantidades de materias textuales que abundan en la web. Perloff acuña este término para referirse tanto al acto de mover información de un lado a otro como al de ser conmovido por ese proceso. Y plantea que los escritores de hoy, más que genios torturados, se asemejan a programadores “que conceptualizan, construyen, ejecutan y mantienen de modo brillante máquinas de escritura” (Perloff ctd. en Goldsmith, 22). Pero ¿qué noción de texto subyace en estas reflexiones sobre el universo digital? O, mejor dicho, ¿cómo pensar el texto –las textualidades digitales– si queremos acercarnos a las literaturas digitales en un contexto en que los escritores se han convertido en “acaparadores de lenguaje” y sus proyectos “reflejan la escala pantagruélica, colosal” de las textualidades de internet (Goldsmith 25)? Como veremos, la propuesta de

“máquina de escritura” nos resultará operativa para intentar responder, al menos parcialmente, a estas preguntas.

### Lo que la computación le hace a la lengua / lo que la lengua le hace a la computación

En su artículo “Electronic Literature: What is it?”, que funciona como una introducción al campo, Katherine Hayles observa el modo en que la emergencia de las literaturas digitales supone una conmoción y un cambio similares a los que provocó la aparición de los tipos móviles en el siglo XV. Su artículo apunta a pensar la literatura electrónica en dos direcciones. Por un lado, como parte de la tradición literaria; por otro, como generadora de una serie de transformaciones cruciales que redefinirían incluso lo que la literatura es, o –por lo menos– aquello que puede pensarse como literario. En relación con la segunda dirección de su propuesta, Hayles da por sentado que no es posible siquiera formular algunas preguntas a este nuevo objeto si no se exploran y comprenden con anterioridad las especificidades del medio digital. En sus palabras, “mirar la literatura digital con los lentes de la literatura impresa es, en resumidas cuentas, no verla” (3, las traducciones de este texto son mías).

Por eso, para acercarnos a las piezas que nos interesan, necesitamos definir con qué noción de texto trabajaremos: una noción que recupere las particularidades de la materia textual en el contexto específico de los medios digitales. En principio, seguiremos a Aarseth en la demarcación inicial que realiza en su trabajo sobre cibertexto y literatura “ergódica” (1). Este vocablo proviene de los términos griegos *ergon* y *odos* (trabajo y camino) y refiere el esfuerzo no trivial que los lectores requieren para atravesar un texto (1). En los primeros capítulos de *Cybertext* (1997), Aarseth propone un anclaje teórico más cercano a la filología que al posestructuralismo, en tanto piensa detenerse en el carácter observable y no metafísico del texto, de los significantes. Aarseth piensa el texto como una máquina, no en sentido metafórico, sino en tanto “dispositivo mecánico para la producción y consumo de signos verbales” (21, la traducción es mía). De este modo, en lugar de observarlo sólo como una cadena de significantes, como podrían hacer lingüistas y semiólogos, tiene en cuenta también otras aristas del dispositivo. Así como el film es inútil sin un proyector y una pantalla –dirá– también los textos consisten no sólo de un conjunto de palabras, sino también de un medio material. Y la maquinaria textual no se completa sino con un operador humano (22). Así, sólo dentro de esa tríada es que el texto tiene lugar. Con esta definición en mente, podremos usar la palabra “texto” para referirnos tanto a poemas, como a bases de datos y programas de código informático. La maquinaria textual podrá pensarse, entonces, según el siguiente esquema que el teórico propone:

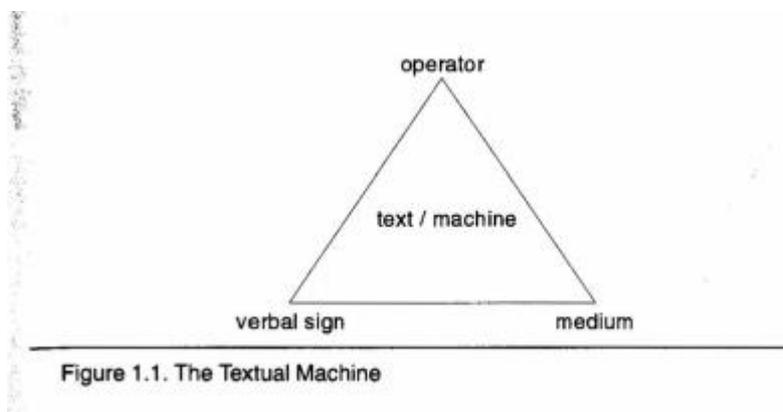


Figura 1

Los límites entre los elementos que lo conforman son fluidos y se resisten a una delimitación categórica. Cada elemento puede pensarse, de hecho, sólo en términos de los otros dos, y es sólo en su vinculación que les es dado producir una gran variedad de tipos textuales.

Con estos elementos en mente, podemos saldar al menos en parte la discusión respecto de las literaturas “nacidas digitales”. Al día de hoy, esta discusión podría resultar poco productiva si tenemos en cuenta, como señala Kaufman (2007), que la existencia textual ya no puede pensarse, casi en ningún ámbito, supeditada al dominio del papel: también los textos cuyo destino ha sido el de ser impresos y publicados en un libro dependen para su producción de los diversos lenguajes del universo digital. Pero la discusión no deja de tener su interés si retomamos la propuesta de la *Electronic Literature Organization* citada en Hayles. Lo que propone la ELO es que lo que da especificidad a este tipo de literaturas no es si han nacido en una computadora o no, si han pasado o no por un proceso de impresión, sino los modos en que se sirven de las herramientas y contextos que les proporciona el medio digital. Es justamente para interrogar esas herramientas y contextos que nos resulta operativa la propuesta de Aarseth de pensar el texto en tanto máquina de producción y consumo de signos verbales, con sus operadores y medios asociados. Además, su teoría nos permite tener una noción amplia de texto, que no contempla solo poemas y otras formas de escritura tradicionalmente asociadas a lo literario, sino también bases de datos y programas de código informático.

Este último punto nos conduce a otra de las preguntas que no podemos esquivar si nos interesa acercarnos cabalmente a las literaturas digitales: ¿constituye el código informático un elemento a ser tenido en cuenta de manera insoslayable en el estudio de este tipo de prácticas? Consideramos que, frente a algunas producciones, dejar de lado su código —leer sólo con los lentes de la literatura asociada al libro— también implicaría, en resumidas cuentas, no verlas o —por lo menos— no terminar de verlas. La propia Hayles considera éste un punto ineludible, en tanto le permite pensar en una especificidad al mismo tiempo literaria y técnica, y derivar —incluso— de allí los principales géneros que han tenido lugar en el campo. Algunos de ellos, afirmará la autora, han surgido —de hecho— no sólo de las formas en que los lectores los experimentan, sino también de la estructura y especificidad del código subyacente —o han llegado a ser conocidos y nombrados a partir del *software* utilizado para crearlos e interpretarlos (4).

En todos los casos, Hayles destaca para este tipo de literatura su carácter híbrido, en tanto confluyen en ella distintos vocabularios y expectativas. Una zona de pasaje que, consideramos, podría pensarse como entre-lugar entre la escritura alfabética y el código, entre la cultura del libro y el *modus operandi* de los artefactos computacionales, entre un imaginario letrado y las diversas proyecciones de lo tecnológico. Y esto, por supuesto, supone un corrimiento de límites respecto de lo que la literatura es o puede hacer y respecto de los lugares que puede ocupar. Entonces, para acercarnos al problema que queremos plantear en este artículo, resulta necesario que prestemos atención no sólo a los modos de funcionar de las computadoras y otros dispositivos electrónicos, sino también y muy especialmente a las formas en que se ponen en juego determinadas herramientas y se construyen —en un proceso de co-constitución— artefactos y contextos.

“Entrar por la literatura” proponía Josefina Ludmer al inicio de *Aquí América Latina* (2010). En nuestro caso, entrar por las literaturas digitales, o mejor: entrar por los lugares excéntricos en donde todavía podemos leer la letra —como la web—, pero también por algunas prácticas que tal vez no se consideran a sí mismas literarias. Entrar, quizás, por aquello que el código le hace a la literatura y, en un mismo movimiento, por aquello que la literatura le hace al código. Y esto implica cuestionarse desde el momento cero algunos modos tradicionales de leer (de leer “literariamente”). La necesidad de un aparato crítico diferente —de otras palabras, de otras categorías para adentrarse en los regímenes de

significación actuales, como ya pedía Ludmer en 2010— salta a la vista. La propuesta de texto como máquina nos ayuda a pensar, como veremos, en términos de medios, operadores y signos. Y, quizás, serán las propias producciones las que nos lleven a leer sin las categorías tradicionales de autor y obra, para proponerse ellas mismas como instrumentos críticos además de como objetos.

### **La poesía: ¿un proceso estocástico de estados discretos? ¿un código de barras?**

En *nopos3as1miedo* (2020), Matías Buonfrate se basa en textos de Donna Haraway para generar un poema visual en el que se forman palabras nuevas, disruptivas respecto de la morfología de nuestra lengua y, sin embargo, perfectamente legibles (“algo que no empezará nunca / quesiempre nunca / estarauvo empezando yantes siempre se terminará yempiearazó terminando”). Para realizarlo, Buonfrate parte de una cadena de Markov. Considera los textos como una sucesión de palabras, un proceso estocástico de estados discretos en que la probabilidad del estado siguiente depende solo del estado anterior y no de todos los estados anteriores. A partir de allí, generada la matriz de transiciones, introduce en el sistema “una semilla de arranque”: una palabra o frase desde la cual el texto se generará, en función de sus probabilidades de ocurrencia en los textos base —los textos de Haraway, en esta ocasión, reducidos a datos en bruto y tratados estadísticamente.

La frase inicial —esa “semilla de arranque”— se interrumpe para dar lugar a algo azaroso, pero no tanto, dado que depende del estado anterior, en “un proceso sin memoria, en donde la historia pasada es irrelevante” (Remírez). Luego, en palabras del autor, “hay mucho de edición manual. Y se va y se vuelve con el programa y a mano, hasta que aparece un tono claro” (Buonfrate, “Un proceso”). Es difícil definir cuánto depende, en la realización de este poema, de las decisiones del autor y cuánto de la combinatoria algorítmica. Podemos pensar, junto con Leonardo Solaas, que lo que se da en estos casos es “una suerte de colaboración creadora entre el artista y el autómata” (s/n). Se trata de poesía generativa, que nace de la manipulación de palabras de acuerdo con unas determinadas reglas y da lugar a una experimentación de las posibilidades y límites de las capacidades de agencia de entidades no humanas. Ante el conjunto de reglas por el que el poema se despliega, el escritor cede algo del control a un proceso que es, en parte, ajeno a su voluntad, y da lugar al azar (Solaas 2018). Además, una voz neutra lee los versos a medida que aparecen, siempre a un mismo ritmo, con pausas entre las distintas estrofas, grises y en una tipografía pixelada sobre una pantalla negra. Es decir que la imagen y el sonido entran igualmente en juego.

Si lo pensamos en términos de Aarseth, el texto-máquina *nopos3as1miedo* consume y produce signos verbales. “Consume” los textos de Haraway para “producir” un poema nuevo. Un poema que no podría generarse sin la intervención —en un proceso de co-constitución— de un operador —en este caso, el autor: Matías Buonfrate— y un medio —que entre otras muchas complejidades, trabaja con cadenas de Markov. En este punto, se vuelve necesario que nos detengamos en una cuestión fundamental para comprender mejor el esquema de Aarseth, que es el surgimiento de las bases de datos, dado que su utilización afecta directamente a nuestra noción de texto.

Una base de datos se encarga no sólo del almacenamiento sino también de la conexión de datos entre sí. Una biblioteca, por ejemplo, puede pensarse como una base de datos compuesta por textos y documentos impresos, en papel, indexados para facilitar su acceso. Actualmente, con el desarrollo tecnológico informático y digital, las bases de datos son en su mayoría digitales. Y es ese tipo de bases de datos digitales el que nos interesa en este trabajo, dado que su funcionamiento difiere del de las bibliotecas que, por ejemplo, podía tradicionalmente manejar un autor. Las bases de datos en la literatura digital están

incorporadas, son una parte más del texto-máquina que mostramos en el esquema. Esto trae como consecuencia el hecho de que “el texto mismo” se descompone en dos niveles tecnológicos independientes (Aarseth 10). Por un lado, la interfaz –lo visible, observable para el lector, el texto resultante– y, por otro, el medio de almacenamiento –todos los textos que potencialmente podrían ser parte, podrían volverse visibles –o, en este caso, podrían haberse vuelto–, observables para el lector.

Incluso en el nivel social esto trae, por supuesto, consecuencias, sobre todo en relación con las ideas de fácil acceso y manipulación, que ya estaban en el horizonte de los primeros teóricos de la computación (Bush) y del hipertexto (Landow), y que merecen ser estudiadas en un trabajo aparte. Efectivamente, las bases de datos permiten que la información pueda ser fácilmente accedida, procesada, actualizada, en una serie de procesos que, según Aarseth, es difícil de asimilar sin reparos a los que tradicionalmente llamábamos leer y escribir (10). La complejidad del medio, largamente ignorada en estudios que dan por sentado el soporte tradicional del libro, aquí se vuelve elemento fundamental del intercambio literario.

Y también podría ocurrir que la complejidad fuera aún mayor, como en el caso de producciones variables e interactivas, que permiten al lector incorporar a las bases de datos de la obra los textos que desee de manera dinámica.<sup>2</sup> Por ejemplo, *Códigos* (2015) de Milton Läufer es una pieza de literatura digital programada por el propio autor en *Javascript* y *PHP*, que invita al lector/interactor a poner en juego textos propios o ajenos de su elección, por medio de la instrucción “Ingrese un texto y haga click en el botón”. Una vez ingresado el texto, se producen variaciones generativas que, en palabras de los editores de la *Antología Lit(e)Lat volumen 1* “iluminan la potencia de reproducción del lenguaje mismo y el modo en que toda palabra es palabra atravesada por discursos otros” (s/n). Se trata de una obra generativa que Läufer ubica dentro de la colección de *WriterToolsTM* en su página web. Del mismo modo que en otras piezas de la serie –como *Corrector* o *Figurative Language*, entre otras–, en la caja de texto aparece un poema modelo, en este caso de T. S. Eliot. Cuando se presiona el botón, el generador automático convierte el texto primero en código binario y, luego, en PDF417, para finalmente realizar un escaneo que lo interpreta como pieza musical.<sup>3</sup> De esta manera, *Códigos* se configura a modo de partitura y da la opción de cambiar las notas musicales y la velocidad de ejecución.

La obra cuenta también con un epígrafe del *Tractatus Logico-Philosophicus* de Ludwig Wittgenstein: “El disco gramofónico, el pensamiento musical, la notación musical, las ondas sonoras, están todos, unos respecto de otros, en aquella interna relación figurativa que se mantiene entre el lenguaje y el mundo”. Este epígrafe va en sintonía con aquello que la obra explora: el modo de existencia textual de todo archivo digital. Y pone el foco en las correspondencias entre las distintas instancias lingüísticas. Imágenes, sonidos, videos: no se trata más que de una serie de códigos, a los que –en tanto humanos– sólo podemos acceder por medio de “intérpretes” computacionales: “herramientas”, como las que queríamos pensar desde el esquema de Aarseth; “writer tools” que ponen al lector en el lugar de operador en dicho esquema. Un lector que asume una posición activa, en tanto es quien da textos a la máquina para que los “consume” y se enfrenta, al mismo tiempo, en su actividad de lectura, a producciones inestables, que varían, atravesadas eventualmente por esas inmensas cantidades de materias textuales que mencionábamos antes. Su lectura es activa no sólo en términos

<sup>2</sup> En palabras de Aarseth, computadoras interactivas serían aquellas que aceptan la entrada del usuario mientras se ejecuta un programa, a diferencia de las computadoras “por lotes”, que procesan solo datos precargados sin interrupción (50)

<sup>3</sup> PDF417 es un formato de código de barras lineal, que se lee secuencialmente. La sigla PDF significa *Portable Data File* (*Archivo de datos portátil*) y “417” refiere a que cada patrón en el código consiste en cuatro barras y espacios y a que cada patrón tiene diecisiete unidades de largo.

posestructuralistas, sino en el sentido mismo de lo ergódico: es necesario realizar un movimiento real y material para que la maquinaria funcione.

Y aquí se vuelve necesaria una distinción. Si en la propuesta barthesiana la noción de *lexia* (2009) funcionaba metodológicamente como unidad de lectura para pensar el texto y su recorte, y eso daba lugar a lecturas variables, algo bastante diferente ocurre en las producciones digitales. Tal como afirma Aarseth, una cosa es un texto variable y otra es la lectura variable que cada lector puede realizar (4). En este análisis nos detenemos en textos que varían no metafóricamente, no solamente en la lectura, sino en la estructura topológica misma de su maquinaria textual. La incorporación de bases de datos a esta maquinaria es uno de los factores que posibilita la existencia de textos de expresiones variables. Y esto no equivale a pensar en la ambigüedad constitutiva de cualquier texto. La lectura variable del lector, por supuesto, también se produce, pero –insistimos– también algo más: una variabilidad en la estructura topológica del texto o, para tomar el término de Aarseth, del cibertexto.

Para clarificar, podríamos pensar, con Aaseth, el funcionamiento del cibertexto en relación con la puesta en escena de un texto dramático. En el teatro, la distinción entre texto e interpretación tiende a ser trivial. Mientras que, en el cibertexto, esa separación se vuelve fundamental. Algunos elementos se toman del medio de almacenamiento y otros no. El lector puede o no participar activamente de esas decisiones, dependiendo del modo de funcionamiento de la maquinaria. En *Códigos* de Läufer, el lector participa: suma su poema. En *nopos3asImiedo*, no. Según Aaseth, el cibertexto trae consigo caminos no tomados, voces no escuchadas. Cada decisión permite acceder a ciertas partes del texto mientras que otras –de la base de datos– quedan olvidadas. Y esto no equivale a la ambigüedad que genera en la lectura cualquier texto lineal. Es decir: “la inaccesibilidad no implica ambigüedad” (Aarseth 4). No olvidemos que, de este movimiento activo del lector –que no puede igualarse al movimiento del lector barthesiano–, Aarseth deriva la noción de “literatura ergódica” y pone el énfasis en el trabajo que los lectores deben realizar para atravesar un texto, su camino (*ergon* y *odos*). Pensar en términos de “literatura ergódica” resulta operativo, entonces, cuando hay una participación activa del lector, como en el caso de *Códigos*. Pero lo cierto es que, para los fines de nuestra investigación, resulta más enriquecedor detenerse en las implicaciones de la noción de “cibertexto”.

El campo empírico de las textualidades cibernéticas no es sencillo de abordar. Lo que propone Aarseth es una definición de texto en adición –y no en oposición– a definiciones anteriores, como las filológicas, fenomenológicas, estructurales, semióticas o posestructurales (24). El aporte de su definición, como dijimos, es que da lugar a una perspectiva del texto en tanto máquina material. Y lo singular de esta perspectiva es que piensa en una máquina capaz de manipularse tanto a sí misma como al lector. Esta capacidad de automanipulación es un eje central de la indagación que proponemos. De acuerdo con Brandt, ni la semiótica de tradición peirceana (por ejemplo, Eco 1976) ni la semiótica estructural de tradición saussureana (como Greimas 1976), aunque indiscutiblemente necesarias, resultan suficientes para pensar en el funcionamiento de estas “máquinas simbólicas”, en su producción cibernética de signos (Aarseth 25). Si tanto para la semiótica como para la lingüística los textos son cadenas de signos y, por tanto, lineales por definición (Hjelmslev 30), nuestro trabajo contempla textos no-lineales, que pueden a su vez ser dinámicos e interactivos.

El neologismo “cibertexto” proviene de la teoría cibernética de Norbert Wiener (1948). Allí, el autor piensa en sistemas tanto orgánicos como inorgánicos que contienen circuitos de retroalimentación de información. Cuando este loop de retroalimentación

funciona en el universo de las textualidades, da lugar a textos variables y no lineales.<sup>4</sup> Las diversas formas en que la maquinaria textual invita al lector a participar de ese circuito de retroalimentación –a “completar” un texto– y los diferentes dispositivos de automanipulación propios de esas maquinarias son elementos que conciernen al cibertexto (Aarseth, 20). Su modo de funcionamiento influye directamente en el proceso estético. Por ejemplo, algunas máquinas textuales podrán tener la capacidad de predecir. A esa forma de “interpretación” podríamos llamar con Aarseth “interpretación maquinaica”. Como perspectiva teórica, el cibertexto cambia el enfoque tradicional autor-texto-lector, para centrarse en el intercambio cibernético entre las distintas partes, entre los distintos participantes de la maquinaria textual (Aarseth, 22). Es en ese intercambio específicamente donde nos interesa enfocarnos en este trabajo. Y eso implica poner atención en una zona poco estudiada de la literatura, incluso ampliar sus márgenes, desde una perspectiva estética que quizás deba renovarse o contemplar otros valores, para apreciar los aspectos singulares de cada producción.

### Algunas preguntas y conclusiones parciales

¿Dónde termina la acción del usuario y comienza la acción del sistema en producciones como *Códigos* de Milton Läufer, por ejemplo, o en cualquiera de sus *WriterToolsTM*, en las que el *input* del lector/interactor interviene directamente en el comportamiento de las obras? ¿Cómo pensar los procesos de automanipulación de signos que dan lugar a una obra como *nopos3as1miedo*? ¿Cuáles son los límites entre el operador, el usuario y la autonomía del sistema? ¿Pueden pensarse separadamente? ¿Es la interfaz su único límite? ¿O intervienen uno en los otros en un proceso de acoplamiento? El énfasis quizás recaiga en dar a la cibersemiosis –esos circuitos de retroalimentación de información– el sitio que le corresponde en el esquema de la maquinaria textual. Incluso si no podemos acceder a ella, aunque no comprendamos cabalmente su funcionamiento, resulta de fundamental importancia tener en cuenta el lugar que ocupa, el contacto que establece con los signos verbales, con el medio y sus operadores –es decir, con la tríada que compone la maquinaria textual.

*Nopos3as1miedo* propone un acercamiento otro a las cadenas de Markov y deja en evidencia que trabajar con esos circuitos de retroalimentación de información que son las estadísticas de uso de las palabras en un corpus específico –en este caso, el de Donna Haraway– también puede dar lugar a una experiencia poética. En cierta forma, el trabajo de esta obra con algoritmos de probabilidad desde dentro, en un contexto en que suelen estar velados por interfaces que ocultan sus modos de funcionamiento, cuestiona al menos en parte algo de los modos naturalizados, de los sentidos hegemónicos de la cultura digital. Pero también muestra el lenguaje, trabaja con esas inmensas cantidades de materias textuales y da lugar a la letra en lugares no esperados. Buonfrate interrumpe la cibersemiosis meramente maquinaica para trabajar la morfología de las palabras. Con sus verbos que responden a más de un tiempo, a más de una persona según las lecturas que se realicen (“puedodemos entenderte”, “teniedrás”, “dueleoliolerán”, etc.), obliga a detenerse y volver sobre lo dicho y lo escrito, a leer en más de un nivel al mismo tiempo, en uno y en otro, no secuencialmente. De esta manera, retoma ciertas aristas de la propuesta de Haraway, sobre todo las vinculadas a la fusión de unidades y a los sistemas *simpoiéticos* no individuales sino generados con otros –sistemas que no tienen límites espaciales ni temporales autodefinidos. Es en las palabras

<sup>4</sup> Aarseth define el texto no lineal como un objeto de comunicación verbal que no es simplemente una secuencia fija de letras, palabras y frases, sino “uno en el que las palabras o la secuencia de palabras pueden diferir de una lectura a otra debido a la forma, las convenciones o los mecanismos del texto” (51).

mismas donde Buonfrate genera estos “parentescos raros” y obliga a volver sobre ellas, desencadenando procesos de sentido (Haraway 2016). Así, se habilitan lecturas múltiples según las escansiones que se realicen. De un trabajo otro con ciertos algoritmos, resulta un poema que parece especialmente escrito para no poder ser leído por una máquina, en tanto afirma un tiempo y otro, una persona y otra simultáneamente: estados frente a los que una computadora en su lógica binaria debería elegir, frente a los que se produciría probablemente un error. Entre los procesos de automanipulación cibernética y el trabajo del autor, entre la lectura maquínica y la del lector, *nopos3asImiedo* parece afirmar que no siempre lo posible está contenido en lo actual. Que hay devenires-con que dan lugar a otros mundos.

*Códigos* pone en evidencia el modo en que, al día de hoy, todos los archivos digitales (de imagen, de sonido o video) no son sino una serie de símbolos y caracteres, códigos de barras a ser leídos secuencialmente. Signos fácilmente accesibles y manipulables, siempre y cuando se cuente con algún intérprete computacional –por ejemplo, un procesador de textos, un reproductor de sonidos, un visor de imágenes y videos o, incluso, un monedero virtual. Códigos que pueden ser “usados” y transformados, traducidos de un lenguaje a otro. El propio Aarseth pensaba las maquinarias textuales en términos de *producción y consumo* de signos. Pero las *WriterToolsTM* de Läufer introducen algunos matices. No consumen poesía para producir música. Más bien muestran un modo de funcionamiento de los lenguajes en el semiocapitalismo.<sup>5</sup> En palabras de Kozak, la visibilización de este tipo de materialidades –en tanto modos de *ser con* la materialidad– habilita limitar al menos en parte esa naturalización, que implica pensar lo digital como una cultura de “usuarios” (“Poéticas/Políticas” 74). Podríamos arriesgar que Läufer trabaja con las palabras (no las consume ni las usa): las trata, las pone a funcionar de modos desviados –como sonidos–, del mismo modo en que Buonfrate les devolvía algo de su poder vital perdido en los intercambios cotidianos, o –en palabras de Berardi– les retornaba algo de “su original potencia epifánica” (168).

Ambas producciones dialogan, a su vez, de formas directas con lo literario. Desde el poema de T.S. Eliot en *Códigos* hasta los cortes de verso, las repeticiones, el ritmo del poema de Buonfrate, que –podríamos pensar con Kozak– dan lugar a “una experiencia del acontecimiento de la palabra” (“Literatura expandida” 5). Algo del flujo constante en la obra de Buonfrate se interrumpe para volver la materia textual sobre sí misma y producir sentidos. Algo de la unificación y estandarización de los códigos queda al descubierto en la obra de Läufer, para dar lugar a una experiencia estética en un contexto de crecientes intercambios automáticos y normalizados de signos, que parecen sólo poder pensarse en términos de producción y consumo.

Para volver sobre la discusión del comienzo, se trata de producciones que no existirían materialmente si no fuera por la intermediación de procesos computacionales o, para tomar los términos de Aarseth, por la intermediación de “procesos de automanipulación cibernéticos”. Incluso si la decisión posterior de Buonfrate hubiera sido la de presentar parcialmente sus poemas de forma impresa. Se trata de producciones que trabajan con sistemas complejos y proponen un uso creativo de esos sistemas, a partir de un distanciamiento crítico. Es decir, prácticas que se atreven a “jugar contra el aparato” (Flusser, 83) y, en ese movimiento, encuentran modos diversos de vincularse con toda esa materia lingüística circulante.

¿Pueden pensarse estos sistemas que producen un comportamiento, una escritura emergente, como sistemas semióticos? Si el sistema además está pensado justamente para

<sup>5</sup> Franco “Bifo” Berardi llama *semiocapitalismo* a la actual configuración del vínculo entre lenguaje y economía. En esta configuración, “la producción de cualquier bien, ya sea material o inmaterial, puede ser traducida a una combinación y recombinación de información (algoritmos, figuras, diferencias digitales)” (127).

producir mensajes o signos “legibles”, la cuestión evidentemente se vuelve más compleja. ¿Podemos acaso reducir todo a la realidad matemática que subyace al sistema, allí donde confluyen los objetos y relaciones que lo constituyen? ¿No es acaso esa matematización de todo la mayor confusión de fronteras entre lenguajes posible? Frente al panorama que se abre a partir de estas preguntas, nuestra propuesta es adoptar un enfoque ecléctico, que permita pensar desde las particularidades de cada obra. Quizás la potencia crítica de estas producciones no sea tan fácil de ubicar, en tanto no hay en ellas una voz reivindicativa o de denuncia. Sin embargo, sí hay un trabajo con toda la materialidad lingüística circulante y los procedimientos estandarizados que constantemente nos invaden y atraviesan. Quizás, desde los usos desviados que estas producciones hacen de los algoritmos, estén operando críticamente a su medida –desde la deslocalización que producen los circuitos de retroalimentación de información– y estén respondiendo, con esa difícilmente ubicable potencia crítica, a su minimalismo reticular cibernético.

### Obras citadas

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Traducción de Nicolás Rosa, Siglo Veintiuno Editores, 2009.
- Berardi, “Franco” Bifo. *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Traducción de Alejandra López Gabrielidis, Caja Negra, 2018.
- Brandt, Per Aage. “Meaning and the Machine: Toward a Semiotics of Interaction.”. *The Computer as Medium*, edited by Peter Begh Andersen, Berit Holmquist, and Jens F. Jensen, 128-40. Cambridge University Press, 1993.
- Buonfrate, Matías. (2020). *nopos3as1miedo*. [https://www.instagram.com/tv/CD9dRICgBx9/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CD9dRICgBx9/?utm_source=ig_web_copy_link)
- Buonfrate, Matías. “Un proceso estocástico de estados discretos”. Entrevista personal con el autor. Mar del Plata, 2020.
- Bush, Vannevar [1945]. “Cómo podríamos pensar”. Traducción de Ernesto Arbeloa, 2001, <https://ddooss.org/textos/articulos/como-podriamos-pensar>
- Fisher, Mark. *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Caja Negra, 2013.
- Flores, Leonardo, Claudia Kozak y Rodolfo Mata. *Antología Lit(e)Lat Volumen 1*, 2020, <http://antologia.litelat.net/acerca>.
- Flusser, Vilém. *Para una filosofía de la fotografía*. La Marca Editora, 2014.
- Garramuño, Florencia. *Mundos en común. Ensayos sobre la inespecificidad en el arte*. Fondo de Cultura Económica, 2015.
- Goldsmith, Kenneth. *Uncreative writing*. Columbia University Press, 2011.
- Greimas, Algirdas-Julien. *Ensayos de semiótica poética*. Ensayos/Planeta, 1976.
- Haraway, Donna. *Seguir con el problema: generar parentesco en el Chuthuluceno*. Consonni, 2019.
- Hayles, N. Katherine. “Electronic Literature: What Is It?” Electronic Literature Organization, <https://eliterature.org/pad/elp.html>, 2007.
- Hjelmslev, Louis. *Prolegomena to a Theory of Language*. The Regents of the University of Wisconsin, 1961.
- Kaufman, A. “Imaginario, lecturas, prácticas”. *La biblioteca*, núm. 6, 2007, pp. 76-83.
- Kozak, Claudia. “Escribir la lectura: hacia una literatura fuera de sí”. *Chuy. Revista de Estudios Literarios Latinoamericanos*, vol. IV, núm. 4, 2017, pp. 37-51.

- Kozak, Claudia. "Literatura expandida en el dominio digital". *El taco en la brea*, n° 6, Santa UNL, 2017, pp. 220-245.
- Kozak, Claudia. "Poéticas/Políticas de la materialidad en la poesía digital latinoamericana". *Perífrasis*, 10, 2019, pp. 71-93.
- Kozak, Claudia. "Guía Teórica 1.1: Presentación. Concepciones de técnica, concepciones de arte". Materiales del curso Tecnoéticas / Tecnopolíticas en Latinoamérica, FLACSO, 2020.
- Kozak, Claudia. "Tecnoéticas", en Parente, Diego, Berti, Agustín y Celis, Claudio (comps.), *Glosario de filosofía de la técnica*, La Cebra, 2022, pp. 483-487.
- Landow, P. George. *Hipertexto 3.0. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Traducción de Antonio José Antón Fernández, Paidós, 2009.
- Läufer, Milton. *Códigos*. 2015, <https://www.miltonlaufer.com.ar/codigos/>
- Ludmer, Josefina. *Aquí América Latina*. Eterna Cadencia, 2010.
- Mugica, Fernanda. "Cuando los textos exceden sus soportes: un análisis de los "manuales" de Sebastián Bianchi" en *Revista Perífrasis N°11(22)*, 2020, pp. 112-130.
- Perloff, Marjorie. *Unoriginal genius*. The University of Chicago Press, 2010.
- Remírez, F. "Generación de textos por cadenas de Markov". *Biblumliteraria*, 2013, <http://biblumliteraria.blogspot.com/2013/05/generacion-de-textos-por-cadenas-de.html>
- Solaas, Leonardo. "Autómatas creadores: los sistemas generativos en el cruce del arte y la tecnología". *Medium*, 2018, <https://medium.com/@solaas/aut%C3%B3matas-creadores-los-sistemas-generativos-en-el-cruce-del-arte-y-la-tecnolog%C3%ADa-f6d36dc1edd5>
- Wiener, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Tusquets editores, 1985.