

Comunidades experimentales y literatura digital en Latinoamérica

Sección: Dossier
Recibido: 21/01/2018
Aceptado: 12/03/2018

Experimental Communities and Digital Literature in Latin America

Claudia Kozak
Universidad de Buenos Aires
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Buenos Aires, Argentina
ckozak@filo.uba.ar

Resumen

El artículo propone un abordaje teórico-crítico para el campo de la literatura digital latinoamericana con eje en un componente colaborativo, a considerar bajo la noción de creación literaria en contextos de comunidades experimentales, laboratorios creativos y tecnologías sociales disruptivas. Se argumenta en relación a cómo obras surgidas en tales contextos pueden construir sentidos que discuten —en diversos grados— las tecnologías sociales hegemónicas en las sociedades tecnoglobalizadas contemporáneas. Luego de definir los conceptos clave y reseñar brevemente la historia de la literatura digital latinoamericana, se arriba a conclusiones con base en análisis de casos.

Palabras clave:

comunidades experimentales, laboratorios creativos colaborativos, tecnologías sociales disruptivas, literatura digital latinoamericana.

Abstract

This paper proposes a theoretical-critical approach to the field of digital literature in Latin America, with regard to a collaborative component to be considered upon the notion of literary creation in contexts of experimental communities, creative laboratories and disruptive social technologies. Argumentation is built through the examination of how works that emerge from these contexts may lead to significance in some way opposite to hegemonic social technologies within contemporary techno-glocal societies. After a definition of key concepts and a brief Latin American digital literature history, conclusions are based on case analysis.

Keywords:

experimental communities, collaborative creative laboratories, disruptive social technologies, Latin American digital literature.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo propone un abordaje de corte teórico-crítico para el campo de la literatura digital latinoamericana con eje en un componente colaborativo, de acuerdo con una noción propia desarrollada en este texto y que podría resumirse como *creación literaria en contextos de comunidades experimentales, laboratorios creativos y tecnologías sociales disruptivas*. Esta formulación remite, entre otros aspectos, a procesos creativos en los que la vinculación misma entre quienes colaboran forma parte en gran medida de la obra. Como se desarrolla más adelante, aunque esa vinculación colaborativa, que incluso desdibuja las categorías de escritor/artista productor y lector/público receptor, pueda tener reminiscencias de la llamada “estética relacional” (Bourriaud, 2006), se considera aquí en relación con desarrollos específicos de Roberto Jacoby (2011) quien elabora su propia noción de “comunidades experimentales”.¹ Asimismo, se relaciona dicha colaboración con desarrollos en torno de las “tecnologías sociales” (Costa, 2012) y se propone un análisis de experiencias en el campo de las literaturas digitales que ponen de relieve el carácter experimental y colaborativo para la creación literaria.

En lo fundamental, se argumenta en relación a cómo obras surgidas en contextos de comunidades experimentales y de laboratorios creativos asociados a ellas pueden construir sentidos que discuten —en diversos grados— las tecnologías sociales hegemónicas en las sociedades tecnológicas y glocales (Robertson, 1992).

Si bien las nociones propuestas permiten comprender una amplia gama de prácticas artísticas contemporáneas, se toman para la fundamentación experiencias del campo de la literatura digital en América Latina. Este campo resulta propicio debido a una doble motivación: por un lado, su asociación temprana y constitutiva con la poesía experimental visual, sonora y performática que ha tenido protagonismo en Latinoamérica en la constitución de redes colaborativas;² por otro lado, la importante tradición de filosofías DIY [*Do It Yourself*] que se han desplegado en la región al interior

¹ Para no redundar gráficamente, a partir de aquí, luego de hacer mención por primera vez a alguna de estas nociones entre comillas, se utilizan sin recurrir a ellas.

² Desde los años sesenta del siglo XX se ha constituido en Latinoamérica una escena “en red” de poesía visual, sonora y performática experimental promovida, entre otros, por poetas experimentales como Edgardo Antonio Vigo (Argentina), el grupo Noigandres y otros poetas concretos y posconcretos (Brasil), Guillermo Deisler (Chile), Clemente Padín (Uruguay), César Espinosa (México), etc.

de las artes electrónicas.³ En ese campo muchos artistas trabajan en colaboración como modo de compartir conocimientos —entre ellos y con terceros— a la vez que experimentan en relación con soluciones disruptivas, no solo frente a falta de recursos sino también como propuesta de acción tecno-política alternativa.

COMUNIDADES EXPERIMENTALES, LABORATORIOS CREATIVOS COLABORATIVOS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES DISRUPTIVAS

En relación con el arte, las comunidades experimentales pueden ser rastreadas al menos hasta algunas de las vanguardias históricas (Bürger, 1987) como Dada y el Surrealismo, para las que la creación artística no era solo experimental sino también colectiva. Por un lado —como lo desarrolla Adorno (2004) en su *Teoría Estética* al referirse al arte moderno y a los *ismos* como “corrientes artísticas programáticas, conscientes de sí mismas e incluso organizadas en grupos” (p. 57)—, lo experimental es el nombre que se da a prácticas artísticas en las que lo nuevo es vinculante, desde una primera etapa histórica en la que implicó “la voluntad consciente de sí misma [que] pone a prueba procedimientos desconocidos o no sancionados” hasta una segunda etapa concentrada en lo imprevisible, en un “sujeto artístico [que] practica métodos cuyo resultado no puede prever” (p. 56).

Por otro lado, si bien para que exista un movimiento artístico es condición cierto sentido de grupo, en el caso de las vanguardias referidas este aspecto grupal se acentuó. En efecto, en muchas ocasiones las vanguardias históricas enfatizaron también la creación en común, colectiva, que cuestionó la autoría individual e impregnó de vitalismo sus producciones. Los cadáveres exquisitos surrealistas y otras prácticas afines resultan ejemplos típicos de ello. Podría objetarse que Kurt Schwitters, asociado a Dada, cultivó un cierto “dadaísmo individual”, según se desprende de algunos de sus escritos (Schwitters, 1995); con todo, las vanguardias se reconocieron en general en una forma de vida (en) común, una forma de vida con otros, que hacía radicar su concepción de lo comunitario no en la identidad sino en lo corriente de lo común, en cuanto pretendieron extender la fusión arte-vida, y su experiencia, hacia la sociedad en general enfrentándose al contexto del individualismo burgués ya consolidado entre los siglos XIX y XX.⁴

³ El término tiene traducción al español, pero depende de variantes regionales por lo que nunca termina de estabilizarse por completo (Hágalo usted mismo; Hazlo tú mismo; Hacerlo vos mismo). De allí que se prefiera en este artículo mantener su uso estandarizado en inglés.

⁴ De allí la paradoja de varias vanguardias que afirmaron ese sentido de lo común y presentaron sin embargo grandes individualidades guías como Marinetti o Breton.

Adentrado el siglo XX, movimientos artístico-políticos de la segunda posguerra, como el Situacionismo o Fluxus que, al decir de Stewart Home (2002) —al igual que antes lo había hecho Dada— *asaltaron la cultura*, también implicaron acciones colectivo-colaborativas. Las derivas situacionistas resultan un buen ejemplo de ello (Andreotti & Costa, 1996). Esta corriente de utopismo que atravesó de la mano de movimientos artístico-políticos buena parte del siglo XX no solo planteó la integración de todas las esferas de la vida, sino que además implicó un elemento autogestivo que le permitió cierta autonomía parcial respecto de instituciones culturales y comerciales (Home, 2002, p. 17).

Tal aspecto colectivo y autogestivo resulta importante para comprender las prácticas artísticas más contemporáneas de las que se trata aquí, ya que en las últimas décadas la noción de comunidad experimental se ha renovado en vinculación explícita con las tecnologías digitales.

Por una parte, el net.art —junto con su dimensión política— es uno de los desarrollos más conocidos que pueden asociarse con la noción de comunidad experimental en los comienzos de la era Internet en los años noventa.⁵ Como señalan Gradin y Pagola (2012, p. 170), el net.art como movimiento surgió “como una aproximación impregnada de las visiones utópicas de las primeras épocas de Internet (aquellas que habitaron la red durante los primeros tiempos como una ‘zona temporalmente autónoma’) [explorando] posibilidades y límites tanto formales como conceptuales de la cultura de la red” (p. 170).

Pero cuando la utopía inicial de un ciberespacio abierto y horizontal cedió ante la hegemonía de políticas de mercado —desde los primeros desarrollos de publicidad y comercio *online* hasta los actuales algoritmos de personalización masiva orientados al consumo mercantil—, las comunidades experimentales involucradas en la relación arte y tecnología comenzaron a considerar otros caminos. Surgió entonces una suerte de movimiento posdigital que mezcló lo digital y lo no digital, el ciberespacio y las interacciones cara a cara.⁶ En América Latina, proyectos colaborativos DIY proliferaron

⁵ La dimensión política del net.art se pone habitualmente de relieve como convención en la misma denominación de la práctica, al ubicar un punto entre las dos palabras producto de un “quiebre” tecnológico inesperado en una cadena de símbolos ilegibles en un email recibido por el artista Vuk Ćosić (Pagola, 2008, p. 10).

⁶ Es usual fechar la “presentación en sociedad” del concepto de lo posdigital en 2014, cuando los organizadores del festival de arte, tecnología y sociedad *Transmediale*, en Berlín, lo propusieron como tema central entendiendo que había pasado el “festín” de lo digital y estábamos ya en presencia de sus “restos”. Se trata de la evidencia de que si por un lado lo digital parece haber llegado para quedarse, pasado el momento de sus promesas eufóricas

instalando un ida y vuelta entre la web y la experiencia del hacer conjunto en presencia. Se trató en muchos casos de una necesidad de salir del ciberespacio y reencontrar la calle, sin rehusarse de todas maneras a difundir las prácticas artísticas en red a través de Internet y hasta de seguir alimentando esas redes en paralelo a las constituidas en presencia.⁷

Si bien las prácticas DIY están mucho más extendidas en Latinoamérica en relación con las artes electrónicas en general —que muchas veces utilizan aprendizajes colectivos en robótica y *circuit bending* por ejemplo—⁸ también se verifica que al menos una zona reconocible dentro del campo emergente de la literatura digital puede ser considerada en términos de entornos colaborativos y experimentales con alguna vinculación al DIY. De hecho, rasgos característicos de la creación colectiva/colaborativa en este campo son no solo la negación de la autoría como categoría central de la literatura moderna⁹ —o, al menos, el cuestionamiento de la noción de autor como sujeto individual— sino también la muy habitual libre circulación de las obras por fuera del mercado, lo que se vincula con cierto énfasis en filosofías literarias de corte libertario asociadas a imaginarios contraculturales en red con presencia significativa en Latinoamérica. Ejemplos de ello serían la diversas formas de escritura no-creativa tal como las conceptualiza Kenneth Goldsmith para un contexto global más generalizado (2015) —analizadas en relación con las escrituras en español por Cristina Rivera Garza (2013), por ejemplo—¹⁰ y que incluyen, entre otros

queda ahora por evaluar sus ambivalencias y discutir su pretendida neutralidad. Lo que implica dar cuenta de los modos en que lo digital, supuestamente inmaterial, está imbricado con lo geofísico y lo geopolítico. Puede consultarse la convocatoria en <https://transmediale.de/content/afterglow>. Cabe aclarar, con todo, que en América Latina tal evidencia ha sido manifiesta desde mucho antes.

⁷ Se podrían dar muchos ejemplos para ilustrar lo dicho. Como no se trata del tema central de este artículo, se da aquí solamente uno. El grupo Iconoclastas, integrado por Julia Risler y Pablo Ares comenzó en el año 2006 a producir recursos gráficos de libre circulación, apropiación y uso que difundían en su sitio web. Unos años después, comenzaron a intervenir en el espacio público fuera de la web a través de la implementación de talleres de mapeo colectivo itinerante, investigación colaborativa y cartografías críticas. El objetivo, dentro y fuera del ciberespacio es tejer redes y practicar prácticas colaborativas de resistencia y transformación de la vida cotidiana (<http://www.iconoclastas.net/>).

⁸ Se denomina *circuit bending* a una práctica creativa de modificación aleatoria de los circuitos de dispositivos electrónicos de bajo voltaje, como por ejemplo juguetes, con el fin de producir distorsiones sonoras o visuales “interesantes” (Fernandez & Iazzetta, 2015, p. 17).

⁹ Moderna en general, y no modernista necesariamente, ya que como lo ha señalado Marjorie Perloff (2010), autores consagrados del modernismo anglosajón —T.S. Eliot, Ezra Pound, James Joyce— han hecho uso del citacionismo o incluso de la remezcla.

¹⁰ Rivera Garza (2013) ha dedicado una sección de su libro *Los muertos indóciles. Neoescrituras y desapropiación* al modo en que las estéticas citacionistas —concepto tomado de Marjorie Perloff (2010)— van ganando terreno en las prácticas literarias en español en contextos de

procedimientos, el reciclaje, la apropiación, el plagio intencional y la encriptación de la identidad; o el movimiento de la cultura libre. El mismo comenzó tomando como base los desarrollos previos del movimiento del *software* libre, en el que los programas de código abierto permiten su uso y reelaboración por parte de terceros, pero también lo excedió en cuanto la introducción de licencias libres —como Creative Commons— para la circulación de producciones culturales diferentes al *software* permite reforzar la práctica de lo que se puede entender como “hacer entre o con otros” a partir de la copia, la remezcla y la libre distribución de bienes culturales, en particular si se trata de licencias libres que explícitamente ceden los derechos para la creación de obras derivadas (Pagola, 2015).¹¹

Respecto de la circulación de literatura digital en Internet por fuera del mercado comercial, puede sostenerse que en América Latina son pocas las obras que requieren de algún pago para acceder a ellas.¹² Ciertamente es que entonces la escritura literaria deja de ser una práctica remunerada y que inclusive su mantenimiento *online* depende de la inversión del propio autor o de instituciones que producen y/o acogen las obras como museos, centros culturales, universidades, etc. De allí también el carácter efímero que en algunas ocasiones revisten ciertas obras por la imposibilidad de una supervivencia que implica constantes actualizaciones para adecuarse a los cambios que el mercado introduce en plataformas digitales, sistemas operativos y buscadores de Internet.

cultura digital. Luego de analizar procedimientos y estrategias de escritura como el plagio, la reescritura incesante o la apropiación textual, la autora propone incluso la noción de “desapropiación” para dar cuenta de prácticas literarias en las que no solamente un autor toma, se apropia de, palabras de otros sino que, en sentido inverso, también se desasigna de las propias y del nombre propio. Si para Goldsmith el lugar del autor, aunque diluido comparado con la noción de autoría legislada por el *copyright*, de todas maneras se mantendría en este tipo de prácticas en función del modo en que el autor es quien decide un recorte y la puesta en nuevo contexto de las escrituras ajenas (Goldsmith, 2015, p. 35), para Rivera Garza la tendencia más bien iría hacia la desapropiación intensiva y extensiva del *copy-paste* que inclusive podría orientarse a que el nombre propio del autor de estas escrituras ya no aparezca en las portadas de sus libros (Rivera Garza, 2013, p. 91).

¹¹ Ver más adelante el análisis de obras de Milton Läufer y su vinculación con *El Aleph engordado* de Pablo Katchadjian. De todos modos, un desarrollo exhaustivo de esta cuestión excede los límites del presente artículo. Por el momento baste decir que en el campo artístico digital, incluyendo el literario, conviven posiciones diversas en relación con el fenómeno de los derechos sobre la autoría de las obras.

¹² La afirmación proviene de mi propia experiencia de investigación en el campo, lo que no implica que la dé por exhaustiva sino indicativa. Las obras analizadas en este artículo son de circulación gratuita en Internet. Un caso reciente de literatura digital latinoamericana de la que solo se puede obtener algunas muestras libres de pago es *Mandala* (2017), hipernovela de Alejandra Jaramillo Morales (<https://www.novela mandala.com/#/>).

En la genealogía que se ha venido trazando hasta aquí, la noción de comunidades experimentales elaborada por Roberto Jacoby resulta significativa. Como se anticipó, guarda cierta semejanza con la de estética relacional de Nicolas Bourriaud, pero ambas nociones no son equivalentes. Mientras que en los dos casos se está en presencia de experiencias que priorizan los vínculos sociales como aspecto central del arte, las estéticas relacionales ocurren en general en galerías y otro tipo de espacios institucionales en los que obras no convencionales se desarrollan como instalaciones en proceso y/o como acciones colaborativas y efímeras. Pero las comunidades experimentales “de arte” en su sentido más radical podrían incluso no producir arte, entendido como propio de la institución-arte. Como Jacoby viene sosteniendo desde los años sesenta del siglo XX, “El ‘arte’ no tiene ninguna importancia. Es la vida la que cuenta” (Jacoby cit. en Longoni, 2011, p. 26). Y aun si no se propusiera una opción tan radical, las comunidades experimentales que promueve Jacoby son micro-sociedades que habilitan:

[...] encuentros impensados y relaciones inéditas entre artistas y no-artistas, artistas visuales, músicos, escritores, intelectuales, arquitectos, sociólogos, filósofos, sujetos inquietos dispuestos a articular capacidades y trayectorias diferentes. Promueve[n] no tanto la interdisciplina como la indisciplina respecto de los límites establecidos entre los distintos territorios y saberes, para instituir otros modos colectivos de pensar y de hacer (Longoni, 2011, p.11).

Esta noción central a la estética de Jacoby tiene como correlato otra: “tecnologías de la amistad”. Si se sigue el subtítulo que Syd Krochmalny dio a un artículo que publicó sobre el tema, las tecnologías de la amistad pueden entenderse como “formas sociales de producción, gestión y circulación artística en base a la amistad” (Krochmalny, 2008). Se trata de un modo de fusionar arte y vida, sostenido por prácticas colaborativas que exploran modos de estar juntos. Como señala Longoni (2011) la escala de estas comunidades experimentales basadas en tecnologías de la amistad es variable. Puede implicar una micro-sociedad de solo dos personas o de quinientas. Ejemplos al interior de la trayectoria de Jacoby como artista e intelectual experimental son *Proyecto Venus*—red social *avant la lettre* concebida como un experimento colectivo en el campo de la tecno-cultura basado en el intercambio de bienes y servicios a través del trueque—; *Bola de Nieve*, “una base de datos on line y una exposición virtual permanente que documenta la situación actual del ámbito artístico argentino y se funda en las elecciones de los propios artistas” (Fundación START, s.f.); o los banquetes del ciclo *Tecnologías de la amistad* que condujeron a “un intercambio de información y transmisión de saberes y prácticas en un marco de convivialidad y comensalidad” (Krochmalny, 2008), y a la “construcción de un dispositivo narrativo polifónico” (Krochmalny, 2008).

Ahora bien, para comprender las artes en la cibercultura contemporánea —y como parte de ellas, la literatura digital— resulta productivo enmarcar la correlación entre comunidades experimentales y tecnologías de la amistad en relación con el concepto más abarcador de tecnologías sociales propuesto por Flavia Costa (2012), del que aquí se deriva el de tecnologías sociales disruptivas. De acuerdo con la autora, las tecnologías sociales pueden ser entendidas de dos maneras. Por una parte, “en el sentido restringido de los artefactos propiamente tecnológicos que promueven socialidad —los medios de comunicación de alcance masivo, el correo tradicional o electrónico, las redes sociales con base en Internet, los teléfonos fijos o celulares y demás—” (Costa, 2012, p. 212). Pero también como “mecanismos institucionales que delimitan modalidades regulares, sistemáticas y previsibles de vínculos e interacciones orientados por objetivos prácticos” (Costa, 2012, p. 212). En este sentido, la autora incluye como tecnologías sociales “grandes aparatos tecnosociales de vinculación obligatoria que organizan la vida social de una población” (Costa, 2012, p. 212), esto es, aparatos judiciales, políticos, educativos, artísticos.

Así, en el cruce de esta doble acepción, las comunidades experimentales de arte y tecnología, que experimentan a la vez en relación con dispositivos tecnológicos en cuanto artefactos y en cuanto dispositivos sociales, intentan establecer en muchas ocasiones “zonas temporalmente autónomas” (Bey, 1999) respecto de esos grandes aparatos tecnosociales *de vinculación obligatoria*, en este caso, de la cibercultura contemporánea. La producción de sentido hegemónica en la cibercultura incluye, por ejemplo, la estandarización de las redes sociales en unas pocas aplicaciones masivas como Facebook, Twitter o Instagram; la algoritmización de los consumos culturales para volverlos productivos al sistema de mercado y homogeneizarlos bajo una personalización algo engañosa (Verdú, 2016); la desmemoria vinculada a la sobresaturación de imágenes en la cibercultura (Bornhausen, 2014) o la tecnovigilancia como modo de control social masivo (Bruno, 2013). De allí que establecer zonas temporalmente autónomas por parte de las comunidades experimentales de arte y tecnología sea posible solo a condición de que se enmarquen en tecnopoéticas de desvío o insumisas respecto de imaginarios tecnológicos modernizadores acrílicos, que conciben la relación arte-tecnología como novedad, dando valor *per se* a dicha novedad y, por lo tanto, corriendo habitualmente tras el mercado (Kozak, 2012a y 2014).

LITERATURA DIGITAL EN LATINOAMÉRICA

En ese marco, antes de pasar a la vinculación entre literatura digital en América Latina, comunidades experimentales y tecnologías sociales, resulta necesario dar cuenta de este tipo específico de literatura, de su historia regional y de sus principales vertientes.

La literatura digital es entendida aquí como un conjunto de prácticas artísticas y obras por lo general multimediales, pero que evidencian una función poética relevante en diálogo reconocible con la literatura (analógica) en su sentido convencional —su historia, sus géneros, por ejemplo— y en cuyos procesos de producción, circulación y recepción intervienen no solo dispositivos digitales sino, con variantes de grado, la programación en código informático. El énfasis en la función poética en diálogo con la literatura se debe en esta definición al intento de encontrar cierta especificidad, aunque *débil*, para la literatura digital en relación con el arte digital en su conjunto, en un contexto creciente de deslimitación de los lenguajes artísticos. De lo contrario, no tendría sentido seguir llamando a esta práctica “literatura”. La idea de una especificidad *débil* para la literatura digital —y en diálogo con el concepto de “arte inespecífico” elaborado por Florencia Garramuño (2015)— se debe al reconocimiento, a la vez, tanto de los desbordes de los lenguajes artísticos, sus cruces y confluencias en las artes contemporáneas digitales o no, como de la presencia en las obras de arte digital de mayor énfasis en unos u otros lenguajes o mayor diálogo con tradiciones de lectura asociadas más a unas disciplinas artísticas que a otras. Por su parte, el énfasis en la programación informática se debe a deslindar la literatura digital de la simplemente digitalizada, como transcripción al ámbito digital de obras que pueden leerse en soportes analógicos.

Se toman en cuenta aquí para el análisis obras de la última década, sin por ello dejar de notar que la literatura digital latinoamericana lleva más de medio siglo de desarrollo. Y si lo habitual es que el eje desde sus comienzos haya estado puesto en lo experimental, también se dio en sus primeras etapas un incipiente impulso colaborativo ligado a la circulación y a los ámbitos de recepción que solo luego se ampliará a la producción.

Las dos obras que pueden considerarse iniciadoras del campo (Antonio, 2008; Kozak, 2015), casi en un límite proto-digital ya que estaban basadas en manipulaciones de dispositivos digitales para dar lugar a poemas visuales impresos en papel, fueron los tres poemas que el argentino Omar Gancedo incluyó bajo el título *IBM* (1966) y la serie de diez poemas titulada *Le tombeau de Mallarmé* del brasileño Erthos Albino de Souza (1972). Ambas implicaron algún grado de colaboración experimental, si no en su

producción misma, sí en los circuitos artísticos implicados, concebidos en gran medida en red. Hacia el momento de la publicación de *IBM* en la revista *Diagonal Cero*, dirigida por Edgardo Antonio Vigo en la ciudad de La Plata, Argentina, Gancedo formaba parte del Movimiento Diagonal Cero (Pérez Balbi, 2007), de fuerte impronta experimental en relación con la poesía visual y performática. Por su parte, Erthos Albino de Souza también dirigió una revista de corte experimental, *Código* (1974-1992), en la ciudad de San Salvador de Bahía, Brasil, y publicó *Le tombeau de Mallarmé* en el apéndice del libro *Mallarmé*, de los hermanos de Campos y Décio Pignatari, con quienes mantenía correspondencia habitual (Kozak, 2015). Si bien en general la correspondencia establecida por distintos escritores hizo que la circulación de revistas literarias vinculadas con movimientos de vanguardia en América Latina fuera frecuente desde las primeras décadas del siglo XX (Schwartz, 1993), para las décadas del sesenta y setenta se ha asociado particularmente esta circulación y diálogo con el impulso contracultural (Gradin, 2014); de allí que pueda vincularse también con las tecnologías de la amistad tal como las propone Jacoby, cuyos comienzos como artista/intelectual experimental se remontan a ese momento.

La historia crítica de la literatura digital latinoamericana está aún por escribirse, si bien existen trabajos que abarcan períodos, países o autores específicos (entre otros: Antonio, 2008; Kozak, 2017a; Kozak, 2017b; Correa-Díaz & Weintraub, 2016; Gainza, 2016). Como síntesis de “momentos fundacionales”, de modo de no exceder el objetivo del presente trabajo, pueden mencionarse tres grandes líneas que se han desarrollado cronológicamente, aunque en la actualidad convivan en simultáneo:

1. Luego del puntapié inicial ya comentado, aparece la poesía digital animada o cinética, que con el tiempo podrá ser también interactiva, desarrollada por ejemplo, en sus comienzos en Brasil, con casos como el poema “Nãol!” de Eduardo Kac, creado en 1982 y proyectado en pantalla LED en un centro cultural de Río de Janeiro en 1984; “Soneto sópravê” (1982) de Daniel Santiago (con programación de Luciano Moreira, en lenguaje tal/11); “Universo” (1985) de João Cohelo, programado en Advanced Basic Language (Antonio, 2008). Desde mediados de los años noventa se pueden mencionar obras producidas en la Argentina como las series de *Tipoemas* y *Anipoemas* de Ana María Uribe (en animaciones GIF), los poemas multimediales “Rotaciones” (1994), “Abyssmo” (1997) o “9MENEM9” (1998) de Fabio Doctorovich, en los dos últimos casos también interactivos, y el proyecto de “poesía virtual” de Ladislao Pablo Györy (Kozak, 2012b). Las primeras obras del mexicano Eugenio Tisselli, uno de los autores latinoamericanos más reconocidos, como por ejemplo su *midipoet*, datan del fin de los noventa. Ya en el siglo XXI, la poesía visual-sonora animada en base a programas informáticos

estandarizados (Flash, Director, animaciones GIF, etc.) o algorítmica aleatoria en base a programación *ad-hoc* y la poesía sonora digital siguen su curso de expansión con impulso considerable.¹³

2. Las primeras novelas hipertextuales digitales, luego hipermediales, surgidas de artistas latinoamericanos datan de fines de los años noventa y comienzos de los dos mil. Una de las primeras, poco conocida, fue *Kolón* (1996) del argentino Raúl Lillo, “una épica fantástica que transporta la conquista de América al año 3492” (Laitano, 2012, p. 136). Destacan obras como *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1996-1998) de Juan B. Gutiérrez (Colombia) y *Gabriella Infinita* (1998) de Jaime Alejandro Rodríguez (Colombia).¹⁴ Le siguen *Tierra de extracción* (2000) coordinada por Doménico Chiappe (nacido en Perú, residente en Venezuela y España) y Andreas Mayer; y *Pentagonal: Incluidos tú y yo* (2001) del chileno Carlos Labbé (Gainza, 2016). Para el caso de Chile, Gainza (2016) cita obras posteriores como la novela instalación multimedia *Hembros* (2004), de Eugenia Prado Bassi, o el relato hipertextual *Mi pololo volvió de Antuco* (2005) de Ignacio Nieto.
3. Una línea que en América Latina comienza a mediados de los años dos mil y que cuenta con varios desarrollos más recientes está constituida por obras que vinculan la literatura digital con los videojuegos. La novela hipermedial *Golpe de gracia* (2006), coordinada por Jaime Alejandro Rodríguez, por ejemplo, incluye un videojuego relacionado con la trama. Más allá de que se ha investigado el carácter a la vez narrativo y *ergódico* que comparten los videojuegos y los géneros narrativos de la literatura digital (Aarseth, 2004),¹⁵ se ha dado también una vinculación entre

¹³ Se ofrece un listado panorámico representativo, pero no exhaustivo, ordenado por países, de artistas que han incursionado en obras de (o afines a) poesía digital ya sea centralmente o como parte de una obra más amplia de arte digital o de poesía analógica. Argentina: Ana María Uribe, Belén Gache, Ciro Múseres, Charly Gradin, Fabio Doctorovich, Gabriela Golder, Gustavo Romano, Héctor Piccoli, Iván Marino, Ladislao Pablo Györi, Mariela Yeregui, Milton Läufer, Omar Gancedo, Sebastián Bianchi; Brasil: Alckmar Luiz dos Santos, Andre Vallias, Álvaro Andrade García, Augusto de Campos, Chico Marinho, Daniel Santiago, Eduardo Kac, Erthos Albino de Souza, Giselle Beiguelman, João Cohelo, Lucio Agra, Wilton Azevedo; Chile: Carlos Cociña, Felipe Cussen, Gregorio Fontaine Correa, Luis Correa-Díaz, Martín Bakero, Martín Gubbins, Orquesta de Poetas (Fernando Pérez Villalón, Felipe Cussen, Pablo Fante, Federico Eisner); México: Augusto Vinicius Marquet, Canek Zapata, Benjamin R. Moreno, Eugenio Tisselli, Horacio Warpolá, Karen Villeda, Rodolfo Mata; Perú: Enrique Beó, José Aburto, Luis Alvarado; Uruguay: Clemente Padín, Luis Bravo.

¹⁴ Es habitual que la autoría sea compartida por varios artistas que colaboran desde sus competencias como escritores, diseñadores web, programadores, etc. Para abreviar se suele dar el nombre del autor del texto y/o concepto general de la obra, lo que no deja de ser problemático. Ver más adelante.

¹⁵ Aarseth (2004) desarrolla su concepto de literatura digital como literatura *ergódica*. Apela a este concepto para dar cuenta de una literatura cuya característica principal sería que modifica la actividad de lectura, haciendo que quien interactúa con ella deba realizar un trabajo [*ergon*] por el camino [*hodos*] del texto.

poesía y videojuego. Así por ejemplo los *Concreteons Cartuchera* de Benjamin R. Moreno, cuyo primer volumen es *Mammut* (2015) con textos poéticos de Minerva Reynosa, en los que se explora la estética visual y sonora de los videojuegos de 8 bits de los años ochenta, con un personaje que salta y dispara a objetos. Los textos poéticos van surgiendo por fragmentos en la pantalla a medida que el personaje dispara a la vez que pasan en segundo plano en pantalla. Por otra parte, el caso quizá más significativo hasta el momento, por el modo en que establece una conexión profunda entre poesía digital y entornos inmersivos del videojuego es el del colectivo brasileño que ha producido obras como *Palavrador* (2006) y *Liberdade* (2013), y que es tratado con más detalle en el siguiente apartado ya que orienta en cuanto a la relación experimental y colaborativa que es el eje de este trabajo.

COMUNIDADES COLABORATIVAS EN LA LITERATURA DIGITAL LATINOAMERICANA

Como ya se ha señalado, las comunidades experimentales constituyen micro-sociedades de escala variable: de dos, de varios, de muchos. La cuestión no es el número sino la potencia de vinculación.

En la literatura digital latinoamericana, las colaboraciones entre varias personas que aportan sus competencias específicas para el desarrollo de una obra —escritores, diseñadores gráficos, diseñadores web, músicos, programadores— son frecuentes, pero ello no implica forzosamente que la colaboración dé lugar a obras colectivas bajo el impulso de comunidades experimentales. Muchas veces una persona idea el concepto de la obra y convoca a otros distribuyendo el trabajo por áreas que serán luego puestas en común. Como sostiene Jaime Alejandro Rodríguez (2011) este tipo de obras proceden “reuniendo *ad hoc* equipos especializados, al estilo de los equipos cinematográficos” (p. 12). De allí que puedan incluso ser consideradas obras “de autor”, lo que no es tan infrecuente y plantea una paradoja al interior de las grandes modificaciones que las culturas digitales están impulsando en relación con los diversos modos del apropiacionismo y lo que se ha llamado aquí previamente el hacer entre y con otros.¹⁶

Pero en otros casos, la colaboración parte de laboratorios creativos, esto es, de espacios en los que la experimentación creativa en común resulta significativa. La idea del “laboratorio” aplicada a las artes contemporáneas con bastante frecuencia implica ya una vinculación con lo experimental. Se toma en general inadvertidamente esta

¹⁶ Paradoja cuyo análisis exhaustivo excede los límites de este trabajo, pero que sin duda merece atención en trabajos futuros.

noción de las ciencias llamadas “experimentales”, cuya metodología está basada en la repetición de experimentos a partir de hipótesis con vistas a conseguir ciertos resultados. En las artes experimentales, con todo, el control de los resultados tiende a ser difuso, llegando al extremo de que estos no importen en absoluto. Para la literatura, las ya comentadas escrituras no-creativas (Goldsmith, 2015) serían un ejemplo paradigmático. No importa allí el resultado de tales escrituras que cuestionan la categoría de autoría y experimentan con escrituras “ajenas” aplicando diverso tipo de procedimientos: copia, reordenamiento según alguna restricción, aleatoriedad, etc., sino el proceso mismo de esta escritura de laboratorio. En otros casos, de todos modos, se da parcialmente cierto control sobre resultados. En la literatura digital, incluso aleatoria, el control viene desde la propia escritura del algoritmo que hace posible su funcionamiento, aun cuando las posibilidades de efectuación de las obras sean tan vastas que la sensación de lo incontrolado termine siendo la predominante. Así, estos laboratorios experimentales y colaborativos también pueden ser variables tanto en escala como en alcance de lo común-colaborativo. En lo que sigue, se propone en esa línea variable un breve análisis de algunas experiencias en literatura digital latinoamericana.

MICRO-SOCIEDADES EXPERIMENTALES DIGITALES DE UNO-DOS

Anacrón, hipótesis de un producto todo (2012) es una obra de poesía digital mexicana realizada por Augusto Vinicius Marquet “en modo colaborativo” a partir de textos de Gabriel Wolfson. Cuenta con edición de audio de Amón y voz de Susana Santoyo. Ha sido incluida en la *ELO Collection 3* como obra de dos autores: Augusto Marquet y Gabriel Wolfson. Un dato elocuente de esta micro-sociedad de uno-dos —en cuanto es más bien una obra de Marquet pero que toma como punto de partida un libro-objeto ya experimental de Wolfson, *Caja* (2007), encontrado al azar por Marquet en una cafetería— es que las comunicaciones entre ambos se han dado exclusivamente por email, sin que se hayan conocido personalmente hasta el día de la fecha. Esta experimentación de uno-dos a distancia resultó en una obra que explora en forma multimedial —utilizando Flash— “hipótesis sobre todo” (Marquet, s/f), siendo “todo”, básicamente, la existencia y la muerte, ya que de ello se ocupa monotématicamente.

Se trata de una obra interactiva de dos páginas/pantallas, cuyos fragmentos de “versos” —que en todos los casos remiten a la muerte—, aparecen resaltados con diversos colores brillantes sobre un fondo negro recortado sobre una página que semeja color del papel algo envejecido. Cuando se pasa el cursor por los bloques de texto, el poema libera imágenes fijas, videos y sonidos. En algunos casos el texto y la tipografía cambian en el fragmento por donde pasa el cursor, en otros casos distintas

frases aparecen también por fuera de los bloques de versos. La obra invita intuitivamente a pasar el cursor casi frenéticamente. Se lo puede hacer con lentitud, pero quien interactúa descubre rápidamente que si se acelera el paso del cursor la obra gana en espesor, sobre todo porque los sonidos liberados van generando un concierto desaforado en continuado: música de suspenso, maullidos de gato, disparos, frases inconexas que se superponen y se repiten una y otra vez con estridencia. A medida que se interactúa, las imágenes que aparecen y desaparecen en la pantalla también semejan una sinfonía descompuesta: un ta-te-ti, una Doña Muerte típicamente mexicana, recortes de cabezas que caen, una mano empuñando un cuchillo. En algunos fragmentos no sólo el paso del cursor sino también clicar libera otra cosa: otro texto, otra imagen, un videojuego algo disfuncional en el que el texto introductorio —las instrucciones de uso— habla también del vacío y de la muerte. Y hacia el final, el último bloque de texto, “Productos de una hipótesis todo”, lleva a una catarata de objetos que inician con la mano blandiendo el cuchillo y continúan poblando la pantalla con marañas de hilos negros y rojos —como la sangre—, fotografías, documentos de identidad, letras, muñecos, monedas, etc., hasta llevar a una zona con la leyenda “Pucha y continúa” (Figura 1). Clicar allí da lugar a otro espacio posible pero frustrado de colaboración, dado que lleva a un blog en el que los lectores podrían continuar el texto, cosa que hasta donde se puede leer, no ha sucedido. Así, más allá de la evidente interacción necesaria para que la obra se realice, *Anacrón*, producto de una hipótesis sobre todo, termina produciendo un producto bastante extraño, que deja abiertos sus sentidos acerca de la muerte a partir de una sinestesia desbocada. Y lo hace desde la experimentación de una micro-sociedad extrañada entre dos que no se han conocido y que se reconocen en el intercambio epistolar. El intercambio de emails, con todo, no queda documentado como parte de la obra misma.

Figura 1. Anacrón: Hipótesis de un producto todo



Fuente: Marquet & Wolfson, s/f

Otro caso de micro-sociedad experimental digital de uno-dos es el que da lugar a las obras *El Aleph a dieta (hasta la ininteligibilidad)* (2015) y *El Aleph autocorregido* (2016), de Milton Läufer, escritor y programador argentino residente en Nueva York. Es claro que estas obras de Läufer trabajan a partir de la manipulación de textos ajenos, y lo mismo podría decirse de *Anacrón*. Pero para quien conozca el caso Katchadjian-Kodama —y a esta altura se trata de un caso por demás conocido en los círculos artísticos de las artes contemporáneas no solo en América Latina—¹⁷ resulta evidente que se trata básicamente de constituir obras experimentales a partir de otra obra experimental: *El Aleph engordado*, de Pablo Katchadjian. Esto es, las micro-sociedades experimentales de uno-dos, en las que un artista toma la obra de otro autor para experimentar digitalmente, no implican solamente un procedimiento intertextual, sino que establecen una vinculación *amistosa* para continuar la experimentación por otros medios. Puede argumentarse incluso que así como estas obras se dan en el marco de tecnologías de la amistad, también establecen el territorio que necesariamente queda fuera, que es el de la enemistad, por lo que sientan posición política en relación con las nociones de autoría/autoridad. *El Aleph a dieta* está dedicado a Pablo Katchadjian, mientras que tanto este primer experimento, como el de *El Aleph autocorregido*, llevan al inicio una especie de epígrafe entre paréntesis que dice: “todos los derechos del texto original reservadísimos para M. Kodama y solo solo para ella, la profeta de Georgie” (Läufer, 2015 y 2016). Las dos obras exhiben variaciones algorítmicas del cuento “El Aleph” de Borges: en el primer caso, el algoritmo opera para que visualmente distintas palabras del texto, en forma aleatoria y automática vayan apareciendo en color rojo, tachadas, para ser luego suprimidas (Figura 2); en el segundo caso, las palabras aparecen primero tachadas sin modificación de color para luego ser sustituidas por otras que se presentan en color rojo y que hipervinculan con entradas del diccionario de la RAE. Se agrega además la opción de manipulación manual —ya no automática— que contempla la posibilidad de que el texto sea modificado en español, en inglés o en ambos idiomas.

¹⁷ Pablo Katchadjian publicó en 2009 una tirada de 200 ejemplares en una editorial autogestiva de un texto experimental titulado *El Aleph engordado*. Dos años después María Kodama, como propietaria de los derechos de autor, demandó a Katchadjian penalmente, aun cuando en el libro de Katchadjian se explicita claramente el procedimiento experimental utilizado por el cual el texto original de Borges fue “engordado”.

Figura 2. El Aleph a Dieta

The screenshot shows a web browser window with the URL www.miltonlaufer.com.ar/aleph/. The page title is 'El Aleph a Dieta (hasta la ininteligibilidad)'. The author is identified as 'A Pablo Katchadjian'. The text on the page reads: 'La candente mañana de febrero en que Beatriz Viterbo murió, después de una imperiosa que no se rebajó un solo instante ni al sentimentalismo ni al miedo, noté que las carteleras de fierro de la Constitución habían renovado no sé qué de cigarrillos; el hecho me dolió, pues comprendí que el incesante y vasto ya se de ella y que ese cambio era el fin de una serie infinita. Cambiará el pero yo no, pensé con melancólica vanidad; alguna vez, lo sé, mi vana devoción la había exasperado; muerta yo podía consagrarme a su memoria, sin esperanza, pero también sin humillación. Consideré que el treinta de abril era su cumpleaños; visitar

Fuente: Läufer, 2001-2018

OBRAS COLECTIVAS EN CONTEXTO DE LABORATORIO

Palavrador (2006) y *Liberdade* (2013) son obras colectivas producidas en contexto de laboratorio, ya que fueron ideadas y diseñadas en el marco de sendos *workshops* transdisciplinarios durante eventos académicos y artísticos organizados en universidades de Brasil: la Universidade Federal de Minas Gerais y la Universidade Federal de Santa Catarina. Pero la colaboración interdisciplinaria excede esos marcos institucionales, ya que desde el primer encuentro, que en el caso de *Palavrador* resultó de una iniciativa espontánea, la micro-sociedad de varios —en *Liberdade* se dan los nombres de dieciséis personas, de distintos lugares de Brasil— se ha constituido como espacio de experimentación en común para explorar los vínculos entre el lenguaje poético y la tecnología, con particular énfasis en la creación de ambientes inmersivos 3D que pueden asociarse a las nuevas generaciones de videojuegos.

Aunque en los créditos de ambas obras, que fueron publicadas en la *ELO Collection 2* (2011) y 3 (2016), se consignan en forma destacada los nombres de Chico Marinho (*Palavrador*) y Chico Marinho y Alckmar Luiz dos Santos (*Liberdade*), en los paratextos explicativos se enfatiza que fueron producto de una exploración colaborativa entre varios en contexto de laboratorio. De allí que ambas obras excedan el concepto de autoría convencional para la literatura analógica y activen modos creativos de estar juntos. La dinámica de trabajo de estos laboratorios lo prueba suficientemente, ya que

las obras no partieron de una idea previa de un autor, sino que fueron producto del intercambio de ideas *in situ*, que se fueron expandiendo y modificando en forma sinérgica (Marinho, 2011) hasta llegar a una solución en conjunto. Ciertamente, parte del desarrollo de las obras implicó el trabajo individual de distintas personas, en cuanto lo que se comenzó en una colaboración intensa de unos quince días en forma presencial, precisó luego del seguimiento necesario para la producción final de la obra. Esto no invalida sin embargo que el impulso del hacer en común haya estado presente con fuerza y que el producto final exceda la suma de sus partes (Marinho, 2011). Lo que se verifica incluso en la complejidad de ambas obras interactivas que incorporan textos poéticos “de autor” y otros generados por bots, música, gráfica 3D, movimiento en base a procedimientos desarrollados en inteligencia artificial, arquitecturas fractales, etc. En *Palavrador*, se trata de una exploración colectiva en torno de la relación entre eros y caos, figurados como las dos alas hechas con estas dos palabras que salen de un cubo, el palavrador, generador de palabra, que sobrevuela el espacio interno de la obra. En *Liberdade*, se trata de experimentar inmersivamente la relación entre un espacio urbano específico —el barrio Liberdade, en São Paulo, donde se afincó principalmente la importante comunidad japonesa de la ciudad— la palabra poética y la memoria comunitaria. Se incluyen micro-relatos, poemas, texturas sonoras, videos a través de los cuales quien interactúa puede generar recorridos que también pueden ser guardados como memorias de la obra (Figura 3).

Figura 3. *Liberdade*



Fuente: dos Santos, Marinho, et al., 2013

OBRAS/PLATAFORMAS CREATIVAS ABIERTAS

Otras experimentaciones colaborativas se establecen a partir de la puesta en línea de obras/plataformas creativas abiertas que permiten que los usuarios generen sus propios textos a partir de ciertas herramientas. Se han dado en América Latina al menos dos grupos. Por un lado, plataformas de colaboración abierta que ofrecen una serie de recursos como por ejemplo estructuras formales, ejes temáticos o zonas de colaboración a partir de los cuales se pueden escribir textos. Por otro lado, varias obras/plataformas que, a partir de textos base y un conjunto de recursos, generan las condiciones para nuevas escrituras y colaboraciones.

Del primer caso se pueden señalar plataformas como *Narratopedia* (2008-2012), experiencia de Jaime Alejandro Rodríguez junto con un grupo de investigadores y estudiantes de la Pontificia Universidad Javeriana, o *Cuento Digital Itaú*, una plataforma de creación de cuentos desarrollada en 2015 por Milton Läufer para el Premio Itaú de Cuento Digital, abierta en forma gratuita para quien quiera utilizarla postule o no al concurso que organiza dicha institución. Esta plataforma se propone como “herramienta orientada a la producción de nuevas narrativas no lineales e hipermediales” (Itaú Fundación, 2015). Y si bien ofrece claramente los recursos para la experimentación en ese sentido, la mayoría de los cuentos que se pueden encontrar allí hasta el momento es lineal y sin experimentación hipermedial.

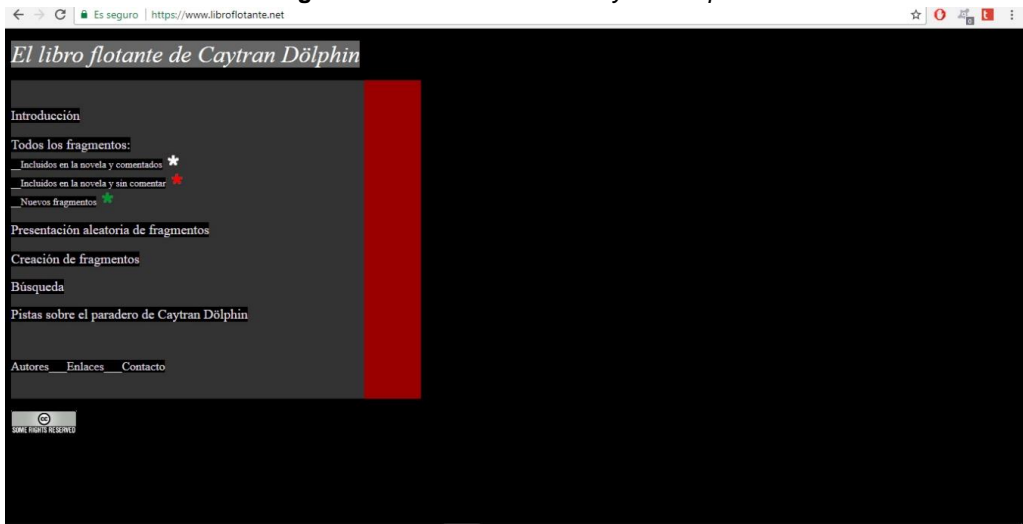
Por su parte, *Narratopedia*, en palabras de Jaime Alejandro Rodríguez, “busca facilitar, mediante una plataforma digital interactiva y una eficaz gestión de comunidades de práctica, la narración colectiva, entendida como la posibilidad de ofrecer en forma abierta un espacio de encuentro y expresión narrativa para los usuarios de Internet” (Rodríguez, 2011, p. 13). El proyecto, hoy fuera de línea por falta de recursos, estuvo basado explícitamente en la búsqueda de un “neocomunismo literario” (p. 17), opuesto a la lógica de la autoría de la literatura moderna, y que pudiera implicar la creación colectiva y colaborativa de “obras-proceso, obras-flujo, obras-acontecimiento” (p. 18). Tuvo dos etapas técnicas: durante el primer año la plataforma fue un blog, pero luego se pasó al uso de la tecnología cyn.in (un software de código abierto desarrollado por Cynapse) que incrementa las posibilidades del trabajo colaborativo. De acuerdo con la explicación de Rodríguez (2011, p. 21) los textos producidos también fueron poco hipermediales al menos al comienzo, en la etapa del blog.

En relación con el segundo caso, es significativa la experiencia de *El libro flotante de Caytran Dólfín* (2006) de Leonardo Valencia (Ecuador) y Eugenio Tisselli (México), aunque hoy las funcionalidades digitales en su URL se encuentren limitadas. El

proyecto partió de una novela publicada por Valencia en papel con el mismo título, que por su concepción literaria permitía tender puentes hacia una literatura digital colaborativa, en cuanto incluía fragmentos de otra supuesta novela de un tal Caytran Dölpin, titulada *Estuario*, que había llegado en forma también fragmentaria y desordenada a manos del narrador principal, Iván Romano, quien comentaba e interpretaba los fragmentos, de algún modo llenando los huecos de lo sólo sugerido por el material previo. La teoría general por detrás de este procedimiento es lo que Valencia denomina “ficción progresiva” basada en el hecho de que siempre una novela implica “fisuras”, aspectos que quedan abiertos a la reelaboración mental del lector (Valencia, 2011, p. 87). En relación con esto, la experiencia colaborativa *online* de la obra digital que siguió a la impresa implicó la continuación de la experimentación de esta ficción progresiva por otros medios, ya que los lectores podían realizar sus propios comentarios a los fragmentos, crear fragmentos a partir de citas de otros autores — algo que Caytran Dolphin ya hacía en la novela impresa, con lo que todo el proyecto implica el cuestionamiento de la autoría— poniendo en marcha herramientas de distorsión creadas por un algoritmo aleatorio o escribir nuevos fragmentos, entre otras opciones (Figura 4). En el tiempo en que la obra estuvo disponible a la lectura/interacción/colaboración plena,¹⁸ Valencia y Tisselli, constituidos a su vez como micro-sociedad experimental de dos, compartieron así con los lectores/escritores sus saberes y prácticas —la poética de Valencia en relación con la ficción progresiva, la poética digital de Tisselli— para generar nueva producción literaria, lo que vincula a esta obra con las filosofías *DIY* ya comentadas.

¹⁸ Los motivos por los cuales esa plena funcionalidad de la obra se detuvo en algún momento no son públicos. Al parecer hubo un cambio de servidor donde se aloja que pudo haber influido. Por otra parte, del artículo publicado por Valencia (2011) en el que comenta la experiencia, se desprende que encontró lo que considera limitaciones al proyecto de escritura colaborativa: “Los casos de distorsión y de creación de fragmentos fueron los que tuvieron gran acogida, no así la que debía corresponder a los comentarios con posibilidad de narración extensa. El lector no se animaba a escribir de manera más compleja una variante narrativa de interpretación de los textos” (p. 97).

Figura 4. *El libro flotante de Caytran Dölpfin*



Fuente: Valencia & Tisselli, s/f

CONCLUSIONES

En la literatura digital latinoamericana se encuentran experiencias significativas que involucran formas de creación colaborativa, tanto desde el punto de vista de quienes desarrollan los proyectos en una primera instancia, muchas veces involucrados en comunidades experimentales y tecnologías de la amistad, como de los lectores/escritores que producen textos en la interacción con obras/plataformas. De las experiencias aquí revisadas se puede concluir que en general ha resultado más facilitador de formas literarias no convencionales que enfatizan la experimentación formal y social, las que involucran micro-sociedades experimentales de uno-dos —*Anacrón*, *El Aleph a dieta*, *El Aleph autocorregido*—, laboratorios creativos colaborativos —*Palavrador* y *Liberdade*— y obras/plataformas a partir de micro-sociedades experimentales —*El libro flotante de Caytran Dölpfin*—, antes que las plataformas colaborativas más amplias como *Narratopedia* o *Cuento Digital Itaú*, dado que estas iniciativas en algún sentido más abiertas no siempre logran que la práctica literaria se desvincule de concepciones literarias asociadas a la literatura analógica. Si bien la concepción de estas dos plataformas está sustentada en las posibilidades de producir en la cibercultura experiencias *otras* del narrar, los lectores/escritores suelen limitarse a replicar literatura analógica en forma digitalizada.

Aun así, en general todas las propuestas de literatura digital analizadas impulsan la incorporación de aprendizajes conjuntos del hacer, la circulación abierta por fuera del

mercado —que como se explicó anteriormente suele tener mayor presencia que la que requiere pago para el acceso— y experiencias literarias digitales por fuera de la estandarización de los consumos digitales en la cibercultura. Se trata así de obras que discuten, al interior mismo de la cibercultura, los caminos más trillados y homogeneizadores de la sociedad digitalizada contemporánea, por lo que dan lugar a modos disruptivos de la experiencia hiperconectada al uso. Literatura digital que puede ser comprendida entonces bajo el impulso de tecnologías sociales disruptivas.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2004). La literatura ergódica. En D. Sánchez Mesa (Ed.), *Literatura y cibercultura* (pp. 117-145). Madrid: Arco.
- Adorno, Th. W. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Ediciones Akal. Recuperado de <http://mateucabot.net>
- Andreotti, L., y Costa, X. (Eds.). (1996). *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona / ACTAR.
- Antonio, J.L. (2008). Trayectoria de la Poesía Electrónica en Brasil: Una breve historia. *Escaner Cultural. Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias*, 103. Recuperado de <http://revista.escaner.cl/node/714>
- Bey, H. (abril 1999). TAZ: La zona temporalmente autónoma (y II). *Nómadas*, 10, pp. 10-23.
- Borhnausen, D. (2014). Memória, disponibilidade e excesso: Sobre as (in) capacidades do consumo das memórias virtuais. *ESPM*. Recuperado de http://www.espm.br/download/Anais_Comunicon_2014/gts/gt_sete/GT07_BORNH AUSEN.pdf
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bruno, F. (2013). *Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia, subjetividade*. Porto Alegre: Sulina.
- Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*. Madrid: Península.
- Correa-Díaz, L., & Weintraub, S. (Eds.). (2016). Poesía y poéticas digitales/electrónicas/tecno/New-Media en América Latina: definiciones y exploraciones. *Universidad Central de Bogotá*. Recuperado de <http://www.ucentral.edu.co/editorial/catalogo/poesia-poeticas-digitales>
- Costa, F. (2012). Tecnologías sociales. En C. Kozak (Ed.), *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (pp. 211-224). Buenos Aires: Caja Negra.
- Dos Santos, A. L., Marinho, Ch. et al. (2013). *Liberdade*. En *ELO Collection 3*. Recuperado de <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=liberdade>

- Fernandez, A.M., & Iazzetta, F. (2015). Circuit Bending and DIY Culture. En P. Guerra & T. Moreira (Eds.), *Keep it simple, make it fast! An approach to underground music scenes* (pp. 17-28). Vol. 1. Porto: Universidade de Porto.
- Fundación Itaú. (2015). Cuento Digital Itaú. *Itaú Cultural*. Recuperado de <http://itaucuentodigital.org/>
- Fundación START. (s/f). Acerca de Bola de Nieve. *Fundación START*. Recuperado de http://www.boladenieve.org.ar/acerca_de
- Gainza, C. (diciembre 2016). Literatura chilena en digital: mapas, estéticas y conceptualizaciones. *Revista Chilena de Literatura*, 94, pp. 233-256. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/90000061>
- Gancedo, O. (diciembre 1966). "IBM". *Diagonal Cero*, 20.
- Garramuño, F. (2015). *Mundos en común. Ensayo sobre la inespecificidad del arte*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Goldsmith, K. (2015). *Escritura no-creativa*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Gradin, Ch. (2014). La revista *Eco Contemporáneo* y la utopía de una comunicación planetaria. En C. Kozak (Comp.), *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina. 1910-2010* (pp. 93-111). Paraná: La Hendija.
- Gradin, Ch., & Pagola, L. (2012). Net.art. En C. Kozak, (Ed.), *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (pp. 169-177). Buenos Aires: Caja Negra.
- Home, S. (2002). *El asalto a la cultura: corrientes utópicas desde el letrismo a class war*. Barcelona: Virus.
- Jacoby, R. (2011). *El deseo nace del derrumbe. Acciones, conceptos, escritos*. Madrid: La Central / Museo Reina Sofía / Adriana Hidalgo editora.
- Kac, E. (1982). "Não!". *Kac Web*. Recuperado de <http://www.ekac.org/no.html>
- Kozak, C. (2012a). Introducción. En C. Kozak (Ed.), *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (pp. 7-10). Buenos Aires: Caja Negra.
- Kozak, C. (2012b). Tecnopoesía. En C. Kozak (Ed.), *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (pp. 224-237). Buenos Aires: Caja Negra.
- Kozak, C. (2014). Introducción. De tensiones, confrontaciones y correspondencias. En C. Kozak (Comp.), *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina (1910-2010)* (pp. 5-16). Paraná: La Hendija.
- Kozak, C. (2015). Mallarmé e IBM. Los inicios de la poesía digital en Brasil y Argentina. *Ipotesi*, 19(1), pp. 191-200.
- Kozak, C. (2017a). Esos raros poemas nuevos. Teoría y crítica de la literatura digital latinoamericana. *El Jardín de los poetas*, 4, pp. 1-20.
- Kozak, C. (2017b). Literatura expandida en el dominio digital. *El taco en la brea*, 6, pp. 220-245.

- Krochmalny, S. (2008). Tecnologías de la amistad. Las formas sociales de producción, gestión y circulación artística en base a la amistad. *Ramona*. Recuperado de <http://www.ramona.org.ar/node/21668#1>
- Laitano, I. (2012). Hipermedia. En C. Kozak, *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (pp. 134-137). Buenos Aires: Caja Negra.
- Läufer, M. (2015-2016). El Aleph a dieta y El Aleph autocorregido. *Milton Läufer*. Recuperado de <https://www.miltonlaufer.com.ar/>
- Longoni, A. (2011). Introducción. En R. Jacoby, *El deseo nace del derrumbe. Acciones, conceptos, escritos*. Madrid: La Central / Museo Reina Sofía / Adriana Hidalgo.
- Marinho, Ch. (2011). Palavrador. *ELO Collection 2*. Recuperado de http://collection.eliterature.org/2/works/marinho_palavrador.html
- Marquet, A., & Wolfson, G. (2012). Anacrón: hipótesis de un producto todo. *ELO Collection 3*. Recuperado de <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=anacron>
- Marquet, A.V. (s/f). Blog: Anacrón, producto de una hipótesis todo. *Producto de una hipótesis*. Recuperado de <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/>
- Pagola, L. (2008). netart latino database. El mapa invertido del net.art latinoamericano. En B. Mackern y N. Casares (Eds.), *net art latino database*. Badajoz: MEIAC. Recuperado de http://ludion.org/articulos.php?articulo_id=46
- Pagola, L. (2015). Cultura libre. En C. Kozak (Ed.), *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (pp. 64-73). Buenos Aires: Caja Negra.
- Pérez Balbi, M. (agosto 2007). Movimiento Diagonal Cero: poesía experimental desde La Plata (1966-1969). *Escáner cultural. Revista de arte contemporáneo y nuevas tendencias*, 9, (96). Recuperado de <http://revista.escaner.cl/node/277>
- Perloff, M. (2010). *Unoriginal genius: Poetry by other means in the new century*. Chicago: University of Chicago Press.
- Rivera Garza, C. (2013). *Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiación*. Ciudad de México: Tusquets.
- Robertson, R. (1992). *Globalization: Social theory and global culture*. London: SAGE.
- Rodríguez, J.A. (Ed.). (2011). *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Schwartz, J. (1993). *Vanguardia y cosmopolitismo en América latina*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Schwitters, K. (1995). Merz. En *Kurt Schwitters* (pp. 184-187). Valencia: IVAM Centre Julio González. Recuperado de <http://www.merzmail.net/escritosks.htm#2>
- Souza, E.A. de. (1972). Le tombeau de Mallarmé. En A. de Campos, H. de Campos & D. Pignatari (Eds.), *Mallarmé* (pp. 195-216). São Paulo: Perspectiva.
- Valencia, L. & Tisselli, E. (s/f). El libro flotante de Caytran Dölphein. *Libro flotante*. Recuperado de <http://www.libroflotante.net>

Valencia, L. (2011). Crónica de viaje de un novelista a la literatura digital y su regreso (felizmente) escarmentado. En J.A. Rodríguez (Ed.), *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura* (pp. 85-99). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Verdú, D. (11 de julio 2016). El gusto en la era del algoritmo. *Babelia*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2016/07/07/babelia/1467898058_835206.html