

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE FILOLOGÍA**



**TESIS DOCTORAL**

**Literatura electrónica en español: planteamientos estéticos de  
la conectividad**

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR**

**PRESENTADA POR**

**Laura Sánchez Gómez**

**Directora**

**María Goicoechea de Jorge**

**Madrid**

**© Laura Sánchez Gómez, 2021**

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE FILOLOGÍA**



**TESIS DOCTORAL**

**Literatura electrónica en español:  
planteamientos estéticos de la conectividad**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR  
PRESENTADA POR

**Laura Sánchez Gómez**

DIRECTORA

**María Goicoechea de Jorge**

Madrid, 2021

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE FILOLOGÍA**



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

**TESIS DOCTORAL**

**Literatura electrónica en español:  
planteamientos estéticos de la conectividad**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR  
PRESENTADA POR

**Laura Sánchez Gómez**

DIRECTORA

**María Goicoechea de Jorge**

Madrid, 2021



## AGRADECIMIENTOS

Estas primeras palabras se entregarán a la labor de dar luz a la red que ha hecho posible este largo trabajo. Las redes, a veces invisibles, son también las infraestructuras humanas y materiales que ayudan a tejer este tipo de historias. A toda mi red, por no dejarme caer, gracias.

En primer lugar a María Goicoechea, por su orientación y dirección a lo largo de todos estos años y de las muchas páginas pero, también, por su generosidad y amistad. Su rigor y creatividad han sido una fuente de inspiración para mí. Ha sido una suerte poder aprender a su lado todo este tiempo.

A Amelia Sanz, pues sin ella todo esto sería un sueño tejido en lo imaginario. Su fuerza, su generosidad y su confianza son un regalo para muchos de nosotros. Recuerdo cómo toda una infraestructura empezó a cobrar forma para mí: LEETHI surgió ayudándome a encontrar mi camino y, con ella, toda una serie de relaciones se trazaron. Todos y cada uno de los miembros de este grupo merecen una mención especial, Amelia Sanz, María Goicoechea, Miriam Llamas, María José Calvo, Pilar García, Begoña Regueiro, Dolores Romero, Silvano Carrasco, Johanna Vollmeyer y también a Joaquín.

A mi familia, mi red más importante. Gracias por el apoyo incondicional, la confianza y la espera. A todos los que están y a todos los que hubieran querido estar. Por ellos.

A mi compañero, a ver en los próximos años qué más se nos ocurre emprender.

A mi hijos, por todas las horas robadas, quizás algún día me perdonen, esto es para ellos y es gracias a él.



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	5
<b>I. EL ESPACIO DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA: UNA PRÁCTICA EN RED</b>	
<b>CAPÍTULO 1. UN MAPA DE ZONAS INTERSTICIALES</b>	17
1.1. Debates terminológicos	18
1.2. Debates críticos	29
1.3. Debates institucionales	34
<b>CAPÍTULO 2. LA LITERATURA ELECTRÓNICA COMO PRÁCTICA EN RED</b>	41
2.1. Acotar un sistema cultural en red	42
2.2. Artefactos y dispositivos: los nuevos objetos del canon	48
2.3. Algunas consideraciones desde enfoques culturales	52
2.4. Del sistema a la red: estructuras dinámicas de relaciones	58
<b>II. UN MAPA DINÁMICO DE LA RED: CONECTANDO LECTURAS EN MOVIMIENTO</b>	
<b>CAPÍTULO 3. EL ESPACIO DEL MAPA COMO INSTRUMENTO INTERPRETATIVO</b>	73
3.1. Algunas consideraciones sobre el mapa como representación de la red	73
3.2. El mapa y el territorio: cartografías de la red	100
<b>CAPÍTULO 4. LA CONECTIVIDAD Y LA REFLEXIVIDAD COMO ESTRATEGIAS RELACIONALES</b>	131
4.1. La conectividad como estrategia relacional	131
4.2. Mapa conectivo: lecturas en movimiento	156
<b>III. LECTURAS DEL MAPA DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA EN ESPAÑOL</b>	167
<b>CAPÍTULO 5: EL MAPA: UNA RED DE NODOS Y RELACIONES</b>	
5.1. Elementos de la red	170
5.2. Acotar la red: el español	176
5.3. Una red de literatura electrónica en español	188
5.4. Artefactos y agentes de la red	207

CAPÍTULO 6: LECTURAS EN MOVIMIENTO SOBRE EL MAPA	217
6.1. Lecturas de convergencia: nodos	218
6.2. Lecturas de divergencia: trazados y relaciones	237
CAPÍTULO 7: LA REFLEXIVIDAD COMO ESTRATEGIA RELACIONAL	255
7.1. Reflexividad artística y literaria	265
7.2. Reflexividad meta-tecnológica	281
7.3. Reflexividad contextual	303
CAPÍTULO 8: LA ESPACIALIDAD EN LOS ARTEFACTOS	319
8.1. Espacios convergentes: de la espacialidad interna a la profundidad del espacio sedimentado en el reciclaje	326
8.2. Espacios divergentes: el desbordamiento material y los espacios a recorrer	369
CAPÍTULO 9: LA PERFORMATIVIDAD COMO LECTURA PROCESUAL	397
9.1. Performatividad interna: del objeto al proceso	407
9.2. Performatividad mediada: el lector activo y la interactividad	435
9.3. Performatividad realizante: espacios para la interacción, la generación de comunidades y procesos colaborativos	452
<b>CONCLUSIONES</b>	467
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	475
<b>CORPUS DE ESTUDIO</b>	509
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	513
<b>RESUMEN</b>	521
<b>SUMMARY</b>	522







## INTRODUCCIÓN

[...] si bien es ridículo esperar que todo desarrollo técnico dé lugar al surgimiento de una forma artística, resulta igualmente inverosímil pensar que pueda una forma artística nacer si no es irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico –como escritura de la relación de las partes a su sistema, como “lengua” efectiva hablada entre sí por las “cosas” que habitan y estructuran el “mundo”–.

José Luis Brea, *La era postmedia*.

La historia de la literatura y el arte es la historia de una exploración constante de las formas: las formas de los materiales, del lenguaje, de las imágenes y, también, de las historias como formas colectivas o individuales. La forma de esas “cosas” que “habitan y estructuran el mundo”, como dice Brea (2002), supone la realidad más inmediata, todo lo que hay y todo lo que habrá. Cabe preguntarse entonces, qué sucede cuando la realidad se desborda en otros espacios posibles. ¿Qué pasa cuando todas las formas convergen en un nuevo espacio técnico? Un espacio de espacios, un espacio de medios: el ecosistema digital.

La tecnología digital que inunda todos nuestros procesos diarios funciona también como un espacio de convergencia cultural. Los materiales previos se digitalizan y se transforman, mientras surgen otras nuevas maneras de crear y, a la vez, todo se puede amalgamar y transformar. En los entresijos de la materialidad digital todas las formas comparten ahora el mismo lenguaje: el código informático, que aplanan toda singularidad medial preexistente y deja sólo distintas formas de expresión en la pantalla, manifestaciones fugaces en un transitorio observable (Boots, 2012, pág. 32). En este marco de convergencia artística y mediática es en el que nace la literatura electrónica, objeto principal de estudio de esta tesis, una nueva forma de arte de vanguardia que contiene las semillas del futuro cultural digital. Los medios y lenguajes de esta nueva forma de arte se encuentran integrados como parte de un mismo sistema de comunicación con características específicas que son resultado de la interacción entre lo literario, lo artístico y lo tecnológico. Y precisamente en el marco del campo de la literatura electrónica se ubica este estudio que pretende analizar este sistema de creación

contemporáneo en diálogo con la red ciberespacial a la que pertenece para elaborar una lectura que atienda a las transferencias que se dan del uno al otro.

Esta investigación es el resultado de una larga e intensa exploración acerca de la literatura y el arte en la sociedad digital, que ha tomado muchas formas y ha vertebrado los últimos ocho años de mi vida. Sin duda, las idas y venidas o las personas y los proyectos que me han acompañado en este camino explican de alguna manera las formas que este trabajo adopta hoy. Este proyecto de tesis se ha llevado a cabo en el contexto de los proyectos de investigación *Escritorios Electrónicos para las Literaturas-2*<sup>1</sup> y *Elite-CM Edición Literaria Electrónica*<sup>2</sup>, así como en el proyecto *REC-LIT: Reciclajes culturales. Transliteraturas en la era postdigital*<sup>3</sup>. Pero, sobre todo, este proyecto se gesta en el seno del grupo de investigación LEETHI<sup>4</sup>, que ha servido de refugio institucional y de apoyo personal para mi formación y para mi desarrollo como investigadora. Sin duda las iniciativas que más han configurando mi experiencia en el campo han sido la concepción y el desarrollo de la Biblioteca de literatura digital en español Ciberia<sup>5</sup>, la organización de la exposición de literatura electrónica en español *Lorem BITsum*<sup>6</sup>, y la participación en distintos congresos de ámbito internacional de la

<sup>1</sup> El proyecto Escritorios Electrónicos para las Literaturas-2 (FFI2012-34666, 2012-2016) se puede consultar en [<https://www.ucm.es/escritorios-electronicos-literaturas-2/>].

<sup>2</sup> eLITE-CM, Edición literaria electrónica (H2015/HUM-3426) está orientado a la investigación y desarrollo de la edición electrónica literaria. [<https://www.ucm.es/edicionliterariaelectronica/>].

<sup>3</sup> El proyecto REC-LIT: Reciclajes culturales. Transliteraturas en la era postdigital (RTI2018-094607-B-I00), está financiado por: FEDER/Ministerio de Ciencia e Innovación – Agencia Estatal de Investigación. [<https://www.ucm.es/leethi/rec-lit>].

<sup>4</sup> LEETHI (Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia), es un grupo de investigación de carácter interdisciplinar, nacido en 2001 en la Universidad Complutense de Madrid y dirigido por Amelia Sanz Cabrerizo [<https://www.ucm.es/leethi/>].

<sup>5</sup> La Biblioteca de Literatura Digital en Español, Ciberia [<http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>], nace con el objetivo de aglutinar y hacer visible un corpus de 64 obras bajo el criterio del lenguaje como componente constitutivo del campo. Actualmente esta biblioteca trabaja para poder volcar sus datos en un nuevo sistema informático llamado CLAVY que amplía el corpus a 105 obras y otros datos como tesis y exposiciones, y que ve la luz con la finalización y presentación de este trabajo. Con este nuevo sistema esperamos que se pueda dar mayor continuidad a este campo de estudio y a las posibilidades de exportación e importación de datos, para vincularse con otros repositorios e iniciativas del contexto internacional, como CELL, del que ya forma parte [<http://cellproject.net/>].

<sup>6</sup> La exposición de literatura electrónica en español LOREM BITSUM, comisariada por María Goicoechea y Laura Sánchez, tuvo lugar en La Casa del Lector en Matadero de Madrid, durante el mes de junio de 2018. La muestra pensada con la intención de reunir por primera vez las creaciones de artistas digitales que trabajan en el ámbito hispano, reunió trabajos de autores como José Aburto, José Luis Alexanco, Antonio Alvarado, José Ballesteros, Joan Brossa, José Luis Castillejo, Mikaël Cixous, Doménico Chiappe, Alexandre Dupuis, Tina Escaja, Benjamín Escalonilla, Belén Gache, Belén García Nieto, Dora García, Marisa González, Juan B. Gutiérrez, Marla Jacarilla, Concha Jerez, Antonio Labella, Juan Carlos López Sánchez, Mark C. Marino, María Mencía, Fernando Millán, Claudio Molinari Dassatti, Íñigo Orduña, Gustavo Romano, Ana María Uribe, Isidoro Valcárcel Medina, David Wiesner y Alfonso Ochoa. Su catálogo online se puede consultar en: [<https://issuu.com/ciberiaproject/docs/lorembitsum-catalogo>].

ELO<sup>7</sup>, referentes en la materia y que me han permitido conocer el campo a un nivel global.

La evolución del campo en estos años ha sido vertiginosa, tanto así que esta tesis debe correr para no nacer caduca en una realidad postdigital<sup>8</sup> y postpandémica, donde planteamientos superados a día de hoy eran auténticas proezas de enunciar hace unos años. Ahora lo digital, lo tecnológico, se da por hecho, y ya no hay que justificar ni defender su interés o, al menos, no deberíamos tener que explicar que hoy la literatura, como sistema cultural, no puede ser entendido fuera de la sociedad red, de la vida en las plataformas, de la digitalización masiva, de la convergencia mediática, del dominio de las interfaces, etc. Así, esta tesis nace en una lógica postdigital, pues tanto el objeto de estudio como la metodología de trabajo se enmarcan en una realidad transmedial en la que la red, los flujos de circulación y navegación, y la borradura de los límites entre lo analógico y lo digital, son las lógicas naturales.

En esta realidad postdigital en la que el prefijo no implica una superación o un fin de nada, —más bien aquello que viene a continuación de una digitalización sin precedentes—, las lógicas del arte y la literatura dominantes se esforzarán en adaptarse a una situación que obliga a pensar más allá de los espacios físicos y de la concepción de la obra como objeto. En este sentido, el arte conectado, interactivo y virtual tiene mucho que aportar en su exploración de los límites tradicionalmente impuestos de tiempos, espacios, materialidades y lenguajes. Las obras de creación electrónica son objetos reflexivos que problematizan los cambios culturales del ecosistema digital y de sus propios materiales, y conforman el campo de la literatura electrónica entendido como sistema bajo el que subyace la lógica de la red, estructural y simbólicamente. Las prácticas de creación digital son, por un lado, herramientas que aportan estrategias

---

<sup>7</sup> La ELO (Organización de Literatura Electrónica) [<https://eliterature.org/#>] es un organismo internacional fundado en 1999 por Scott Rettberg, Robert Coover y Jeff Ballowe, que se constituye como una de las organizaciones más importantes en el campo de la literatura electrónica, estableciéndose como una institución con un recorrido consolidado a través de publicaciones, congresos, colecciones y antologías, proyectos, y portales y repositorios que ayudan a promocionar y construir el campo.

<sup>8</sup> El término postdigital es usado a lo largo de la tesis para referirnos a “una condición, estado de las cosas y cualidad que surge después del suceso de ruptura que supuso la tecnología digital en la década de los 90” (Llamas Ubieto, 2020, p. 1). Es decir, es un estado o cualidad de naturalización de lo digital, de invisibilización, quizás, que como explica Llamas “está caracterizada por una presencia cotidiana de lo digital y de la computerización sin precedentes, por su ubicuidad (integrada en el entorno y en los sujetos), así como por la conectividad permanente y por las nuevas continuidades analógico-digitales (2020, p. 1). En este sentido, surgen en el arte y coloniza los espacios académicos, toda una suerte de aplicaciones del término que tienen que ver con la exploración de materialidades híbridas que vuelven la mirada hacia lo analógico (Cramer, 2015; Martín Prada, 2017; Olson, 2014), hasta con una reflexión crítica sobre la estética y la creación digital como reclamo vanguardista sustentado en la innovación técnica (Cascone, 2000; Cramer, 2014).

culturales y estéticas que se pueden incorporar por las prácticas mediáticas más populares y utilizar por audiencias que las absorben y readaptan. Y, por otro lado, son también prácticas reflexivas que permiten pensar cuáles son las dinámicas culturales que ya existen y utilizarlas para ir más allá del *clic*, e indagar bajo las lógicas de las plataformas digitales –la digitalización masiva, la datificación, la lógica de la circulación red, el auge del desarrollo del software, el desarrollo de las infraestructuras tecnológicas o el auge de la multimedialidad, entre otras– que median nuestro comportamiento cultural.

Este campo artístico que conjuga lo poético y lo tecnológico nos parece un fértil territorio de investigación y experimentación, es decir, un laboratorio de trabajo, donde no sólo se da una yuxtaposición de medios y lenguajes, sino una fusión conceptual característica de nuevas variedades de arte. El corpus creativo de este trabajo está limitado por el español como frontera lingüística y como sustituto del concepto de nación, que ya no responde a determinismos geográficos ni cartográficos, sino a espacios de flujos de datos. Justamente, Daniel García Andújar (2012, p. 116), habla de la lengua como un generador de comunidades que comparten un mismo modelo lingüístico, un código, limitando, en suma, nuestra capacidad de habitar contextos. Pues cuanto más código seamos capaces de interpretar, mayor será el espacio que podamos abarcar. Así, en el enjambre de la red, donde “todo” es accesible a golpe de *clic*, el idioma se presenta como una barrera cultural importante, ejerciendo de elemento organizador del conocimiento, como explica García Andújar:

Nos puede servir como ejemplo la Wikipedia, donde la estructuración geográfica se ordena a través de la lengua como elemento ordenador del conocimiento. Wikipedia dibuja su propia cartografía de territorios a través del idioma, una nueva jerarquía creada según nuestra capacidad para interpretar la información que contiene la enciclopedia libre. Donde la frontera se sitúa en nuestra capacidad para acceder a los distintos contenidos según nuestro conocimiento para interpretar un idioma específico. (García Andújar, 2012, p. 116)

Sin embargo, este trabajo que se circunscribe al español también como una manera de establecer un límite abarcable, además, bebe de un contexto translingüístico. Podemos decir, en este sentido, que el campo de la “literatura electrónica en español” se compone de obras de literatura electrónica que muchas veces están creadas en varias

lenguas yuxtapuestas o cuentan con traducciones, como también se nutre de una gran mayoría de lecturas que se han hecho en español, inglés y francés y que conforman el grueso de la argumentación. Toda una serie de imágenes, textos y conceptos, circulando a nivel global.

Este proyecto se concentra en el estudio de la literatura electrónica por su capacidad de transmisión cultural. Para ello, el propósito de esta tesis es analizar el campo de la literatura electrónica en español utilizando un modelo metodológico dinámico y relacional que combine dos escalas de lectura: una lectura distante que atienda al sistema o red que conforma el campo y otra lectura cercana que atienda a los artefactos, de manera que configuren una especie de mapa dinámico que funcione como herramienta conectiva entre el sistema y los artefactos. Esta investigación tratará de abordar las siguientes problemáticas con respecto al campo de estudio.

- **El desarrollo de una metodología transdisciplinar y mixta para analizar redes de sistemas culturales digitales como la literatura electrónica.** Esta tesis aborda los retos que plantea mapear o dibujar un sistema inmerso en la cultura digital o postdigital, dependiente de las lógicas digitales de la circulación cultural como la datificación, la irrupción del giro visual y espacial y la hibridación de los medios y lenguajes, entre otras. Para ello, se propondrá una metodología que conceda importancia al mapa y a la red como propuesta de análisis de los sistemas culturales digitales: una lectura contextual y cultural, con la distancia y el acercamiento como recursos metodológicos. También, una lectura dinámica y en movimiento, pues alterna escalas para construir un estudio complejo de una realidad que no se pretende simplificar ni reducir. Nuestra propuesta bebe de la tradición de las teorías sistémicas de la cultura (Bourdieu, 1996; Even-Zohar, 1999, 2017) y se asienta en la interdisciplinaredad de los estudios culturales y en el giro visual o espacial (Brea, 2010; Guasch, 2003; Mitchell, 1980, 2003) como el nuevo paradigma de una sociedad y una cultura que se desvela en, desde y para la red (Castells, 2000, 2003; Galloway y Thacker, 2007; Latour, 2005, 2009), y que acoge el hipertexto como nuevo modelo simbólico y cognitivo. Se entiende la red como una estructura, como algo presente y que subyace tanto en las dinámicas de circulación como en las lógicas de creación. Además, este estudio tampoco olvida la aportación de las Humanidades Digitales y sus planteamientos críticos y metodológicos, pues nuestro discurso y modelo epistemológico no sería posible fuera de ese marco. Así, pretendemos incluir también la creación digital, o la literatura electrónica, como una

posibilidad real y un terreno de exploración consolidado dentro de las Humanidades Digitales.

• **La falta de visibilidad de un corpus legitimado de literatura electrónica en español que favorezca el desarrollo de metodologías de análisis innovadoras y de calidad.** Por ello, durante estos años hemos trabajado para crear un repositorio digital, en línea y en abierto, que contiene un corpus de obras seleccionadas y el contenido crítico y teórico que nace a su alrededor y que sirve de base para la lectura dinámica que se propone en la metodología de esta tesis. **La biblioteca de literatura digital en español CIBERIA**<sup>9</sup>, nace bajo el marco del grupo de investigación LEETHI y se desarrolla gracias a la colaboración y el trabajo multidisciplinar con el grupo de investigación ILSA<sup>10</sup> de la facultad de Informática de la UCM. Esta biblioteca está financiada en un primer momento por el proyecto ya mencionado: “Escritorios Electrónicos para las Literaturas-2”. El principal objetivo de la Biblioteca Digital Ciberia: Literatura Digital en Español, es el de seleccionar, catalogar y dar a conocer obras que pertenecen a un campo nuevo de la creación, que ha nacido fruto de la fusión entre la sensibilidad literaria y la innovación informática. Pionera en su campo, Ciberia se diferencia de otros repositorios anglosajones y canadienses por el alto contenido de información crítica que se interrelaciona en forma de datos y metadatos, formando parte indispensable de la ficha de cada obra seleccionada.

Este trabajo se teje en un intento también de comunicar e ilustrar el diálogo de dos ámbitos que marcan mi trayectoria: la literatura y el arte. Campos que se ponen a dialogar también en este tipo de creaciones donde los códigos estéticos, visuales, artísticos y conceptuales, invaden el terreno de lo puramente literario. En este sentido, esta tesis aporta voces nuevas a los debates del campo desde el ámbito del arte y la cultura visual (Brea, 2010, 2004, 2007; Guasch, 2016; Martín Prada, 2012, 2018, 2021) que materializarán ese diálogo interdisciplinar con el que se dibujarán los contornos de la red de la literatura electrónica en español. Por ello, podríamos decir que quizás no haya un *télos* lineal en el sentido estricto de la palabra, sino una red de entradas y salidas, un espacio de negociaciones y relaciones. Más allá del encuentro de estos dos ámbitos en el camino tecnológico, ambos comparten una capacidad reflexiva. La reflexividad es la estrategia cultural dominante en el arte y la literatura del siglo XXI

<sup>9</sup> Ciberia Biblioteca de Literatura Digital es Español: <http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>

<sup>10</sup> ILSA Ingeniería de Lenguajes Software y Aplicaciones [<http://ilsa.fdi.ucm.es/>]



que nos permite pensar sobre las propias formas que toman los hechos culturales. En definitiva, este trabajo pretende abordar la literatura electrónica como una práctica transdisciplinar y reflexiva que surge de las posibilidades técnicas y metafóricas del medio electrónico.

Vamos a anunciar, a continuación, la estructura que ha seguido para ello este trabajo:

En la **parte I** de esta tesis, en el **capítulo 1**, se hará una aproximación al campo de estudio desde tres debates que se entrecruzan: el debate terminológico, el debate crítico y el debate institucional. Así se pondrá de manifiesto que, aunque la literatura electrónica es un campo establecido, sus límites son difusos y su naturaleza interdisciplinar juega un papel primordial. Por ello, en el **capítulo 2** se aborda el campo de la literatura electrónica en español desde el concepto de red. La imagen del campo de la literatura electrónica como una constelación de relaciones funcionará como una estructura reflexiva que se pone en relación con el ecosistema medial de la red al que replica y al que pertenece. La red jugará un papel primordial en el desarrollo de esta tesis pues funcionará como una metáfora conceptual para el estudio de la literatura electrónica.

En la **parte II** de este trabajo elaboraremos una metodología espacial y relacional capaz de dibujar el mapa de la red de la literatura electrónica en español desde un lugar dinámico como sistema, pero que atienda también a las particularidades de los artefactos. Para ello, en el **capítulo 3**, desarrollaremos el mapa como instrumento interpretativo y como estrategia espacial para estudiar un sistema cultural. Veremos, también, las implicaciones que conlleva representar una realidad virtual que, en gran medida, pende de la estructura de la red. Por su parte, el **capítulo 4** se adentra en la necesidad de formular un mapa bajo el concepto de conectividad. Un eje que vertebra el trabajo y que nos permitirá esbozar un modelo de lectura en movimiento, que alterne movimientos de alejamiento y acercamiento a la red y permita poner en relación los artefactos con el sistema.

Por otro lado, la **parte III** del trabajo se centra en interpretar la red de literatura electrónica en español bajo estos supuestos, después de introducir y contextualizar el campo y formular un modelo de lectura. Para ello, en el **capítulo 5** se aborda la red como forma organizativa y se describe el campo de la literatura electrónica en español con sus principales nodos. Estas imágenes de la red funcionan desdibujan la dicotomía

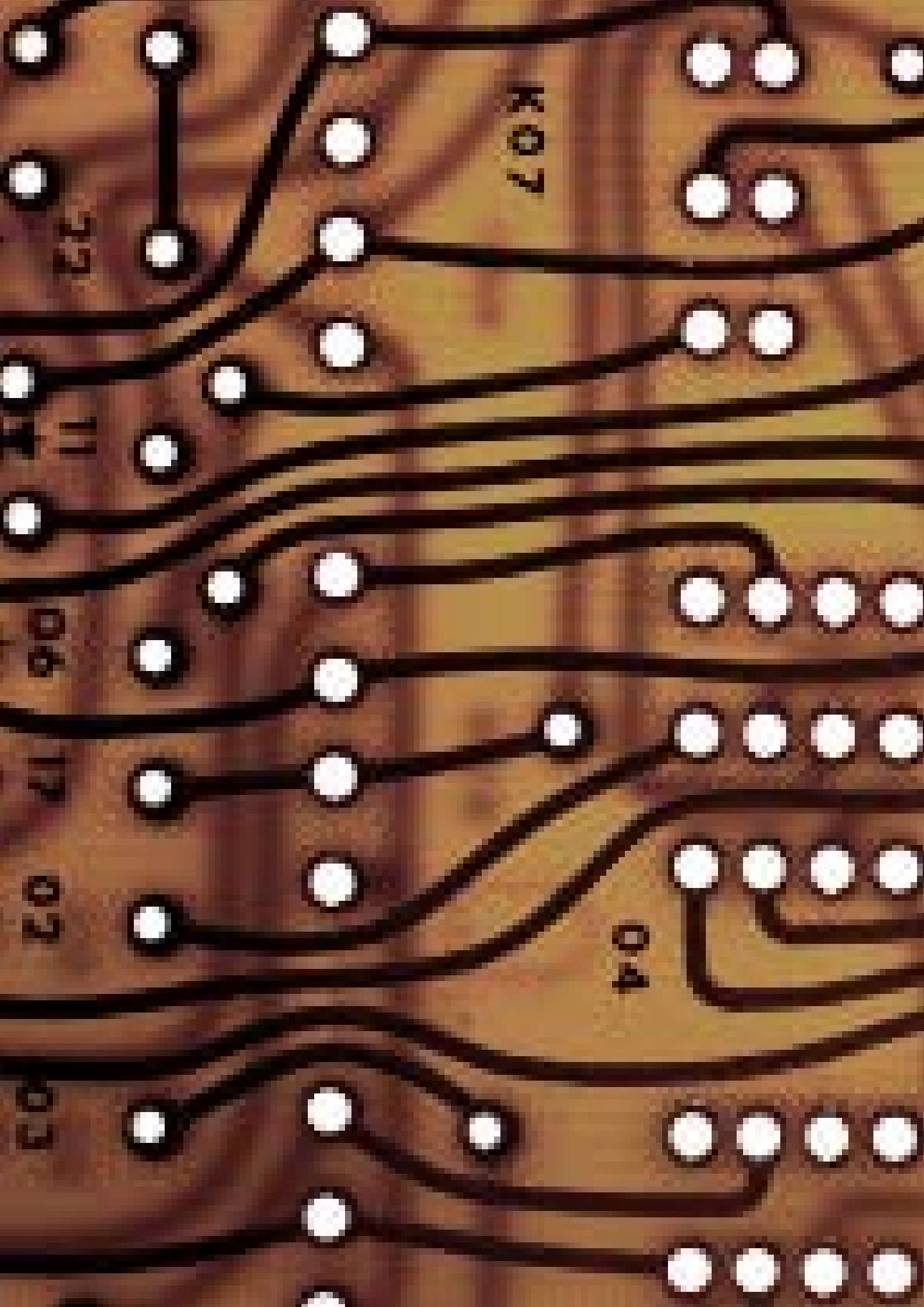
real/virtual porque analizan la creación electrónica de una manera conectiva, vinculándola al territorio. Una vez propuesto un acercamiento al mapa general de la red, en el **capítulo 6** se interpretan sus nodos y sus trazados a través de estrategias que están presentes en la literatura electrónica, estableciendo una mirada contextual que utiliza las características de los artefactos para interpretar las formas de la red.

En los **capítulos 7, 8 y 9** se abordará una lectura de la literatura electrónica en español a partir de tres características de la red: la reflexividad, la espacialidad, la performatividad, como tres formas de leer las obras en diálogo con la red a la que pertenecen. Es decir, que estas propuestas de análisis sirven para relacionar los artefactos con el sistema cultural y ecosistema digital al que evocan –pues la espacialidad digital por ejemplo es una característica autorreflexiva que nos permite establecer el diálogo fractal y modular con la red–. De esta manera, analizando las obras comprendemos en cierto modo también el sistema. Así, en el **capítulo 7** se analizará la reflexividad como una característica fundamental, no sólo porque las obras reflexionan sobre su medialidad y su inmersión en el ecosistema digital, sino porque los artefactos, desde su propia materialidad, están reflexionando sobre sí mismos como objetos literarios electrónicos. En el **capítulo 8**, por otro lado, se aborda la literatura electrónica desde su tratamiento de la espacialidad, en este sentido, el mapa y el espacio que nos sirven para dibujar la red de la literatura electrónica en español se emplean ahora también para analizar cómo las obras replican estructuras, representan espacios, constituyen espacios recorribles o envolventes, e incluso, en ocasiones, desbordan sus propios límites materiales para colonizar otros espacios posibles desde su capacidad material distribuida. Finalmente, en el **capítulo 9** se estudia la literatura electrónica bajo el concepto de performatividad, un concepto que, además, permite abordar la conectividad tecnológica como una característica procesual, es decir, que tiene que ver con la acción y con el tiempo. La literatura electrónica, como el mapa, son asuntos performativos (Deleuze y Guattari, 2002, p. 18), experimentables y temporales. Así, los artefactos de literatura electrónica dejan de ser objetos y se convierten en procesos pues funcionan bajo la condición de su temporalidad interna, que puede ser intervenida por el lector o no, en una comunicación entre la obra y el usuario que ha dado pie a la interactividad como desarrollo técnico y conceptual.

De esta manera, la literatura electrónica puede ser utilizada como canal para analizar el papel del texto y la literatura dentro de la identidad cultural digital y también

los cambios que se producen no sólo en los materiales culturales, sino en los procesos de circulación, transmisión y significación que estos vehiculan.

Al final, como en todo, a cada uno le apasionan unas cosas y a mí me apasionan las historias y las relaciones. Esto no es más que una historia de una red en concreto: la literatura electrónica en español.





**I. EL ESPACIO DE LA LITERATURA  
ELECTRÓNICA : UNA PRÁCTICA  
EN RED**

Queremos comenzar este trabajo presentando la literatura electrónica, por un lado, como un campo en desarrollo, dinámico y, por otro, una red de límites difusos y contornos indefinidos. Para ello vamos a construir el campo de la creación electrónica literaria con una mirada relacional que ponga de manifiesto su naturaleza híbrida y la borradura de sus límites, esto es, pretendemos dar forma al campo sirviéndonos de los debates interrelacionados que generan sus fronteras difusas. En este sentido, el debate terminológico, sus nomenclaturas y definiciones, resulta dependiente del debate crítico sobre las tradiciones interpretativas y la parcelación de los campos de conocimiento y dependientes, a su vez, del debate institucional, acerca de los espacios y lugares a los que pertenece la literatura electrónica.

De esta manera, nos acercaremos al territorio que mapear, la red de literatura electrónica en español, atendiendo a su naturaleza de campo literario o artístico que surge dentro del contexto de la cibercultura, se gesta en la explosión de la globalización digital y se desarrolla en la cultura digital o postdigital actual. Enmarcada en un contexto de innovación tecnológica y ante la hibridación de términos, espacios y lugares que la caracterizan, se hace necesario explorar la creación electrónica literaria como una constelación de asociaciones y relaciones, una red, y no sólo analizarla como un conjunto de obras vinculadas a un grupo de autores.

# CAPÍTULO 1. UN MAPA DE ZONAS INTERSTICIALES

La cuestión terminológica es un buen punto de partida para acercarnos a la complejidad de la práctica de la literatura electrónica. ¿Qué queremos decir cuando hablamos de literatura o arte electrónicos? Las respuestas son casi tan variadas como los ejemplos que pueden ilustrar esas nomenclaturas. Como veremos más detenidamente, la literatura electrónica es una práctica heterogénea, experimental y simbólica, pues es un ejercicio reflexivo desde su propia materialidad, como así lo son la literatura o las artes. Pero también es tecnológica o digital, esto es, que utiliza el medio electrónico no sólo como un canal de circulación y distribución sino como un lenguaje de creación.

La definición de la literatura electrónica<sup>1</sup> ha sido en sí misma motivo de numerosos trabajos académicos, libros, artículos y volúmenes, que han tratado de acotar un campo desde lugares muy distintos. Nuestro acercamiento parte del término “literatura electrónica” que, como veremos, cuenta ya con una amplia tradición y se constituye como un campo propio. Sin embargo, la denominación de “creación electrónica literaria” será usada como sinónimo en este trabajo, como “paraguas” para contener y dar espacio a los distintos debates que surgen en torno al uso terminológico, la pertenencia o adscripción a distintas tradiciones críticas –las que provienen del arte, la literatura o los estudios de medios, por ejemplo–, y también al propio debate institucional que contextualiza y ubica estos ejercicios creativos y sus argumentos. Los tres debates –el terminológico, el crítico y el institucional– están muy relacionados, contagiándose, entrecruzándose y superponiéndose para, en definitiva, reflejar una realidad más compleja que la que abarca el término “literatura electrónica”. Es en este sentido, y no en otro, en el que utilizamos “creación literaria electrónica”, no por oposición de ningún tipo al término o a la tradición de la literatura electrónica, dentro de la cual, además, este trabajo se enmarca y esta investigadora se ha formado, sino

---

<sup>1</sup> De todos los trabajos que han tratado de definir la literatura electrónica dibujando un panorama general del estado de la cuestión, y de los que iremos mencionando muchos a lo largo de esta tesis, destacamos aquí el libro de Katherine Hayles *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (2008), y el reciente volumen de Scott Rettberg *Electronic Literature* (2019) que aborda la literatura electrónica a través de sus géneros principales.

justamente para poner de relieve las fronteras difusas de esta práctica híbrida, de la potencia transgresora sobre los límites que tienen sus artefactos y del desbordamiento del propio sistema que se nutre de elementos que pertenecen a su vez a otros sistemas.

Seguramente al lector de este trabajo le ha ocurrido que no delante de uno, o de dos, sino de innumerables artefactos de creación electrónica, se ha tenido que enfrentar a preguntas como las siguientes: ¿es esto literatura o arte digital?, ¿es esto un trabajo artístico o de investigación?, ¿es esto una obra o es una plataforma, comunidad, red o situación digital?, ¿pertenece este trabajo a las humanidades o a las ciencias? Y después de todo esto, ¿cómo lo denominamos?, ¿dónde lo ubicamos y desde dónde lo analizamos?

### 1.1. Debates terminológicos

Poesía digital, literatura electrónica, literatura digital, ciberliteratura, cibertexto, poéticas digitales, creación literaria electrónica, arte digital, net art, literatura post-internet, web art, literatura expandida, arte expandido, etc., son sólo algunos de los términos más utilizados y citados cuando se habla de este tipo de prácticas que, como argumentaremos en esta sección en adelante, están “entre medias”<sup>2</sup> de muchas otras. Los términos, como apunta Memmott, sirven para delimitar las prácticas a las que nombran:

These terms are liquid delimiters for creative cultural practice through applied technology. The context in which any given term is used provides the framework for its definition, however tentative or temporary. The terms are conveniences—(perhaps) for the sake of argument. (Memmott en Morris y Swiss, 2006, p. 293)

Como explica Talan Memmott, las nomenclaturas son categorías líquidas que quizás nos ayudan aportando un marco conceptual y un campo de consenso o de sentido compartido. En este caso, aunque hay pocas diferencias del uso de un término a otro, desde sus lugares de origen pretenden aportar una suerte de tradición en la mirada hacia

---

<sup>2</sup> María Mencía en su tesis *From visual poetry to digital art: image-sound-text, convergent media, and the development of new media languages*, lo define exactamente como un “in-between” un estar entre medias de la imagen el sonido y el texto (2003, p. 30).



unos hechos y prácticas concretas. Lo cierto es que la creación electrónica es una práctica experimental y contemporánea que huye de clasificaciones y que necesita una nueva aparatología crítica para poder ser comprendida. Es un objeto único no existente antes de que la informática inundara nuestras sociedades<sup>3</sup> como una nueva dinámica cultural y científica.

La literatura electrónica ha tenido dos campos semánticos y críticos desde los que ha sido dibujada y que responden a la colonización por la informática de las prácticas artísticas y literarias que reciben e incorporan los avances tecnológicos más relevantes. Así, la creación electrónica se encuentra enmarcada entre estos dos delimitadores tradicionales, el arte y la literatura, que se han encargado de ofrecer términos y acercamientos a una realidad compleja. Con ello, aparece todo un nuevo vocabulario tanto para denominar el conjunto de las prácticas –cibertexto, hipertexto, literatura digital, arte electrónico, net.art, etc.–, como para describir sus cualidades, elementos o características de funcionamiento –hipertextual, interactivo, digital, multimedial, etc.–. Lo cierto es que, como apunta Talan Memmott, “hasta cierto punto, la idea de taxonomía en sí misma es contraria a las realidades de la práctica digital”<sup>4</sup> (Memmott, 2006, p. 304). La taxonomía es un intento artificial de fijar algo dinámico y vivo y, en este sentido, sería necesario que la crítica asumiera lo que ya hacen los creadores y programadores, esto es, la aceptación de un *taxonomadismo* (Memmott, 2006, p. 304) que integre también en la crítica esa flexibilidad y fluidez que existe en la práctica.

Ciertamente, nuestro estudio se enmarca en el campo de lo que se ha dado en llamar “literatura electrónica o digital”, que tiene un fuerte asiento en el ámbito literario –desde la década de los ochenta hasta el presente a través de la ficción hipertextual, ficción en red, ficción interactiva, narrativas locativas, instalación interactiva, arte generativo o de código y poesía animada, por ejemplo– con una tradición crítica e interpretativa muy potente en el ámbito anglosajón. Este campo se cristaliza en instituciones como la Electronic Literature Organization (ELO)<sup>5</sup> que, con una intención

---

<sup>3</sup> Matizamos este concepto de la novedad de la creación electrónica pues hay distintos acercamientos que abogan por trazar antecedentes pre-digitales, como son los proto-cibertextos de Aarseth (1997), los experimentos combinatorios y generativos (Gache, 2006), o ciertas prácticas de literatura experimental y poesía concreta (Bohn, 2010), entre otros.

<sup>4</sup> Traducción propia del original: “to a certain extent, the idea of taxonomy itself is contrary to the realities of digital practice” (Morris y Swiss, 2006, p. 304).

<sup>5</sup> Organización pionera, sin ánimo de lucro, fundada en 1999 por Scott Rettberg, Robert Coover y Jeff Ballowe, con el objetivo de aunar y promocionar la lectura, la escritura y la enseñanza de la

global, ha visto cómo sus criterios se extrapolan a otros contextos bajo un proceso de asimilación de referentes importados, que a su vez ha constituido otras comunidades con acercamientos y referentes propios –no sólo lingüísticas, sino culturales–. De todas las definiciones y nomenclaturas que se han ido dando –literatura digital, literatura electrónica, ciberliteratura o literatura hipermedia, entre otras– queda patente un doble interés por atender a sus características tanto literarias como digitales.

De esta manera, desde suposiciones y expectativas vinculadas a la literatura y al texto impreso se intentan definir los cambios y transformaciones que se producen con la irrupción de lo digital. Esta visión continuista mira hacia la creación electrónica como una suerte de evolución técnica de los procesos escriturales, pero, aunque hay algo de cierto en esto, la creación electrónica no es un perfeccionamiento, en el sentido histórico de progresión, de los medios literarios. No viene a sustituir la literatura en papel, ni el libro –aunque mucho se ha hablado de esto–, sin embargo, sí es una nueva práctica que atraviesa lenguajes y categorías, vehiculada por la tecnología que usa tanto como lenguaje de creación y medio de circulación, como a niveles hermenéuticos y críticos. No es la evolución de la literatura en una nueva sociedad tecnologizada, pero sí es una práctica cultural que hibrida antiguas formas para dar como resultado modelos que transforman la propia literatura.

Así, fijémonos que, después del lanzamiento de la primera colección de obras representativas de la Electronic Literature Organization en 2006 –hito que marca la trayectoria de la literatura electrónica hacia planteamientos distintos a los del hipertexto y sobre todo hacia la web–, Katherine Hayles presenta en su libro *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, (2008)<sup>6</sup>, una aproximación fundacional al campo también bajo el término “literatura electrónica” y bajo el marco teórico de los estudios literarios, que pretende aportar un contexto crítico e institucional a esta nueva realidad, a caballo entre la tradición y la innovación:

---

literatura en entornos digitales y, que con motivo del lanzamiento de su primera antología literaria (Electronic Literature Collection 2006), decidió definir el conjunto de obras incluidas como obras con importantes aspectos literarios que aprovechan las capacidades y los contextos proporcionados por el ordenador o la red. Definiendo así el concepto de literatura electrónica de una manera amplia, lo que ha permitido que el campo crezca y evolucione hacia una realidad multidisciplinar. Esta organización también es un referente en cuanto a la labor “editorial” y de “visibilización” de la literatura electrónica, sus tres colecciones o antologías de literatura electrónica –el Volumen 1 (octubre 2006), el Volumen 2 (febrero 2011) y el Volumen 3 (febrero 2016)– constituyen los archivos en línea más importantes y canónicos del campo y se pueden consultar en la siguiente dirección: [<https://collection.eliterature.org/>].

<sup>6</sup> La página web de la Electronic Literature Organization presenta un ensayo previo que resume sus ideas con el título “Electronic Literature: What is it?” [<https://eliterature.org/pad/elp.html - sec2>]

[...] context that will open the field of inquiry so that electronic literature can be understood as both partaking of literary tradition and introducing crucial transformations that redefine what literature is. (Hayles, 2008, p. 3).

Esos aspectos literarios, aunque ambiguos y laxos, son omnipresentes para multitud de teóricos –Bolter (1991), Aarseth (1994, 1997), Bootz (1996), Koskimaa (2000), Borrás (2005), Morris and Swiss (2006), Ryan (1999), etc.–, pero igualmente se cuestiona constantemente si esta práctica puede ser considerada literatura o no. Así lo hace Katherine Hayles cuando, al comienzo de ese su ya canónico texto, planteaba lo siguiente: “¿Es la literatura electrónica realmente literatura?”<sup>7</sup> (2008, p. 2). Estas aportaciones que ayudan a edificar el campo de la literatura electrónica enmarcan estas prácticas como trabajos literarios pues reflexionan sobre la escritura y la literatura, aunque no sean literatura como tal o, como apunta Lucas Ramada Prieto, favoreciendo una amplitud crítica y metodológica bajo una categoría amplia:

De esta manera, el colectivo académico, con Hayles a la cabeza, resta dogmatismo a la adscripción del texto digital con la nobleza literaria y de manera, digamos, funcionalista, relaciona la literariedad de la obra electrónica al grado en que esta dialoga con los procesos, recursos e incluso tradiciones literarias que le dan forma. No se trata, por tanto, de la imitación de lo posible mediante la palabra, que diría Aristóteles, sino de una creación artística de lo literario, permitiendo una flexibilidad ontológica fundamental para navegar cómodos en el complejo océano del hecho literario digital. (Ramada Prieto, 2017, p. 22)

En esta línea que bebe de la tradición literaria, encontramos también términos como la “literatura electrónica o numérica”, la *littérature numérique* francesa, con un fuerte carácter informático que encuadra la creación electrónica dentro de la **experimentación informática con un claro punto de partida** que va desde los primeros ensayos de Théo Lutz, que ven la luz por el año 1959 en Alemania (Bootz, 1996), hasta la creación de *Alire*<sup>8</sup>, la revista multimedia enfocada en la poesía electrónica más antigua de Europa. Serge Bouchardon habla de la problemática terminológica en la

<sup>7</sup> Traducción del original: “Is electronic literature really literature at all?” (Hayles, 2008, p. 2).

<sup>8</sup> La revista de literatura informática *Alire*, creada en París (1989) por el equipo del grupo LAIRE (Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture), es pionera en la edición de obras de literatura electrónica que se experimentaban a través del ordenador. Para mayor información sobre el desarrollo de esta revista consultar el artículo de Philippe Bootz “Alire: un cuestionamiento irreductible de la literatura” en el número 4 de la revista *Digithum* (2002).

literatura electrónica refiriéndose a “numérique”, o “digital” en el sentido de literatura numérica o informática:

[...] dans l’expression ‘littérature numérique’, le terme ‘numérique’ a bien une acception technique et insiste sur le support (sur le codage binaire du contenu et son inscription sur un support). (Bouchardon, 2014, p. 79).

Esta línea responde a una tradición experimental que tiene relación con la combinatoria y con la matemática aplicadas a la literatura, que se remonta al primer generador automático de Jean-Pierre Balpe en 1980 y culmina en la formación de L.A.I.R.E. en 1988 (Bootz, 1996), un equipo francés compuesto por cinco poetas que más tarde crearán la citada revista *Alire* (1989).

Por otro lado, el término “ciberliteratura” también es un ejemplo de la conjugación entre las raíces literarias y las cibernéticas<sup>9</sup> en el campo de la literatura electrónica. La “ciberliteratura” o la “literatura ergódica”, como la define Espen Aarseth (1997), es aquella que requiere del lector un esfuerzo de lectura que va más allá del cambio rítmico de página. Ejemplos en papel, o pre-digitales, hay muchos: *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar, *Composición no. 1* (1963) de Marc Saporta o *Juego de cartas* (1964) de Max Aub. De esta manera, la ciberliteratura de Aarseth es una máquina textual como el “technotext” de Hayles, pues ambos tienen la potencialidad de producir texto y lectura a través de la intervención de un lector activo, por lo que ambos funcionan como máquinas textuales. Sin embargo, Hayles hace hincapié en que el cibertexto de Aarseth no es suficiente para abordar la realidad de la creación electrónica literaria porque no atiende a la ya famosa especificidad del medio, “media specific analysis”<sup>10</sup>, es decir, a su materialidad digital. La experimentación se ve reflejada en la cantidad de acercamientos y planteamientos teóricos que, como explica Zafra, atraviesan categorías y que podrían estar a caballo entre el arte, la literatura, la informática o la investigación:

<sup>9</sup> Término desarrollado por Norbert Wiener en 1948 en *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*, que se refiere a la ciencia que estudia las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas, y que utiliza Aarseth para aplicarlo al campo de los estudios literarios.

<sup>10</sup> Katherine Hayles desarrolla la idea de una crítica que contemple y construya un modelo interpretativo que atienda cuidadosamente a la consideración del medio y la materialidad digital: “development of theoretical frameworks capable of understanding electronic literature as media-specific practices that require new modes of analysis and criticism” (Hayles, 2004, p. 71).

Creo que la multiplicidad de nombres es un signo de indefinición pero también de la transformación creativa que se enfrenta libre y desacomplejamente (en la creación) a la interrelación y mezcla de medios y enfoques. Si bien insisto que la institución creativa (en tanto también sustentada en marcos epistemológicos y de archivo) siempre ha limitado más la libertad interpretativa que la libertad creadora, capaz de liberarse en cada rincón de concentración donde un ser humano escriba, experimente, se cuestione o fantasee. (Zafra, 2016, p. 39)

“Experimentación” y “expansión” también son términos usados para estas prácticas literarias, desde una concepción más poética y artística; así encontramos términos como “literatura expandida” que utiliza Claudia Kozak en su artículo “Literatura expandida en el dominio digital”<sup>11</sup> (2017), y que se ha usado en otros contextos y bajo otras nomenclaturas para referirse al desbordamiento de la literatura y sus límites en el medio digital. Ejemplo de esto podrían ser la creación del Laboratorio de literaturas extendidas y otras materialidades (LLEOM)<sup>12</sup>, o el concepto de “textualidades aumentadas” utilizado por diversas iniciativas de la Universidad Complutense junto con la Universidad París 8<sup>13</sup>. El término “expandido” viene del ámbito del cine y de la escultura de la mano de dos textos fundacionales: el libro *Expanded Cinema* en 1970 de Gene Youngblood; el texto de Rosalind Krauss “La escultura en el campo expandido” (1979) que trabaja el concepto de expansión en el arte contemporáneo a partir de los años sesenta y, como explica Claudia Kozak en su artículo, la expansión de la literatura que sobrepasa sus límites materiales y lingüísticos ha sucedido de manera intermitente y en paralelo mucho antes de la aparición de estos conceptos asociados al cine y a las artes, incluso antes de la irrupción de lo digital. Igualmente, en el ámbito hispano Belén Gache, una de las principales autoras y críticas del campo, publica en 2004 el libro *Escrituras nómades*, en alusión a las dinámicas movedizas de los experimentos y los textos que van más allá de lo literario y donde hace un recorrido detallado y fascinante por las experiencias históricas, poéticas, artísticas y literarias que muchas veces son vistas como antecedentes de la literatura

---

<sup>11</sup> Remitimos a dicho artículo para un acercamiento a la evolución del término “expandido” en la literatura y las artes y su aplicación al campo de la creación digital.

<sup>12</sup> LLEOM [<https://lleom.net/>] es una organización independiente que promueve el trabajo creativo, analítico y teórico vinculado con los procesos y objetos artísticos híbridos –materiales y digitales– desde las herramientas de la teoría y los estudios literarios.

<sup>13</sup> Como por ejemplo el taller IDEFI-CreaTIC de Textualidades Aumentadas en el marco del máster de Letras Digitales de la UCM y el máster de Écriture, Littérature et Livre Numérique de la Universidad de París. [<https://www.ucm.es/master-letrasdigitales/>] [<http://bootz.fr/idefi/>]

electrónica desde un punto de vista experimental. Más adelante utiliza el término “expandidas” en distintos proyectos y trabajos también, para referirse a estas prácticas caracterizadas por la experimentación que “estiran” las capacidades poéticas del texto y lo sacan de sus zonas tradicionales. Estos ejemplos se enmarcan dentro de la tradición de las vanguardias sólo que añadiéndoles una “lógica transición” hacia lo digital, puesto que ésta ofrece hoy como herramienta más posibilidades técnicas para estirar esas características poéticas y textuales o repensar la materialidad del texto y la literatura.

En el ámbito hispano, abunda el uso del término “literatura digital o digitales” en lugar de “electrónica”, ya que la naturaleza digital del medio es la que verdaderamente resulta significativa y el término “electrónico”, como ya apuntaba Pajares Tosca (2004, p. 20), puede resultar confuso porque se asocia a formatos no digitales, distribuidos en plataformas de almacenamiento y lectura electrónicas. Así, Laura Borrás define la literatura digital como: “La realidad literaria emergente que nace en un entorno digital y desde procedimientos digitales que solo puede ser consumida en este contexto es lo que nombramos ‘literatura digital’” (Borrás en Romero López y Sanz Cabrerizo, 2008, p. 279), y desde el grupo de investigación LEETHI<sup>14</sup> se posicionan también con la denominación de “literaturas digitales”, en plural, con la intención de reflejar así la variedad y la heterogeneidad que caracteriza al conjunto de las prácticas de creación electrónica (Sanz Cabrerizo, 2015). Ambos acercamientos no sólo mantienen el término de “literatura o literaturas” como venimos viendo en las nomenclaturas, sino que se acercan a esta realidad desde sus planteamientos y sus tradiciones literarias, como veremos más adelante. En este sentido, también podríamos diferenciar lo “digital” como una categoría incluida dentro de lo electrónico que tiene que ver más con el uso del ordenador, con la aparición de internet y con la circulación informacional por la red.

Lo cierto es que estas obras enmarcadas en terminologías provenientes de la literatura son asimismo artísticas, en cuanto que elaboran un trabajo reflexivo sobre la materialidad digital o electrónica. No sólo es que doten de un fuerte protagonismo a la imagen y a los elementos plásticos y visuales, más aún cuando el arte poco tiene que ver ya con la representación a través de la imagen y mucho con el propio proceso de

---

<sup>14</sup> LEETHI (Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia), es un grupo de investigación de carácter interdisciplinar nacido y en el 2001 en la Universidad Complutense de Madrid, preocupado por la reflexión literaria, tecnológica y didáctica en torno a dos conceptos: transliteratura e hipermedia [<https://www.ucm.es/leethi/>].

reflexión sobre el arte mismo y las prácticas simbólicas en la cultura contemporánea. Es que, además, la literatura electrónica opera repensando la naturaleza y la materialidad digital y los procesos culturales y poéticos; por ello, resulta conceptual en esencia y ha sido denominada también como “tecnopoética” o “poética tecnológica”<sup>15</sup>, en una terminología más amplia que hace hincapié precisamente en ese carácter reflexivo o auto-reflexivo. El medio digital o electrónico funciona diluyendo las antiguas divisiones mediales que se encargaban de delimitar las prácticas artísticas y literarias. Pintura, escultura, fotografía, poesía, novela o crónica, evolucionan no sólo como lenguajes sino en su materialidad ligada al propio medio que utilizan para desplegarse y al que permanecen ligadas: la pantalla y el código amalgaman todas las características específicas de los medios de origen y aplanan singularidades. Ceros y unos son el resultado último, el código fuente tanto de una imagen, como de una poema o sonido. La hibridación también se da a nivel creativo pues las posibilidades de combinar distintos lenguajes de manera fluida propician la experimentación con las transferencias y la amalgamación de géneros, lenguajes y materiales como apunta Ricardo:

[...] electronic media have made it possible to create work that spans traditional distinctions at key junctures, to include the aesthetic and the poetic; the entirely participatory and the entirely receptive; the act of narrative creation and that of real-time production. [...] in a work that is as visual as it is literary, does it mean to speak of art, or of literature? (Ricardo, 2009a, p. 2)

Esta característica particular de hibridez, de multimedialidad, ha producido que muchos críticos contemplan las fronteras difusas entre medios como una característica de la literatura electrónica que propicia el acercamiento de distintos lenguajes como la imagen, el sonido y el texto. Esta dialéctica transmedial, la abordaremos con mayor profundidad más adelante, pero ahora queremos dar cuenta de cómo la literatura electrónica ha sido pensada desde lo literario como una práctica con elementos provenientes de lo artístico, visual y sonoro, produciendo una obra de arte total que

---

<sup>15</sup> Claudia Kozak en el libro *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* hace una definición de poética tecnológica de la siguiente manera: “Cuando las prácticas artísticas y sus “programas” asumen explícitamente el entorno tecnológico, nos encontramos frente a una “poética tecnológica” o “tecnopoética”. Aunque se suele utilizar la denominación para referirse al arte que se hace cargo de las más nuevas tecnologías de una época, toda práctica artística que experimenta y problematiza el fenómeno técnico/tecnológico puede considerarse como poética tecnológica. Y no hay allí necesariamente univocidad: al interior de las poéticas tecnológicas existen posicionamientos respecto de la relación entre arte y tecnología que pueden resultar incluso opuestos”. (Kozak, 2012, p. 182).

aprovecha las posibilidades tecnológicas. Sin embargo, en este trabajo vamos a mostrar que estas prácticas experimentales, que desbordan los límites habituales de lenguajes y tradiciones, han sido denominadas desde distintos ámbitos ya existentes. Así, en la práctica del arte digital o electrónico podemos encontrar obras con una fuerte esencia textual o escritural. Ciertamente, los vocabularios acaban limitando las posibilidades interpretativas y de circulación. Como expone Dene Grigar, el término “literatura” funciona limitando el acceso de estas obras a determinados circuitos específicos del arte, así como el término “electrónico” lo haría limitando su inclusión en departamentos de literatura más tradicionales:

That “net art” became the name of choice for some working in the area of web-based elit should come as no surprise under these circumstances since the term “literatura” in the name of elit may have limited its inclusion in media art festivals, exhibitions, and art scholarship. So, the irony is that the electronic aspect of elit creates suspicion for traditional English departments just as the notion of literature does not fit well for the visual or media arts. (Grigar, 2008)

El arte electrónico tiene también un amplio recorrido y por eso es importante limitar aquí ciertos usos y conceptos, como son las diferencias entre arte electrónico, *media art*, *net art* o arte de internet. El término *net.art* para referirse a la práctica artística de la red y sobre la red nace de manera accidental y es usado en distintas contribuciones (Baigorri y Cilleruelo, 2006; Greene, 2000; Kozak, 2012; Martín Prada, 2012) que estudian y dan cuenta de su evolución histórica y las prácticas artísticas en y desde Internet. Juan Marín Prada hace un repaso del debate terminológico sobre el *net art*, *web art*, *net-worked art*, *net.art*, etc., (2012, pp. 13-15), para finalmente definir el uso de los términos que él emplea durante su libro *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*<sup>16</sup>. Así, el autor define el *net art*, sin punto, como el arte

---

<sup>16</sup> Martín Prada hace un repaso por la evolución terminológica aludiendo a las primeras prácticas electrónicas como antecedentes del net art, sin hacer mención a términos como “arte digital” o “*media art*”. De esta manera, el autor establece una diferencia principalmente entre el término net.art, acuñado por Vuk Cosic en 1995, –como una primera etapa que hace referencia a un determinado grupo de artistas y sus prácticas durante los noventa–; también el término net art, con el que Juan Martín Prada se refiere al conjunto de prácticas que trabajan con las tecnologías de red y no sólo Internet; y, por último, entre el término web art o arte de Internet, que aglutina aquellas obras experimentables sólo a través de la web (2012, pp. 13-15). El *net.art* ha sido definido como el arte específicamente ligado a Internet (Baigorri y Cilleruelo, 2006; Greene, 2000), el arte “de” Internet, que forma parte del arte electrónico y que estaría a su vez incluido en la categoría del arte de los media o media art. De esta manera se diferencia, además, del arte “en” Internet, como aquel que utiliza la web sin establecer una relación en términos creativos o de contenido y sólo la utiliza como espacio de circulación o difusión. Esta división terminológica que usan



tecnológico que incluiría “todas aquellas obras para las que las tecnologías basadas en redes de telecomunicación –no sólo Internet– son condición suficiente y necesaria para su existencia, siendo imprescindible acceder a alguna de esas redes para poder experimentarlas” (2012, p. 14). De esta manera, también quedarían contenidas en la definición las que trabajan específicamente con, en y desde Internet: “todas aquellas manifestaciones de net art para las que el acceso a Internet resulta imprescindible para la experimentación o participación en la obra” (Martín Prada, 2012, p. 14). Pero no sólo el *net art* es el término usado para denominar a la creación electrónica artística: el término *computer art* sería más parecido o análogo al uso del término *electronic literature* o *littérature numérique* en el sentido de la importancia y la presencia del ordenador en los procesos de creación y recepción. De esta manera, podemos decir que el *computer art* podría encuadrarse dentro de las categorías más amplias del arte electrónico, del *media art* o arte de los nuevos medios y del arte digital<sup>17</sup>. Así, el “arte electrónico” en contraposición al uso que se hace de “literatura electrónica” no reflejaría exactamente la misma idea que su homólogo, pues esta última está muy vinculada al ordenador y al procesamiento lógico de la información. El arte electrónico se suele referir a las prácticas engendradas a través del uso de las tecnologías electrónicas en un sentido más amplio que no tiene por qué incluir un ordenador (Chandler y Neumark, 2005; Crespo Fajardo, 2013; Escribano Belmar, 2016; Fernández Castrillo, 2014; Rejano, 2005), como pueden ser prácticas como el *fax art*, el *copy art* o el arte que usa las redes telefónicas y procedimientos que tienen que ver con la electrónica y que en general, utilizan también el hardware en el proceso creativo.

El 27 de octubre de 2016, Rhizome<sup>18</sup> lanza su antología de *net art*, una colección en línea que pretende ilustrar la historia del *net art* desde los años ochenta hasta nuestros días, con cien obras divididas en cuatro periodos temporales: 1984-98;

---

Bigorri y Cilleruelo basándose en las primeras consideraciones del *net.art* –Greene, Bookchin, etc.– no resulta muy clara pues la acepción del término “arte en internet” se confunde y solapa con otras denominaciones como *web art* o “arte de la web” o “internet art”, que operan exclusivamente en Internet y a través de Internet.

<sup>17</sup> Para un acercamiento más detallado a las definiciones que rodean el arte digital, el arte electrónico o el *media art*, hemos manejado bibliografía como *Media Art Histories* (Grau, 2007); *A Companion to Digital Art* (Paul, 2016); “Web Work a History of Internet Art” (Greene, 2000); *Media Art, Arte Electrónico: Ciencia, Redes E Interactividad* (Giannetti, 2000); o *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (Martín Prada, 2012).

<sup>18</sup> Rhizome es una importante plataforma artística que tiene como objetivos defender y difundir el arte digital, a través de colecciones, exposiciones, proyectos de preservación digital y desarrollo de software y que ha tenido un papel fundamental en la historia reciente del arte contemporáneo [<https://rhizome.org/>].

1999-2005, 2006-11, 2012-2018. La definición de *net art* que da la plataforma es la siguiente:

[...] expansive, hybrid set of artistic practices that overlap with many media and disciplines. To accommodate this diversity of practice, Rhizome has defined “net art” as “art that acts on the network, or is acted on by it.” [...] Rhizome prefers the term “net art” because it has been used more widely by artists than “internet art,” which is more commonly used by institutions, or “net.art,” which usually evokes a specific mid-90s movement. The informality of the term “net art” is also appropriate not only to the critical use of the web as an artistic medium, but also informal practices such as selfies and Twitter poems. (Rhizome)

Como vemos, muchas de estas obras a las que se refiere Rhizome se pueden encontrar también en colecciones y antologías de literatura electrónica porque “actúan en internet”, mientras otras muchas de literatura electrónica forman también parte de repositorios, listas y antologías de arte digital o net art. James O’Sullivan y Dene Grigar en su texto “The origins of Electronic Literature as Net/Web Art” (2018), explican cómo, a partir de la segunda generación de literatura electrónica, el arte y la literatura digital se acercan todavía más, pues ambos encuentran en la web un medio de circulación a la vez que un lenguaje de creación. De este modo, expresan la línea de separación que existiría para ellos entre un término y el otro, entre ambas disciplinas, privilegiando la búsqueda de aspectos literarios vinculados al lenguaje:

[...] our examination revolves largely around Works which might be considered literary in the sense that, while incorporating the ludic, the visual, and aural, they privilege language. (O’Sullivan y Grigar, 2019, p. 437)

Con ello, pretenden reivindicar la “literatura electrónica” como una práctica que tiene una vida *pre-web* –la primera generación caracterizada por el hipertexto literario– y *post-web* –ellos aluden al futuro de la literatura electrónica ligado al del desarrollo de los videojuegos–, aunque citan también algunas figuras “trans” disciplinares, que consiguen estar entre los dos mundos –el artístico y el literario– como Mez Breeze o Mark Amerika. Después de todo, la lucha de nomenclaturas finalmente es una lucha de tradiciones críticas o de campos disciplinares de estudio y de práctica. Sin embargo, aunque muchos autores se encargan de señalar las fronteras difusas entre prácticas y terminologías, pocos son los que dedican estudios en profundidad a afrontar esta

imprecisión. Ambos campos semánticos se apoyan e interfieren a la vez que se contraponen y se autoafirman, y hay quienes ven en la literatura electrónica la delimitación de una construcción artificial dentro del sistema más amplio del arte digital:

I had in the fall 2008 with a French writer, Andrew Gallix, who asked me why the excitement for digital writing had died down and if I thought electronic literature had been absorbed by contemporary art. (Grigar, 2008)

En 2008, Dene Grigar contesta a un artículo de Andrew Gallix<sup>19</sup> donde promulga la muerte de la literatura electrónica como tal, que se diluye como etiqueta dentro de un mar de prácticas artísticas y poéticas en la red, después de la fiebre de la primera generación de literatura electrónica dominada por el hipertexto e independiente de la web. Grigar afirma que la “literatura electrónica” no está muerta y apunta a una cantidad de participantes en las conferencias y de publicaciones sobre el tema cada vez mayor. Por su parte, Noah Wardrip-Fruin comprende la literatura digital dentro de una categoría más amplia que es el arte digital, desde una mirada transdisciplinar y en diálogo con otras artes performáticas o visuales (2010, p. 29). En esta línea, existen otros intentos de unir términos, por ejemplo, el de “Literary Art”, que aboga por la fusión conceptual de ambos vocabularios (Ricardo, 2009b).

En definitiva, si nosotros proponemos la fórmula “creación electrónica literaria” es porque permite incluir ciertas características literarias dentro de la creación electrónica en un sentido más general, con el fin de buscar qué ha pasado con el texto y el lenguaje en las poéticas tecnológicas y qué papel tienen en una cultura cada vez más dominada por la imagen y el audiovisual, aunque en última instancia, todo devenga código, luego escritura, en la red.

## 1.2. Debates críticos

Hasta aquí hemos intentado anticipar que las problemáticas terminológicas están, en definitiva, ligadas de manera indisoluble a las problemáticas críticas o disciplinares. La pregunta que se formulaba Katherine Hayles sobre la consideración o

---

<sup>19</sup> El artículo en cuestión que ha levantado no pocas críticas dentro del campo de la literatura electrónica es “Is e-literature just one big anti-climax?” (2008) que se puede consultar en *The Guardian* [<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2008/sep/24/ebooks>].

no de estas obras o artefactos como literatura o literarios –recordemos: “¿Es la literatura electrónica realmente literatura?”(2008, p. 2)<sup>20</sup>–, es una pregunta que posiciona toda una tradición literaria como aparatología crítica y como mirada fundamental para abordar esta práctica. En este sentido, Roger Chartier propone la posibilidad de invertir el orden para hablar mejor de una electrónica literaria<sup>21</sup>. Sin embargo, aunque este estudio parte de esta concepción más amplia y coge el testigo de Chartier, no pretende con ello sumarse a la fiebre de nomenclaturas o a la conquista de patentes y, aunque es importante contextualizar el debate terminológico, tampoco pretende establecer o imponer nuevos términos que favorezcan la confusión o el galimatías. Sin embargo, sí se quiere apuntar hacia un planteamiento metodológico que abra sus referentes hacia otros campos y que busque una transdisciplinariedad más cercana al desbordamiento creativo y, por tanto, genérico. Categorías más amplias e inclusivas como “creación electrónica” y “poética digitales o tecnológicas” implican, sobre todo, un carácter reflexivo con el propio medio, que se formula con diversas estrategias multi- o intermediales, estéticas y poéticas.

Ciertamente la literatura electrónica en un primer momento creció alimentada por la teoría hipertextual y su asociación por los principales estudiosos del campo a una materialización de las teorías postestructuralistas (Landow, 1992, 1994; Bolter, 1991; Moulthrop, 1991, 1994), dando cuerpo y proyección al rizoma en un nuevo ámbito tecnológico que explotaba y estiraba sus planteamientos conceptuales. Sin embargo, el campo de la literatura electrónica, sujeto a las teorías postestructuralistas ligadas al desarrollo del hipertexto, se debe nutrir también de métodos que tienen que ver con la remediación cultural, la visualidad, la saturación y la circulación digital, sin miedo a contagios.

Un ejemplo de esta mirada transdisciplinar requerida es el elaborado por Manuel Portela en su estudio *Scripting Reading Motions: The Codex and the Computer As Self-Reflexive Machines* (2013), en el que claramente defiende y dibuja la mirada interdisciplinar que subyace en la metodología de análisis que aplica en su estudio. El autor apuesta por representar en un sencillo gráfico la multiplicidad de campos críticos de los que se vale y entre los que posiciona y construye su discurso, como las

---

<sup>20</sup> Traducido del original: “Is electronic literature really literature at all?” (Hayles, 2008, p. 2)

<sup>21</sup> Nos remitimos a la locución de esta idea por parte de Roger Chartier, que tuvo lugar en su intervención durante la defensa de la tesis doctoral de Doménico Chiappe, *Forma y fondo de la narrativa multimedia*, en Madrid, el 14 de Julio de 2015 en la universidad Carlos III de Madrid.

humanidades digitales, los estudios del software, los estudios de literatura electrónica, los estudios sobre lectura, los estudios sobre el libro o los estudios sobre edición electrónica, que representa a través de esferas que convergen (Portela, 2013, p. 74).

Del mismo modo, Katherine Hayles apunta hacia el límite entre los videojuegos y la literatura electrónica como una barrera artificial y cambiante que responde a la tradición crítica desde la que se discute la obra y no a algo intrínseco a la propia obra (2008, p. 12). Ciertamente, aunque los campos críticos desde los que apelar a estas prácticas sean muy diversos, el campo de la literatura electrónica parece ser el nicho donde reformular distintas visiones. La reivindicación de un espacio propio desde lo “electrónico o digital” y desde “lo literario” son ineludibles. Así, Grigar defiende el establecimiento de la literatura electrónica como una manera de rescatar la atención sobre lo literario ampliamente ignorado por el campo del *media art*, que bebe de la teoría del arte y del cine:

[...] the field of digital media, where many of us gravitate to if we leave English, has likewise ignored elit. For the most part, digital media theory has been dominated by scholars and critics trained in formalistic theories of cinema and visual art. Lev Manovitch uses Russian formalism, for example, as his lens for formulating views of "new" media, while Oliver Grau focuses his attention on Italian Futurism. What chance does an emergent form with literature in its name have when faced with such a strong art history perspective? (Grigar, 2008)

La disputa terminológica de la que venimos dando cuenta ha sido aglutinada en dos grandes disciplinas como la eterna disputa entre la imagen y el texto, sin embargo en este trabajo no aludimos a ella con la intención de perpetuarla, sino de superarla y enriquecerla. En este conflicto, lo escrito sería el estandarte de la élite cultural, el lenguaje transmisor de los valores más elevados frente a lo visual, tradicionalmente menos encumbrado. Como recalca Joan-Elies Adell, esta pugna tiene que ver con el miedo de algunos críticos y sectores a perder su hegemonía e influencia en el sistema cultural:

Ello tendría como consecuencia inevitable, para estos críticos, que la literatura pudiese acabar por perder definitivamente su estatuto de piedra angular en la configuración de la cultura para convertirse en una simple práctica cultural más, también destinada a la circulación de lo efímero, al

incorporar la velocidad y la urgencia propias de la era electrónica. (Sánchez-Mesa, 2004, p. 270)

A pesar de la importancia del *new media art*, la literatura electrónica está más ligada al *net art* en particular por su carácter reflexivo hacia el medio tecnológico desde sus propias posibilidades técnicas. En este sentido, el campo de la literatura electrónica se diferencia del *net art*, –en la cuestión de categorías y sistemas interpretativos–, no porque los artefactos se diferencien, –muchas obras se reivindican en ambas disciplinas–, sino porque en que la literatura electrónica ha estado muy ligada a las instituciones académicas, mientras que el *net art* ha nacido como un movimiento no académico, contracultural y fuera de las instituciones tradicionales del arte contemporáneo. De esta manera, los términos “literatura” y “arte” siguen perpetuando largas tradiciones de supremacía de lo textual o literario frente a lo visual. Como apunta Cramer, la literatura electrónica ha sido vista como un nicho de la alta cultura caracterizada por ejercicios modernistas alejados de las corrientes de distribución culturales:

Is electronic literature as represented in the ELO embracing this, or is it opting for the opposite, creating islands of literary works within the massive writing/reading streams of the Internet? This would be a position close to that of Adorno and the Frankfurt school, and their defense of fine art as resistance against the industry model of music and film mass entertainment. (Cramer, 2012)

En este sentido, es interesante observar la evolución del campo hacia prácticas más asociadas a la cultura postdigital y popular con audiencias masivas que se alejan de la dificultad técnica y del elitismo de la creación electrónica más conceptual y autorreflexiva. Esta concepción más amplia de los artefactos incorpora nuevas fórmulas con menor peso de lo literario o poético, pero con la mirada puesta en lógicas de circulación, reapropiación cultural, hibridación y cultura popular.

También es cierto que los acercamientos y las tradiciones críticas dependen de los contextos donde se enmarcan. Así, en el contexto peninsular, la literatura electrónica es un ámbito principalmente desarrollado por grupos de investigación universitarios generalmente vinculados a la literatura –Hermeneia, Leethi, Proxecto Le.es–, aunque con excepciones en el ámbito del periodismo y la comunicación, sobre todo en lo que se refiere a las prácticas y teorías más relacionadas con el hipertexto y el transmedia –

Nar.trans o figuras como José Luis Orihuela—. Desde las tradiciones literarias es una idea recurrente dar valor a la literatura electrónica como instrumento o herramienta para repensar la literariedad hoy. Así lo han hecho Serge Bouchardon, mencionando su valor heurístico (2014), Saum Pascual (2017) o Sandy Baldwin (2013) enmarcándola dentro de las Humanidades Digitales; o Goicoechea y Sanz reivindicándola como herramienta para cuestionar los cambios en los rituales de lectura y escritura (2009). De la misma manera, Alex Saum-Pascual y Scott Rettberg (2020) reivindican una mayor heterogeneidad del campo de las humanidades digitales donde puedan caber planteamientos y estudios que no sólo apliquen las posibilidades tecnológicas a la metodología del estudio humanístico tradicional explorando el pasado a través de métodos y herramientas digitales –lo que ha generado un campo dominado por la lingüística–, sino que introduzcan realidades tecnológicas artísticas y literarias. Así lo defiende también Nuria Rodríguez Ortega señalando la desconexión que sufre el campo artístico en este ámbito:

Humanidades Digitales y los estudios computacionales relacionados con la cultura artística se han desenvuelto por caminos paralelos, caminando la mayor parte del tiempo desconectados. Esta desconexión se remonta a los inicios mismos de la institucionalización de las Humanidades Digitales como campo específico. (Rodríguez Ortega, 2013, p. 21)

Se generaría así un campo más amplio donde tienen cabida los estudios de las prácticas artísticas y literarias que nacen digitales, como estrategias creativas que posibilitan una reflexión crítica sobre la materialidad digital. En este sentido, en los últimos meses de redacción de este trabajo vemos nacer iniciativas que abogan por la reivindicación de un espacio para la creación electrónica dentro del campo crítico de las Humanidades Digitales, como la selección de artículos bajo el marco de “Electronic Literature [Frame]Works for Creative Digital Humanities” editados y compilados por Alex Saum-Pascual y Scott Rettberg (2020) o el volumen que ve la luz en enero del 2021, *Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms and Practices*, editado por Dene Grigar y James O’Sullivan.

Por otro lado, la tradición semiótica, se ha constituido como una “interdisciplina” para hacer una lectura cercana de los artefactos de literatura electrónica y analizar su capacidad de significar. Aunque los acercamientos semióticos han estado vinculados al texto y a la imagen –más bien al acto comunicativo–, desde la

comunicación y la teoría de medios se han enmarcado estas prácticas como ejemplos de “productos” culturales de los nuevos medios. Artefactos multimodales que necesitan un enfoque específico (Bootz, 2001; Bouchardon, 2014; Hull y Nelson, 2005) más allá de la semiótica ligada al texto visual (Abril, 2007), pues crean un sistema diferente de significación.

Como vemos, *game studies*, *media studies*, informática, comunicación, estudios críticos del código, arte o literatura, son solo algunos de los nichos intelectuales y académicos desde los que se puede abordar esta práctica cultural. Las tradiciones no sólo sirven de aparatología crítica, sino que preñan las propias prácticas artísticas y sus lecturas, reformulando sus significados y la construcción del sentido a través de la sedimentación compleja del proceso cultural. Las tradiciones importan si no se leen y se aplican como aparatos rígidos, si por el contrario aportan lecturas que reflexionen sobre los propios hechos artísticos, enriqueciendo los diálogos culturales. Esta tesis es la prueba de la existencia de una red o un campo de creación que, aunque inestable y poroso, funciona como un espacio donde convergen y se diluyen antiguas fronteras críticas, como las literarias, artísticas o semióticas, lo que genera nuevos modelos para la interpretación.

### 1.3. Debates institucionales

Llegados a este punto, nos preguntamos ahora cuál debe ser el sitio para la literatura electrónica, en qué instituciones y circuitos culturales tiene cabida y qué organismos pueden ejercer de paraguas sistémicos para estas prácticas culturales transversales. Observamos su presencia de una manera muy tímida en espacios de distinta naturaleza, dentro de los programas de literatura, escritura creativa, arte contemporáneo o arte de los nuevos medios, o en másteres universitarios especializados –Master en Letras digitales de la UCM o el título de la UOC<sup>22</sup> de los que hablaremos más adelante–. Si su implantación en las aulas no termina de producirse, si no tiene cabida en los departamentos de literatura tradicionales, podemos suponer que su sitio estaría dentro de nuevos estamentos en formación y crecimiento, como el de las

---

<sup>22</sup> El Master de Letras Digitales: Estudios Avanzados en Textualidades Electrónicas se imparte en la UCM de Madrid desde el año 2017, desde la Facultad de Filología y la Facultad de Informática: [<https://www.ucm.es/master-letrasdigitales/presentacion> ]. Por su parte el Máster en Literatura en la Era Digital, – Máster d'Estudis Literaris en l'era Digital– se impartía en la Universidad de Barcelona desde 2015 hasta 2018: [<https://hispanismo.cervantes.es/congresos-y-cursos/master-literatura-era-digital> ]



Humanidades Digitales, según propone Saum-Pascual (2017; 2020). Así, podemos pensar que la rigidez de los currículos ya establecidos no deja espacio para la inclusión de este campo que, además, también reivindica su propio espacio institucional. En este sentido, Dene Grigar alega que el canon establecido en las aulas se limita al propuesto por antologías impresas donde no hay mención a la literatura electrónica:

[...] e-lit may also not be read in mainstream literature classes because it cannot appear in the conventional print-based anthologies used so frequently in literature courses. Even those textbooks that offered companion websites with additional online material for instruction fail to include any truly digitally born works and offer instead print-based works digitalized for delivery electronically. Instructors relying on such resources and who do not seek out additional readings promote the established canon that is solely constructed on print-based works. (Grigar, 2008)

Los departamentos de literatura no parecen flexibilizarse para incluir este campo como un ejemplo más de la literatura en su experimentación del medio digital. Sin embargo, han surgido nuevos marcos académicos que sí pueden amparar la literatura electrónica, como el citado campo de las Humanidades Digitales, que puede dialogar con la creación electrónica desde un enfoque humanista de la cultura digital contemporánea. Las Humanidades Digitales pueden funcionar como paraguas institucional con posibilidades en la construcción de infraestructuras para la creación electrónica. Sin embargo, Nuria Ortega señala la falta de representatividad de la historia del arte, los estudios visuales y los estudios y prácticas museísticas en las Humanidades Digitales dominadas por la lingüística y la literatura (Rodríguez Ortega, 2013), de manera que en las humanidades digitales, protagonizadas por la lingüística y lo anglosajón, no figuran investigadores del ámbito de las artes en sus comisiones:

[...] cuestionar si, tal y como este parecía proponer, las Humanidades Digitales han sido –y son– un marco de referencia en el que contextualizar y desde el que reflexionar sobre la convergencia entre las artes visuales y el desarrollo científico-técnico de la sociedad digital.

[...] disociación entre las Humanidades Digitales y los estudios sobre las artes visuales y la cultura artística ha contribuido, junto con otros factores – que no se pueden desarrollar aquí–, a generar la percepción entre algunos sectores del campo institucional de la Historia del Arte de que este se

encuentra varios pasos atrás respecto de otros contextos disciplinares, como puedan ser la lingüística, la literatura o la filología. (Rodríguez Ortega, 2013, p. 17)

Por un lado, la literatura electrónica parece un campo con un repertorio teórico y práctico bien delimitado, con instituciones especializadas en dar visibilidad y difusión a este repertorio, –por ejemplo la ELO, la NT2, LiteLat o Ciberia<sup>23</sup>– sin embargo, su presencia y relevancia fuera del propio campo que conforman sigue aún en entredicho. Su consolidación académica está en proceso en mayor o menor medida, sin embargo, su presencia y fortaleza en otros espacios como el mercado o la industria aún está por confirmar. Como apunta Szilak, la interdisciplinariedad que la caracteriza coloca a la creación electrónica fuera del mercado y le otorga como único espacio posible el de la academia:

My own take as a practitioner of e-lit is this: being cross-disciplinary, e-lit is not anchored in a single medium, and, accordingly, no single economy exists for its production, distribution and marketing. As such, e-lit has been unable to establish a foothold outside of academia despite the flowering of “digital humanities” programs within universities. (Szilak, 2017)

Esta afirmación de Ilya Szilak, una investigadora y artista digital, se hace en el artículo “Killing the Literary: The Death of E-Lit” publicado en el *Huffington Post* (2017) nueve años después del controvertido artículo de Andrew Gallix que afirmaba el fin de la literatura electrónica<sup>24</sup>, engullida formal e institucionalmente por el sistema del *media art*. En su artículo, Szilak entrevista al escritor Paul La Farge con motivo de la publicación de su libro *Luminous Airplanes* (2011), al que acompaña un hipertexto disponible en la red que supone otra manera de experimentar la obra. En la entrevista, Szilak y La Farge llegan a varias conclusiones importantes: la primera podría ser que el campo de la literatura electrónica es un campo de vanguardia y, por tanto, minoritario; la segunda sería que la literatura electrónica necesitaría una teoría o tradición propia menos anclada en la crítica y teoría literaria, más transdisciplinar e incluso menos “textual”; la tercera es que el campo de la literatura electrónica necesitaría ser menos

<sup>23</sup> La ELO, o Organización de Literatura Electrónica, [<https://eliterature.org/#>] comparte espacio con otras iniciativas institucionales como la canadiense NT2 Le Laboratoire de recherche sur les oeuvres hypermédiatiques [<http://nt2.uqam.ca/>]; la Red de Literatura Electrónica Latinoamericana LiteLat [<https://litelat.net/>] o la Biblioteca Digital Ciberia: Literatura Digital en Español [<http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>].

<sup>24</sup> El artículo en cuestión de Gallix “Is e-literature one big anti-climax?” es de Septiembre de 2008 y se puede consultar en: [<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2008/sep/24/ebooks>]

teorizado y más practicado. En este sentido, La Farge hace un comentario muy ilustrativo de la “inflación” crítica, e institucional, del campo de la literatura electrónica a través de la academia, como si los departamentos de estudios cinematográficos hubieran surgido en todo el mundo antes incluso de que alguien hubiera hecho alguna película (Szilak, 2017). Sin embargo, esta ironía choca frontalmente con las reivindicaciones por parte de los críticos y teóricos del campo que demandan una mayor presencia en los departamentos y las instituciones académicas y la consiguiente inclusión de la literatura electrónica como parte del canon y los currículos. ¿Es o no es la literatura electrónica una práctica sustentada por la academia? Al respecto, Dene Grigar defiende el interés de estas obras como herramientas para formar a las futuras audiencias lectoras:

[...] would like to see elit mainstreamed in the academy beyond those universities interested in experimental art, for what we teach in our classrooms can go a long way in shaping future reading audiences. (Grigar, 2008)

Ciertamente, institucionalizar la literatura electrónica es por lo menos un paso hacia “alfabetizar” o incluso generar las futuras audiencias, lo cual explicaría ese empeño en conquistar el espacio en las aulas. No obstante, no sólo el ámbito académico es un espacio por conquistar, la creación electrónica literaria como práctica artística y cultural podría tener también un mercado o un circuito industrial propio. En este sentido, Florian Cramer, que aborda igualmente el problema institucional, subraya precisamente que la literatura electrónica no tiene un mercado y que su evolución no la rigen las lógicas de la industria, pues no pertenece a ninguna, pero participa del sistema académico que le otorga el prestigio dentro del propio campo:

But isn't the same true for the electronic literature represented by the ELO? Why maintain a fine art niche when it is, unlike the white cubes and gallery spaces of contemporary visual art, not driven by pure economic necessity of selling products? (Cramer, 2012).

Los sitios o lugares para la literatura electrónica son quizás tan diversos que permanecen desdibujados. Podemos encontrar el rastro de algunas obras en los currículos de ciertas facultades, en proyectos de Humanidades Digitales, circulando por la red en repositorios o sitios especializados y contenidas en discursos curatoriales transversales en determinadas galerías y museos. Sin duda, las prácticas albergadas bajo

el paraguas del arte, el *net art*, arte digital o el *media art*, tienen una lógica de circulación e institucionalización propia, pues participan de un mercado –aunque con la problemática que implica su materialidad digital como bien transicional–, el del arte contemporáneo, incluso cuando han nacido ajenas a la institución como ejercicios contraculturales. El arte digital tiene sus propias formas que tienen mucho que ver con el desarrollo del *net art* por autores como Jodi, Olia Lialina o Alexei Shulgin como un circuito paralelo a la galería y a los canales tradicionales de venta y distribución de arte. Sin embargo, finalmente acaba siendo engullido, como casi todo proceso contracultural, en un baile de cortejo entre el *establishment* y el cuestionamiento a lo establecido a través de la libertad creativa. Esto lo ilustra muy bien Pau Waelder en su artículo “Coleccionar intangibles: Estrategias de venta de obras de net art” (2013), donde alega:

[...] no es el contenido de estas obras lo que plantea un problema para el mercado del arte, sino el hecho de ser intangibles. Como sucede ya con la performance o el vídeo arte, las obras de net art no toman forma en un objeto físico y, por tanto, suelen adoptar las mismas soluciones para integrarse en el mercado del arte: se crean objetos derivados de la obra, o bien se adaptan sus contenidos al formato de un vídeo. (Waelder, 2013, p. 117)

Si puede el software ser el auténtico “objeto” artístico es la pregunta que se plantean Broeckmann et al., en “¿El código informático es material artístico genuino como lo son las imágenes digitales o las imágenes pictóricas?” (2002). Estos planteamientos guardan relación con el arte algorítmico y con el desarrollo de los estudios críticos del código (Marino, 2006, 2020); refuerzan así la idea del arte como proceso y como evento que iremos desarrollando a lo largo del trabajo. De esta manera, el carácter inmaterial o transitivo de la creación electrónica problematiza la posibilidad de adquirir, coleccionar y conservar estas obras, que se deben al flujo de la red y al proceso algorítmico de su programación, como apunta Broeckmann:

Me interesa mucho un tipo de obra que realmente utiliza el software de manera que refleje una nueva forma de producir y hacer arte, en el sentido de pasar del documento al evento. Cualquier imagen digital, cualquier sonido digital, cualquier muestra es una secuencia de órdenes, pero no es realmente software. Sigue siendo un documento. Y entonces llegamos al evento: una forma de descripción de algo que realmente es el algoritmo que se reproduce

cada vez. Es un proceso que consiste en hacer que el texto codificado en una memoria de silicio llegue a ser algo. (Broeckmann et al., 2002)

La naturaleza procesual, además, se ve reforzada por el problema de la obsolescencia de la propia materialidad digital tanto del código como de los aparatos. Este problema es muy citado y estudiado, pero sigue siendo difícil de abordar por las instituciones que quieren preservar estas obras sobre las que generan redes de investigación y conocimiento. El proyecto *Pathfinders*<sup>25</sup> sirve como ejemplo de estrategia institucional sobre la preservación de los textos pioneros de literatura electrónica que se están perdiendo porque no se pueden ejecutar debido a la desactualización de sus programaciones para los actuales sistemas operativos. También proyectos de *media archive* del hardware como el MIDICANT en Cuenca<sup>26</sup>, abogan por preservar todo el entorno computacional del que depende la obra, mientras que otras iniciativas apuestan por contextualizar las obras como Ciberia o la NT2<sup>27</sup>, albergando el contenido crítico que las rodea. En este sentido, son proyectos que dependen de bibliotecas, instituciones artísticas ligadas al archivo y la catalogación cultural y literaria, grupos de investigación o, incluso, iniciativas personales, pero todas ellas acaban configurando un marco contextual para este campo en desarrollo.

Ciertamente, en los años siguientes a este estudio veremos la evolución de estos debates interrelacionados y observaremos el espacio institucional que irá ocupando la literatura electrónica. Quizás se desarrolle como un campo crítico y creativo de posibilidades dentro de las HD, o quizás se diluya en otras parcelas de conocimiento y práctica cultural. Acaso abandonará el nicho experimental y minoritario de la autorreflexividad más conceptual y pasará a colonizar redes y espacios culturales más amplios y populares, pudiendo generar procesos de producción que se inserten dentro de lógicas comerciales. Lo cierto es que su evolución reflejará el futuro de la cultural

---

<sup>25</sup> Una iniciativa que aboga por conservar la literatura electrónica temprana característica de sistemas como StorySpace o Hypercard, que corre el peligro de volverse inaccesible al público debido a la obsolescencia de su programación. [<https://scalar.usc.edu/works/pathfinders/introduction>]

<sup>26</sup> El Museo Internacional de Electrografía – Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDICANT) de Cuenca es un museo-centro de investigación dependiente de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM), que se constituye como centro de investigación a la vez que dispone de una colección de obras de arte electrográfico y digital. [<http://www.mide.uclm.es/es/>].

<sup>27</sup> NT2 Le Laboratoire de recherche sur les oeuvres hypermédiatiques [<http://nt2.uqam.ca/>]; la Biblioteca Digital Ciberia: Literatura Digital en Español [<http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>].

digital en general, que se encuentra también en transformación y que ilustra el devenir de nuestra sociedad atravesada ya totalmente por la lógica digital.

Como vemos, la literatura electrónica emerge como un hecho transdisciplinar que genera un campo de práctica e investigación en red y heterogéneo. Precisamente por esa borradura de límites necesitamos una estructura dinámica y relacional que los contenga y nos sirva para interpretar el campo y la red se presenta como la mejor solución para ello. En el próximo capítulo analizaremos la red como la forma más idónea para contener el campo de la creación electrónica literaria puesto que, además, es una forma innata a esta práctica electrónica.

---

## CAPÍTULO 2. LA LITERATURA ELECTRÓNICA COMO PRÁCTICA EN RED

Partimos de la premisa de que el contexto cultural en el que se sitúan los textos y los lectores de la cibercultura es, sobre todo, el producto de una nueva economía de la información cuyas consecuencias a largo plazo todavía no están claras. Creemos que nos encontramos en un momento de transición ante una revolución tecnológica, aunque su punto de fulgor para algunos críticos no ha llegado todavía. (Goicoechea, 2004, p. 52)

¿Ha llegado ya ese punto de fulgor del que habla María Goicoechea? Ahora no hay actividad diaria, bien social, cultural, económica o profesional que no esté mediatizada por la red y las plataformas. Nuestra manera de consumir productos audiovisuales, por ejemplo, ha cambiado drásticamente de unos años a esta parte, así como las lógicas de producción y acceso a documentos de trabajo. Inundamos la red y nuestros dispositivos con materiales “percederos” –por obsoletos– que contienen nuestras memorias digitales, unos materiales que también llenan discos duros externos con la esperanza de volver a ser útiles y recuperables cuando queramos echar mano de aquella foto, de ese archivo que....

Y no es sólo que la tecnología esté cambiando nuestra forma de acceder a los contenidos, es que se están generando nuevas formas de contenidos, nuevas esferas culturales que dependen fundamental y exclusivamente de la red. Encontramos aquí nuestro objeto de estudio, la literatura electrónica, un campo a localizar, diluido y transversal, que, como hemos visto, habita entre fronteras institucionales, campos críticos y debates terminológicos. ¿Es la literatura electrónica un campo cultural constituido, definido y localizable con artefactos, agentes e instituciones concretas que lo sustentan? ¿Cómo acotar nuestro territorio?

En este capítulo vamos a defender la literatura electrónica desde un planteamiento que la explique como red, esto es como un campo artístico dentro del sistema cultural al que pertenece: el ecosistema medial digital o postdigital basado en la red. De esta manera, conceptos como obra, autor o canon quedan obsoletos para una práctica cultural que dibuja una red y atiende a las relaciones entre sus elementos. Así,

la creación electrónica literaria es una práctica reflexiva que piensa las propias lógicas del ecosistema digital al que pertenece, replicándolas en su materialidad en un juego fractal que hace de la conectividad y la red cuestiones fundamentales.

## 2.1. Acotar un sistema cultural en red

En el primer capítulo de esta tesis nos acercamos a la literatura electrónica desde tres debates que nos permiten acotarla comprendiendo sus fronteras difusas como campo. La literatura electrónica se ha definido como una práctica digital y, aunque parezca una solución tautológica, así ha sido relacionada directamente con las características asociadas al medio electrónico como ya señalaban Manovich (2001), Lévy (1993) o Hayles (2003). Asimismo, se ha abordado desde las transformaciones que sufre el texto en el medio digital y que poseen características no habituales –no del mismo modo– en la literatura impresa, como son la interactividad, la hipertextualidad, la multimedialidad o intermedialidad, el cinetismo o la animación, la programación y generación automática, entre otras.

Precisamente, la naturaleza digital que califica la “literatura” con el adjetivo “electrónica” es el motivo que eligen los padres del campo para definirla, como ya apunta Giovanna di Rosario (2011, p. 12)<sup>1</sup>. El “*born digital*” precisa que operen y se desplieguen en este medio y de ningún modo puedan ser imprimibles; precisa, por tanto, que habiten y funcionen en la lógica de la red. También Di Rosario circunscribe su campo de estudio a trabajos que contienen importantes características poéticas –en la línea de la definición de la ELO sobre las cualidades literarias–, que aprovechen las capacidades y los contextos proporcionados por los ordenadores, tanto de manera independiente como en red (2011, p. 12). Este argumento, muestra el paso de definiciones más restrictivas –que subrayan la imposibilidad de imprimir y la obligatoriedad del protagonismo electrónico de lo “literario” o “poético”, defendiendo su creación en el ordenador y para el ordenador–, a definiciones más amplias “al aprovechar el potencial de las tecnologías digitales la literatura electrónica es una práctica experimental y hasta subversiva ante la hegemonía del papel en la creación literaria” (Flores, 2016)–. Este paso implica un ejercicio que abre el campo y sus posibilidades de estudio a prácticas culturales más extendidas y populares.

---

<sup>1</sup> En su tesis doctoral sobre poesía electrónica di Rosario incluye definiciones de Hayles, Koskimaa, Wardrip-Fruit o Loss Pequeño Glazier entre otros.



Nuestra definición y campo de trabajo observa el rumbo de lo literario y su tradición en esta nueva realidad híbrida, por ello, queremos abordar y defender la naturaleza interdisciplinar –atendiendo a un corpus que está en ese intersticio como característica fundamental de su naturaleza experimental– que es propia de la creación electrónica. En esta sección no queremos ahondar en una definición de la literatura electrónica a través de sus características materiales y posibilidades interpretativas, sino definir los límites del campo de estudio sobre el que superponer nuestro mapa y demostrar así la pertinencia de utilizar el modelo de la red para contenerlo e interpretarlo. Esto es, acotarlo, para poder dibujar nuestro territorio.

Así, la presencia de determinadas características consideradas electrónicas en conjunción con otras consideradas poéticas o literarias, permiten a las obras formar parte del campo, como veremos cuando abordemos el estudio del canon. Sin embargo, los criterios mutan en función de cómo evoluciona la escena contemporánea y cómo las instituciones se amoldan a estos cambios para no quedar obsoletas. Sin duda, la falta de perspectiva histórica de un campo que a pesar de tener ya varias décadas de historia –incluso con etapas integradas en el contexto de la evolución de las tecnologías digitales<sup>2</sup>–, sigue evolucionando, hace que en parte no sepamos hacia dónde nos dirigimos. Las transformaciones ocurren tan rápido que lo que estamos aún digiriendo se queda obsoleto, porque los criterios y marcos epistemológicos que nos sirven como herramientas interpretativas van evolucionando antes incluso de ser asimilados. Así, en la tercera colección de la ELO<sup>3</sup> encontramos la siguiente definición del campo:

Electronic literature (or e-lit) occurs at the intersection between technology and textuality. Whereas writing is a five thousand year old technology and the novel has had hundreds of years to mature, we do not yet fully know what computational can do and do not yet fully understand the expressive capacities of electronic literature. In this respect, e-lit does not operate as a fixed ontological category, but marks a historical moment in which diverse communities of practitioners are exploring experimental modes of poetic and creative practice at a particular moment in time.

---

<sup>2</sup> Hacemos alusión a los trabajos que abordan la historia de la literatura electrónica en varias etapas que de alguna manera se pueden asociar a la evolución de la web –web 1.0, 2.0, 3.0– y los distintos desarrollos y características en cada una. Estas etapas o generaciones serán abordadas con más detalle a continuación.

<sup>3</sup> Esta cita se ha extraído de la tercera colección de literatura electrónica de la ELO cuyos editores, Stephanie Boluk, Leonardo Flores, Jacob Garbe y Anastasia Salter, contextualizan y definen en la siguiente dirección web: [<https://collection.eliterature.org/3/about.html>]

If we define literature as an artistic engagement of language, then electronic literature is the artistic engagement of digital media and language. Such works represent an opportunity to consider both the nature of text as a form of digital media—as a grammatization or digitization of otherwise unbroken linguistic gestures—as well as the algorithmic, procedural, generative, recombinatorial, and computational possibilities of language. The history of e-lit includes projects that may not be labeled by their authors as part of this literary tradition and, in fact, some of the most compelling engagements are found in animation, videogames, social media, mobile applications, and other projects emerging from diverse cultural contexts and technical platforms. (ELC3, 2016)

Esta definición más abierta, que mira directamente hacia otras prácticas como los videojuegos, confirma la evolución de los criterios y de las generaciones de literatura electrónica y se amolda más a esa controvertida comunicación de Leonardo Flores, contestada por muchos (Inman Berens, 2019; Montfort, 2018; Saum-Pascual, 2019), en la que describía una tercera generación de literatura electrónica más interdisciplinar. Esta llamada “tercera generación”, tiene que ver mucho con el ensanchamiento del campo considerando artefactos de otros ámbitos culturales, el crecimiento de las audiencias y el auge de la conectividad y de las plataformas de socialización, con una visión más inclusiva y no tan restrictiva de lo que podía o no ser literatura electrónica. De esta manera, Flores incluye ahora nuevas formas de creación, prácticas y géneros paralelos a la comunidad y al concepto de *electronic literature* de la ELO. ¿Qué sentido tiene seguir denominando “literatura electrónica” —con el sustantivo literatura y el adjetivo electrónica— a un campo que se expande para poder incluir formas y prácticas donde buscar desesperadamente esos aspectos o cualidades “literarias”, por pequeñas que sean?<sup>4</sup>

Para entender esta evolución hacia criterios más holgados que tejen puentes con otros sistemas y prácticas culturales, es interesante ver el desarrollo de las generaciones de literatura electrónica y de su evolución hacia el amplio horizonte de la denominada “tercera generación” (Flores, 2019). En la ya mencionada comunicación de Flores, —que luego recogería en un artículo disponible en *Electronic Book Review*

---

<sup>4</sup> Cabe recordar el título del congreso sobre literatura electrónica de la ELO celebrado en París en 2013, “Chercher le texte: Locating the Text in Electronic Literature” —buscando el texto en la literatura electrónica— que ilustra muy bien este concepto de búsqueda textual en una práctica cada vez más electrónica y menos literaria.

(2019)–, recoge las dos generaciones de las que ya hablaban Hayles o Funkhouser<sup>5</sup> y las reconfigura dentro de una tradición crítica basada en la alta cultura. Así, Flores apunta hacia su carácter minoritario y, aunque encarnan la materialización de las teorías postmodernas, responden a la concepción cultural del modernismo –bajo la formulación de Jessica Pressman (2014)– en cuanto a su dificultad conceptual y técnica. También su elitismo, por su creación pero también su recepción, permite establecer analogías con los movimientos experimentales de vanguardia. A estas generaciones basadas en la experimentación, Flores añade una tercera fundamentada en el principio de *spreadability* de Jenkins<sup>6</sup>, esto es, más relacionada con la cultura popular y de masas. Este inesperado giro hacia la producción *amateur* aleja la literatura electrónica del elitismo modernista justificado en la dificultad conceptual y técnica, para abogar por el simplismo *post-web* de Nick Montfort (2018)<sup>7</sup>. De esta manera, la literatura electrónica entra en el terreno conceptual de lo “postdigital”, “postinternet”, “postweb”, como ya lo hicieran las prácticas artísticas análogas. La diferencia es que el arte postinternet o postdigital puede salir del dominio electrónico para desplegarse en otros soportes, pero, de momento, no vemos ninguna obra bajo estas características dentro de los criterios del campo de la literatura electrónica, aunque existan ejemplos de obras que no serían posibles sin las lógicas y procesos de producción digital y que precisamente reflexionan sobre las características digitales de producción y circulación. Vemos prácticas que aunque escapan a una reflexión sobre el medio, pueden formar parte del campo de la literatura electrónica, como apunta Flores con la polémica afirmación de que sí serían ejercicios de literatura electrónica, aunque no sean conscientes de ello:

---

<sup>5</sup> Katherine Hayles habla de una diferencia entre la primera generación de literatura electrónica como aquella dominada por el hipertexto y una segunda generación, más relacionada con el surgimiento de la web y sus posibilidades, y que experimenta con cuestiones multimediales y cinéticas (Hayles, 2004b, p. 86). De la misma manera, esta diferenciación se repite en la obra de C. T. Funkhouser (2006) y que recoge Leonardo Flores añadiendo una tercera generación (2017, p. 2).

<sup>6</sup> Jenkins, Ford y Green desarrollan la enorme capacidad de difusión y la amplia distribución y circulación de información en plataformas de medios, bajo el concepto polivalente de “spreadability”. Un término que hace referencia a una determinada cualidad que tienen los materiales, medios y contenidos de circular y se expandirse en red, llegando a afirmar que “el mensaje que queremos transmitir es simple: si no se propaga, está muerto” (2013, p. 25)

<sup>7</sup> Este análisis de Flores choca con los conceptos de Nick Montfort (2018), también distribuidos en otra triada conceptual desarrollada alrededor de internet: Pre-web, web, post-web. En su argumentación Montfort se refiere a los trabajos “pre-web” como las obras pioneras que hasta 1995 experimentan como formas “cerradas” fuera de la lógica de la red; los trabajos “web” serían aquellos basados en Internet, –como la generación automática que usa la red como mar de datos, las obras basadas en programación web, Html, java, css, etc., o las obras hipertextuales como constelación mundial no como narrativa–; y los trabajos “postweb” como aquellos basados en las plataformas de conectividad, las macro-audiencias, la viralización de los contenidos, la remediación y la cultura popular.

Even when they are not self-consciously producing literature-- societal concepts of literature are still dominated by the genres and modes developed in the print world-- a huge amount of people have used these tools to produce writing that has stepped away from the page to cross over into electronic literature territory, and it's a crucial move. Whether they know it or not, they are producing third generation electronic literature. (Flores, 2019)

De esta manera, también en el contexto actual se constata la transformación de las primeras prácticas auto-reflexivas como vemos en la primera generación de *net art* o de literatura electrónica –que utilizaban el medio electrónico, la red y los lenguajes de programación como motivo de reflexión–, hacia prácticas que utilizan las lógicas digitales también como modelos de distribución y creación. Obras bajo la etiqueta “postdigital”<sup>8</sup> que se expanden también hacia otras materialidades y medios analógicos dando paso a formas distribuidas y combinadas. Si bien, la etiqueta “postdigital” responde a un criterio aún en formación que, como definió Marisa Olson en su artículo fundacional de lo postdigital en el ámbito artístico (2006, 2008, 2014), implica más un cambio radical no tanto hacia una realidad digital, sino hacia todo lo que viene después: el entendimiento de lo digital como un hecho consolidado que atañe a todos los modelos y comportamientos humanos:

[...] less art “on” the Internet than it is art “after” the Internet. It's the yield of my compulsive surfing and downloading. I create performances, songs, photos, texts, or installations directly derived from materials on the Internet or my activity there. (Olson, 2006)

Sin embargo, si consideramos las afirmaciones de Olson e introducimos la problemática del arte o la creación electrónica postinternet, nos encontramos con que obras que reflexionan sobre la tecnología pero no se despliegan en ella son susceptibles de considerarse postdigitales, lo cual puede llevar a la posible desarticulación y obsolescencia del concepto, que con ironía comentan Cornell y Halter cuando apuntan

---

<sup>8</sup> Entendidas, como comentábamos en la introducción de este trabajo, como obras que superan lo digital desde un planteamiento que ya lo integra de manera natural (Cramer, 2015; Llamas Ubieto, 2020; Olson, 2014).

hacia su posible sustitución por una etiqueta que, por el contrario, englobe todo lo que fue “pre-internet” o pre-digital<sup>9</sup>:

Will a future anthology on art and the internet need to be published ten or twenty years from today, chronicling the art made between now and then? Or will the concept of a specific mode of art engaged with the internet have, by then, become completely meaningless? The current confusions and concerns around this category today might indicate an impending obsolescence. Perhaps it's best to follow Oliver Laric's recommendation, voiced in his discussion with Jones and Domanovic, that instead of employing the term “postinternet art” to categorize the present day, we should rather invent a new label for all art that came before us and accept that everything earlier was simply “preinternet”. (Cornell y Halter, 2015, p. xxxii)

Sin embargo, en este trabajo vamos a acotar el campo de estudio a obras que sí habiten, exploren o incurran en alguno de sus puntos en las lógicas y procesos digitales de producción y circulación cultural, de manera que los artefactos de creación electrónica lo son también porque habitan el ecosistema digital y son producto de este, aunque no utilicen exclusivamente la red para desplegarse. En este sentido, diferimos de la aproximación de Flores, pues la reflexividad sí va a ser una condición fundamental en nuestra consideración de la creación electrónica literaria como práctica que mira hacia su propia naturaleza tecnológica.

En consecuencia, esbozados unos criterios generales para definir el campo de la creación electrónica literaria, vamos a ver cómo se produce la selección de materiales que lo conforman, es decir, su canon como el conjunto de artefactos que sustentan y proyectan estos criterios.

---

<sup>9</sup> Una obsolescencia que se podría extrapolar a otros ámbitos que se sustentan con el mismo adjetivo, como podría ser el caso de las Humanidades Digitales. Ciertamente, la evolución cultural y social dará por resultado la integración de muchos de los procedimientos y metodologías que ahora son “pioneras” y “exclusivas” del campo de las Humanidades Digitales, de manera que cualquier estudio humanístico y todas sus subdisciplinas integrarán estas metodologías como lógicas de trabajo naturalizadas en una sociedad y cultura cada vez más inmersa, dependiente y atravesada por la realidad digital. ¿Qué pasará entonces con un campo construido y dependiente de su adjetivo “digitales”? ¿Pasará a diluirse en todos los demás campos humanísticos que comprenderán estas nuevas maneras y motivos de estudio o se reinventarán girando hacia las propias prácticas digitales?

## 2.2. Artefactos y dispositivos: los nuevos objetos del canon

Esta tesis, en la medida en la que aborda el estudio del sistema de la creación electrónica literaria en español y, por tanto, de sus artefactos, no puede obviar la cuestión del protagonismo de un grupo de obras o textos como representantes del campo o del género al que pertenecen. Este conjunto de obras –que, aunque no nazcan con esa pretensión, acaban constituyendo un modelo creativo– constituye lo que se ha llamado, con matices, un canon. Muchos han hablado de la relación entre el canon, su formación y su idea como constructo, y las teorías sistémicas alrededor del concepto de sistema o campo literario (Gruia, 2007; Jurisich, 2008; Lotman, 1996, 1998; Romero López, 2000; Yvancos Pozuelo, 2004). En este sentido, –el de sistema o red dinámica– es en el que esta tesis aborda el estudio de la creación electrónica y las obras que la cristalizan y, por tanto, también sus fricciones entre sistemas –literario, artístico, hipertextual o multimedial, académico o cultural–.

¿Podemos considerar en la creación electrónica la existencia de algo así como un canon? La realidad es que el papel institucional de selección de un conjunto de obras representativas es una práctica muy extendida en la creación electrónica. En parte para aglutinar, favorecer la búsqueda o el acceso y dar a conocer estos artefactos, muchas veces dispersos en la red. En parte también para consensuarlos favoreciendo su distinción como “ejemplos característicos” dentro de las instituciones, los currículos académicos, las obras críticas al respecto, etc., y, de esta forma, como estrategia de consolidación del propio campo. Explica Iuri M. Lotman acerca del canon y sus “materiales” representativos en su texto “El arte canónico como paradoja informacional”<sup>10</sup>, que su funcionamiento o significado para la colectividad que los elige son cuestiones imposibles de responder partiendo del texto mismo, por lo que necesitaríamos incluirlo y analizarlo en su contexto sociocultural:

[...] la necesidad de estudiar no sólo su estructura sintagmática interna, sino también las fuentes de informatividad ocultas en él, que le permiten a un texto en el que, diríase, todo es conocido de antemano, devenir un poderoso regulador y constructor de la persona y la cultura humanas. (Lotman, 1996, p. 128)

---

<sup>10</sup> Este texto, con fecha original de publicación en 1973, se recoge en una edición antológica orientada a reunir todos los artículos teórico-generales publicados por Lotman, padre de los estudios sistémicos, desde los años sesenta en adelante y traducidos por Desiderio Navarro (1996).

En la creación electrónica destaca la paradoja de que, a pesar de ser un campo de creación bastante minoritario y crítico, —pues nace casi contracultural, al margen de la “literatura con mayúsculas”—, tiene fuertes dinámicas de canonización internas. A través de sus instituciones, sus repositorios, colecciones o sus ensayos, se establecen y seleccionan las obras más representativas que formarán parte de estudios exhaustivos, citas y referencias. La creación literaria electrónica ha sido tratada de distintas maneras, pero ha predominado la mirada hacia el funcionamiento interno de sus artefactos.

Sin embargo, la idea de que a través de la estructura interna de un texto que forma parte del canon podemos llegar a comprender el canon mismo, es un tanto arriesgada y cercana al “síndrome del secreto”<sup>11</sup>. Según Lotman, estos textos representativos poseen mayor volumen de información encerrada en ellos mismos y a su vez requieren mayor grado de interpretación. Pero aunque el valor artístico y literario de muchos textos sea innegable, no podemos obviar que los criterios de lo que es o no es artístico o literario van cambiando según cambia su función en las sociedades. El reconocimiento del valor de los materiales culturales no tiene tanto que ver con sus propiedades o características internas, como con su situación y uso por parte de la sociedad. Sólo hay que recordar un ejemplo contemporáneo como podría ser el urinario de Duchamp, para comprender que no podría haber formado parte del canon artístico ciento cincuenta años atrás.

Tal vez si se considera el canon no sólo como un conjunto de textos seleccionados sino, según propone Marcelo Jurisich (2008), como una institución socio-semiótica —un sistema de circulación de textos, artefactos o contenidos que regula valores esenciales para una sociedad—, podamos acercarnos a otro tipo de cuestiones —abordadas ya desde los estudios sistémicos— que nada tienen que ver con la sustitución de un texto por otro<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> El uso del término “síndrome del secreto” (Eco et al., 1997, p. 49) no es usado aquí con el mismo significado que Umberto Eco le da en *Interpretación y sobreinterpretación*, refiriéndose a la duda y sospecha hacia el texto o a la negación de un significado único.

<sup>12</sup> Cuando nos referimos a “texto” en este estudio es desde un acercamiento Lotmaniano, que implica su consideración como un constructo cultural más amplio. Del mismo modo, el acercamiento al texto que deriva del latín “texere”, “tejer”, y por lo tanto se refiere no a ningún material específico como tal, sino a su estado, la red o textura de sus materiales, hace referencia de esta manera a un concepto más abstracto, a una estructura, un conjunto de signos enlazados que sobrepasa lo escrito y verbal y que tiene que ver con el concepto de textualidad desarrollado posteriormente por Johana Drucker en “Theory as

El canon, por tanto, es un complejo sistema por interpretar y los textos que lo conforman y circulan en él son aquellos que necesitan mayor interpretación, no sólo por sus dinámicas y lógicas internas, sino por su significado en el sistema que los contiene. Interpretar el sistema y sus materiales es fomentar y consensuar en todo caso la existencia del sistema mismo, ya que, como defiende Richard Rorty<sup>13</sup> en *Interpretación y sobreinterpretación*, sería imposible separar “de lo que estamos hablando y lo que decimos de ello” (1997, p. 114). Hablar del canon es darle uso, interpretarlo, tal vez construirlo y cuestionarlo pero, desde luego, siempre es establecerlo.

La discusión del canon puede ser, en consecuencia, más cercana a estudios culturales y sociológicos que al análisis literario del valor de los textos que lo forman y circulan en él. Es obvio que los textos no son solo literarios, pues la literariedad es una construcción social que depende de los criterios culturales que la dan forma. Más aún, el canon es la historia de las memorias pero también de las amnesias colectivas (Candau, 2002) que posee una doble función como herramienta histórica y como herramienta pedagógica (Bloom, 2006). No en vano “la idea del principio estético como un valor universal y por encima de la historia y de las ideologías se ha quebrado” (Pozuelo Yvancos, 1996, p. 4). En el sistema de la creación electrónica vamos a abordar el canon como un conjunto de obras seleccionadas, referenciadas y citadas, que forman parte de los repositorios o de los estudios críticos y que están en continua tensión y movimiento: una selección dinámica. Muchas veces, además, responden a prototipos de conceptos y prácticas concretas que abren mundos críticos e interpretativos y, otras muchas, a ejemplos de dinámicas sociales y culturales que tienen relevancia en la medida en que se convierten en sus representantes. En este sentido, no es la intención de este estudio establecer su propio canon, ni consensuar uno ya existente, sino pensar la formación del canon mismo, la circulación de estos materiales y sus significados en tanto que artefactos culturales y en tanto que materiales estructurantes del sistema.

Dado que la creación electrónica literaria es una red en desarrollo y va buscando su lugar dentro de las distintas parcelas teóricas e institucionales, sus artefactos, como hemos apuntado, están a caballo entre lenguajes y tradiciones críticas o creativas. La

---

Praxis: The Poetics of Electronic Textuality” (2002); o Laura Borrás Castanyer en *Textualidades electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura* (2011), entre otros.

<sup>13</sup> En las mismas conferencias de Tanner citadas anteriormente, Richard Rorty poco tarda en decir que el verdadero ocultismo, o como Eco lo llama, “síndrome del secreto” (1997, p. 49) es en realidad la noción de que hay algo de lo que un texto trata realmente y que se puede llegar a ello sólo a través de ciertas aproximaciones.



obsolescencia, en este caso, es un factor esencial pues es una obsolescencia material y característica de su naturaleza digital, por tanto dependiente del medio, cosa que no ocurre como norma en otros sistemas literarios y artísticos. Podemos pensar en la obsolescencia del papel en manuscritos y textos antiguos o la degradación de los materiales en las obras artísticas, pero, en el caso de lo electrónico, este factor es sustancialmente distinto, pues las obras no se adscriben a un *hardware* en particular de manera inseparable. El factor de la obsolescencia, además, es vertiginoso y hace que el canon –como conjunto o selección de obras representativas– sea una esfera viva, con continuos cambios en la absorción y expulsión de los materiales que la conforman, porque se pierden o desactualizan en la red. También la contemporaneidad o juventud de las obras y la rapidez de los cambios de criterios de interpretación –como campo en construcción y desarrollo– hacen que obras consideradas pioneras en su día por ser las primeras en desarrollar determinados lenguajes, géneros o formatos –referentes en una visión historicista del campo– sean hoy, en términos estéticos o conceptuales, trabajos obsoletos o de poco interés en este sentido.

Así, autores como Virgilio Tortosa (2015), Dolores Romero (2000, 2010, 2011), Ana Cuquerella (2016), Scott Rettberg (2013b), o Vega Sánchez Aparicio (2018), se han acercado al concepto del canon en la literatura electrónica y al conjunto de materiales que lo conforman, proponiendo incluso uno propio. Otros autores han escogido como corpus, obras y colecciones ya existentes para sus estudios, para legitimar así estas propuestas, las obras que las forman y las instituciones que las elaboran (Pablo y Goicoechea, 2014; Pawlicka, 2016). Nosotros utilizamos *Ciberia: biblioteca de literatura digital en español* como portal donde converge nuestro corpus; un proyecto que nació con la intención de ser una red abierta a la participación y al crecimiento, pues su estructura es inductiva y se adapta a los distintos criterios que puedan surgir con la incorporación de nuevas obras y categorías, pero que, a la vez, nos sirve para aglutinar un conjunto de obras para su estudio y el de sus relaciones, pues también es una base de datos relacional.

La literatura electrónica propone un conjunto propio de materiales pero, como hemos visto, también entra en relación con otros sistemas y por tanto cabe contemplar sus fricciones y contactos. Obras que no encajan con el concepto de lectura, pues apenas tienen componentes textuales –como las performances teatrales de Joctobit como *Mata la reina* (2011)– y autores que claramente pertenecen a otros campos o circuitos

culturales, como el del arte o los videojuegos – como pueden ser Dora García, Antoni Muntadas o Antoni Abad– componen un corpus abierto muy heterogéneo. De esta manera, podemos sugerir desde ahora mismo que la idea tradicional de “canon”, como conjunto representativo del campo, se revela insuficiente y desajustada para abarcar la red de la literatura electrónica.

### **2.3. Algunas consideraciones desde enfoques culturales**

Del enfoque de los *cultural studies* en los estudios literarios se ha hablado mucho, pero lo cierto es que el campo de la literatura electrónica –aunque impregnado por cuestiones referentes a la transformación de los modos de producción y circulación cultural impulsados por la dominación tecnológica– ha estado muy ligado al estudio crítico de la textualidad electrónica. Los acercamientos teóricos han tratado de definir la literatura electrónica y analizarla atendiendo a las particularidades que aporta su materialidad digital.

Podemos pensar que quizás por la juventud de estas prácticas los críticos se han encargado más de darles visibilidad y hacer una labor pedagógica de su naturaleza medial, pero han dejado de lado una lectura contextual en profundidad, más cultural y sociológica. Sin embargo, en los últimos años sí han aparecido volúmenes e iniciativas que contextualizan la creación electrónica desde planteamientos que observan su desarrollo como campo (Sanz, 2017), atienden a sus comunidades (Rettberg, 2009; Rettberg et al., 2015), o expresan sus tensiones políticas desde acercamientos postcoloniales (Kozak, 2012, 2017; Läufer y Kozak, 2019). También han surgido estudios que han aplicado la metodología cuantitativa y la visualización de datos para analizar patrones y dibujar el campo de la literatura electrónica (Rettberg, 2013a, 2015; Seiça, 2016), o estudios que han atendido a la formación y desarrollo de plataformas y repositorios –instituciones con fines canónicos en cierta medida– que constituyen los principales portales donde encontrar y aglutinar estas creaciones (Goicoechea y Sánchez Gómez, 2016; Pablo y Goicoechea, 2014; Pawlicka, 2016).

Por ejemplo, Jan Baetens (Tortosa, 2008, p. 245) apunta dos respuestas a la hora de abordar la creación digital –en su ejemplo, la poesía digital–. Una primera sería

la postura patrimonial consistente en historizar y canonizar<sup>14</sup>, donde predominan los estudios que se acercan a las características y al funcionamiento de estas creaciones atendiendo o no a la materialidad específica del medio digital. La otra propone la postura cultural, con un enfoque más antropológico, más centrado en el uso y no tanto en el contenido. En este trabajo defendemos la comunión de ambas posturas, en una metodología que se fundamenta en su relación a través del diálogo como planteamiento metodológico.

Para poder pensar en el sistema de la creación electrónica literaria como un sistema literario o una red de prácticas culturales, Bourdieu sigue pareciendo actual por su aportación al estudio científico del libro, la lectura y la literatura, como práctica cultural y como campo. Para ello, el autor hizo una descripción del funcionamiento de los campos artísticos tomando como referente el campo literario en Francia durante el siglo XIX (Bourdieu, 1996). Sin embargo, la visión de Bourdieu se queda un poco desajustada ante los nuevos cambios tecnológicos y sociales traídos por la globalización. En este sentido, la principal característica que estructura los campos artísticos, que es la oposición entre el capital simbólico o cultural y el capital económico –valores artísticos en tensión con valores económicos–, no podría ser aplicada en el caso de la creación electrónica, principalmente por dos motivos. El primero de ellos, la mercantilización de la cultura, tiene que ver con el auge de las industrias culturales y el capitalismo simbólico que lo absorbe todo –hasta la función institucional–, adoptando las lógicas de la mercadotecnia a procesos de construcción de identidades y marcas nacionales<sup>15</sup>. En segundo lugar, hay que considerar que el campo de la creación electrónica, con contadas excepciones, no está inmerso en el circuito económico de producción cultural.

Como apunta Amelia Sanz en un artículo sobre el campo de la literatura digital (2017), la creación electrónica es un buen espacio de estudio de problemáticas como la globalización de la literatura y la modificación de contenidos y modelos de creación y consumo literarios. La cuestión que plantea –si la literatura electrónica constituye un

---

<sup>14</sup> Jan Baetens habla en este sentido también de las tres fases o etapas de la literatura electrónica: la primera más centrada a los algoritmos generativos, la segunda a la reinención de la poesía visual con las posibilidades de las interfaces gráficas y a la tercera caracterizada por la escritura hipertextual (Tortosa, 2008, p. 245).

<sup>15</sup> Enrique Santos Unamuno habla de los procesos de *Nation Branding* en “La literatura como patrimonio: Del *nation building* al *nation branding*” (2018).

campo autónomo y tiene un espacio y un funcionamiento particular— obtiene la siguiente respuesta::

Indeed, it is a developing field that, in a way, recalls the emergence of the literary field analysed by Bourdieu in France in the nineteenth century. We are seeing how creators are developing a space and a logic of their own where Digital Literatures are produced for their own sake, thereby becoming Digital Literatures as opposed to mere (traditional) literature. Precisely because this artistic field is becoming truly autonomous, its works can be understood only by those who master its internal forms of communication, similar to contemporary art where ordinary people find much modern art hard to understand, at least until they take classes or read the museum guides. (Sanz, 2017, p. 20)

De esta manera, Sanz señala la obligada alfabetización para la comprensión y valoración de las obras como literatura digital, como sucede en el campo del arte contemporáneo que se ha venido alejando del entendimiento general de la mayoría social, en un ejercicio meta-referencial, pasando, además, a ser un lenguaje de lenguajes pre-existentes. Así, la autora propone la metáfora del campo magnético, por su similitud con los campos de Bourdieu, en cuanto a agrupar a los actores individuales, organizándose alrededor de polos. Los polos serían por un lado la institucionalización —como capital cultural que operaría con el estatus y el prestigio académico— y por el otro la tecnología, regida por el meridiano de Silicon Valley<sup>16</sup> —que sustituiría en cierta medida al capital económico, pues la literatura electrónica operaría directamente fuera del mercado—. Principalmente, su planteamiento adapta por un lado el capital cultural y el capital económico a la realidad de la literatura electrónica y, por otro, revisa la organización de los sujetos con otra metáfora, la del campo de juego (2017, pp. 22-24), que permite el movimiento conceptual desde la teoría del campo de Bourdieu a la teoría de redes. De esta manera, se pone más énfasis en las conexiones, interacciones y relaciones que se establecen en un sistema que se articula en gran parte, morfológica y

---

<sup>16</sup> Amelia Sanz hace alusión a las palabras de Pascale Casanova (1996, pp. 127-148) para interpretar la dependencia tecnológica de la literatura digital: “Using the words of Pascale Casanova (1996, 127–148), if there was a literary time measured by the literary Greenwich meridian, as far as Digital Literatures are concerned and to carry the metaphor further, it is certainly the meridian of Silicon Valley that measures aesthetic distance and institutes the present. This amounts to saying that modernity in digital literature is decreed by the technological meridian of Silicon Valley and anachronism would be typical of digital literary spaces far from it.” (2017, p. 21).

conceptualmente, a partir de la lógica de la red, que opera desde la tecnología de Internet y el hipertexto. De estas premisas, como punto de partida para analizar el sistema o el campo de la creación electrónica, destacamos:

- la esencia digital de este tipo de literatura que implica su vocación de circular en Internet, con un carácter global o transnacional,
- el carácter experimental orientado a la innovación,
- su evolución y desarrollo fuera del mercado y dentro de las instituciones académicas y culturales.
- su fuerte dependencia de la red, estructural y metafóricamente.

Asimismo, dentro de las teorías sistémicas y más concretamente de la teoría de los polisistemas de Itamar Even-Zohar, podemos encontrar también un modelo teórico para analizar el hecho literario en un plano más cultural y amplio. De ellas podemos recoger la concepción fractal del “campo” como sistema de sistemas o polisistema y, en consecuencia, red. De igual modo, las propuestas teóricas de Even-Zohar, materializadas en la teoría de los polisistemas tienen, en su propia opinión, dos implicaciones importantes:

En primer lugar, ayudan a integrar la investigación de la literatura en un marco más amplio, concretamente en una disciplina de investigación de la cultura, no a través de una reducción, sino totalmente al contrario: subrayando la función más distintiva y manifiesta de la literatura en la creación y en el mantenimiento de la sociedad a través de su cultura.

En segundo lugar, sin hacer referencia particular a cuestiones como la posibilidad de desarrollar disciplinas «mejores» (o «más adecuadas»), nos dan –si opinamos que hay todavía razón para mantener los estudios literarios– un instrumento eficaz para mostrar que al estudiar e investigar la literatura aportamos algo importante a la comprensión de la sociedad en la cual vivimos. (Even-Zohar, 1999)

Su teoría nos resulta útil particularmente en su desarrollo durante la segunda etapa (1979 - 1990), cuando adapta el sistema comunicacional de Jakobson al estudio de sistemas literarios (Even-Zohar, 2017, pp. 29-48 [1990]). El autor incluye seis categorías participantes en las dinámicas del polisistema: la institución, el repertorio, el

productor, el consumidor, el mercado y el producto. En la definición de estas categorías, sin embargo, como apunta Enrique Santos Unamuno (2018) se establece una frontera difusa entre el mercado y las instituciones, pues ambos se interpenetran. De esta manera, el polisistema de Even-Zohar serviría para incluir y considerar los distintos agentes que intervienen en el sistema de la creación electrónica literaria, atendiendo a los textos como portadores de significados culturales, no sólo en su interioridad, sino en su puesta en circulación y en su capacidad para generar un entramado de relaciones y asociaciones que participan y configuran el sistema mismo. La canonicidad –el valor de los artefactos o textos como ejemplos del sistema– no sólo radicaría en aquellos que son los representantes, sino en aquellos que luchan por entrar a formar parte de esa selección y, por tanto, generan una lógica dialéctica entre ambos estados –canonizado, no canonizado– que además es dinámica y no dependiente del valor inherente y estético de los textos, sino de su valor social en el marco de estas relaciones sistémicas:

Por supuesto (tal vez tengo todavía que subrayarlo), no se trata sólo de textos, sino de la totalidad de las actividades involucradas en su producción, distribución, repetición y valoración. En resumen, de una red de papeles y posiciones, que constituyen juntos lo que hemos llegado a llamar «la literatura». Los modelos que los textos ofrecen necesitan la mediación de agentes para ser efectivos, Y -como he discutido en otros trabajos- se trata de un conjunto complejo de relaciones heterogéneas (brevemente, un «polisistema») entre varios factores socio-culturales. (Even-Zohar, 1999)

Así, lo que para Lotman se aplicaba en el análisis semiótico de los textos artísticos (1982), en Bourdieu y Even-Zohar podría valer para el estudio de sistemas culturales, desde una concepción amplia que mire hacia el conjunto de procesos y sus lógicas, y no sólo hacia los artefactos y sus cualidades estéticas. La similitud principal entre las teorías de Bourdieu y Even-Zohar está en la orientación epistemológica fundamentada en el pensamiento relacional. El corpus es *todo*, no se limita al canon ni al valor poético. También en ambos hay una dualidad y una lógica de binomios, en el sentido en el que piensan en términos de canonizado o no canonizado, capital económico –externo– capital simbólico –interno–, o entre la dinámica del centro y la periferia. Sin embargo, el desarrollo de Even-Zohar y su categorización de relaciones, vínculos, contactos y dependencias entre sistemas y elementos, nos parece más

fructífera para extrapolarla al ámbito de la creación electrónica y pensar en términos de transferencias, diálogos y vínculos en la red.

De esta manera, Even-Zohar pone el ejemplo de las transferencias entre sistemas, para lo que tendría que haber un contacto de dos tipos en el sistema literario: mediante la traducción y por el acceso directo a los originales ajenos al propio sistema. Sin embargo, las obras de creación electrónica nacen muchas veces con una vocación multilingüística y global, no dependen de su distribución territorial y son accesibles bajo la única condición de la conexión a Internet. También conviene notar que el contacto puede significar participar de otros sistemas, por ejemplo, en el mercado del sistema del arte contemporáneo o digital, o en los currículos y departamentos académicos tradicionales de literatura.

Even-Zohar habla, también, de las relaciones entre literatura y territorialidad en tres circunstancias posibles: la primera, que la literatura exista en un territorio determinado con una población determinada; la segunda, cuando un territorio incluye más de una comunidad cada una, además, con sus culturas; y la tercera, cuando una comunidad, con una cultura y una lengua determinadas, se reparte en territorios remotos. Esta tercera circunstancia de relación que describe el autor nos da pie a pensar en el campo de la creación electrónica literaria: ¿qué pasaría con un sistema donde los artefactos se encuentran en su mayor medida hechos para circular en la red, diseminados, pero conectados y disponibles a golpe de *clic*? La literatura electrónica trabaja desde la red, se despliega en ella, es construida en la virtualidad de la tecnología digital y encontrada a través de la pantalla, de muchas pantallas. La implosión mediática ha transformado procesos culturales e imaginarios sociales de desarrollo y pertenencia cultural, pero veremos cómo la creación electrónica sigue sirviendo como herramienta para la creación de identidades, la cohesión emocional o la formación de comunidades de afectos (Even-Zohar, 1999, 2011; Santos Unamuno, 2018).

En definitiva, todas estas consideraciones sobre campos y sistemas que miran el hecho cultural desde una perspectiva más allá del canon, nos acercan al modelo de la red como entramado de relaciones dinámicas y desterritorializadas, útiles para abordar la literatura electrónica. Hemos pretendido argumentar la necesidad de “desplazar el horizonte de la criticidad [...] a su ‘periferia’, a su ‘parergon’[...] Dicho de otra manera: a todo el conjunto de dispositivos que ‘rodean’ y enmarcan la obra y desde esa exterioridad deciden y producen su efectivo valor estético, su lugar social” (Brea, 2004,

párr. 8). En este sentido, los modelos metodológicos del campo y del sistema o polisistema también se descubren insuficientes por sí solos para abordar una realidad relacional compleja, contenida en la red, dependiente de ella estructuralmente, pero que se beneficia por ello de su modelo para ser interpretada y para representar la complejidad de su entretejido cultural.

## **2.4. Del sistema a la red: estructuras dinámicas de relaciones**

La red es el mapa mismo de una diseminación de los saberes que, en su intratable obesidad contemporánea, hace inverosímil cualquier pretensión de abarcamiento, de centralización. (Brea, 2002, p. 158)

Nuestro campo está contenido en una red y como apunta Brea, todo lo que contiene la red, deviene red (Brea, 2002, p. 157). Todo conocimiento en red se desborda y se conecta en una trama de relaciones en la que la conexión establece la lógica del desplazamiento. En el campo o sistema de la literatura electrónica, las redes son estructuras que sirven de plataformas para la creación, a la vez que son el material mismo de la obra. La literatura electrónica no sólo contiene y es contenida por la red, en un sentido formal, sino que también, por su carácter reflexivo, es objeto de problematización en un ejercicio crítico para, con y desde la red. La red, como estructura estructurante, impacta en el tipo de conocimiento que circula por ella de manera recíproca, pues la información también tiene un impacto en la estructura que genera. En este sentido, podemos afirmar un cambio de paradigma, o “hiperparadigma” (Romero López y Sanz Cabrerizo, 2008; Sanz Cabrerizo y Romero López, 2007) donde la red se hace obligatoria como metáfora y como modelo del pensamiento. En cierto modo, la red es una condición de la vida contemporánea que reestructura nuestros procesos comunicativos y, quizás también, nuestra manera de elaborar el pensamiento.

La red como metáfora social en el campo de la crítica de los 90 (Bolter, 1991; Moulthrop, 1994; P. Landow, 1994) conlleva la sustitución de la linealidad por la fragmentariedad: la posmodernidad y su pérdida de grandes discursos traen consigo el auge de los relativismos. En este caldo de cultivo la fragmentariedad y la red pueden erigirse como el nuevo modelo conceptual y estético. Frente a la perspectiva, ese gran invento de Renacimiento protagonizado por la simetría y el orden como paradigmas de la representación, –materializados por la metáfora del árbol y su estructura jerárquica–,



encontramos, en este caso, el laberinto o la enredadera, caracterizada por el pensamiento fragmentario, superpuesto y organizado a modo de red o rizoma en términos de Deleuze<sup>17</sup>:

[...] a diferencia de los árboles o de sus raíces, el rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; [...] No está hecho de unidades, sino de dimensiones, o más bien de direcciones cambiantes. No tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por el que crece y desborda [...] el rizoma está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga. Lo que hay que volver a colocar sobre los mapas son los calcos, y no a la inversa. Contrariamente a los sistemas centrados (incluso policentrados) de comunicación jerárquica y de uniones preestablecidas, el rizoma es un sistema acentrado, no jerárquico y no significativo, sin General, sin memoria organizadora o autómatas central, definido únicamente por una circulación de estados. (Deleuze y Guattari, 2002, pp. 25-26)

La red como metáfora, como imagen y como paradigma, ha colonizado todos los imaginarios y las prácticas en las ciencias humanísticas: desde el formalismo ruso, antecedente de las teorías sistémicas de Lotman y Even-Zohar, a la semiótica de la cultura de Bajtin y su dialogismo y hasta Bourdieu con la sociología de la cultura y los campos culturales. Así también la crítica francesa encabeza la consolidación de modelos pluriespaciales, descentralizados, rizomáticos y dialógicos, –Kristeva y su concepto de intertextualidad, Genette que se apropia de la intertextualidad y habla de los palimpsestos o Barthes con una concepción de la cultura y el texto como tejidos–. El postestructuralismo, que da una fuerte importancia a la interpretación de los hechos por encima de los hechos en sí mismos con su giro meta-lingüístico –Barthes, Derrida, Deleuze, Guattari o Lyotard–, también representa este cambio de paradigma. En definitiva, la mayoría de la crítica y el pensamiento de la postmodernidad vio la

---

<sup>17</sup> Se ha hablado mucho de que la lógica hipertextual y rizomática responde a una imitación de la mente humana y su funcionamiento por asociaciones y saltos, no es trivial que la existencia de imágenes ayude a materializar e instaurar conceptos e imaginarios. Ciertamente las imágenes de redes neuronales de la médula espinal del buey de J. von Gerlach (1872), o las impresionantes imágenes de Santiago Ramón y Cajal (1896-1910) de las cortezas moleculares del cerebelo, son claras pioneras y abren un imaginario reticular y laberíntico que influye en la ciencia, el arte y la cultura.

materialización de la metáfora de la red en el concepto del rizoma, una noción filosófica desarrollada por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su proyecto *Capitalismo y Esquizofrenia*<sup>18</sup> (1972, 1980). El rizoma es lo que Deleuze llama “una imagen de pensamiento”, basada en el rizoma botánico que aprende las multiplicidades. Los principios del rizoma, así como las teorías posestructuralistas, han sido ampliamente relacionados con las redes tecnológicas y con Internet, hasta tal punto, que el rizoma mismo fue visto en un principio con cierta ingenuidad como la semilla conceptual de la materialización del hipertexto (Landow, 1997; Bolter, 1991; Moulthrop, 1991, 1994). La fuerza de la noción de rizoma es tal que las teorías de sistemas de la cultura que guardan relación con el postestructuralismo van a evolucionar todavía más hasta las teorías de redes, la redes sociales y la sociedad red, lo cual nos van a servir de marco epistemológico para acercarnos a nuestro sistema de “escrituras en red” de la literatura electrónica.

La imagen de la creación electrónica como campo pierde fuerza en pro de una imagen más compleja de un sistema en red contenido en parte por el ciberespacio<sup>19</sup>. El desarrollo de Internet y de la red como metáfora del ciberespacio descansa en la asunción del ciberespacio ante todo, como un espacio relacional que surge en la conexión: que nace como infraestructura para las interacciones sociales y las transacciones, un espacio flexible, virtual, expandible y reorganizable. En este sentido, Ryan explica cómo ha triunfado el concepto de red: “la metáfora de internet como ciberespacio sustituye la idea de la información móvil por la idea del usuario móvil” (2004, p. 86), la red es la imagen mental que triunfa, dejando atrás la idea de espacio

<sup>18</sup> El rizoma es definido por Deleuze y Guattari a través de seis principios que han sido utilizados como analogías de la red tecnológica e Internet:

1º y 2º Principios de conexión y heterogeneidad: la capacidad de cualquier punto del rizoma de ser conectado con cualquier otro punto. Los eslabones semióticos son tubérculos aglutinadores de actos muy diversos que evoluciona produciendo tallos y raíces, heterogéneos, mientras el árbol como imagen del mundo invoca la lógica binaria, donde las relaciones entre puntos siempre obedecen a un orden intrínseco y a una homogeneidad. (2002, p. 13). 3º Principio de multiplicidad: El rizoma es siempre una multiplicidad que no está hecho de unidades, sino de dimensiones, ni de puntos sino de direcciones. (2002, p. 14). 4º Principio de rupturas asignificantes: Un rizoma puede romperse en cualquier parte pero puede recomenzar en cualquier de sus líneas, por eso está sujeto a las líneas de segmentariedad y de fuga, que siempre apuntan a direcciones nuevas, que aunque pueden ser rotas o interrumpidas también pueden resurgir nuevamente en un proceso dinámico. (2002, p. 15). 5º y 6º Principios de cartografía y calcomanía: El rizoma es un mapa que construye, un sistema fundamentalmente abierto y susceptible de recibir modificaciones constantemente; en cambio el árbol responde a un modelo estructural jerárquico. El rizoma es un modelo experimental asociado al mapa que no reproduciría, sino construiría, contribuyendo a la conexión. (2002, pp. 17-18)

<sup>19</sup> El ciberespacio encarna lo virtual en el sentido de la percepción cultural sobre los flujos de información atravesando materialidades (Hayles, 2004, p. 38), Marie Laurie Ryan explica las dos ideas fundamentales sobre las que ha descansado el ciberespacio: la de la red, y la de la representación gráfica habitable, es decir, la realidad virtual, (Ryan, 2004).

alternativo e inmersivo de la realidad virtual, así es asociada a la idea de biblioteca mundial conectada y navegable.

Proponemos tomar la estructura hipertextual como elemento clave en el cambio histórico de la informática personal hacia la informática en red<sup>20</sup> y las sociedades de la información envolvente y desubicada. Una idea que refuerza la necesidad de adoptar la red como metáfora conceptual para el estudio de la literatura electrónica. El hipertexto se desarrolla como un modelo conceptual y escritural de organización de información que bebe de teorías postestructuralistas, del concepto de rizoma, del Memex de Vannevar Bush<sup>21</sup> (1945) y del proyecto de Ted Nelson, Xanadú, (1987), donde se acuña el término hipertexto para referirse a la red de documentos formando estructuras complejas no secuenciales. Al margen del hipertexto, en paralelo, se desarrolla la red como tecnología informacional, una red interconectada de canales de información que tiene como génesis el nacimiento en 1958 de la agencia ARPA (Advance Research Projects Agency) y los desarrollos de Paul Baran en 1960 sobre redes distribuidas para asegurar la comunicación en caso de guerra nuclear. Este proyecto, sin embargo, se abandona en 1964 y es retomado materializándose en 1969 en ARPANET, –aunque de manera paralela al trabajo de Baran–, a través de la conexión de cuatro ordenadores entre universidades californianas.

El vínculo entre ambos, el hipertexto y la red, lo realiza Tim Berners-Lee en 1980 a través de un programa que hace posible crear documentos vinculados, y navegar entre ellos según las ideas de Ted Nelson, al que en 1982 se le integra el protocolo TCP/IP dando vida a lo que hoy conocemos como Internet (Berners-Lee y Fischetti, 2000). Justamente el concepto de la red, enmarcado dentro del ciberespacio, crece vinculado a la idea de hipertexto y de Internet y es necesario para contextualizar las teorías del ciberespacio y del hipertexto como asiento de todo el desarrollo de las teorías de redes (Castells, 2000a, 2003; Galloway y Thacker, 2007; Latour, 2005, 2009), las

---

<sup>20</sup> Una enfoque dialogante, interesante y completo del desarrollo de los conceptos de hipertexto e internet que vienen entrelazándose, confundándose y distanciándose según se mire, es el que desarrollan, Raine Koskimaa (2000), Virgilio Tortosa (2008, pp. 51-97), o Scott Rettberg (2019, cap. 3).

<sup>21</sup> El problema de la cantidad de información y su inabarcabilidad ya lo anticipaba Vannevar Bush (1945) en su aportación a la revista *Atlantic Monthly* “As we may think”, cuando conceptualizó su Memex como un mecanismo que daría solución a la amalgama de datos, descubrimientos e información, un extensor de la memoria y de las capacidades humanas. De esta manera, Bush ideó una máquina hipertextual a modo de gran biblioteca universal que funcionaría por asociaciones y concibió así el primer hipertexto, o mapa global, una red de conocimiento humano al alcance de un par de botones y palancas. El mar de conocimiento susceptible de ser asociado en miles de caminos diferentes que irían trazando conexiones y desconexiones, dibuja una red global de escritorios conectados.

teorías de los nuevos medios (García Canclini, 2001; Hayles, 2012; Manovich, 2001; Martín-Barbero, 1991; Scolari, 2013) y las teorías de la circulación cultural (Appadurai, 2010; Gries y Brooke, 2018).

Aparte de las teorías hipertextuales ligadas a la tradición literaria que abogan por un cambio en la esencia textual vinculado al postmodernismo (Landow, 1992, 1994; Bolter, 1991; Moulthrop, 1991, 1994), algunos teóricos han trabajado también las características del hipertexto como propiedades elementales del nuevo sistema de comunicación digital (Hayles, 2004a; Lévy, 1993) y otros han incluido la hipertextualidad dentro de los rasgos principales de la nueva lógica cultural digital (Manovich, 2001; Scolari, 2013).

Veamos estas propiedades teóricas en un cuadro:

Pierre Lévy, (1993)	Katherine Hayles, (2004)	Lev Manovich, (2001)	Carlos Scolari (2013)
Principio de metamorfosis	Imágenes dinámicas	Representación digital	Digitalización
Principio de heterogeneidad	Incluyen semejanza analógica y codificación digital	Modularidad	Reticularidad
Principio de escala	Se generan mediante fragmentación y recombinación	Automatización	Hipertextualidad
Principio de externalidad	Tienen profundidad y operan en tres dimensiones	Variabilidad	Multimedialidad
Principio de topología	Son bilingües, escritos tanto en código como en idioma	Transcodificación	Interactividad
Principio de movilidad de centros	Son mutables y transformables		*Hipermedialidad
	Son espacios para navegar		

	Se escriben y leen en entornos cognitivos distribuidos		
	Inicia y demanda prácticas de lectura de Cyborg		

Así, todos los acercamientos coinciden en proponer la red como una estructura dinámica y heterogénea, características fundamentales que se vinculaban también al rizoma, enfatizando su carácter performativo y la topología de proximidad. De esta manera, podemos proponer una red metamórfica, con centros móviles, rupturas y re-conexiones; un espacio navegable, distribuido, fragmentado y transformable.

Si la segunda de las características de la red sería su heterogeneidad, extrapolar este concepto a la red de literatura electrónica implica que se componga no sólo por los artefactos que la constituyen, sino por todos los elementos participes en la construcción de esa red, que antes podían ser considerados contextuales o periféricos. Así, los elementos mencionados por Even-Zohar a colación de Jakobson –institución, repertorio, productor, consumidor, mercado y producto– (2017, pp. 29-48), sirven para comprender el sistema en su conjunto. De esta manera, podemos argumentar que para dibujar el mapa de la creación electrónica tendrían tanta importancia los artefactos mismos, como las comunidades o los agentes implicados en la circulación y en la transmisión de valores en el sistema.

Pero las redes no son sólo interacciones sociales, económicas y culturales, sino también estructuras que median y modelan esas interacciones<sup>22</sup>. Así, para poder atender esta dualidad fundamental de la red es necesario detenerse e integrar dos de los principales planteamientos conceptuales sobre la teoría de redes aplicada al ámbito sociológico: los estudios de Manuel Castells y Bruno Latour.

<sup>22</sup> Es fundamental para el abordaje teórico y metodológico de la red tener en cuenta estudios y aportaciones fundamentales y pioneras como la de Paul Baran en 1964 y su tipología de redes –centralizada, descentralizada y distribuida–, posteriormente recogida por teóricos de las redes como Albert-László Barabási (2016) o Alexander Galloway (2007).

Castells elabora su teoría de la sociedad red *network society* (2000b, 2000a, 2003), para hacer hincapié en la estructura tecnológica de la información y la comunicación, que permite generar conexiones; Latour, por su parte, desarrolla su teoría del actor red (2005, 2009), donde la red es entendida como agencia, como la asociación humana y el acto de conexión motor. La principal diferencia entre ambas es que Castells construye su teoría de la sociedad red a partir de una estructura tecnológica en red, constituida por la implantación de redes microelectrónicas de información y comunicación, característica de la nueva sociedad informacional y que constituye un lugar para la agencia y los movimientos sociales. Latour por su parte propone una teoría y una red que se construiría siguiendo a los actores y sus asociaciones. Ambos enfoques se corresponden con el debate agencia-estructura<sup>23</sup>, entre un sistema más anclado en la morfología de la estructura preexistente –la tecnología de la información y la comunicación.– (Castells, 2000, 2003), y otro que pone el foco en la performatividad de las asociaciones como motores generadores de estructuras (Latour, 2005, 2009).

El modelo de Latour nos resulta algo ingenuo, en la medida en la que pone el énfasis y la esperanza en las asociaciones, desatendiendo la capacidad de las infraestructuras, esas estructuras *estructurantes* que muchas veces generan o facilitan esas asociaciones o las imposibilitan directamente con su inexistencia<sup>24</sup>. Ello se explica porque una de las características de una buena implantación de una infraestructura que funcione como tal, y que funcione bien, es que se vuelva prácticamente invisible, transparente (Unsworth, 2006, p. 6). En este sentido, es útil la definición de infraestructura en tres niveles que hace Daniel E. Atkins citando así, el nivel arquitectónico, el nivel algorítmico y el nivel de servicios:

The base technologies underlying cyberinfrastructure are the integrated electro-optical components of computation, storage, and communication that

<sup>23</sup> Para una acercamiento más en profundidad a este debate hemos consultado el artículo de Magdalena Day “El concepto de red en Manuel Castells y Bruno Latour.” (2019)

<sup>24</sup> Las infraestructuras tecnológicas a día de hoy son necesarias tanto para producir conocimiento como para acceder a él. Así, las sociedades que no desarrollen sus redes se quedan atrás en la evolución científica, cultural, social y económica. Como ejemplos de la relación entre la creación de infraestructuras tecnológicas y la geopolítica, aludimos al estudio de la National Science Foundation, *Revolutionizing science and engineering through cyberinfrastructure: Report of the National Science Foundation blue-ribbon advisory panel on cyberinfrastructure*, (Atkins, 2003) un estudio que se puede consultar en [<https://www.nsf.gov/cise/sci/reports/atkins.pdf>]; o la hoja de ruta resultante del European Strategy Forum on Research Infrastructures, en 2018 para la creación y desarrollo de infraestructuras europeas [<http://roadmap2018.esfri.eu/>].

continue to advance in raw capacity at exponential rates. Above the cyberinfrastructure layer are software programs, services, instruments, data, information, knowledge, and social practices applicable to specific projects, disciplines, and communities of practice. Between these two layers is the cyberinfrastructure layer of enabling hardware, algorithms, software, communications, institutions, and personnel. This layer should provide an effective and efficient platform for the empowerment of specific communities of researchers to innovate and eventually revolutionize what they do, how they do it, and who participates. (Atkins, 2003, p. 5)

Como vemos, la red no es sólo el tejido de relaciones virtuales que se dan gracias a internet, vínculos y conexiones a golpe de *click*, es también, como apunta Castells, (2000a) la estructura sobre la que todo esto se construye: un entramado o esqueleto de infraestructuras físicas que nos devuelven de nuevo hacia la importancia de pensar lo “digital” entre lo material y lo virtual, porque lo digital no sólo está formado por ceros y unos. Pensar en términos de infraestructuras arquitectónicas, algorítmicas y sociales –si se quiere adaptando el modelo de Atkins– es, en última instancia, afrontar los elementos involucrados en la brecha o divisoria digital. En otros términos, Galloway y Thacker (2007) señalan la importancia de aunar en una sola visión tanto el enfoque político acerca del poder de las infraestructuras, como el enfoque técnico caracterizado por un abordaje más neutro. De esta manera, al concepto de red como estructura – conceptual y material–, le añaden la idea de protocolo –como el conjunto de reglas que aseguran la conexión– y elaboran así una teoría de la red como un sistema complejo y dinámico, más amplia y crítica que la teoría de grafos que privilegiaba una visión espacial y estática (Galloway y Thacker, 2007, pp. 29-34). En su trabajo *The Exploit. A Theory of Networks*, Galloway y Thacker desarrollan una serie de conceptos que sirven precisamente para vincular el enfoque conceptual, el político y el enfoque técnico en el estudio de las redes y en los que afloran la heterogeneidad y el dinamismo que ya vimos en la comparativa de los rasgos principales de la red hipertextual. Estos conceptos son los que resumimos a continuación:

- 1) Individualización, que relaciona lo particular con lo universal: es el proceso de identificación de entidades, tanto de la red como un todo, como a cada una de sus partes (2007, p. 59).

- 2) Multiplicidad: no tanto a la composición fragmentaria de múltiples partes, sino su naturaleza organizativa y de interacción de las partes bajo el principio de inclusión, que convierte a las redes en robustas y flexibles a la vez (2007, pp. 60-61).
- 3) Movimiento: la naturaleza dinámica de la red que sólo existe a través de procesos, de manera que sólo es red mientras está viva (2007, pp. 61-62).
- 4) Conectividad: conseguir la conexión y mantenerla es fundamental en el sistema red, más allá de un simple término técnico (2007, p. 62).

En este sentido, la red “es” en su dinamismo, en su conexión, pues no existe red allá donde no haya transferencia, del tipo que sea, aunque haya infraestructura. Asimismo Appadurai hace referencia a esta dualidad a través de una dicotomía que bien podría representar el debate estructura/agencia mencionado anteriormente:

[...] the twenty-first century is witnessing new tensions between the cultural forms, which actually circulate, and the emerging –partly culturally formed– circuits or networks which shape and govern the multiple paths of circulation. (2010, p. 7)

Y es que con la llegada de la sociedad red, pero también antes con la modernidad, la internacionalización y la globalización cultural, que los conceptos de circulación y de conectividad adquieren una evidente importancia<sup>25</sup>. Como afirma Appadurai (2010, p. 7), el actual momento de globalización combina la alta conectividad con nuevos niveles, formas y tipos de circulación. Porque el desarrollo de la tecnología digital y de los nuevos medios no sólo es el soporte de creación del campo del arte y la literatura electrónica, sino que ha permitido su puesta en circulación de una nueva manera.

La literatura electrónica, entendida a partir de la metáfora de la retícula, también se beneficia de conceptos como el de propagación frente a otros como “distribución”

---

<sup>25</sup> En esta línea, volúmenes como *Circulation, Writing and Rethoric* (Gries y Brooke, 2018), se encargan de atender el concepto de circulación y su participación en la construcción de procesos retórico-culturales, así como de examinar cómo este concepto y los estudios que lo abanderaban han afrontado el cambio de la cultura impresa a la cultura digital, pues con la colonización electrónica y la red, el flujo de información está caracterizado por la instantaneidad, la saturación y el rizoma (Gries y Brooke, 2018, p. 10).



que no sirven para explicar la lógica circulatoria de la red. Trabajos como el último de Jenkins *Spreadable media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (2013), tratan la circulación cultural digital en términos de expansión, diseminación y distribución: “la *propagabilidad* se refiere al potencial –tanto técnico como cultural– del público a la hora de compartir contenido con sus propios propósitos” (2013, p. 27). Jenkins propone una división práctica entre la “distribución” como algo que tiene que ver con los intereses de las industrias que controlan el movimiento para producir valor económico, y la “circulación” o la “propagabilidad” características de la cultura transmedia (2013, párr. 26), que mezcla fuerzas verticales y horizontales determinando cómo se comparten los materiales a través y entre culturas, de forma más participativa y desordenada.

La creación electrónica sería entonces una práctica que en sí misma nace diseminada en la red, a manos de autores en distintos territorios y pertenecientes a distintas culturas, una práctica transnacional que no se enmarca, ni está contenida o fomentada por ninguna industria concreta. No podríamos hablar en términos de “distribución”, pero sí podríamos comprender las lógicas de “propagación” y “circulación” en la literatura electrónica, más en relación con lo participativo y lo social, dando protagonismo a las comunidades y subredes que dan forma al campo, según señala el propio Jenkins:

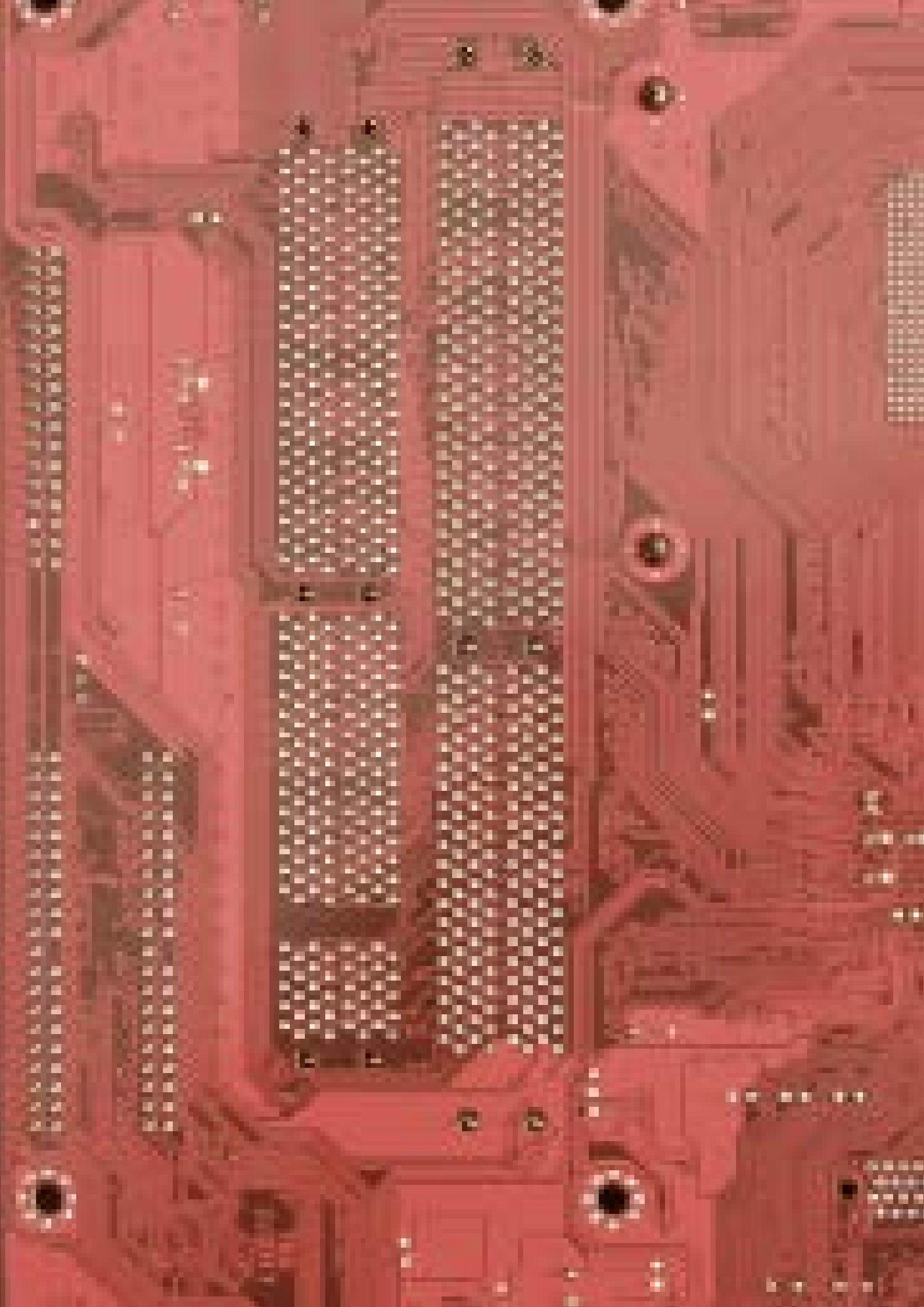
[...] este cambio (de la distribución a la circulación) supone un movimiento hacia un modelo de cultura más participativo que considera al público no sólo como consumidores de mensajes preconstruidos sino como personas que están dando forma, compartiendo, re-enmarcando y remezclando el contenido de los medios de una manera que antes era quizás inimaginable. Y lo hacen no como individuos aislados sino dentro de comunidades y redes más amplias, que les permiten propagar el contenido más allá de su proximidad geográfica inmediata. (Jenkins et al., 2013, p. 26)

Nuestro acercamiento al concepto de circulación entiende las dinámicas y los cambios que la sociedad red y las infraestructuras tecnológicas facilitan, pero tampoco olvida el desarrollo paralelo de prácticas culturales que aportan otros modelos de creación distribuidos y prácticas artísticas en red, como las narrativas distribuidas (Rettberg, 2005), o el arte correo, y que apuntan hacia una concepción compleja de los procesos de circulación cultural que no sólo atiende a la tecnología como única

explicación válida. No es sólo que el campo de la creación electrónica se adscriba a las lógicas de hipercirculación de la escritura, caracterizada por el flujo y la saturación, como decía Gries (2018, p. 10), sino que nace directamente para circular y, además, utiliza “el circuito” como estructura material misma.

En el presente estudio vamos a atender a la literatura electrónica como un campo heterogéneo en red, que funciona como estructura pero también como agencia. De esta manera, podremos localizar y analizar los elementos que conforman la red de la creación electrónica y sus dinámicas internas, así como interpretar las relaciones entre lo particular y lo universal. También examinaremos su flexibilidad, robustez y su dinamismo (Galloway y Thacker, 2007), identificando los nodos y los trazados que componen esa red para entender sus relaciones, las jerarquías internas de unos sobre otros y la capacidad de transformación de la propia red. Para ello nos serviremos del concepto de mapa que nos servirá para interpretar la red de la literatura electrónica en español en una mirada que integre las obras en el sistema al que pertenecen y con el que dialogan. A continuación, en la segunda parte de esta tesis, plantearemos el marco metodológico de este trabajo que articulará el mapa y el concepto de conectividad como ejes del modelo de interpretación de la red de literatura electrónica en español.







## **II. UN MAPA DINÁMICO DE LA RED: CONECTANDO LECTURAS EN MOVIMIENTO**

[...] Elegir una teoría en nuestro tiempo es mucho más que elegir un instrumental de análisis o un método: es fundamentalmente elegir el lugar desde el que definir un objeto. (Casas, 2014, p. 24)

En esta parte de la tesis presentaremos en dos capítulos una propuesta metodológica que aborda la red de la creación electrónica literaria en español desde el concepto de mapa como lugar dinámico capaz de sibujar el sistema pero también atender a las particularidades. Para ello, desarrollaremos un modelo de mapa conectivo como estrategia interpretativa que busca en primer lugar comprender la relación que se establece entre el sistema o red y los propios elementos que la conforman y, en segundo lugar, añade una dimensión dinámica al mapa que lo convierte en una herramienta capaz de conectar distintas escalas de lectura. De este modo, el mapa como instrumento interpretativo y el concepto de conectividad serán los dos ejes sobre los que se asiente el concepto de mapa conectivo, porque permiten realizar los movimientos de diálogo entre ambas lecturas del campo de la literatura electrónica: la que dibuja la red y la que analiza sus artefactos.

## **CAPÍTULO 3. EL ESPACIO DEL MAPA COMO INSTRUMENTO INTERPRETATIVO**

A continuación, vamos a introducir el mapa como estrategia espacial para interpretar la red de la literatura electrónica en español: por un lado, el concepto de mapa y su pertinencia como modelo interpretativo para el estudio de un campo cultural; por otro, la problemática de la unión del mapa con el territorio, esto es, el mapeo de una red virtual heterogénea, con su constelación de asociaciones y relaciones.

La creación electrónica, que nace en red y reflexiona sobre su propia naturaleza reticular, tecnológica y virtual, se beneficia de su dibujo o planteamiento como mapa para abordar su naturaleza espacial y performática, su capacidad reflexiva, su lógica horizontal y desjerarquizante, su naturaleza heterogénea y dinámica. El uso del mapa responde a la necesidad de una metodología conectiva: una metodología espacial y visual que también es reflexiva, en la medida en la que el mapa sirve de herramienta interpretativa que podemos usar tanto para dibujar desde una escala lejana, como para analizar la espacialización dentro de los propios artefactos.

Para poder acotar metodológicamente las implicaciones de mapear un sistema contenido en la estructura de Internet, usaremos la topología y la etnografía digital, así como los mapas que previamente han representado de algún modo la red de la literatura electrónica. Con ello, trataremos de defender que, aunque estos ejercicios y estrategias son útiles, el abordaje de la red de la creación electrónica precisa una especial atención al artefacto y, por ello, se beneficiaría de la generación de un mapa relacional capaz de contenerlo y ponerlo en diálogo con su propio sistema.

### **3.1. Algunas consideraciones sobre del mapa como representación de la red**

Vamos a aproximarnos al mapa como un recurso interpretativo útil y necesario para trazar la red de la literatura electrónica, en nuestro caso, la creación electrónica literaria en español. Para ello, mapearemos un sistema que nace digital y está, en parte,

contenido en el ciberespacio, lo que implicará atender a consideraciones sobre la representación y sobre el carácter virtual de todo modelo de representación.

Mapear implica organizar, documentar, representar e interpretar, más allá del ámbito geográfico como afirma Cosgrove, para colonizar el cultural en un intento de representar el conocimiento espacial de forma gráfica:

While site specific and community art projects may not always incorporate cartography in its conventional sense, they all involve “mapping” in the expanded sense in which cultural geographers now use it: organizing, documenting and representing spatial knowledge in graphic form. Artistic goals closely parallel those of many contemporary cultural geographers, as scholar and scientist converge in the aftermath of deconstruction, which has been as effective in reshaping what constitutes art as in reshaping science. (Cosgrove, 2008, p. 177)

Tanto la ciencia como el arte han reconfigurado sus límites y mapear ahora, en un sentido amplio, hace que puedan converger la geografía y el arte. La red puede funcionar como una analogía digital del mapa, ya que el mapa pone en valor precisamente el entramado de conexiones, intercambios y contaminaciones del ecosistema. Su uso responde a la intención de este trabajo por dialogar entre planteamientos críticos que integren lo visual y lo textual, sus tradiciones y sus metáforas, sus tropos y sus recursos. Un dialogismo crítico que se hace necesario para interpretar una realidad cultural híbrida, compleja e intermedial. Por ello, vamos a hacer algunas breves consideraciones sobre el mapa como recurso interpretativo, como sistema de representación y como modelo de conocimiento basado en el giro espacial y geográfico de la cultura.

En las últimas dos décadas la visualización de la información y las herramientas gráficas han adquirido protagonismo como fórmulas populares para transmitir y comunicar temas relevantes. Sin embargo, esta inclinación cultural hacia la espacialización de información no es algo que haya nacido con las posibilidades técnicas de las interfaces gráficas y el diseño digital. El auge del mapa y la espacialización dentro de los estudios humanísticos ya se ha estudiado en el campo del arte y de la literatura como apunta Santos Unamuno: una pulsión abarcadora, panóptica,



que pretende, a través de la imagen y la distancia, dar una interpretación de la totalidad como hecho:

[...] ampliar con un tercer punto la propuesta de Moretti, a partir de la centralidad otorgada por el autor italiano a los mapas en cuanto instrumentos de análisis, no sólo desde una perspectiva extratextual sino intratextual. Si, como afirma Lotman, la historia de la cartografía es fundamental para un estudio semiótico de la cultura (y, por ende, de la literatura), puede revelarse proficuo un análisis de esa tecnología ligada a la ciencia cartográfica (los mapas) y su reveladora presencia en los textos literarios. (Santos Unamuno, 2007, p. 42)

Pero ¿qué es un mapa?, ¿qué implicaciones tiene esa “representación”? Como señalaba el filósofo Alfred Korzybski con su famosa afirmación de que “el mapa no es el territorio”<sup>1</sup>, la relación entre el mapa y el territorio señala la relación entre un objeto y su representación, así como la relación entre un territorio geográfico y la conceptualización de este, es decir, su “escritura” a través del mapa. El entendimiento del mapa como un texto es protagonista del llamado “giro espacial”. El mapa es, pues, un modelo de la realidad, por lo que nuestro dibujo del campo, del sistema, será el modelo de la realidad de éste.

El mapa no es sólo entendido como sistema de representación, sino como sistema de interpretación abierta, en consecuencia, una herramienta para ordenar la realidad e interpretar el campo de la creación electrónica en español, puesto que generará una “imagen” de él que luego podremos interpretar y analizar. Como diría Gombrich (1974), el mapa nos devuelve una imagen selectiva, construida y seleccionada, a diferencia del espejo que devuelve una imagen no selectiva del mundo como representación realista, creando cierta ilusión de realidad. Sin embargo, la relevancia del mapa se explica no sólo porque la imagen sea un buen ejercicio de

---

<sup>1</sup> El debate cultural del binomio “mapa-territorio” se remonta al filósofo polaco-estadounidense Korzybski, pasando por Magritte con su “Ceci n’est pas une pipe” (1928), en el que alude directamente al juego representacional y a la relación entre el significante y el significado; o Lewis Carroll (1893) y su descripción de un mapa ficticio que tenía la escala de una milla por una milla por lo que se acababa usando el país mismo como el mapa con la afirmación de que cumplía su misión casi igual de bien; también otro ejemplo notable es el relato de Borges “Del rigor en la ciencia” (1946) en el que hace alusión al mapa ficticio de Carroll y habla de una ciencia tan exacta que acaba superando su objeto de estudio; hasta el ejemplo del famoso enunciado “el medio es el mensaje” de McLuhan (1964) en el que reflexiona sobre la importancia del soporte en la comunicación medial que se influye, transforma e incluso rebasa el propio mensaje, superándolo.

cognición y de simplificación, –porque ayude a interpretar–, sino también porque con la irrupción de las “nuevas” tecnologías, el uso de la imagen como herramienta gráfica de representación de información está creciendo en prácticas y en teorías. Este hecho es resultado también del imparable predominio de la imagen en nuestro sistema cultural, que evidencia el desarrollo de los estudios visuales, el “pictorial turn” o giro visual y el giro iconográfico entre otros desarrollos teóricos contemporáneos.

La cartografía es un ejercicio estructurante que nos ayuda a conocer e interpretar el mundo, por tanto una herramienta subjetiva con unos valores asociados a su elaboración y concepción, pues, como dice Daniel García Andújar: “No experimentamos el mundo directamente, sino por medio de un imaginario, que configuramos a base de mapas mentales con los que intentamos interpretar la realidad” (2012, p. 112). Así, rescatamos el mapa como ejercicio reflexivo dentro de la corriente de la visualización de datos y de los procesos de *distant reading* y *machine reading*. El mapa es, en este sentido, un buen instrumento auto-reflexivo (Cubitt, 2015) que acerca la interpretación del objeto al objeto mismo y nos permite dibujar la constelación de la creación electrónica desde una perspectiva interpretativa y no categórica. Por ello, en este trabajo no vamos a centrarnos en el mapa desde un punto de vista instrumental, ni excesivamente práctico, sino más bien metafórico y conceptual, más cercano a la abstracción, así:

Toda visualización es en el fondo, un mapa. El sentido original de la palabra mapa es representación a escala de una superficie geográfica, aunque hoy lo extendamos para abarcar otro tipo de gráficos. La conexión entre los mapas y la infografía contemporánea se basa en la geometrización y la abstracción de la realidad. (Cairo, 2011, p. 76)

La concepción y el uso del mapa por parte de la cultura y la academia<sup>2</sup> hace que el mapa sea entendido en su dimensión cultural y artística como una herramienta crítica. Quizás este incremento de la presencia del mapa durante el siglo XX que comenta Cosgrove se esté repitiendo ahora, pues es patente el interés que despierta hoy y el

---

<sup>2</sup> Denis Cosgrove describe cómo el auge del interés académico y cultural por la cartografía y la multiplicación de programas universitarios dedicados al tema en América entre 1920 y 1960, se frena en la década de los noventa con la expansión del uso *amateur* del mapa, favorecida por el desarrollo y consolidación de las características de la cultura digital: grandes volúmenes de datos disponibles, facilidad para elaborar estadísticas espaciales, superposición rápida de conjuntos de datos dentro de los Sistemas de Información Geográfica, una amplia gama de oportunidades de diseño gráfico con *softwares* especializados, etc., (2008, pp. 169-171).

aumento de los mapas en las disciplinas humanísticas a través de propuestas como la visualización de datos, la lectura distante, etc., protagonistas también de las humanidades digitales. Ello se ha hecho posible desde la revolución que tuvo lugar en los noventa con la democratización del mapa gracias a la evolución de la informática de uso individual y doméstico. El mapa ya no queda reservado a geógrafos y cartógrafos profesionales, sino que se convierte en una herramienta viva, temporal y transitoria. Las posibilidades de la realidad digital plantean una transformación en cuanto a la recopilación, almacenamiento, manipulación y visualización de datos referenciados espacialmente. El uso del mapa se transforma además tras la aparición de Google Maps en 2005, cuando aparece en nuestros escritorios digitales un servidor de aplicaciones de mapas en la web que, aparte de ofrecernos un mapa dinámico y desplazable, –con fotos del mundo por satélite, calculadora de rutas entre puntos e incluso datos en tiempo real– reconfigura el centro del universo para cada usuario.

La centralidad en la representación, ese lugar ideológico que ha sido objeto de disputa y espacio privilegiado, ya no existe, no es decidido por un tercero y fijado en un objeto o en un artefacto político y viso/textual, –un iconotexto (Louvel, 2011)–, sino que ahora es reconfigurado por cada individuo que accede a él. Además, el modelo cognitivo que implanta Google Maps es un modelo dinámico, no sólo en horizontal, –con la capacidad de desplazamiento por el mapa trazando recorridos planos–, sino también en vertical, –con profundidad y con capas de contenido–, de manera que se puede viajar a través de un movimiento de alejamiento/acercamiento por distintos niveles de detalle: el mapa y la postal (Diego, 2008, p. 20). Reconfiguraciones inmediatas del propio mapa y del espacio que permiten desplazarse desde niveles de detalle que enfocan profundidades, hasta imágenes del todo, visiones globales capaces de generar una síntesis del conjunto. Un mapa que todo lo abarca y que no deja nada fuera de él. Como apunta Cosgrove, un mapa manipulativo y transformable que además es ubicuo:

It may not be too farfetched to claim that very soon all printed cartography will be historical cartography. We live today in the most cartographically rich culture in history: the map is ubiquitous in daily life, and increasingly comes within the capacity of its user to manipulate and transform. (Cosgrove, 2008, p. 171)

Este tipo de mapa que implanta en nuestros imaginarios el gigante Google, reconfigura, en efecto, la materialidad del mapa como representación estática: la vuelve líquida. Es un mapa dinámico y fluido que tomamos como modelo para nuestro mapa relacional entre el conjunto y el detalle de la creación electrónica literaria.

En este sentido, abordaremos el mapa y las formas espaciales o visuales de interpretación del conocimiento, a través de cinco principios o circunstancias en relación directa con nuestro objeto de estudio –la literatura electrónica– y con el ecosistema medial al que pertenece –la sociedad red–:

- 1) el auge de estructuras espaciales horizontales como alegorías de nuevas y complejas realidades que rompen con las tradicionales jerarquías verticales;
- 2) el giro espacial de la cultura o la reflexión acerca de los espacios que dibuja y los espacios en los que se inserta, sus formas, su organización y su representación;
- 3) el auge del mapa como forma de interpretación que tiene que ver también con su uso como un modelo de cartografía crítica;
- 4) el significativo aumento de imágenes en nuestra cultura y sociedad;
- 5) el auge del mapa tiene que ver también con dar respuesta a la necesidad cognitiva de abarcar la complejidad a través de la imagen.

### ***5.1.1. Alegorías horizontales***

La inclinación hacia formas espaciales de interpretación y el acercamiento al mapa como modelo de conocimiento tiene mucho que ver con la pulsión de explicar “las realidades” a través de discursos desjerarquizantes. Ante la retícula y la urdimbre como estructuras de relaciones sin jerarquías verticales, el mapa también se propone como un elemento para visualizar una estructura relacional horizontal y desjerárquica. Bebe, ciertamente, de la metáfora fundacional de la sociedad red y también de la del Rizoma<sup>3</sup>, una visión posestructuralista que permite acortar diferencias entre formas culturales y aquello de lo que éstas hablan (Deleuze y Guattari, 2002, p. 10). Los

---

<sup>3</sup> Como hemos visto con anterioridad, el rizoma es un modelo de pensamiento que aprende de las multiplicidades y que está relacionado con el mapa siempre conectable, desjerárquico, descentralizado y de crecimiento libre (Deleuze y Guattari, 2002).

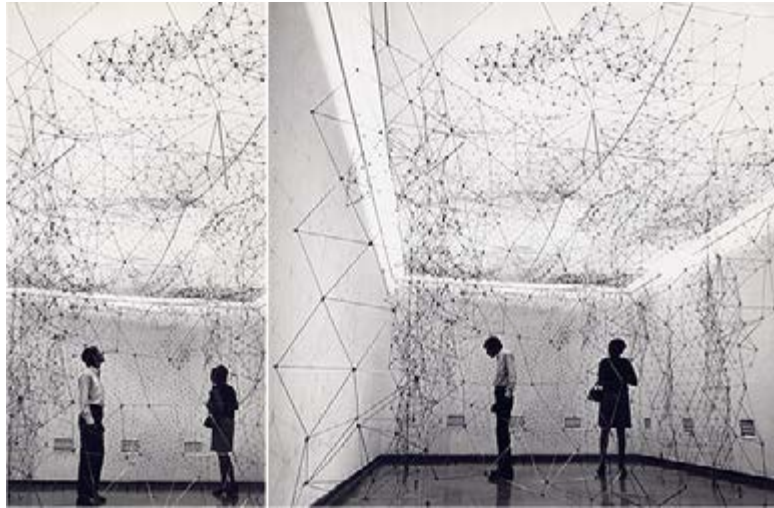
principios de conexión, de heterogeneidad, multiplicidad, ruptura y cartografía<sup>4</sup> vendrían a reforzar la idea de que el mapa no reproduciría ni calcaría inconscientes, sino que los construiría, contribuyendo a la conexión, la apertura y la flexibilidad en cuanto a que sería un escenario constantemente modificable y con múltiples entradas. En este sentido, la imagen del rizoma, del mapa como raíz, choca con la de árbol: una visión jerárquica y vertical, una imagen del mundo basada en la lógica binaria de la dicotomía y que por lo tanto no entendería la multiplicidad. Como apunta Juan Martín Prada sobre las obras basadas en la espacialización de datos y la narración no secuencial de sus relaciones, actúan como concreción de una forma de producción poética “basada en estructuras paratácticas, profundamente espaciales, que permiten ensayar la constitución de un nuevo paradigma de ‘alegorías horizontales’”<sup>5</sup>.

Ciertamente, se observa una nueva atención hacia las formas red, los mapas y las constelaciones relacionales, en el arte y la cultura contemporánea. Crecen imágenes y planteamientos red, como el término *networkism* que utiliza Manuel Lima en *Visual Complexity*, (2011) cuando observa la orientación en la obra de muchos artistas hacia las propiedades rizomáticas de su discurso, la no linealidad, la multiplicidad, la interconexión, etc. El trabajo de Gertrude Goldschmith *Gego* desafiando estructuras y generando espacios de malla que entrecruzan el vacío como en *Reticulárea* (1969-1982); las obras de Daniel Zeller que trabajan con mapas, diagramas e imágenes, jugando con grandes cantidades de información; o las impresionantes constelaciones de Emma McNall. Todos son claros ejemplos de esta orientación artística hacia las formas espaciales rizomáticas y reticulares que quizás pretendan representar una complejidad social sin precedentes.

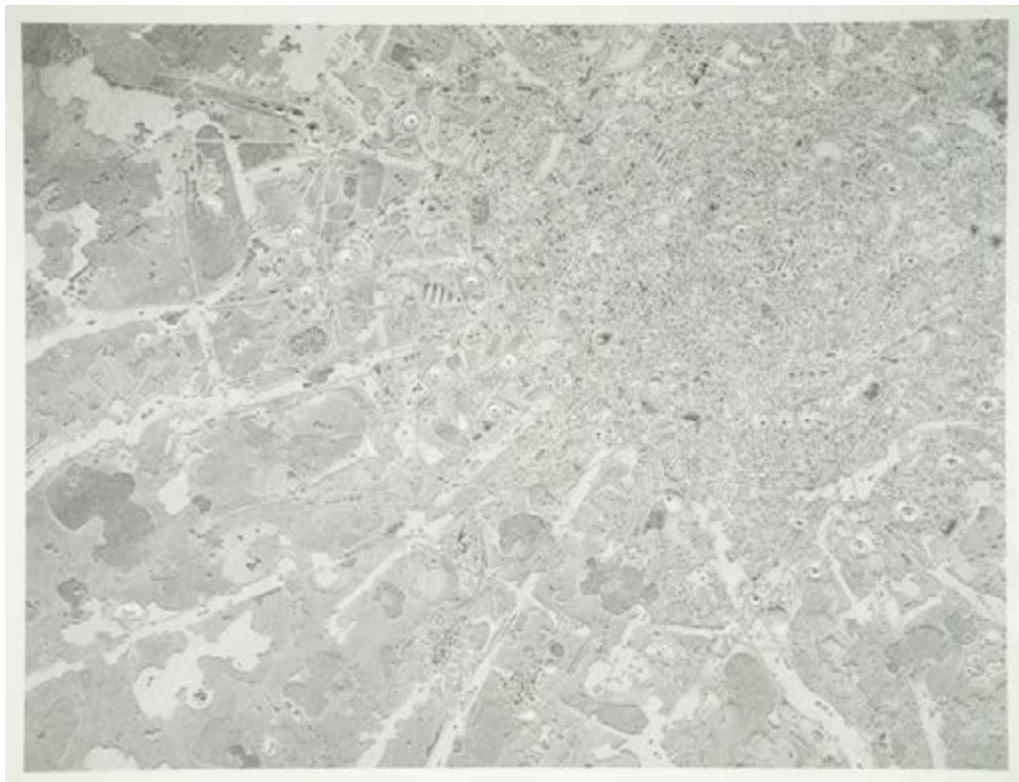
---

<sup>4</sup> *ibid*, p. 13-17.

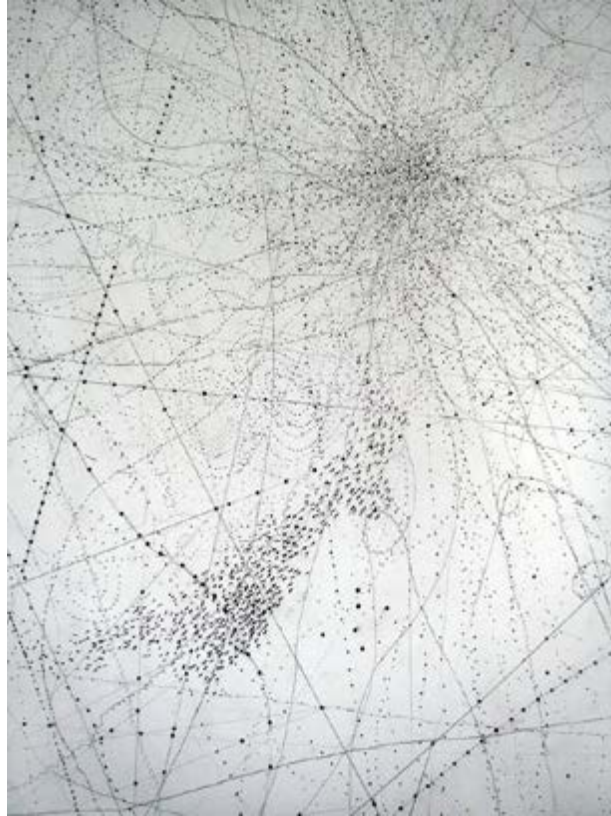
<sup>5</sup> El concepto al que remite Prada de “alegorías horizontales” es a su vez cogido por el autor de Frederic Jameson (1988) (Martín Prada, 2012, p. 102).



**Fig. 2. Imágenes del proyecto *Reticularia* (1969) de la artista conocida como GEGO, Gertrude Goldschmidt, en el museo de Bellas Artes de Caracas.**



**Fig. 3. Imagen de la obra *AnWaHaSoGrMoVaWiCr* (2017) de Daniel Zeller.**



**Fig. 4. Imagen de la obra de Emma MacNally de la serie Choral Fields (2015).**

El mapa –aparte de como instrumento generador de discursos hegemónicos como veremos más adelante– sirve también como elemento para dibujar relaciones y urdimbres sin un orden definido, realidades más cercanas a los recorridos y las asociaciones, que serían inabarcables de otro modo y que quedan representadas bajo la imagen de un entretejido conectivo. Así, la visualización y los mapas se han usado para representar redes sociales y conexiones virtuales en la red, pues su cuerpo de nodos y trazados se asemeja a la propia red hipertextual, horizontal, descentralizada y reconfigurable. Son discursos topológicos como apuntan Martínez Hernández et al.:

Es así que el ciberespacio, es un espacio topológico en donde existen determinadas propiedades que no cambian, pero que utiliza como base el internet. Por ejemplo, a nivel topológico, un triángulo es lo mismo que una circunferencia; uno puede ser transformado en el otro de manera continua, sin necesidad de cortar o pegar. (Martínez Hernández et al., 2014, p. 51)

En este caso, el sistema de la creación electrónica, contenido en gran parte por Internet, es en sí mismo una red de redes. Nos interesa destacar la cualidad horizontal del mapa en relación a nuestro objeto de estudio, la creación electrónica, que está contenida en gran medida en el tejido de la red y del ciberespacio, donde se expande horizontalmente a través de la circulación y la conexión. La propia navegación por la red se establece como la vía de descubrimiento de su propia estructura. El mapa de la red no es abarcable, no es fácilmente sintetizable, ni representable. La web es inmensa y oscura y se nos desvela en nuestro propio recorrido por ella. Así, las estrategias situacionistas de la deriva y la “psicogeografía” toman especial relevancia de nuevo en un mapa que rompe con las jerarquías verticales e implanta una topología de conexiones que aluden al carácter performático de la red. El nuevo mapa que se demanda es un mapa alejado de las concepciones cartográficas modernas que atienden a datos como la posición o la distancia que ya han dejado de ser geográficos. En cambio, es un mapa reticular, que representa la complejidad de un nuevo paradigma cartográfico plural y policéntrico, no basado en distancias y medidas físicas, pero sí relativas, más bien, en una cartografía cognitiva de asociaciones, recorridos y flujos.

### **5.1.2. Giro espacial**

Podemos vincular también la evolución e intensificación de la presencia del espacio y la reflexión sobre el mismo en el pensamiento y el arte, con el auge del mapa como discurso interpretativo y recurso cultural. El espacio es un tema recurrente para muchos críticos y pensadores contemporáneos como Foucault (1997), Lefebvre (2013) Bachelard (1957), o Certeau (1990), así el interés que suscita responde a una concepción estructural de la cultura que atiende a su forma, su organización y su representación, que reflexiona sobre el espacio en el que se inserta y dibuja otros espacios posibles. La siguiente cita de Foucault es, en estos términos, muy ilustrativa, pues da cuenta del adelantamiento de la visión espacial sobre el discurso sociocultural basado en la temporalidad:

Tal vez la época actual sea más bien la del espacio. Estamos en la época de lo simultáneo, estamos en la época de la yuxtaposición, en la época de lo cercano y de lo lejano, del pie a pie, de lo disperso. Estamos en un momento en que el mundo se experimenta, me parece, menos como una gran vida que



se desarrollaría por el tiempo que como una red que une puntos y entrecruza su madeja. (Foucault, 1997, p. 17)

Foucault define el espacio como aquel que surge bajo la forma de las relaciones de emplazamientos (1997, p. 17) y, de todos los espacios posibles, define dos, las utopías y las heterotopías<sup>6</sup>, por ser espacios que, aun vinculados con los demás, funcionan contradiciendo o invirtiendo los emplazamientos. El ciberespacio es, en este sentido –y al igual que el espejo para Foucault– un espacio que atiende a ambas singularidades, pues es utópico y heterotópico a la vez (Rodríguez Ibáñez, 2014, pp. 86-87). No sólo constituye una imagen espacial en cierto modo virtual, pues es potencial y está pendiente de ser construido e imaginado, sino que también es real y posee sus propias reglas, de manera que podemos acceder a él a través de la conexión y salir de él mediante la desconexión. Así, los mapas pueden funcionar según las características espaciales de Lefebvre (2013, p. 92) como representaciones del espacio en cierta medida –pues son sistemas de relaciones formales– y también como espacios representacionales. Además, el ciberespacio, el espacio digital y los contenidos, artefactos o sistemas que habitan en él, funcionan también como mapas transitables o espacios dentro de espacios.

Los espacios en el arte y en la literatura –que analizaremos más en profundidad en el apartado metodológico dedicado a la espacialidad en la literatura electrónica–, son abordados según Margarita Rodríguez Ibáñez (2014) o definidos por Lefebvre (2013, p. 92), en una tríada conceptual, entre otros. Ambos acercamientos diferencian entre distintos tipos de espacios según sean espacios materiales que percibir, representaciones del espacio o formas espaciales. Por ahora lo que nos compete es la espacialidad en tanto que “representaciones del espacio” –que serían los mapas, esos sistemas lógicos de relaciones– y “los espacios socioculturales” –lo relativo a la posición que ocupan dentro del contexto sociocultural y las dinámicas de movimiento–. El espacio es protagonista en la cultura digital no sólo como una visión modélica de esa tercera zona paralela, dominada por los flujos informacionales, sino como un espacio híbrido, protagonista de la dialéctica entre el adentro y el afuera (Bachelard, 1957). Es el resultado de la evolución de ese ciberespacio simultáneo hacia su vinculación con el

---

<sup>6</sup> Las utopías son espacios irreales, que están fuera de todo lugar real pero que funcionan por analogías con el espacio real de la sociedad, y las heterotopías son sistemas espaciales reales y cerrados con lugares de entrada, salida y de apertura, que tienen sus propias reglas de funcionamiento pero que nos mantienen fuera (Foucault, 1997).

espacio físico. Una vuelta al lugar y a la localización propias del pensamiento moderno que acaba materializándose en el espacio aumentado de la sociedad postdigital.

Ciertamente, la espacialidad funciona como una cualidad de los artefactos culturales, de la literatura y del arte, pero también como un modelo de interpretación y un marco conceptual: una mirada (Mitchell, 1980). En su contribución al volumen *Literaturas del texto al hipermedia* (Romero López y Sanz Cabrerizo, 2008, pp. 228-242), M.<sup>a</sup> Teresa Vilariño Picos relaciona la fragmentación tecnológica de la poesía con una culminación de las teorías postmodernas y con una inclinación por la espacialidad. La fragmentación del espacio es contrapuesta al tiempo, más tradicional. Vinculada a la visualidad, en realidad, a la espacialización, la fragmentación funciona como una ruptura que disemina los detalles y nos obliga a recorrerlos a saltos, tratando de hacer una recomposición mental, una suerte de entendimiento de ese “todo” que existía antes. El aumento de estrategias de espacialización responde, como comentábamos antes respecto a las estrategias horizontales de desjerarquización, a un intento de dibujar lo múltiple desde una visión verdaderamente heterogénea, sin puntos, sólo líneas de fuga, sin centros, más bien con direcciones.

Quizás esta necesidad de aplicar la espacialización y el pensamiento cartográfico, de dejar de preguntarnos qué son las cosas y empezar a dibujar cómo son, prestando atención a sus fronteras, sus dinámicas, sus comportamientos y sus direcciones, tenga algo que ver con ciertas consecuencias culturales de la globalización, de la dimensión simbólica de la movilidad (Appadurai, 2001; Guasch, 2016, p. 179), de la hibridación (García Canclini, 2001), la evolución del postcolonialismo (Homi Bhabha, 1994), la noción de fluidez y liquidez (Bauman, 2012, 2015) y el concepto de sociedad red (Castells, 2000a, 2000b, 2003).

Ante la desterritorialización característica de la virtualidad (Lévy, 1999; Quéau, 1995) –pues los nuevos espacios digitales no obedecen a lógicas geográficas tradicionales–, los análisis críticos paradójicamente se embeben en el espacio, se impregnan de él. La poética del espacio, como diría Bachelard (1957) es hoy más que nunca la protagonista de nuestra mirada y de nuestros relatos: un giro geoestético que identifica a nuestra sociedad digital desubicada. La creación electrónica habita el ciberespacio a la vez que lo genera, es un espacio directamente vivido, llevando así la interpretación y la producción artística a una analogía con el espacio a recorrer, el espacio a construir. Así, la literatura electrónica, al contrario que la imprenta que

impone un orden lineal al texto, tiene una profundidad espacial –distintas capas de código– a la vez que se expande en todas direcciones.

La preocupación por el espacio ha sido abordada como estrategia interpretativa aplicada a los estudios literarios desde el giro espacial o cartográfico<sup>7</sup> en la obra de autores como Santos Unamuno (2007; 2017), Juvan (2015; 2015) o Moretti (1998; 2007), desde el concepto de giro geográfico por Guasch (2014), el giro geoestético de José Barriendos (2007; 2013), o el concepto de cartopolítica de Brian Holmes<sup>8</sup>. Todos ellos son acercamientos que no sólo orientan la mirada hacia los “textos” en el sentido amplio del término, hacia los datos y sus posibles lecturas, sino al sistema literario y cultural que los contiene, a la interpretación de las dinámicas culturales de apropiación, intertextualidad y circulación cultural, comprendiendo las prácticas dentro de un sistema amplio en el que se atiende al contexto, su posición dentro de este, sus transferencias, sus límites y sus densidades.

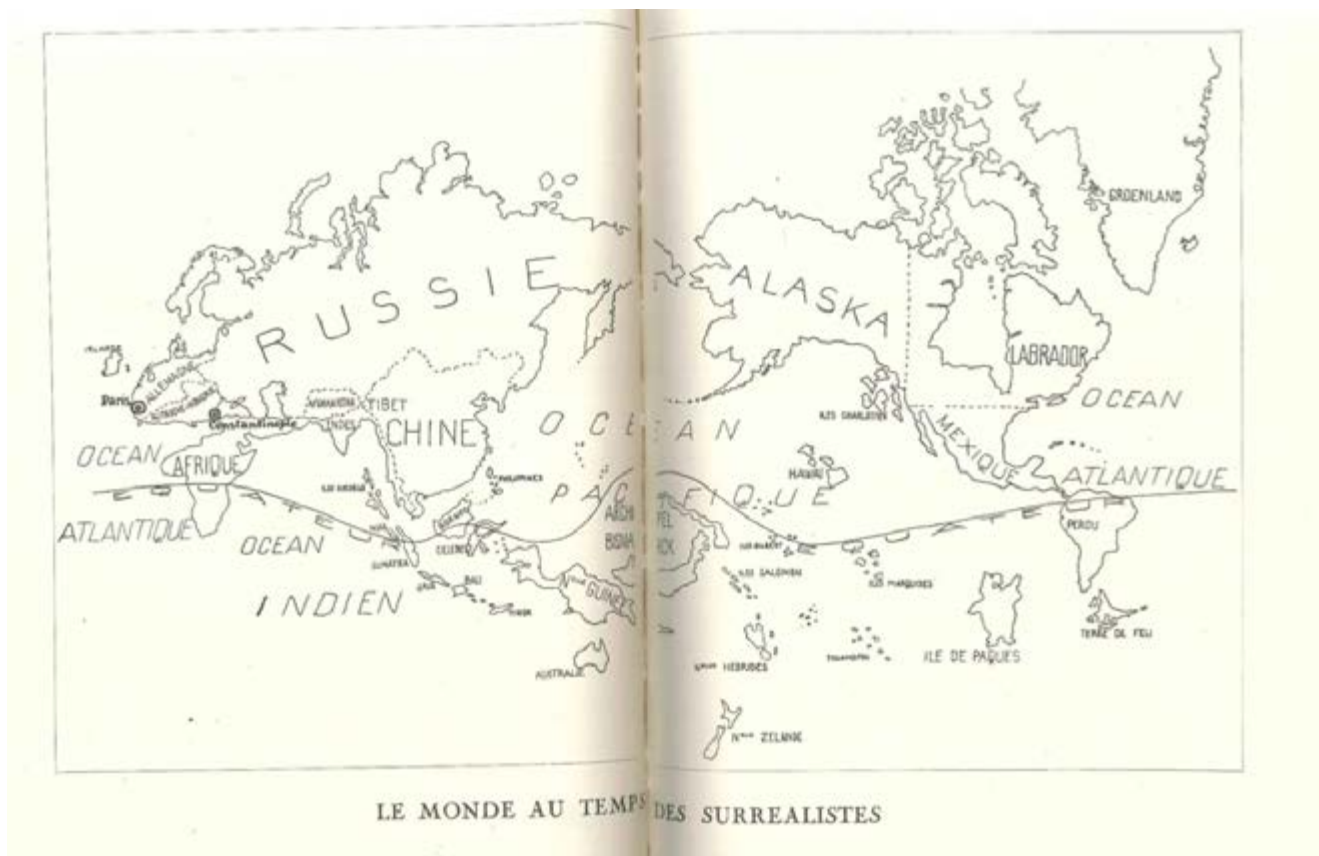
### 5.1.3. *Cartografías críticas*

Ciertamente, el auge de los estudios críticos que adoptan el giro geográfico como instrumento de análisis sociocultural tiene que ver con ese triunfo del mapa como instrumento gráfico de interpretación y discurso. A partir del texto fundacional del pensamiento sobre la producción cultural del espacio de Edward Soja en 1989<sup>9</sup> –en el que Soja elabora una teoría sobre un “tercer espacio” socialmente producido e híbrido, donde se mezclan lo real y lo imaginario–, Anna María Guasch explica: “presenta la geografía posmoderna como una vía de deconstrucción de la lógica moderna del espacio en la cual la realidad conduce a la ideología” (2016, p. 162). Con ello, el mapa queda constituido no sólo como un instrumento para interpretar realidades, sino también para producirlas.

<sup>7</sup> The Spatial Turn Spatial Humanities <http://spatial.scholarslab.org/project/>

<sup>8</sup> Brian Holmes es profesor de filosofía y trabaja en cuestiones geopolíticas y geopoéticas, ha sido miembro de *Bureau d'Études* [<https://bureaudetudes.org/>], un colectivo francés que produce análisis visuales sobre el capitalismo transnacional y mapas de los sistemas políticos, sociales y económicos contemporáneos para facilitar la información, el reposicionamiento y el empoderamiento social a través de información que normalmente es invisible y está descontextualizada para el individuo común.

<sup>9</sup> *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Theory*, Londres: Verso. 2011.



**Fig. 5. Imagen del mapa del mundo según los surrealistas “Le monde au temps de surrealistes”. Aparecido en *Varietés. Le surréalisme en 1929*, 1929, pp. 26-27.**

El conocido *mapa del mundo en la época de los surrealistas* (1929)<sup>10</sup> supone una reinterpretación crítica de las fronteras geopolíticas y del sistema cultural dominante: del eurocentrismo. Precisamente los surrealistas hacen suya la máxima que hemos ido exponiendo: no existe un mapa objetivo; su mundo —con París en el centro como la única ciudad del mapa junto con Constantinopla— es susceptible de ser mapeado atendiendo a criterios propios, como instrumento descriptivo que sirve para configurar y reconfigurar realidades. Un ejemplo de la importancia de la cartografía crítica en el arte como instrumento para cuestionar el estado de las cosas<sup>11</sup>. Esto tiene

<sup>10</sup> Esta obra es citada por muchos teóricos como ejemplo del poder del mapa en la generación de imaginarios y relatos colectivos y, también, del poder del mapa y de la imagen como estrategias de subversión de estas dinámicas. Los surrealistas, maestros en la subversión de materiales culturales y en el uso lúdico del reciclaje en sus textos y collages, son pioneros en utilizar el mapa como herramienta crítica que evidencia su poder político (Diego, 2008, pp. 10-11; Fernández Gibellini, 2011, pp. 40-43).

<sup>11</sup> Para una profundización de la cartografía crítica en el arte recomendamos la lectura de textos como el de Estrella de Diego (2008), Denis Cosgrove (2008), Denis Wood (2006; 2010), Ursula Biemann (2003), o Anna María Guasch y Nasheli Jiménez del Val (2014).

que ver también con las reglas en la representación de territorios –relacionadas a su vez con la etnocentricidad y el orden social– por las cuales el mapa representa y define no sólo normas geométricas y geoespaciales, sino valores sociales, culturales y retóricos (Mitchell, 1986).

En esta línea, la exposición *Atlas Critique* de 2012, de los comisarios Aliocha Imhoff y Kantuta Quirós<sup>12</sup>, toma como punto de partida las teorías postcoloniales y la filosofía contemporánea para plantear la cartografía y los ejercicios espaciales como origen desde el que deconstruir las relaciones tradicionales norte-sur y las hegemonías postcoloniales: nuevas cartografías cognitivas para pensar la totalidad social. Como ellos aseveran:

[...] el espacio domina el tiempo, muchos conceptos geográficos como la cartografía, la escala, la frontera, la distancia o el territorio, proliferan en el campo del arte y se ha producido un resurgimiento del interés por la reflexión espacial. (2012, p. 4) 13

De esta manera, el mapa funciona como estrategia reflexiva para subvertir la construcción de narrativas políticas y culturales hegemónicas, precisamente gracias a los mecanismos propios del medio de representación gráfica. De modo que, a la proliferación del uso del mapa como estrategia narrativa, se suman ahora aquellos ejercicios que utilizan el mapa para reflexionar sobre sus propias dinámicas en un ejercicio autorreflexivo.

Trabajos como *Spectral Aerosion* (2010) ilustran bien lo que comentamos. Esta obra es un mapa escultórico en tres dimensiones que dibuja el proceso cartográfico de la constitución y reconstitución de las fronteras de Europa desde el año 0 hasta el año 2000, mediante veinte capas de incisiones que se superponen como un palimpsesto. El proyecto consigue arrojar luz sobre el proceso histórico de la constitución de estructuras de poder en una cartografía temporal y subvierte el proceso mismo de cartografía política. El mapa se vuelve inútil pues no sirve para su función original: servir de

<sup>12</sup> *Atlas Critique* es una exposición de 2012 en Parc Saint Léger, para más información sobre la exposición y el dossier de prensa se puede consultar la siguiente dirección: [<http://www.parcsaintleger.fr/portfolio/atlas-critique/>]

<sup>13</sup> Nuestra propia traducción del original: “l’espace domine le temps, de nombreux concepts géographiques tels que la cartographie, l’échelle, la frontière, la distance ou le territoire, prolifèrent dans le champ de l’art et une résurgence d’intérêt pour la réflexion sur l’espace s’est produite, bien au-delà de la géographie, l’architecture ou l’urbanisme” (Imhoff y Quirós, 2012, p. 4).

herramienta socio-divisoria, mientras la superposición y la acumulación convierten al mapa en ilegible pues “evoca la descripción freudiana del funcionamiento estratificado de la memoria: olvidar no significa destruir la huella de la memoria” (Imhoff y Quirós, 2012, p. 28)<sup>14</sup>.



**Fig. 5. Imagen del mapa del mundo según los surrealistas “Le monde au temps de surrealistes”. Aparecido en *Varietés. Le surréalisme en 1929*, 1929, pp. 26-27.**

El estudio de la cartografía como arma colonial y herramienta ideológica en manos del eurocentrismo ha sido ampliamente tratado, (Cosgrove, 2008; Diego, 2008; García Andújar, 2012), en beneficio de la comprensión del mapa como algo alejado de lo neutro, lo meramente estético y lo objetivo<sup>15</sup>. La académica Johanna Drucker en *Graphesis. Visual Forms of Knowledge Production*, analiza la doble lógica del mapa,

<sup>14</sup> Nuestra propia traducción del original: “évoque la description freudienne du fonctionnement stratifié de la mémoire: oublier ne signifie pas détruire la trace mémorielle” (Imhoff y Quirós, 2012, p. 28).

<sup>15</sup> Algunos ejemplos notables son la obra *Pantone -500 +2007* (2007) de Cristina Lucas; o el trabajo de Francis Alÿs con obras como *The Green Line* (2004); o del colectivo Bureau d’Etudes que mencionábamos anteriormente, elaborando cartografías de sistemas sociales, políticos, económicos y globales que pretenden visibilizar realidades sociales normalmente ocultas para los individuos. Asimismo, hay exposiciones, colecciones y artículos que recogen esta tradición como el de Denis Wood en “Catalogue of map artists” (2006, p. 61-67) que recopila un interesante panorama de los principales artistas ya consagrados que trabajan con el mapa desde el arte.

que funciona por un lado como sistema de interpretación a la vez que como sistema a interpretar (2014, p. 64). De esta manera, nuestro mapa de la creación electrónica literaria va a tener muy presente su propio poder como herramienta política, crítica e interpretativa. También recupera el espíritu de esa “Escuela del Sur”<sup>16</sup>, puesto que vamos a privilegiar un lugar concreto, el idioma español, como criterio para dibujar nuestro mapa, cuestionando las relaciones que se establecen entre el centro y la periferia. Para ello, atenderemos a la propia configuración del espacio de la literatura electrónica como un ejercicio no neutral, dependiente de instituciones y agentes concretos y ligada a regiones que vehiculan hegemonías lingüísticas y culturales determinadas.

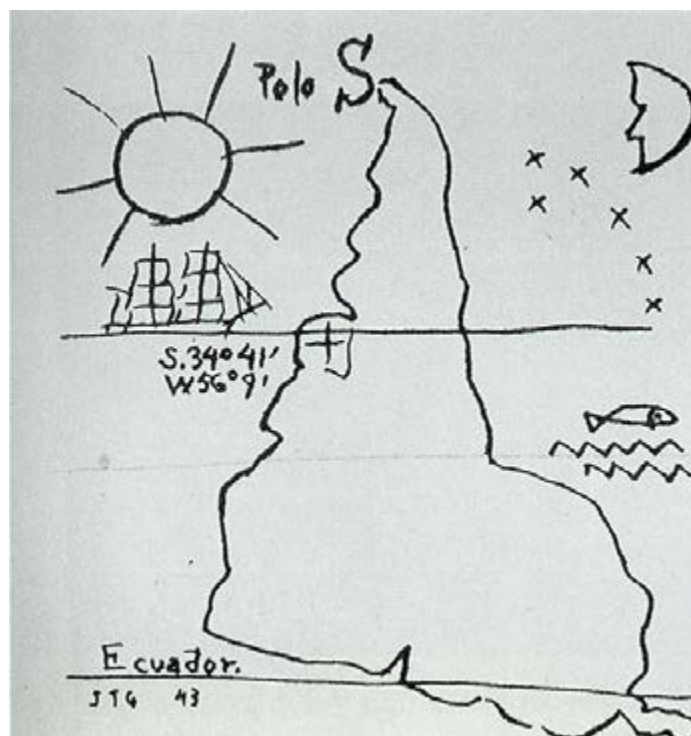


Fig. 7. Imagen del mapa de América invertida de Joaquín Torres García (1943) ilustrando su proyecto de *La escuela del sur*.

#### 5.1.4. *Aumento de imágenes*

El dominio del mapa como forma de (re)conocimiento también guarda relación con el aumento tan significativo de imágenes en nuestra sociedad, no sólo de un modo

<sup>16</sup> Hace referencia a la famosa imagen de un mapa invertido de América en el que la Patagonia apunta hacia arriba, que es dibujada por el uruguayo Joaquín Torres García para ilustrar su proyecto de alterar las referencias y el mapa conceptual del arte moderno desde Latinoamérica.

efectista y ligado a la publicidad y al consumo, sino también como forma de transmitir conocimiento e incluso como capital social. Capital social se refiere a la capacidad de la imagen para generar relaciones, de modo que su valor no radicaría en su capacidad como “sistema de representación”, sino en su capacidad para producir afectos, para moverse y para circular. Como diría Pierre Lévy (1999) sobre el texto, la interpretación y el sentido ya no vienen de su interior, sino de su apropiación y de los efectos locales de pertenencia que genera. No en vano el giro visual y el desarrollo de los estudios visuales como metodología académica (Bal, 2005; Guasch, 2003; Martín Prada, 2018; Mitchell, 1984, 2003; Poster, 2002), han sido y son importantes para entender el mapa como estructura cognitiva cultural y para comprender la proliferación de imágenes y su impacto en los estudios humanistas.

En este sentido, la abundancia de material visual nos ha hecho pasar de la acumulación de imágenes, a su puesta en circulación, su relación y conexión: hemos pasado del mosaico a la red<sup>17</sup>. Así, la fiebre archivística tiene que ver también con el giro etnográfico y la acumulación y preservación de materiales en archivos que conforman la memoria (Guasch, 2011; Hoskins, 2009), al modo de Hanne Darboven, archivando, recolectando y disponiendo la información que no está relacionada de una manera narrativa, sino fragmentaria en un afán acumulativo heterogéneo y discontinuo. Como apunta Guasch a colación de la obra de la artista contemporánea Hanne Darboven (2011, p. 100), la acumulación conceptual y visual de imágenes hace que el espectador se abandone en una deriva asociativa en busca de relaciones implícitas entre ellas:

---

<sup>17</sup> La red favorece el dominio de estructuras visuales fragmentarias con abundancia de mosaicos, *thumbnails*, iconos, etc., que en ocasiones constituyen enlaces hacia sí mismas o a otros contenidos que las contienen (Martín Prada, 2018, p. 97).





**Fig. 8. Imagen de *Kulturgeschichte (1880–1983)* de Hanne Darboven en el Dia Beacon de Nueva York.**

Este concepto de acumulación y sobreinformación visual conecta con la fórmula de la postfotografía<sup>18</sup> de Fontcuberta como un caudal extraordinario de imágenes accesibles, donde lo importante no es lo que representen, sino su circulación, su puesta en relación. Procesos donde el artista se confunde con el curador, coleccionista, historiador de arte, etc., y donde se alienta al reciclaje, la recirculación y la reutilización constante. En este sentido se da una relación entre los conceptos de acumulación, datificación o digitalización, con los de relación, conexión y uso de los materiales. También, como veremos, la reutilización, recontextualización y reciclaje plantean la relación entre el paso de la fragmentación aislada y atomística, a la red o retícula que pone a dialogar entre sí a las partes. En cierta medida es el paso de la simple acumulación de imágenes, a la puesta en circulación y relación de las mismas. Como diría José Luis Brea, precisamente el paso de la memoria ROM o de archivo, a la memoria RAM de procesamiento:

[...] una memoria que entonces ya no es objeto sino red, que ya no es de registro y consignación sino de conectividad, que ya no es de inscripción

<sup>18</sup> El artista catalán Joan Fontcuberta es uno de los principales exponentes del concepto de postfotografía –un cambio de paradigma en la fotografía en el que a grandes rasgos podríamos decir que se cambia su función desde la representación hacia la comunicación– que ha tratado desde su práctica artística, a través de conferencias, o en distintos textos como “Por un manifiesto postfotográfico” publicado en *La Vanguardia* en 2011; o *La furia de las imágenes: Notas sobre postfotografía*. (2016).

localizada (docu/monumental) sino relacional y distribuida, diseminada como potencia de relación y actuación en el espacio de la interconexión (Brea, 2007, sec. 1)19.

Sin embargo, aunque el paso de las memorias de archivo a las memorias de red sea evidente (Brea, 2007; Guasch, 2011; Hoskins, 2009) podemos trazar la vida del concepto de “imágenes relacionales” antes del estallido digital. El poder de relación y agenciamiento de las imágenes tiene también mucho del legado de Aby Warburg<sup>20</sup> y de su arqueología relacional del saber visual. La exposición *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?*, brillantemente comisariada en 2010 por Georges Didi-Huberman en el Museo Reina Sofía, pretende, a través del trabajo de Aby Warburg –hoy icono transformador del modo en que se comprenden las imágenes–, entender el poder de la imagen y de sus relaciones entre sí. *Atlas Mnemosyne*<sup>21</sup> se establece así como una obra de referencia, una biblioteca de Babel, antesala de la metáfora de la red y el hipertexto: un archivo visual de relaciones en continuo cambio, con una estructura flexible y dinámica y un montaje narrativo postmoderno, fragmentario, horizontal y rizomático.

Esta biblioteca funciona como un mapa, por cambiante, como una red que responde a “la ley del mejor vecino” para desarrollar un sistema de organización muy especial. En este sentido, es una precursora de lo fragmentario como sistema de pensamiento, de la no linealidad y de la complejidad discursiva, –volvemos al rizoma–, pero también del concepto de atlas frente al de catálogo, favoreciendo la organización desjerárquica y abierta que promueve una lectura horizontal y sin método o sistema de búsqueda prefijado. La biblioteca de Warburg no sólo tiene que ver con la imagen y sus relaciones, formando un mapa, una red de redes, sino con la esencia espacial del mapa como “navegable”, un espacio que va configurando la red mediante la realidad de su experimentación. En consecuencia, el recorrido se conforma precisamente

---

<sup>19</sup> El volumen al que aludimos es la versión online del libro de *Cultura RAM: Mutaciones De La Cultura En La Era De Su Distribución Electrónica*, disponible como copia y edición modificada del autor bajo licencia *creative commons*, sin número de páginas, por lo que nos referimos a los capítulos o partes como “secciones”.

<sup>20</sup> Aby Warburg es considerado uno de los primeros grandes teóricos de la imagen, su biblioteca es un estudio sobre las formas de comunicación de los contenidos culturales, sobre la transformación y el viaje de los símbolos a través de las épocas y las imágenes. Padre del giro icónico y también, en cierta medida, del espacial, Warburg estudia cómo las imágenes y sus relaciones generan un espacio de diálogo, de discurso y de conocimiento: un trazador de caminos al más puro estilo de Vannevar Bush y su *memex*.

<sup>21</sup> *Atlas Mnemosyne* es el gran proyecto inconcluso de Warburg en el que recopila unas 2000 imágenes, articuladas en 60 paneles de relaciones, en los que desarrolla imaginarios visuales a través de la memoria iconográfica (Settis, 2010, p. 8).

“realizándolo”. No es un “mirar”, es un “estar”, y se pone de manifiesto la sustitución del concepto de visión por el de navegación que traemos a colación de las teorías del ciberespacio. Así lo explica Fernando Checa (Settis, 2010, p. 15), cuando alude a lo novedoso del método de Warburg que traza relaciones entre imágenes y documentos muy heterogéneos que deben estar a disposición del momento, configurando una “arena real”, como una biblioteca de uso.



**Fig. 9. Imagen de los paneles 79, 45 y 46 del *Atlas Mnemosyne* (1924-1929), Aby Warburg.**

Es éste un ejemplo de cómo la conceptualización de la biblioteca de Warburg responde más a un espacio didáctico, vivo y en continuo cambio, donde los materiales no sólo tienen un valor en sí mismos, sino por su capacidad de relacionarse entre ellos y por el lugar que ocupan dentro del relato circunstancial: por su disposición y situación topológica. El objetivo del *Atlas* es precisamente hacer entender las relaciones que se establecen entre los materiales. En ese sentido, es mucho más visual que un archivo, es un discurso, un “relato” hipertextual en el que prima el trabajo de montaje, y es en este sentido en el que el atlas alude a la multiplicidad, puesto que cada imagen no tiene sólo un sentido, porque coexisten en ella, además, tiempos distintos:

El atlas de imágenes debe su nombre a un género epistémico atestiguado desde el Renacimiento, principalmente en el campo de la cartografía, muy en

boga, a través del enciclopedismo de la Ilustración, en las ciencias de la cultura –arqueología, historia, antropología o psicología– a finales del siglo XIX. (Didi-Huberman, 2010, p. 60)

Ciertamente, el trabajo de Warburg y su posterior rescate desde la teoría del arte sientan las bases de los posteriores estudios visuales o “estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad” (Brea, 2005, p. 7). Su método, radicalmente contemporáneo a nosotros, cede el protagonismo de la historia por primera vez a lo puramente visual, desarrolla una narrativa a través de las relaciones entre imágenes y establece un método de trabajo colectivo en el que los distintos colaboradores trazaban las relaciones; estos paneles asociativos, estos trazados de relaciones, nos recuerdan también a los senderos de información propuestos por Vannevar Bush en 1945 con su *memex*, donde conceptualizó este “escritorio-archivo” que se constituye como uno de los puntos de partida del hipertexto. El Atlas de Warburg configura el mapa a través de los trazados y las conexiones que realiza, que van más allá de la interpretación lineal de la historia, estudiando con precisión las imágenes y sus transformaciones hasta la época para encontrar la supervivencia de la tradición clásica en sus manifestaciones. Lógicas tan extendidas como la de Google Images o Pinterest, –que vinculan imágenes no sólo por la apariencia sino también a nivel conceptual–, están basadas en el método *warburiano* de los paneles de *Atlas Mnemosyne*.

Hoy proliferan los estudios dedicados a la imagen como eje de la crítica cultural, entre los que cabe destacar el reciente libro de Juan Martín Prada dedicado al estudio de la imagen en Internet (2018). Su análisis –que bebe de la concepción de la imagen digital o *e-imagen* de Brea (2010)<sup>22</sup>– trata desde la instantaneidad fotográfica hasta la imagen compartida en continua circulación –imagen conectora, imagen *pathos*–, los fenómenos de representación y autorrepresentación en la web, o la digitalización, la transmisión y la viralidad de la imagen, como circunstancias que caracterizan nuestra sociedad. Efectivamente, son muchas las horas que paseamos como

---

<sup>22</sup> José Luis Brea (2010), trata la distinción entre distintos tipos de imagen: La imagen materia –singular–, la imagen filmica –reproducible infinitamente, copiable– y la imagen electrónica –infinitamente producible sin original–. De esta manera la imagen electrónica sólo se representaría a sí misma, recuperando su carácter temporal. Es espectral (Agamben). Las imágenes son mentales (Rancière). No olvidar que al igual que el texto, la imagen digital es “texto”, es código interpretado por un software de reproducción y un hardware de visualización (Martín Prada, 2018, p. 98). Martín Prada en este sentido también hace una comparación entre la imagen digital y una partitura musical como así lo hace Lévy (1999) con el texto digital.

*flâneurs* ante los escaparates de esa nueva ciudad red (Martín Prada, 2018, p. 62), estableciendo vínculos y trazando recorridos. Martín Prada hace una reflexión sobre el aumento de imágenes que inundan nuestros comportamientos rutinarios en la red:

Por el contrario, la digital suele ser una imagen deslocalizada, en incesante adaptación a las múltiples pantallas en las que acontece su aparición. Una misma imagen puede existir hoy simultáneamente en multitud de dispositivos, en una radical independencia respecto a cualquier contexto físico de observación, en un almacenamiento disperso que la hace potencialmente ubicua. Pero es que, además, la imagen ha devenido un elemento más de nuestras interacciones comunicativas en la red, formando parte de nuestras conversaciones; tuits y mensajes suelen llevar adjuntos imágenes ‘casi como un punto y final de una frase’. (Martín Prada, 2018, p. 96)

De esta manera, la *motilidad* de la imagen alude a su capacidad para circular casi por sí misma. Como las imágenes de Warburg, las imágenes en la red son polisémicas y están abiertas a continuas apropiaciones, reutilizaciones y adaptaciones en su circulación. El aumento de imágenes es una característica de nuestra sociedad digital en la que se producen más imágenes en un día que en toda la historia del arte antes. Imágenes, audiovisuales, textos, datos, se convierten en código alfanumérico, código binario, en un proceso de digitalización y datificación sin precedentes en el que el mapa, otra producción visual, sirve para ordenar y abarcar la masa informacional, como una suerte de ejercicio de contención y dominación.

Nuestro mapa del campo de la literatura electrónica en español lo conforman muchas imágenes en sí mismas y materiales muy diversos. Por tanto, no sólo deberá reflejar el aumento sin precedentes de información y material visual, –multimedialidad–, sino que deberá comprender también la importancia del proceso circulatorio (Appadurai, 2010; Gries y Brooke, 2018) que vehicula la presencia de la imagen en la esfera pública.

#### **5.1.5. Necesidad cognitiva**

Necesitamos una respuesta a la sobreproducción informacional en la que la sociedad actual genera estructuras tan complejas que somos incapaces de abarcarlas en

su totalidad. Este es el caso de la red, Internet, que contiene una amalgama ingente de datos visibles y más inmensa aún de subdatos, una estructura complicada en sí misma que, además, nace deslocalizada e intangible, por lo que es más difícil aún de pensar e imaginar. Esta red ahora depende de una nueva infraestructura global, análoga a la propia red si se quiere, y que la contiene, un ecosistema de plataformas que producen las estructuras sociales en las que vivimos (van Dijck, 2016; van Dijck et al., 2018). La digitalización masiva propicia que el archivo, los datos, se conviertan según Manovich (1999) en el nuevo paradigma cultural reemplazando a la narrativa.

Esta codificación numérica de todos los objetos culturales mediante los lenguajes informáticos que permiten su programación y manipulación (Manovich, 2001) –la digitalización– es la base de la datificación<sup>23</sup> o la extracción de datos a través de la descripción significativa por la cual la información se crea. Todos nuestros pasos, gestos o interacciones y también nuestros contenidos en la red, se convierten en cuantificables y producen además una enorme cantidad de información y de datos a su alrededor. El *big data* responde a la metáfora del diluvio de datos, que favorece la cuantificación y la estadística por encima de la interpretación como metodología para la comprensión de la realidad. Sin embargo, una de las problemáticas fundamentales que plantea la metodología cuantitativa de los datos es, precisamente, la dificultad de su obtención, haciendo evidente la falta de transparencia de las entidades que controlan y poseen esos datos.

Algunos teóricos importantes han analizado las estrategias de visualización aplicadas al estudio de realidades complejas y de sistemas (Cairo, 2011; Drucker, 2014; Lima, 2011; Manovich, 2011), pero es notable su resurgimiento en el ecosistema mediático digital, donde antiguas formas de representación son sustituidas por patrones estéticos digitales de visualización de información y procesamiento de datos. Estas estrategias de visualización digital, que antes no estaban disponibles, ahora son facilitadas por la datificación y el procesamiento de datos a través de la programación. Como apuntamos, la visualización de información no comienza con las posibilidades

---

<sup>23</sup> La datificación es el proceso de transformación de distintos ámbitos sociales y culturales en datos digitales, unidades discretas capaces de ser procesadas, almacenadas y analizadas. El proceso de datificación y su parametrización, pero también su creación y extracción –pues los datos no existen a la espera de ser descubiertos sino que son creados en función de unos criterios de descripción significativa–, ha sido abordado por autores como Johana Drucker (2011), Lev Manovich (2001, 2008, 2015), Katherine Hayles (2012), John Cheney-Lippold (2019).

digitales<sup>24</sup>, pero sí se incrementa su uso y presencia hasta llegar a ejemplificar lo que viene observándose como la fiebre de la visualización de información. El software de procesamiento ayuda a representar los mares de datos disponibles en la red, encontrando patrones no perceptibles para el ojo humano y configurando mapas relacionales de conexión y heterogeneidad antes inimaginables. Estos modelos estructurantes que proponen las tecnologías reconfiguran las posibilidades estéticas y epistemológicas, pues, como apuntaba Manovich (2011, 2013), determinan las producciones cuando el “software toma el mando”<sup>25</sup>, ya que ejercen de estructuras modelizantes. Manuel Lima identifica estos diseños o “sintaxis” compartidas en la visualización de datos y los agrupa en categorías o “métodos” observables como patrones en los proyectos de visualización<sup>26</sup> –globos, árboles, diagramas, flujos de datos o radiales, son algunos ejemplos–.

La base de esta nueva fiebre infográfica, también en las humanidades, está sustentada por el aumento de colecciones y bibliotecas digitales a nivel mundial y la digitalización masiva de textos que se convierten en conjuntos de caracteres tanto “marcables” como “buscables”. La visualización de datos es protagonista en grandes proyectos financiados por estados y universidades<sup>27</sup>, que cuentan con una clara ambición enciclopédica que busca abarcar la máxima cantidad de conocimiento posible y hacerlo accesible normalmente a través de macro-proyectos. Sin embargo, no

---

<sup>24</sup> Encontramos ejemplos de visualización de información cuantitativa antes del uso de los instrumentos digitales en el famoso trabajo de Edward R. Tufte de 1983, *The Visual Display of Quantitative Information*; o en el más reciente trabajo de la investigadora Johanna Drucker *Graphesis. Visual Forms of Knowledge Production*, de 2014.

<sup>25</sup> Algunas de las herramientas más importantes y utilizadas para la visualización de datos en humanidades son Palladio de Standford [<https://hdlab.stanford.edu/palladio/>], Gephi para visualizar relaciones [<https://gephi.org/>].

<sup>26</sup> Esta taxonomía se puede explorar en el portal *Visual Complexity*, un espacio que recopila información y proyectos sobre la visualización de redes complejas. [<http://www.visualcomplexity.com/vc/>]

<sup>27</sup> Por ejemplo, *Mapping the republic of letters* [<http://republicofletters.stanford.edu/>], es un proyecto de visualización de datos internacional afincado en la universidad de Standford, que pretende investigar las redes de correspondencia entre figuras emblemáticas del arte, la literatura, la cultura o la política a través de países y continentes durante la edad moderna. Proyectos de mapeo y geolocalización como el de *Compostela Geoliteraria* se definen como humanidades espaciales o cartográficas [<https://www.compostelageoliteraria.org/acerca-de/>]. El proyecto de *Literary Atlas of Europe*, nacido en el 2006 en Zurich pretende visualizar las complejas superposiciones de geografías reales y ficticias que aparecen en la literatura, incluyendo ficcionalización a lo largo del tiempo de una región o ciudad, interacciones entre ficción y realidad [<http://www.literaturatlas.eu/en/>], otro ejemplo destacado es el *Monroe Work Today*, (2016) un proyecto de historia digital que sintetiza la investigación histórica sobre el alcance de la violencia estadounidense sobre 4166 víctimas de linchamientos y casi otras 600 víctimas de violencia racializada, [<https://plaintalkhistory.com/monroeandflorencework/>].

podemos olvidar una de las críticas que se realizan al *distant reading*<sup>28</sup>, como metodología de lectura cultural a base de grandes cantidades de textos digitalizados: en primer lugar, es una utopía pensar que todos los materiales están digitalizados o lo estarán; en segundo lugar, los datos también son construcciones, *capta*<sup>29</sup> (Drucker, 2011). Por ello, debemos contemplar que las colecciones tienen lagunas ideológicas y económicas de todo tipo, por lo que una lectura totalizante basada en una aparente cientificidad cuantitativa del dato debe ser puesta en duda.

Lev Manovich (2015) distingue entre varios tipos de visualizaciones para abordar la amalgama de datos desde distintas estrategias que pueden usar o no la escala y el distanciamiento. El diseño informacional utiliza la imagen para representar los datos que tienen una estructura clara, el ejemplo más común suele ser el del mapa del metro. La visualización de información por su parte pretende descubrir una estructura interna inherente a una gran cantidad de datos que a simple vista no es entendible o reconocible. Pero, sobre todo, Manovich distingue estas dos corrientes por el material que usan: los datos en el caso de la visualización y la información en el caso del diseño. Los ejemplos prácticos sobre el uso de la imagen para analizar realidades han proliferado en estos años y multitud de proyectos aplican la visualización de datos y el periodismo de datos, a caballo entre la ciencia social y el diseño informacional<sup>30</sup>. La visualización de datos tiene un uso muy amplio en el sector privado y es utilizada por numerosas compañías<sup>31</sup>, que los atesoran como un filón para sus estudios de mercado, buscando patrones y pronósticos acerca del comportamiento humano y el devenir social

<sup>28</sup> Franco Moretti y su concepto de lectura distante es contestado en el volumen *Reading Graphs, Maps, Trees. Critical responses to Franco Moretti*. 2011, editado por Jonathan Goodwin y John Holbo Anderson; y también por autores como Johanna Drucker (2017) «Why Distant Reading Isn't», en PMLA, Vol. 132, No3, (pp. 628-635).

<sup>29</sup> Johanna Drucker (2011) en “Humanities Approaches to Graphical Display” explica la dualidad entre “capta” y “data” alegando que los datos en humanidades son captados y seleccionados en función de los intereses del investigador y de sus objetivos y por eso siempre son en último término, “capta”, o interpretación.

<sup>30</sup> Manovich también apunta a una distinción entre la ciencia social y el diseño informacional (Manovich, 2011, p. 12, 2015, p. 33)

<sup>31</sup> En España hay ejemplos destacables de proyectos y compañías orientadas a la visualización como son Bestiario una empresa que sigue siendo líder europeo en visualización y diseño informacional de datos; el proyecto Vizzuality; Moebio un proyecto de Santiago Ortiz; la página del diseñador y profesor Alberto Cairo; o José Luis de Vicente comisario de la exposición Big Bang Data junto a Olga Subirós. También los talleres de visualización de datos y periodismo de datos en Medialab y su línea permanente de trabajo sobre datos son sólo algunos ejemplos destacables del boom del dato del que veníamos hablando y que también viene relacionado con la deriva hacia la sociedad plataforma de van Dijck (van Dijck et al., 2018), en la que la recolección, la circulación y la mercantilización de esta información atomizada, son la base de la nueva economía del afecto dentro de un ecosistema de plataformas que a gran escala conforma la estructura de la sociabilidad hoy. [<https://flowingdata.com/>]



aplicados al marketing dirigido y personalizado que revierte en un beneficio para las grandes compañías (Cheney-Lippold, 2019; Pariser, 2011).

Aunque abundan por un lado los ejemplos de visualización pragmática, en los que la imagen está al servicio de los datos, existen también otras tendencias donde la visualización nos ayuda a hacer una reflexión crítica a través del uso de los datos de una manera diferente, como aquellas que caracterizan las obras de Stefanie Posavec, Fernando Viegas, Ben Fry, Santiago Ortiz, Golan Levin, Jonathan Harris o Chris Harrison, entre otros. Autores que traspasan los límites del arte y la visualización de datos en fascinantes proyectos artísticos que reflexionan sobre la propia estrategia espacial de la infografía y la visualización.



**Fig. 10 y 11. Imágenes de las visualizaciones de datos sobre *On the Road* (1957) de Jack Kerouac en el libro de Stefanie Posavec acerca de su proyecto *Writing Without Words* (2008).**

Estos proyectos, como el ejemplo que vemos de Stefanie Posavec, son ejercicios que proponen nuevas maneras de contar historias y de interpretar realidades que nos pueden ser útiles para ver qué tipo de cartografías son posibles. Convierten la visualización en un lenguaje poético capaz de reflexionar sobre el lenguaje visual como código susceptible de contar historias inimaginables hasta la fecha –como el poético mapa interactivo y en tiempo real del viento en EE.UU<sup>32</sup>– o incluso hacen una reflexión sobre la cuestión de los datos mismos, señalando la importancia de su obtención y control – como el proyecto de Gustavo Romano de visualización de las relaciones entre países en función de sus variables económicas a través de los datos del Banco Mundial<sup>33</sup>–.

En definitiva, hemos visto que la representación visual ya no es algo fijo, centralizado y supuestamente objetivo, sino que es un instrumento de interpretación culturalmente extendido. El mapa es un elemento útil para visualizar estructuras relacionales, complejas y desjerárquicas. Un discurso topológico que permite integrar lo dinámico y lo heterogéneo y, por tanto, el mapa de la red de literatura electrónica en español surgirá desde lo plural, lo policéntrico y lo disperso. A continuación, vamos a abordar el sistema de la creación electrónica literaria como una red a la que dar forma con las particularidades que implica mapear un sistema contenido en parte en la estructura hipertextual de Internet.

### 3.2. El mapa y el territorio: cartografías de la red

Si hemos apuntado la importancia del mapa como estrategia de interpretación cultural y social, ahora nos vamos a centrar en las relaciones entre nuestro territorio o nuestro objeto de estudio, –la literatura electrónica– con sus representaciones o con los mapas que ha generado. Debemos dibujar un espacio sin lugar, más bien un espacio ciberespacial y aunque esta consideración es poética y nos ayuda a desarrollar ciertas

---

<sup>32</sup> Este poético proyecto de arte personal de Fernanda Viégas y Martin Wattenberg, reproduce los movimientos antes invisibles, de las fuerzas y masas de viento en el mapa de los Estados Unidos [<http://hint.fm/wind/>].

<sup>33</sup> El proyecto de Romano *PWRT (The Psychoeconomy War Room Table)* (2011-2013) se despliega en una mesa interactiva desde donde se visualiza la relación económico-social y de flujo de capitales entre dos o más países desde la metáfora de las mesas *War Rooms*, las salas donde se despliega la información y se discuten los posibles movimientos tácticos en una operación civil o militar, [<http://www.psychoeconomy.org/PWRT/>].

cuestiones importantes sobre la materialidad de nuestro sistema, no podemos olvidar que, como desarrollaremos más adelante, a través del concepto de conectividad, la creación electrónica no sólo se sustenta en el plano virtual o digital. Por tanto, una mirada que conecte lo físico y analógico con lo virtual y digital, –una mirada conectiva o *phygital*<sup>34</sup>– se vuelve también imprescindible, aunque queramos mapear un sistema contenido en la estructura de Internet. Como apunta Levy, la nueva lógica del espacio virtual implicaría el ejercicio de cartografiar nuevos espacios-tiempos mutantes:

La multiplicación contemporánea de los espacios hace de nosotros un nuevo tipo de nómadas: en lugar de seguir líneas errantes y migratorias dentro de una extensión dada, saltamos de una red a otra, de un sistema de proximidad al siguiente. Los espacios se metamorfosean y bifurcan bajo nuestros pies, forzándonos a la heterogeneidad. (Lévy, 1999, p. 23)

Nuestra red funciona en sí misma como un mapa mental, pues es altamente virtual y pertenece al espacio de flujo de datos: un espacio relacional y dinámico que no está contenido en la materia de la manera a la que estábamos acostumbrados y responde a las nuevas lógicas de lo digital y lo ciberespacial. Con ello, se nos plantean muchas preguntas que marcarán el hilo de esta argumentación: ¿Cómo podemos trazar un bosquejo del sistema de los artefactos, relaciones, agentes y dimensiones híbridas del campo de la creación electrónica? ¿Cómo podemos congelar las dinámicas de circulación y producción digital para perfilar una práctica cultural? ¿Es posible trazar recorridos en un sistema en el que el espacio no tiene un lugar tradicionalmente entendido y en el que las relaciones nacen y mueren a golpe de conexión y desconexión? ¿Cómo incluimos la temporalidad que trasciende de lo dinámico en una imagen a interpretar?

La concepción del ciberespacio<sup>35</sup> como estado de conciencia, de conexión, –pues es en la conexión cuando *es*– se aleja en parte de la visión utópica del

---

<sup>34</sup> *Phygital* es el acrónimo de *physical + digital* usado en marketing, que nos sirve para apuntar hacia la relación entre ambos planos de la realidad que se vinculan tanto a través de la idea de desarrollo identitario que se produce en ambos niveles, como a través de nuevas tecnologías híbridas que atraviesan la realidad como la realidad aumentada, las pantallas táctiles y el light HD.

<sup>35</sup> El concepto de ciberespacio, –término estrella de la ciencia ficción contemporánea que comienza a desarticular su vigencia–, es rescatado aquí, pues da cuenta del concepto de “espacio digital” que se sitúa en el plano virtual de la información, un concepto más amplio que Internet y que lo contendría. Obras canónicas como *Simulacres et Simulation* (1981) de Jean Baudrillard; *Neuromancer* (1984) de William Gibson donde se acuñó el término “ciberespacio”; o la novela *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson que proponía el término “metaverso” y que trataba también sobre espacios virtuales, son

ciberespacio para esa sociedad secreta, descentralizada y al margen del poder especializado que diría Maffesoli (1987). El ciberespacio ya no es un reducto de hackers y agentes fuera del sistema, es el sistema mismo que absorbe cada movimiento social que efectuamos. Así, Martin Dodge y Rob Kitchin, autores del importante trabajo cartográfico sobre el ciberespacio, *Mapping Cyberspace* (2001), conciben la red también como un espacio de agenciamiento:

The sum of these nodes and their connections is greater than their parts, forming a network that enables people to communicate and share information. This has led some commentators to draw parallels between the human brain and the Internet – the brain comprises of millions of neurons and interconnecting nerve “wires” that when combined together give rise to human consciousness, thought, memory and the mind; in the same manner cyberspace emerges from the connections of the Internet. (Dodge y Kitchin, 2001, p. 2)

El ciberespacio emerge de la conexión o conexiones entre nodos, al igual que el pensamiento, la mente y la conciencia, emergen de las conexiones neuronales. De esta manera, la metáfora de la red como cerebro técnico enlaza con la potente metáfora del ciberespacio como hábitat para la imaginación y de la imaginación (Novak, 2002). Un no-lugar donde poder ser quienes queramos, reconstruir nuestra identidad sin restricciones y experimentar con nuevas estructuras sociales las posibilidades de comunicación, afectividad y representación.

De modo semejante, el ciberespacio es un espacio válido para el arte y la literatura y no sólo para la comunicación y la información, pues es un espacio donde construir, un espacio por y para crear. Cada vez más se ha hecho realidad el enunciado de “habitar el ciberespacio”, aunque las barreras entre la realidad –como fisicidad– y la virtualidad se hagan cada vez más imperceptibles. Sin duda, el ciberespacio es ante todo un espacio relacional, desde esa concepción de su surgimiento en la conexión que decíamos antes y que se construye en una intersección de categorías dicotómicas. Martin Dodge y Rob Kitchin (2001, pp. 13-25), ilustran muy bien esta cuestión con su revisión de binomios conceptuales –como el espacio y el no-espacio, el lugar y el no-lugar, lo industrial y lo post-industrial, lo público y lo privado, los emisores y

---

fundacionales para la consolidación del término y el crecimiento de la metáfora de un espacio paralelo e independiente a la realidad física, donde se podría desarrollar una inteligencia colectiva en red.

receptores, lo real y lo virtual, la naturaleza y la tecnología, y lo fijo y lo fluido o lo material y lo líquido—. El ciberespacio se define como un espacio complejo en el intersticio, un espacio de espacios y por tanto mucho más difícil de dibujar.

Precisamente esa relación entre el mapa y el territorio anunciada en el título de este apartado es la relación entre un objeto y su representación, en este caso del ciberespacio o la red de literatura electrónica y el mapa. Muchos autores han tratado esta correspondencia entre el modelo interpretativo y la realidad ilustrada, en ejercicios hermenéuticos tan sumamente mayúsculos que se acaban convirtiendo en el propio territorio a interpretar y, por tanto, pierden toda su utilidad, pues su capacidad sintetizadora y simplificadora se pierde en una escala 1:1<sup>36</sup>, que acaba sustituyendo al propio territorio. Santos Unamuno habla de ello cuando ataja la importancia del concepto de “escala”:

[...] el concepto de escala, es decir, por la necesidad insoslayable en Geografía de que la representación pueda ser percibida visualmente de una forma global. Por medio del mapa, como nota Palsky, el ojo humano domina y aprehende la totalidad del territorio, algo que se hace imposible cuando territorio y mapa se superponen totalmente en beneficio del primero. (Santos Unamuno, 2007, p. 49)

Algunos autores importantes como William Sharp, —que ya en 1907 mapea las novelas del ultranacionalista Walter Scott en Escocia—, o Franco Moretti —con su primer texto alejado de las posibilidades tecnológicas de procesamiento y visualización de datos *Atlas de la novela europea*, pero que ya interpreta la literatura a través del mapa que elabora del género de la novela en Europa desde 1800 a 1900—, funcionan como ejemplos del inicio del auge de los mapas de sistemas culturales y más concretamente del giro cartográfico o geográfico en la interpretación cultural. Son ejemplos que asocian los mapas con la interpretación de sistemas culturales o ejemplos de cartografías de circulación o producción cultural.

A la hora de elaborar un mapa de una práctica cultural o literaria hay distintos modelos: podemos atender a una pulsión topológica que dibuje bajo una mirada geométrica y espacial las características del sistema; o también atender a sus

---

<sup>36</sup> En el acercamiento conceptual al mapa hemos mencionado algunos ejemplos paradigmáticos de la relación entre el mapa y el territorio en la literatura y las artes citando a Magritte, Carroll, Borges o McLuhan, entre otros.

particularidades y describir sus elementos, sus agentes, sus formas y sus comportamientos, pues como sistemas vivos se benefician de una mirada más etnográfica, que participe en la profundidad de su interpretación. Así, la topología se presenta como una estrategia espacial y horizontal que sirve para situar los elementos, dibujar los nodos y las aristas de la red, mientras que la etnografía requiere una estrategia por capas de profundización para llegar a comprender las formas y elementos de esa red. De esta manera, la topología y la etnografía digital sirven como puntos de partida necesarios para poder acercarnos a los ejercicios de representación de la red de la literatura electrónica y dilucidar en qué medida pueden ser planteamientos suficientes para abordar su análisis como red cultural.

### ***3.2.1. La topología digital.***

La topología es la herramienta de representación de la red por excelencia. Este concepto aparece por primera vez en la década de 1840, cuando los matemáticos Moebius y Reimann, entre otros, se interesan por la conectividad de superficies (Drucker, 2014, p. 114) y está basado en las relaciones y su organización, sin mostrar la posición, la extensión o la distancia. Los límites estables desaparecen dando paso a una complejidad que se beneficia de las relaciones y su capacidad de generar estructuras. Existen distintas maneras de mapear la red y distintos enfoques que han intentado dibujar el ciberespacio e Internet en concreto. Aunque no vamos a adentrarnos en la cibermetría<sup>37</sup>, porque no vamos a hacer un estudio exhaustivo de la información digital, su uso y su evolución en la red, sí queremos dar las pautas y las estrategias necesarias para poder dibujar el campo de la creación electrónica en español como una realidad digital, que sí sucede en red. Por ello, nos vamos a fijar en determinados conceptos y los vamos a aplicar a nuestra metodología para que nos ayuden a entender nociones básicas como la diferencia entre el ciberespacio e Internet, o entre los contenidos digitales y los contenidos web. Para esta labor, nos apoyamos principalmente en dos estudios: *Cibermetría: Midiendo El Espacio Red* (Orduña-Malea y Aguillo, 2014) y *Mapping Cyberspace* (Dodge y Kitchin, 2001).

---

<sup>37</sup> El trabajo *Cibermetría: midiendo el espacio red* (Orduña-Malea y Aguillo, 2014) la disciplina métrica que pretende medir la información disponible en Internet y los elementos y agentes que dan lugar a la creación de esta información, su circulación y transmisión y su almacenamiento.

El primero de ellos, el trabajo de Enrique Orduña-Malea e Isidro F. Aguillo de 2014, es interesante porque dibuja el campo de los estudios sobre el ciberespacio de una manera clara y concisa, haciendo un gran esfuerzo por tener una visión holística que genera taxonomías que ayudan mucho a poner algo de orden sobre conceptos muy manidos y a veces mal entendidos. Las aproximaciones que se contemplan en su estudio, encuadrado dentro de la cibermetría descriptiva (2014) se esquematizan en tres: el acercamiento conceptual que define los elementos constitutivos, la estructura web y los modelos conceptuales de visualización; la aproximación cuantitativa y evolutiva que contempla el tamaño de los elementos y su evolución en el tiempo, como son el número de ordenadores, de direcciones IP, de dominios, de *routers*, etc.; y la aproximación topológica que contempla las relaciones entre los elementos, la infraestructura, los contenidos y los usuarios. Pero nos interesa enfocarnos en la aproximación relacional para orientar nuestro análisis dentro de una posible aproximación topológica, pues es la que recoge las relaciones entre los elementos de la red, centrándose en los usuarios, los contenidos y las etiquetas.

También el conocido estudio de Martin Dodge y Rob Kitchin, *Mapping Cyberspace*, que, aunque es de 2001 –casi dos décadas después la red ha cambiado mucho y muy rápidamente, siendo sustituida por un ecosistema de aplicaciones en red–, sigue teniendo vigencia y sigue siendo un referente en el campo de la visualización de la red<sup>38</sup>. Estos enfoques que abogan por la representación de la infraestructura ciberespacial y su actividad sirven de modelo para infinidad de propuestas infográficas sobre las redes digitales, cibercomunidades, redes sociales y la visualización de las relaciones y la transmisión de datos en la red. La dificultad de estos planteamientos en su aplicación al estudio del sistema de la creación electrónica es, entre otras cosas, una dificultad que surge al incorporar el factor temporal y dinámico del sistema y la capacidad de relacionar estas propuestas con lugares y tiempos determinados, vinculándolas al mundo analógico al que muchas veces se superponen. Como apunta José Ramón Alcalá en la siguiente cita, el trazado de la red debe pasar por su geometrización como proceso en tiempo real:

Visibilizar –desocultando poéticamente– sus geografías, trazando las cartografías de sus (no)espacios topológicos, es una tarea tan urgente como

---

<sup>38</sup> También otras iniciativas como Internet World Stats proveen ejemplos de visualización y análisis cuantitativo de los datos que genera Internet, su implantación, uso y propagación a nivel internacional con datos de más de 246 países. [<https://www.internetworldstats.com/> ]

necesaria, que se instala en múltiples paradojas, como la de ser un lugar “no espacial”, utilizar para su construcción “arquitecturas líquidas” que operan sobre una “realidad hibridada”, o modificar el concepto de “memoria espacio-temporal” (que ahora debe ser trazada, formalizada, mediante una geometrización del proceso-en-tiempo-real, y no a través de la tradicional arquitectura del objeto). Estas cartografías dibujarán, no sólo la morfología líquida de sus (no)espacios arquitecturales, dando forma a una realidad fenomenológica (que, a pesar de habitarla ya, aún no hemos visibilizado), sino –y lo que es más importante–, el mapa topográfico de las relaciones simbólicas de la organización cultural, económica y política de la sociedad contemporánea. Es decir las divisiones de clase, las jerarquías, los papeles funcionales de la economía global y también la organización política del mundo contemporáneo. (Alcalá, 2007, p. 35)

Algunos autores como Marcos Novak (2002) o José Ramón Alcalá (2007), han teorizado sobre el hecho de construir la red y el ciberespacio como un lugar que habitar y, por tanto, con posibilidades de ser construido arquitectónicamente, pues es un espacio para la imaginación y un lugar para la intervención humana y la experimentación emocional. En ese sentido, parece que actualmente la red necesitaría “proveer de una infraestructura para las interacciones sociales de la misma manera que lo hace la arquitectura” (Alcalá, 2007, p. 40). José Ramón Alcalá se plantea con ello la necesidad o no, de diseñar los espacios virtuales de Internet y del ciberespacio a través de la arquitectura, para indagar sobre cuál sería el equivalente de arquitectura en Internet. Aunque en ocasiones prevalece también una visión dualista y esencialista, cuando afirma que: “Aún más, la ausencia de substancia y persistencia de la Red Internet es lo que distingue el espacio de la arquitectura” (2007, p. 41), y compara la red con ese mundo intangible de las ideas y de la información, cayendo, quizás, en una visión dicotómica.

Las posibilidades de la topología han sido contempladas para hacer una categorización de las tipologías de la red, basadas en la geometría de su distribución. Para la elaboración de un mapa de la creación electrónica desde un planteamiento topológico, distinguimos dos tipos de mapas o sistemas de representación: por un lado, aquellos que quieren representar la red y por ello pretenden dibujar de algún modo el



ciberespacio y sus contornos –representaciones del espacio– y, por otro, aquellos que conciben la red ya como un mapa navegable –un espacio representacional–<sup>39</sup>.

### ***Representaciones de la red: los mapas de la red***

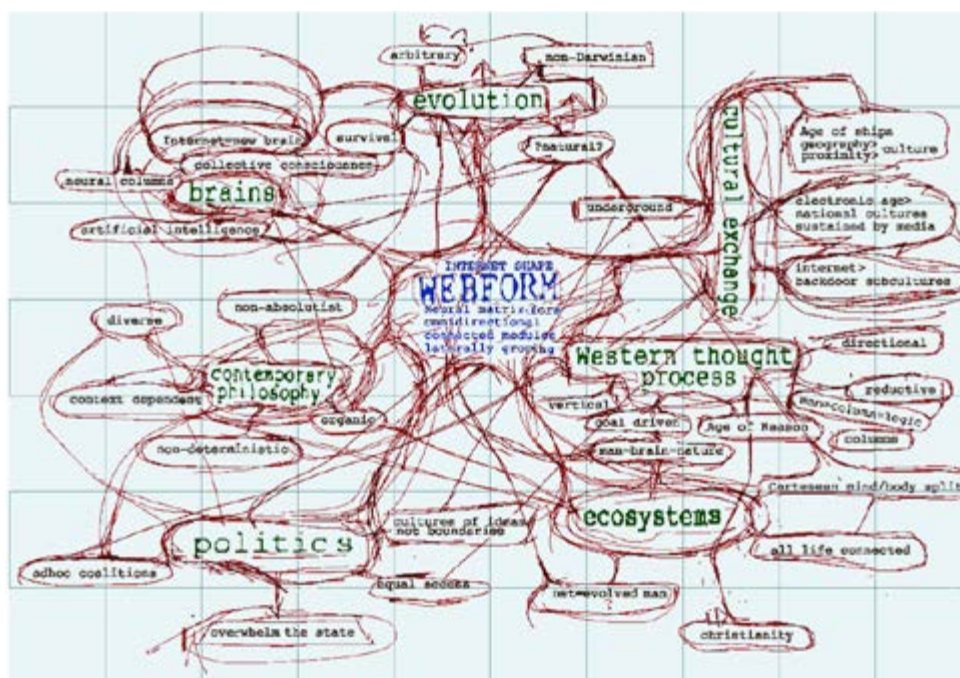
Si consideramos la primera descripción del término ciberespacio, acuñado por Gibson –una descripción ficcional–, y la consideramos como una imagen, podríamos plantear como uno de los primeros mapas de la red el siguiente boceto extraído de su novela *Neuromancer*:

Una alucinación consensual experimentada día a día por billones de operadores legítimos, en todos los países, por niños que aprenden conceptos matemáticos... Una representación gráfica de todos los datos provenientes de archivos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Haces de luz que recorren el no-espacio de la mente, conglomeraciones y constelaciones de datos. Como las luces de la ciudad, alejándose. (Gibson, 1984, p. 51)

En este sentido, estos bosquejos ficcionales dan buena cuenta del nuevo espacio digital y funcionan como imaginarios a interpretar, que pretenden dibujar de algún modo el ciberespacio e ilustrar la complejidad de la cultura digital suspendida en la atmósfera informacional. Sin embargo, aunque muy sugerentes e ilustrativos, estos ejercicios ficcionales y descriptivos no dan cuenta de una nueva realidad concreta. Por el contrario, encontramos otros ejemplos valiosos que se acercan más a un ejercicio cartográfico de la red. Ejemplos que encontramos en el ya mencionado *Atlas del Ciberespacio* de Martin Dodge y Rob Kitchin<sup>40</sup>, una recopilación crítica de un compendio de mapas y espacializaciones que representan la geografía de los territorios digitales de internet. Así, en la web del proyecto explican cómo estos mapas nos pueden ayudar a navegar la amalgama informacional que es el ciberespacio, también, quizás a entender las macro-estructuras relacionales que forman su infraestructura red.

<sup>39</sup> Estas categorías responden a una descripción del espacio basada en las aportaciones de Lefebvre, (2013, p. 92), Mitchell (1980, p. 550) o Aarseth (2000, p. 163) y que desarrollamos más detalladamente en la tercera parte de este trabajo, donde analizamos la espacialidad como metodología reflexiva para análisis de los artefactos de creación electrónica literaria.

<sup>40</sup> Hemos citado antes este ejemplo *Mapping Cyberspace*, (2001) como una aportación muy destacada dentro de los ejercicios pioneros en cartografiar el ciberespacio y visualizar la red. Gran parte de la investigación e información se encuentra disponible en la web del proyecto de Dodge. [<https://personalpages.manchester.ac.uk/staff/m.dodge/cybergeography/atlas/atlas.html>]



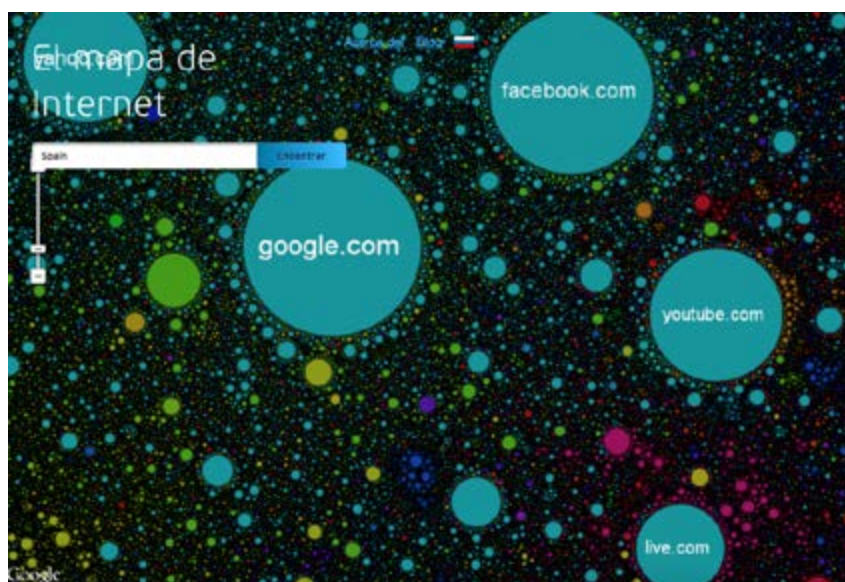
**Fig. 12. Captura de imagen del proyecto de Lee Boot, *WebForm and Web Maps* (1997), en OMNIZONE**

El proyecto OMNIZONE<sup>41</sup> es un proyecto de mapeo continuo del espacio digital a través de imágenes y textos que funcionan como perspectivas únicas de los artistas sobre el concepto de mapear la cultura digital. Los mapas del proyecto, que en gran medida ya no se encuentran disponibles debido a la obsolescencia de la web y los lenguajes que la soportan, tienen una estructura inherente que facilita una visión determinada de la cultura digital:

Many of these digital “maps” (and the term is used loosely), have an inherent structure that facilitates a view of digital culture as being composed of overlaid, relational and transmissive entities that exist in an entanglement that intersects at multifarious levels - rather than in simple linear or vertical trajectories. These “entities” may be regarded not merely as nodes or sites, but as relational systems that may merge into larger ones or fragment by accident or by design into smaller subsystems. (Plexux, 1998)

<sup>41</sup> El proyecto Omnizone dirigido por Yu Yeon Kim y Stephen Pusey del grupo PLEXUS es un mapeo de la cultura digital desde perspectivas individuales de distintos artistas y críticos <https://www.plexus.org/omnizone/index.html>

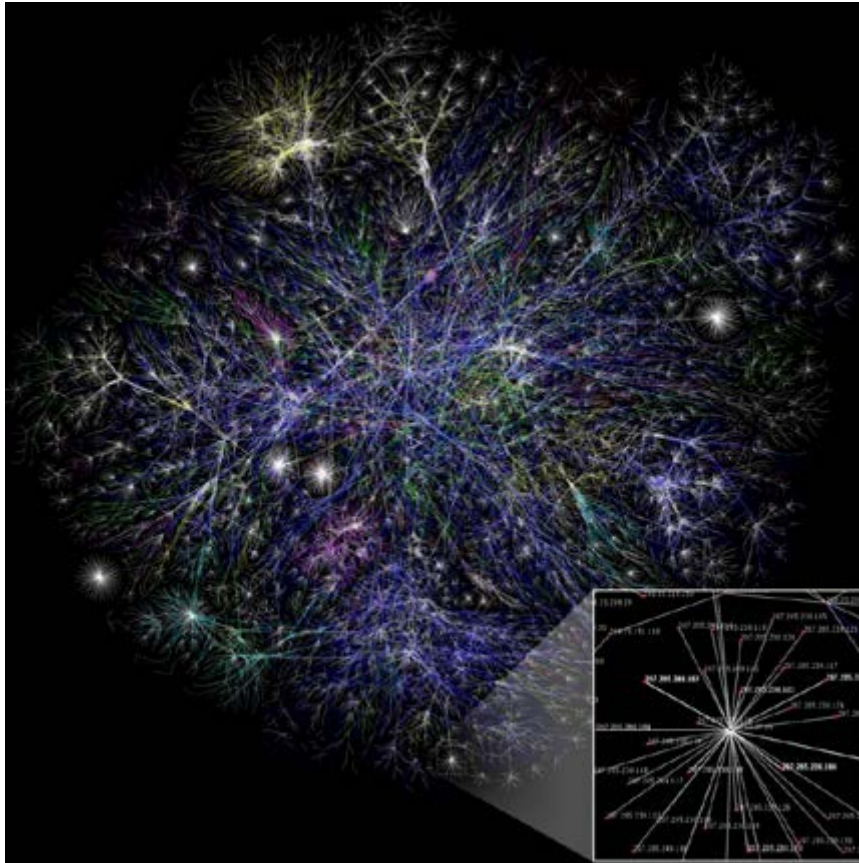
Otro ejemplo del intento por cartografiar Internet bajo una visión totalizadora y global es el *Mapa de internet* elaborado por Ruslan Enikeev en 2012<sup>42</sup>, en función de las *urls* más visitadas. Una imagen de “puntos calientes” comparten color en función de su origen —relativo a un país—, para crear así un mapa topológico pero que en cierta manera se acerca a lo topográfico también aludiendo a la “nacionalidad” como factor determinante en la configuración del mapa, cuando internet funciona en teoría como un espacio “desterritorializado” que se organiza por proximidad en función de la fuerza de sus enlaces. Esta iniciativa guarda parecido con otras más completas en el intento de reflejar visualmente internet, como la de “Internet Mapping Project”<sup>43</sup>, que representan bidimensionalmente los enlaces entre sitios web en Internet.



**Fig. 13. Captura de pantalla del proyecto *The Internet map* por Ruslan Enikeev en 2012.**

<sup>42</sup> Proyecto de representación bidimensional de vínculos entre webs de Internet, una foto de la red global a finales de 2011 con información sobre más de dos millones de enlaces en grupos temáticos. [<https://internet-map.net/#5-171.96683484705156-128.41831473693034>]

<sup>43</sup> Mapa parcial de Internet perteneciente al proyecto iniciado por William Cheswick y Hal Burch en 1997 y basado en la información obtenida del sitio opte.org el 15 de enero de 2005. Cada línea dibujada entre dos nodos representa el enlace entre dos direcciones IP. La longitud de las líneas es proporcional al tiempo de espera entre los nodos. La imagen representa 30% de las redes tipo C accesibles al programa de colección de datos de 2005. El color de las líneas corresponde a su clasificación RFC 1918 de la siguiente manera: azul oscuro: net, ca, us; verde: com, org; rojo: mil, gov, edu; amarillo: jp, cn, tw, au, de; magenta: uk, it, pl, fr; dorado: br, kr, nl; blanco: desconocido. [[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Internet\\_map\\_1024.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Internet_map_1024.jpg)]



**Fig. 14. Imagen de un mapa parcial de Internet basado en la información obtenida del sitio opte.org el 15 de enero de 2005.**

Estos ejemplos de ejercicios de visualización buscan abarcar la totalidad de la red y reducirla hasta una síntesis de sus propiedades y relaciones más básicas en función de ciertos parámetros. Suponen estrategias efectistas que consiguen sobrecogernos con imágenes muy complejas visualmente, que reflejan de algún modo la idea de Internet como magnitud incomprensible y, por consiguiente, la imposibilidad de abarcar su totalidad y de acceder al contenido que circula y compone la web.

### ***La red como espacio representacional: la red como mapa***

La red también funciona como un mapa navegable pues es en sí misma una estructura espacial y, aunque contenida en un espacio informacional sin lugar fijo y dominado por los flujos de datos, se puede recorrer y funciona como un instrumento o herramienta direccional. Cuando la red actúa como espacio mismo para la representación es cuando el territorio se convierte en mapa y el mapa en territorio,

volviéndose sinónimos. Justamente los datos se vuelven navegables en vez de permanecer externos a una representación, configuran la representación misma, como explican Dodge y Kitchin:

For example, within information spaces the geographic metaphor and territory become synonymous. Here, the use of spatialisations to structure the data becomes the means by which to navigate this territory. Moreover, unlike representations such as maps, spatialisations of cyberspace can be viewed and navigated in forms analogous to the ways in which people habitually navigate geographic space [...] The question this poses is how do we conceptualise and/or theorise space when many facets of the models that have been used to understand geographic space are disrupted in cyberspace? (Dodge y Kitchin, 2001, p. 30)

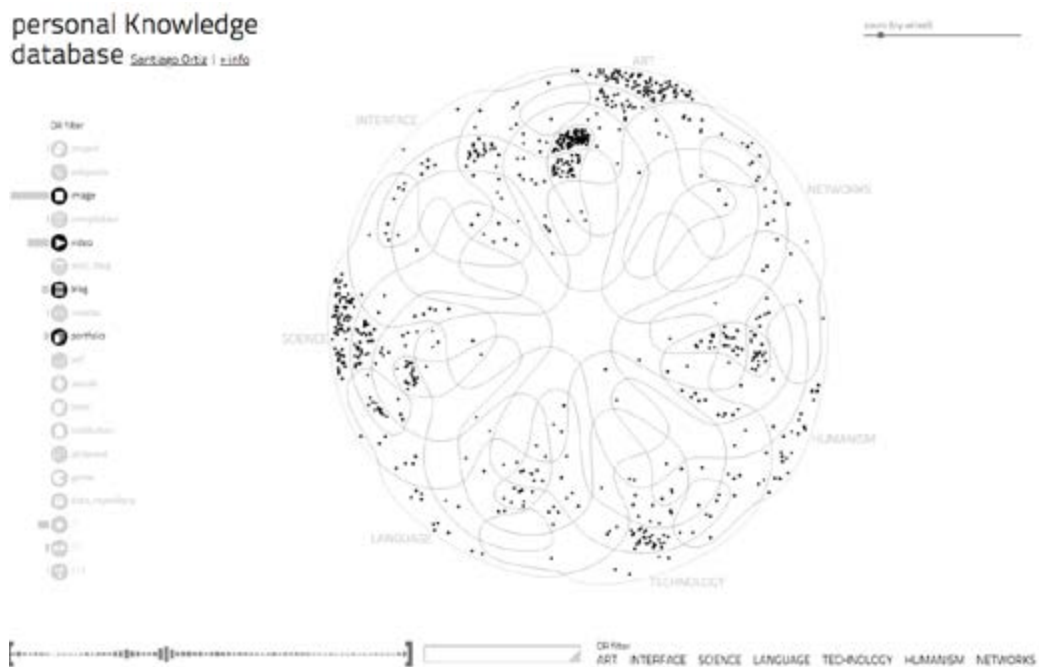
En este sentido, navegar el ciberespacio configura un mapa rizomático en sí mismo, compuesto por el desplazamiento entre enlaces dentro de los datos (Dodge y Kitchin, 2001, p. 70). El ejemplo más destacado podría ser Google Maps, pues es un mapa que contiene a su vez muchos mapas más, permitiéndonos el alejamiento y el enfoque hasta acercarnos incluso a nuestra propia casa o coche. Este mapa reconfigurable es mapa y postal al mismo tiempo, pues permite alejarnos tanto, que nos contagia con la ilusión de poseer el mundo, a la vez que nos acerca hasta el encuadre del fragmento más detallado, “una tarjeta postal” (Diego, 2008, pp. 19-20). El mapa se convierte en un objeto dinámico que se puede navegar, tiene tanto detalle que nos sumerge, se vuelve territorio. Es precisamente la posibilidad de esta doble lectura en movimiento, la que marca un cambio de paradigma frente al mapa tradicional y la que vamos a recoger aquí como modelo interpretativo.

Los ejercicios de interpretación que solapan el mapa y el territorio beben en cierto modo de un tipo de visualización de información que Manovich denomina como “visualización sin reducción” (2011, p. 11) en la que los datos son preservados en su forma original pero se convierten en reorganizables y navegables. El experto en visualización de datos Santiago Ortiz, en su trabajo *Personal Knowledge Database*<sup>44</sup> elabora una red que permite la navegación entre todas las referencias de Internet que ha

---

<sup>44</sup> Proyecto que propone una estructura biológica en red para representar el universo personal de los archivos y documentos de trabajo del autor en una red de relaciones entre ellos [<http://intuitionanalytics.com/other/knowledgeDatabase/>]

recopilado y producido durante más de 10 años. Este tipo de proyecto no reduce los datos a elementos gráficos simples, sino que conforman la red como un mapa navegable que no está basado en la simplificación a través de la representación. Ortiz dispone la red de documentos, referencias y conexiones de una manera viva y comprensible, algo así como su universo virtual que reduce la información a una estructura de nodos y trazados. De este modo, la red que genera Ortiz se nos presenta como un mapa navegable, una escultura cinética de información y una estrategia de espacialización y visualización de la red hipertextual de la información personal del autor en la que la propia red funciona como mapa a recorrer.



**Fig. 16. Captura de pantalla del proyecto *Personal Knowledge Database* (2012) de Santiago Ortiz donde mapea en una red interactiva su universo de referencias personales en Internet.**

En definitiva, podríamos decir que ambas propuestas se diferencian fundamentalmente por la lectura que hacen de la red, pues son dos planteamientos que ponen en valor la relación que hay entre el mapa y el territorio en el ciberespacio, cómo se entrecruzan, se confunden y se convierten en sinónimos. Son representaciones de la red que sirven para interpretarla y para orientarse en la oscuridad de un territorio opaco que sólo se nos desvela durante su propio recorrido. Estas estrategias de aproximación

topológica atienden a las infraestructuras y contornos de la red pero no son del todo útiles de manera exclusiva para analizar comunidades o sistemas culturales aunque sean producto del ecosistema digital como en el caso de la literatura electrónica. La mayoría de estas propuestas no profundizan demasiado en un análisis que, por ejemplo, distinga entre los elementos del propio sistema y entre los tipos de relaciones que establecen. Variables como el color, la distancia, el tamaño o el tipo son recursos que nos ayudan a diferenciar por ejemplo entre los nodos de la red. ¿Son todos los nodos de la red de literatura electrónica iguales? También suelen omitir la realidad de un sistema híbrido que no sólo se extiende en el espacio red, sino que lo supera, interrelacionándose con el espacio físico o analógico de manera que se afectan mutuamente. Sin embargo, estas fórmulas espaciales son útiles para identificar los nodos y los trazados de la red, sus densidades y distancias, que permiten visualizar la forma de la red.

### ***3.2.2. La etnografía digital***

Por otro lado, la etnografía digital nos proporciona herramientas metodológicas para observar con detalle las formas en las que se experimenta el uso de la tecnología a través de la cultura. Este método de estudio basado en el carácter científico de la observación, la participación y la descripción detallada, se empieza a utilizar como método para el análisis de ambientes culturales virtuales donde toma distintos nombres como etnografía virtual (Hine, 2004), netnografía (Fresno, 2011), etnografía de/en y a través de Internet (Beaulieu, 2004), o etnografía digital (Ardévol y Gómez-Cruz, 2014), entre otros. Desde Arturo Escobar y su emblemático artículo “Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture” (1994), en el que el autor presenta un panorama del tipo de análisis que se estaba haciendo desde la antropología en el área de las tecnologías y dicta una serie de puntos de partida para la articulación de una antropología de la cibercultura, hasta recientes aportaciones como la etnografía digital de Ardévol y Gómez-Cruz, “Digital Ethnography and media practices” (2014), donde elaboran un panorama en el que distinguen tres enfoques críticos asociados a una evolución temporal –la etnografía virtual o del ciberespacio, la etnografía conectiva online y offline y la etnografía de Internet y la vida diaria– esta disciplina nos sirve como base para completar el análisis de las prácticas culturales digitales a través del estudio de sus prácticas y sus comunidades.

Ciertamente, el mapa de la literatura electrónica se beneficiaría de una lectura de la red que no sólo dibuje elementos en el espacio, sino que llegue a entender las aristas y los nodos que la conforman. La red, con sus densidades y sus trazados, nos habla de un sistema compuesto por agentes, artefactos y comunidades, permitiéndonos observar los elementos de la superficie a través de los cuales podemos llegar a entender los códigos y valores que subyacen al propio sistema cultural del que forman parte. El volumen editado por Scott Rettberg, Patricia Tomaszek y Sandy Baldwin, *Electronic Literature Communities* (2015) aporta una descripción detallada del campo a través del estudio de sus comunidades creativas. En el volumen se analizan distintos ejemplos dentro del campo de la literatura electrónica, como las comunidades de ficción interactiva o la comunidad flash, entre los que destaca el proyecto del ELMCIP que pretende cuestionar el modelo de creatividad vinculado al individuo y sustituirlo por un modelo interconectado y distribuido basado en comunidades en red (Rettberg et al., 2015, p. 2). El proyecto ELMCIP<sup>45</sup> más bien consideró que la creatividad en el campo de la creación electrónica surgía de una actividad de intercambio entre personas y comunidades, transnacional, transcultural, distribuida y colaborativa. Dentro de este marco general de investigación, el volumen de *Electronic Literature Communities* (2015) se pregunta cuáles son los modelos para las comunidades creativas en el campo de la literatura electrónica.

De entre los ejemplos propuestos en el volumen –sobre comunidades alrededor de géneros, plataformas o festivales concretos–, Simon Biggs y Penny Travlou describen un enfoque etnográfico para estudiar las comunidades creativas basadas en redes con el ejemplo particular de la comunidad de literatura electrónica y arte digital en Reino Unido (2015, pp. 29-43). Así los autores llegan a la cuestión fundamental que ha regido la disciplina de la etnografía en su adaptación al ecosistema digital: cómo adaptar una metodología basada en la observación participante en una comunidad territorializada a nuevos modelos para comprender comunidades flexibles, dinámicas y distribuidas basadas en afectos compartidos en red.

---

<sup>45</sup> Parte de un proyecto internacional de humanidades digitales que desarrolla una comunidad creativa en red (literatura electrónica como modelo de creatividad e innovación en la práctica), la base de datos de literatura electrónica del ELMCIP, [<https://elmcip.net/>] es uno de los principales portales de información en la materia y un recurso de investigación en el campo de la literatura electrónica. La base de datos de acceso abierto y desarrollada en Drupal 7, proporciona información con referencias cruzadas sobre autores, trabajos creativos, escritura crítica, eventos, recursos, y colecciones de investigación, entre otros.



Dentro de los estudios que profundizan en el análisis de ciertas comunidades virtuales<sup>46</sup> destacamos el estudio de etnografía literaria de la cibercultura de María Goicoechea (2004). Su trabajo doctoral del año 2004 se adentra de una manera pionera en España en el estudio de la cibercultura y sus productos literarios a través de la etnografía como metodología. La aproximación que hace a las comunidades de lectores se elabora a través de la convergencia de tres metodologías de análisis: la etnografía de la comunicación –las comunidades lingüísticas–, el análisis del discurso –comunidades discursivas– y la teoría de la recepción –las comunidades lectoras o receptoras–, a las que añade, además, el concepto de comunidad dialógica de Bakhtin, para elaborar una metodología desde la que dibujar el campo de la cibercultura, sus medios o canales, sus textos, sus comunidades de lectores y sus símbolos y metáforas. Asimismo, Goicoechea aborda la investigación etnográfica de la cibercultura mediante técnicas cartográficas que van mapeando las prácticas literarias de la comunidad y profundizan en el conjunto de su producción cultural, narrativas digitales, símbolos, valores centrales y mitos (2004, p. 541), proponiendo una cartografía vertical en la que se va ahondando en las raíces de la cibercultura.

Así, entre otros fenómenos observables de la cibercultura, Goicoechea se centra también en esas comunidades virtuales o nodos en el espacio de la red como un concepto flexible que va cambiando con la sociedad y que refleja en torno a qué valores y sentimientos compartidos gira el campo cultural al que pertenecen. Sin embargo, estos nodos de la red deben ser entendidos como comunidades híbridas que se extienden tanto en la vida fuera como dentro del ciberespacio. En este sentido, Internet y sus contenidos pueden ser vistos como una nube virtual superpuesta a la realidad pero en continuo

---

<sup>46</sup> El estudio de comunidades virtuales se remonta a las primeras prácticas de etnografía virtual (Ardévol y Gómez-Cruz, 2014, p. 4), centradas en grupos de individuos en línea. En el ámbito de la creación electrónica cabe destacar, aparte del ya citado volumen de *Electronic Literature Communities* (Rettberg et al., 2015), algunos artículos en los números 41 y 42 de la revista *Ditchung Digital* (2012), sobre comunidades en la literatura electrónica, en la que se abordan estas comunidades en función de sus orígenes nacionales, lingüísticos o culturales. En el contexto de las comunidades virtuales en español también cabe destacar el reciente trabajo de José Miguel Tomasena que ultima su tesis doctoral pero que nos adelanta a través de alguna de sus publicaciones y su tesina “Los videoblogueros literarios (booktubers): Entre la cultura participativa y la cultura de la conectividad.” (2016), en la que analiza los usos y los significados que los videoblogueros dan a su participación en el contexto de las redes sociales digitales y de Youtube. Con ello, investiga la red de booktubers en español –su tamaño y su estructura–, para analizar su producción audiovisual y descubrir su cultura, sus hábitos, sus motivaciones y su funcionamiento. Tomasena utiliza la etnografía digital, el análisis de redes, la estadística descriptiva, el análisis de contenido y el análisis del *framing*, como herramientas metodológicas para acotar y dibujar el campo. Su fundamentación teórica va desde lo general –cultura de la participación de Jenkins y de la conectividad de van Dijk– al análisis particular de las prácticas en Youtube y del *videoblog* como lenguaje y como género.

diálogo con ella, donde se reflejan ambas realidades y donde ambos espacios funcionan en ocasiones como un espejo del otro (Orduña-Malea y Aguillo, 2014, p. 19). Así lo entendían ya Dodge y Kitchin en 2001, cuando señalaban la importancia de no caer en un tratamiento del ciberespacio de manera aislada:

It is important that cyberspace is not treated as some kind of paraspace. Instead, analysis should concentrate on mapping the complex ways in which new geographies are emerging and are extending and affecting traditional socio-spatial relations. (Dodge y Kitchin, 2001, p. 64)

Con ello, se nos plantean preguntas pertinentes a la hora de elaborar el mapa de la literatura electrónica que nos hacen reconsiderar la total virtualidad de nuestra red: ¿Son virtuales sus artefactos, sus comunidades y la propia constelación de prácticas, agentes e incluso sus relaciones? ¿Funciona el campo de la creación electrónica como una red digital, un espacio “nube” o una dimensión paralela que podemos superponer al mundo tangible? Nigel Thrift (2014) explica la experiencia “sintética” de internet como algo que finalmente traspasa las fronteras puramente espectrales y acaba afectándonos y afectando la realidad. Si partimos de la base de que lo virtual modifica y afecta directamente el espacio físico y “real”, como dice Hanna Howarth: “que no exista no significa que no lo sienta”<sup>47</sup>.

Nos preguntamos, en cuanto a nuestro objetivo de mapear el sistema de literatura electrónica en español, qué relación tienen ambos espacios, el físico y el virtual y de qué manera se intervienen e influyen mutuamente. Autores como Néstor García Canclini (2012, p. 48) hablan del desarrollo por separado de la sociología y de los estudios comunicacionales y de la necesidad de tender puentes y conexiones entre ambos. De esta manera, desde la topografía de la red también podemos hacer una lectura política que comprenda las ciudades como nodos comunicacionales y culturales, vinculando el mapa y el territorio. Esto es lo que desarrolla Manuel Castells (2003), con sus mapas de lo indeterminado, lo que no está sujeto a un espacio físico, las redes, superpuesto al territorio, de manera que se establece una lectura de esa relación de

---

<sup>47</sup> Afirmación de Hanna Howarth la protagonista de la serie de HBO *Girls*, que recoge Helena Grande en el artículo de 2015: “Ama mucho, juega duro, continúa deseando como si fuera tu trabajo” en *La Grieta*, donde reflexiona sobre el proyecto que se materializó en una exposición *Love Me Truly*, donde indaga sobre cómo el arte refleja los circuitos afectivos generados a través de internet y las tecnologías de la comunicación [<http://lagrietaonline.com/ama-mucho-juega-duro-continua-deseando-como-si-fuera-tu-trabajo/>]

imbricación, de subordinación muchas veces y otras reflejo. Como explica Castells, el territorio sigue determinando el mapa y el mapa el territorio, por lo que cabría plantearse las implicaciones de analizar el mapa de forma aislada o de vincularlo al territorio en un ejercicio que combine en cierto modo lo topológico con lo topográfico, que es precisamente el planteamiento de este trabajo.

En consecuencia, se hace necesario trazar esos puentes entre el espacio físico/analógico y el espacio virtual entendiendo la red no sólo como una forma y estructura cultural, sino precisamente como una práctica cultural de manera que se posibilita un estudio etnográfico para internet y no sólo de o en internet (Hine, 2004, 2015). Sin duda, no sólo a un nivel estructural –la red en su dinámica infraestructural–, sino también a nivel sociocultural, pues, como apunta Miguel del Fresno, lo digital impregna hoy todos los ámbitos sociales y traspasa el flujo informacional para contagiar e impregnar el ámbito físico y material en el que también nos desarrollamos:

La necesidad y oportunidad de la netnografía aparece en la medida en que ya no es ni significativa ni oportuna una separación ontológica ni fenomenológica entre el mundo online y offline, en la medida en que lo que se está dando es una progresiva hibridación de las prácticas sociales de las personas, comunidades y culturas entre ambos contextos [...] lo que sucede allí no es menos real ni necesariamente menos significativo que los sucesos de la vida cotidiana puesto que también forman parte del despliegue social de las personas. (Fresno, 2011, p. 61)

Una ubicuidad afectada en la que hoy más que nunca podemos decir que el desarrollo de la web –1.0, 2.0, 3.0 y 4.0– ha traído la vuelta a lo real, entendido como compartir y habitar la red desde su ocupación con imágenes, videos, textos y fragmentos de nuestra cotidianidad, que son publicados y compartidos, enlazados y reutilizados, anotados, comentados y vueltos a poner en circulación, insertándose también desde la materialidad de la realidad analógica en el espacio de datos de Internet. Ese ciberespacio imaginado desde el ciberpunk y los primeros pensadores de la cibercultura, aquel espacio de ceros y unos donde tenía cabida el posthumanismo y en el que dibujar una sociedad sin sus referentes analógicos se va alejando cada vez más de nuestros imaginarios, en una cibernsiedad que cada vez es menos “paralela” y en cambio más “extensiva”.

Nos serviremos de los estudios de la etnografía digital (Ardévol y Gómez-Cruz, 2014; Fresno, 2011; Hine, 2004, 2015; Marcus, 2001; Tomasena, 2016) que tratan de explicar fenómenos digitales pero que desarrollan una reflexión sobre estos fenómenos virtuales y sus interdependencias y diálogos con el espacio físico que los soporta. Una visión etnográfica “conectiva” que comprenda la creación electrónica literaria en su contexto y complejidad. Por todo ello y también debido a la tradición que habitualmente ha tenido la etnografía como una práctica localizada que busca extraer el valor de la experiencia y vivencia personal del etnógrafo en el contexto en el que se produce el objeto de su estudio, Hine propone en su última publicación (2015)<sup>48</sup> no sólo abordar la conexión entre lo físico y lo digital como hizo en planteamientos anteriores, (2004, 2007), sino superar esta visión:

Ethnographers study cultural connections and meaning-making practices that may not be coincident with specific geographically based boundaries. Marcus (1995) proposes that ethnographers can usefully study aspects of the world system by following objects of inquiry around, rather than staying in one place. (Hine, 2015, p. 26)

Así otra vez estaríamos hablando de intervenciones, transferencias, intercambios y procesos de permeabilidad entre las dos dimensiones. De esta manera, los movimientos de conexión no solamente son horizontales entre nodos de la red, atravesando espacios inmediatos y simultáneos, sino también verticales, atravesando dimensiones y afectando también temporalidades. Este planteamiento supone la

---

<sup>48</sup> Nos referimos al libro *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday* (2015) en el que Hine hace una propuesta de la etnografía digital como un continuo entre el plano analógico y el virtual, una manera relacional de entender la formación de identidades. La obsolescencia de la dicotomía real/virtual en la creación de la identidad ha sido también tratada por Juan Martín Prada (2012), y Gerard Worsmer y Marcello Vitali Rosati (2016), en la línea de la construcción del perfil social como una producción de real. Estos autores utilizan el término *editorialization* como ejemplo de las prácticas dinámicas que producen y estructuran el espacio digital y que son en algunos aspectos tecnológicas, en otros aspectos culturales. Todo es “editorialización” en la web, pero finalmente se produce la “editorialización del sujeto” y de la imposibilidad de separar el perfil digital del verdadero “yo”. Hay que aclarar que la “editorialización” según la entienden estos autores no es un proceso individual sino una negociación entre múltiples autores –dentro de los cuales está uno mismo– y un entorno digital. Este concepto de creación de la identidad como un entramado complejo e híbrido, nos lleva también al concepto de documentalidad de Maurizio Ferraris (Ferraris, 2015, 2009, 2014). Según Ferraris la Web es un aparato productor de documentos, pero podría ser aun más, un documento de documentos, porque se entiende además como un sistema performativo y no como un sistema descriptivo (2015, p. 424). Volviendo a la relación entre el mapa y el territorio, si según Ferraris la web es productora de documentos, entonces sí, nadie podría negar su influjo directo en la sociedad “real”, ya que en ella recae, tanto la normatividad –primero el documento y luego la ley que se cumple– como la documentalidad de objetos sociales –cúmulo de acreditaciones– que interfieren directamente en la vida real y física pues al vivir en sociedad no podemos separar los objetos naturales de los objetos sociales.

aceptación de que lo *online* y lo *offline* están vinculados y se afectan mutuamente, que internet no es un todo entendible y que tampoco es sólo una actividad, sino también un entorno y una infraestructura invisible muchas veces.

De esta manera, la literatura electrónica puede ser analizada como una red atendiendo tanto a la complejidad de una infraestructura híbrida, –material y virtual–, como a la diversidad sus comunidades y prácticas (Biggs y Travlou, 2015; Rettberg et al., 2015) que ciertamente atraviesan el espacio digital para dialogar con el físico y afectarse mutuamente. Superponemos el espacio virtual –el flujo de datos e información digital– al territorio, a la fisicalidad analógica que es penetrada y atravesada por estos flujos de información invisibles. La red de la literatura electrónica en español se beneficia de una lectura cualitativa, que analice tanto los nodos que surgen de manera orgánica en el plano virtual –blogs, revistas y publicaciones digitales, redes sociales, etc.– como de aquellos estimulados de manera externa –a través de premios, festivales, exposiciones o congresos determinados–, que trascienden el ciberespacio en comunidades, instituciones, agentes y metodologías ancladas en las tradiciones y realidades analógicas.

### **3.2.3. *Lecturas distantes del territorio***

Como hemos visto, para poder dibujar el mapa de la creación electrónica literaria –topología–, es necesario también analizar y estudiar sus elementos, sus agentes y sus comunidades como nodos fundamentales –etnografía–. La lectura distante o cuantitativa se convierte en un recurso valioso para la topología de la creación electrónica literaria, que permite visualizar las redes y las conexiones e interpretar el campo. Asimismo, la etnografía se beneficia de una mirada cualitativa y cercana que además ayuda a comprender la importancia de la selección de datos y su discriminación. En este subapartado vamos a explorar las propuestas que se han hecho hasta el momento de visualización de las redes de literatura electrónica y que ejemplifican esta intención de interpretar el campo y su evolución de una manera distante, atendiendo a una nueva corriente de estudio que crece dentro del campo.

En esta línea de investigación cabe destacar las aportaciones pioneras de Jill Walker Rettberg y Scott Rettberg en varios de sus trabajos, tanto de manera conjunta (2013), como individual, –por parte de Jill Walker Rettberg (2013a, 2014, 2015) o de

Scott Rettberg (2013b)–, en los que utilizan las posibilidades de la visualización de datos y la metodología de la lectura distante de Moretti para el estudio de los datos sobre literatura electrónica disponibles en el proyecto *ELMCIP Knowledge Base*<sup>49</sup>. Su investigación sobre las posibilidades de la lectura cuantitativa aplicadas a la literatura electrónica comienza con el artículo fundacional de Jill Walker (2012, 2015), en el que explora el desarrollo y la importancia de las comunidades de ficción hipertextual de finales de los ochenta en el campo de la creación electrónica. Para ello sigue la evolución de varios términos propios del campo –*hypertext fiction*, *electronic literature*, *digital poetry* y *e-poetry*– a través del material digitalizado en Google Books desde 1985 hasta 2008<sup>50</sup>. Podríamos decir que este estudio es el primer acercamiento que hemos encontrado que superpone el mapa al campo de la creación electrónica y aborda la evolución de la práctica como un campo en sí mismo:

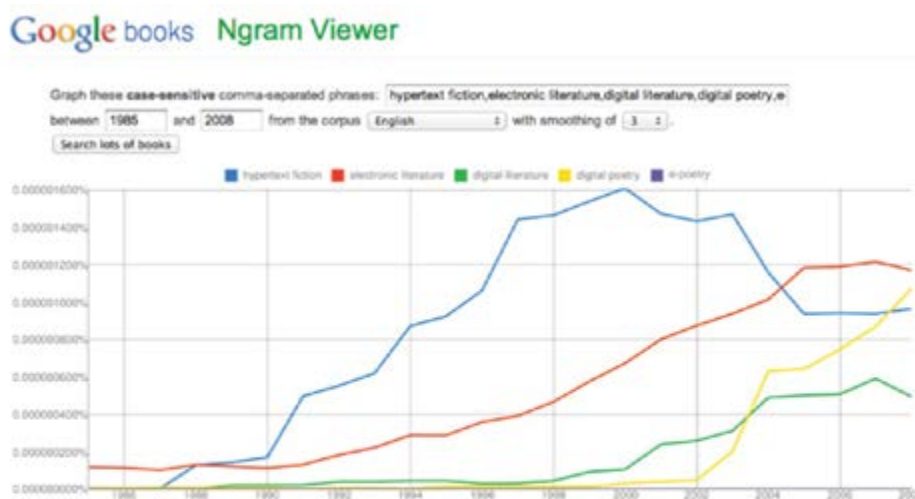


Fig. 1. Google's Ngram Viewer allows us to graph the frequency with which different terms for electronic literature were used in books published between 1985 and 2008. The blue line shows hypertext fiction, the red electronic literature, the green digital literature, the yellow digital poetry and the purple line (flat against the bottom of the graph) is for e-poetry.

**Fig. 17. Captura de pantalla del resultado de la búsqueda de los términos “hypertext fiction”, “electronic literature”, “digital poetry” y**

<sup>49</sup> El proyecto ELMCIP antes mencionado, es parte de un proyecto de tres años (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), financiado por HERA que se materializa entre otras cosas en la base de datos sobre el campo de la literatura electrónica desarrollada en la universidad de Bergen [<https://elmcip.net/>].

<sup>50</sup> El análisis temporal de la evolución de estos términos a través de los libros disponibles en Google Books se hace con la herramienta de Google's Ngram Viewer, un buscador en línea que devuelve un gráfico de frecuencia a partir de búsquedas textuales en el *corpora* de textos de la compañía.

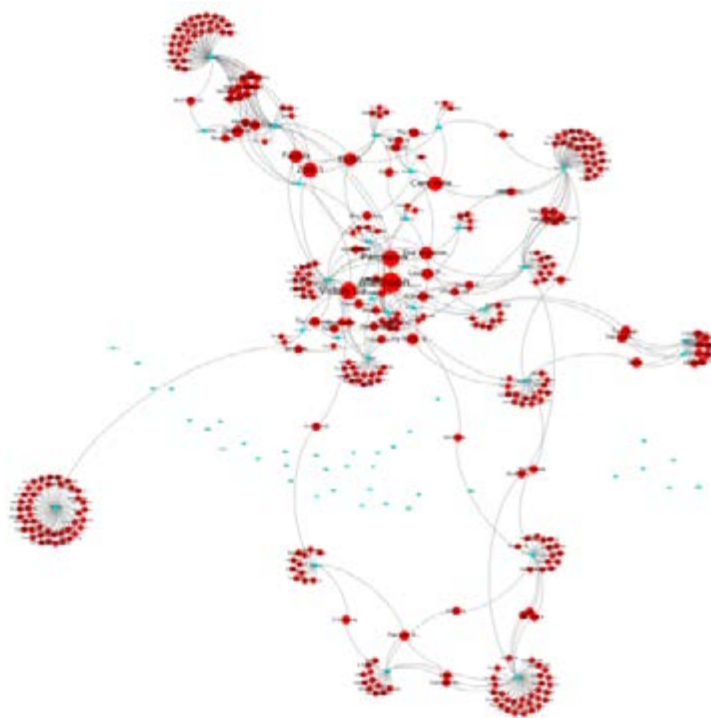
**“e-poetry” con el software de Google Ngram Viewer (Rettberg, 2015, p. 14).**

Aun así, este gráfico, resultado de una lectura maquínica de los datos, tiene que ser contextualizado para entender posibles incoherencias, como el hecho de que el ascenso del término *electronic literature* no se deba sorprendentemente a su presencia como distintivo de la literatura electrónica, sino más bien como término que refiere a textos digitalizados accesible a través de dispositivos electrónicos de lectura (Rettberg, 2015, p. 14). Walker Rettberg apunta precisamente a todos los posibles sesgos, carencias e incoherencias del ejemplo que propone a través de los libros disponibles en Google y de un ejercicio, –el suyo–, que no pretende profundizar en la exhaustividad del resultado, sino aportar ejemplos y modelos que puedan ser tenidos en cuenta para futuras metodologías en el campo de la literatura electrónica:

A graph like the one shown in Figure 1 comes with its own biases, of course. It only shows how often the terms are used in print, and in a field like electronic literature, a lot of important discussion happens online. While Google has digitized 5.2 million books, that is still only around 4% of all books published (Michel et. al.). Also, we know that most uses of “electronic literature” from be-fore 1999 did not refer to literary works. (Rettberg, 2015, p. 15)

En un intento de abordar la problemática que comenta en la cita –acerca de que los trabajos referidos no son de literatura electrónica en sí misma, sino libros que pueden hablar de ella–, la autora continúa haciendo una lectura contextual sobre la producción analógica de los libros que posteriormente se digitalizan, dando cuenta del sesgo que puede producir el hecho de que sólo un 4% de todo lo publicado esté digitalizado y disponible. Precisamente por eso a continuación centra la búsqueda en obras de literatura electrónica y no en los términos que definen el campo –*Afternoon, a Story, Patchwork Girl, Victory Garden, Windsound, These Waves of Girls, The Dreamlife of Letters*–, pero sigue analizando su presencia en publicaciones académicas, muchas veces analógicas, que poco tienen que ver con la creación electrónica –Project MUSE, ProQuest, Google Scholar, ELMCIP, ACM Digital Library–, siendo la base de datos del ELMCIP, la única relativa directamente al propio campo. Las conclusiones que saca Jill Walker Rettberg con este primer acercamiento a la lectura cuantitativa son

retomadas y ampliadas en otros trabajos posteriores. Así sucede en el artículo en el que analiza la producción de literatura electrónica, una lectura del campo a través de las tesis que se han escrito sobre ella (2014)<sup>51</sup>. Las tesis son entendidas como recursos curatoriales en el sentido de que proponen una selección particular de obras y casos de estudio que, relacionados en mayor medida entre todos ellos, generan un mapa, una red hipertextual del campo de la literatura electrónica producida a través de la investigación. En este caso, el análisis de redes permite conectar los trabajos de investigación y las publicaciones con las obras citadas, en un grafo de relaciones en el que los nodos son de dos tipos: las obras creativas de literatura electrónica y las tesis o los ensayos que las mencionan.



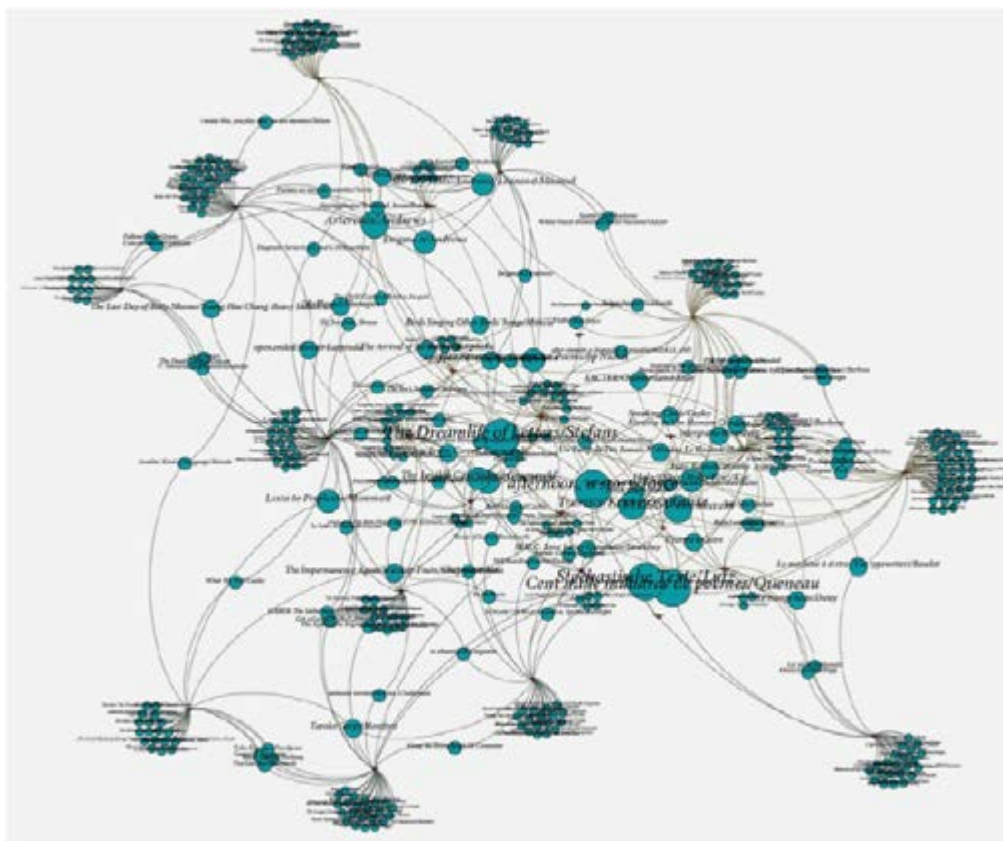
**Fig. 18. Imagen de la red de nodos sobre las tesis (en azul) con sus corpus de obras creativas (en rojo) que presenta Jill Walker Rettberg en la ELO de París en 2013.**

---

<sup>51</sup> Los datos que utiliza Jill Walker Rettberg provienen en exclusiva de la base de datos del proyecto ELMCIP



En esta misma línea se encuentra el estudio de Scott Rettberg sobre las obras de literatura electrónica que componen o construyen el canon, analizando las obras más citadas y su evolución en el tiempo (Rettberg, 2013b). También el trabajo de Álvaro Seïça sobre poesía electrónica (2016), en el que analiza el grupo de obras más citado en el ámbito de la poesía electrónica y también el carácter autorreferencial de un campo caracterizado por autores o poetas que son a su vez lectores y críticos, y desarrollan investigaciones en la que se citan a ellos mismos y a sus compañeros. Como ilustra la siguiente imagen, Seïça, a través de 26 tesis, analiza una red de 401 obras de poesía electrónica, en la que sólo 4 obras son citadas 7 veces o más y en la que de los 11 autores que son a su vez creadores, sólo dos de ellos no se citan en sus trabajos críticos<sup>52</sup>.



**Fig. 19. Imagen de la red de poesía digital creada por Alvaro Seïça a partir de la visualización de 27 tesis y sus corpus creativos de 400 obras referenciadas en la base de datos del ELMCIP. (Seïça, 2016, p. 107)**

<sup>52</sup> Seïça hace su estudio sobre los datos extraídos y limpiados de la base de datos del proyecto ELMCIP y elabora su grafo, al igual que Scott Rettberg, con el software Gephi.

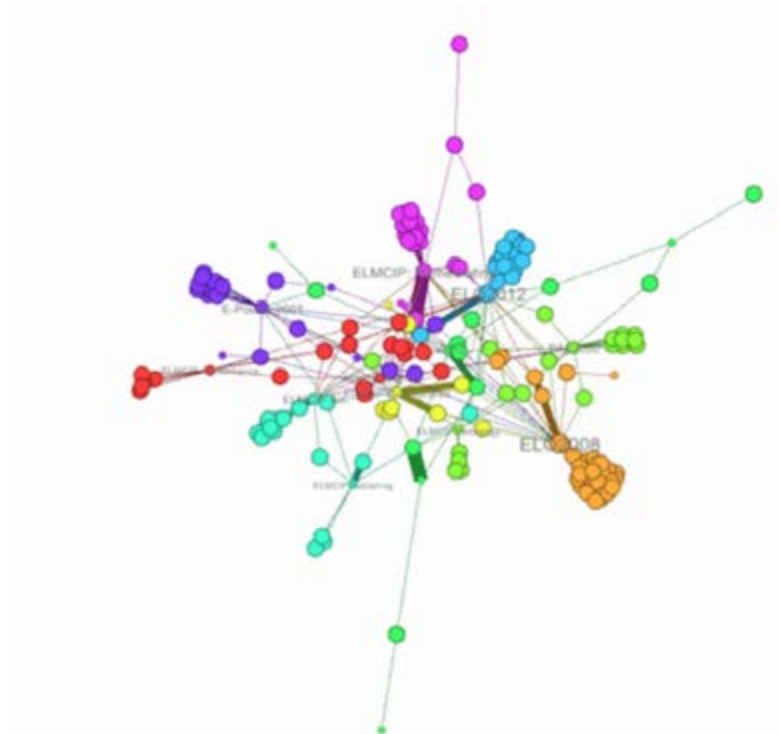
La representación del sistema de literatura electrónica a través de un grafo o una red de conexiones es la metodología principal de este tipo de estudios para dibujar el mapa de publicaciones y obras citadas en el campo. Sin embargo, destaca la falta de datos y el sesgo de los mismos, pues la mayoría de estos estudios se basan sólo en los datos aportados por el ELMCIP que son mayoritariamente de carácter anglosajón. Igualmente suelen atender a un grupo de trabajos u obras y analizar su presencia en un solo tipo de medio, como las publicaciones o los ensayos, reduciendo el campo y su impacto a un ámbito institucional-académico. Estos ejemplos son planteamientos que, aunque novedosos por su uso de la metodología de la lectura distante en el campo de la creación electrónica, no reflejan la heterogeneidad del campo y se quedan demasiado vinculados a una lectura cuantitativa, sesgada y reduccionista. Sin duda, se beneficiarían de una lectura cualitativa que atienda más en profundidad a cuestiones fundamentales y que refleje la heterogeneidad y la diversidad del sistema a interpretar.

Algunos trabajos como el de Jill Walker Rettberg y Scott Rettberg (2013), en la misma línea metodológica, exploran cuestiones más contextuales ampliando la mirada hacia debates sobre las comunidades y las redes sociales que sustentan el sistema de la literatura electrónica. En este sentido, los autores hacen una pertinente reflexión sobre la paradoja de que el campo de la creación electrónica, que nace digital, no sea un campo en el que se apliquen metodologías digitales de análisis (2013, p. 1). Su reflexión sobre la evolución de los conceptos y temas tratados en las conferencias de la ELO a través de una nube de *tags* con las palabras clave de los resúmenes de las distintas participaciones<sup>53</sup> es una propuesta sencilla pero novedosa, que sirve para otros estudios como el de Ursula Pawlika en 2016 que analizaremos a continuación. También dan pistas sobre la importancia de los eventos *offline* para el desarrollo de las comunidades de literatura electrónica, de manera que conferencias y festivales se convierten en nodos que hacen de “vínculos” entre lo digital y lo analógico, protagonizando esa mirada relacional de la que habla la etnografía digital conectiva y que mencionábamos anteriormente (Ardévol y Gómez-Cruz, 2014; van Dijck, 2016; Hine, 2007, 2015). En la siguiente figura vemos el mapa de una compleja trama visual que representa en nodos a

---

<sup>53</sup> De nuevo aquí los autores se basan en los datos que el repositorio del ELMCIP guarda sobre estas conferencias y sus participaciones. Por ello, su lectura tiene un sesgo y unas limitaciones asociadas a la disponibilidad de los datos, como ellos mismos aseguran: “Not all the papers had tags assigned to them, and not all papers presented at the conference series are recorded, so this is a very preliminary snapshot of the field, and yet it does quite clearly show the kinds of topics that the conference series deals with” (Rettberg y Rettberg, 2013, p. 4).

los autores participantes y los dispone próximos a las conferencias y eventos que se han seleccionado para su análisis<sup>54</sup>, de manera que se generan comunidades específicas a su alrededor.



**Fig. 20. Imagen del grafo de autores participantes en las conferencias y eventos seleccionados de la base de datos del ELMCIP, como las conferencias ELO, los festivales e-Poetry o los eventos del ELMCIP. (Rettberg y Rettberg, 2013, p. 8)**

Aunque este ejercicio exponga posibilidades interesantes que pueden ser ampliamente desarrolladas en otros estudios sobre comunidades, por sí mismo no es de gran utilidad, pues no aporta mucha información sobre cuáles son los autores con más presencia en el campo –los nodos centrales son aquellos más conectados, pero no

<sup>54</sup> Los eventos seleccionados son en palabras de los autores:

“Our list now included a total of 44 events, including:

The Digital Arts and Culture conferences, which ran every year from 1998-2001 and then every other year until 2009

The E-Poetry conferences, which have run every other year since 2001, and

The ELO conferences, 2002, 2007, 2008, 2010, 2012

The ELMCIP project events

The MLA events This”

(Rettberg y Rettberg, 2013, p. 3)

sabemos quiénes son— y la visualización no ayuda a desentrañar cuestiones que se podrían abordar de manera más sencilla a través de otras metodologías. En este sentido, los autores advierten sobre los desafíos éticos de hacer visibles estructuras y conexiones no siempre evidentes:

[...] While working on a project like this we must continually remain aware of the ethical challenges inherent in making visible structures and connections that may not be readily apparent. (Rettberg y Rettberg, 2013, p. 8)

Por otro lado, como ya avanzábamos, el estudio de Ursula Pawlicka (2016), utiliza la estrategia visual de la nube de *tags*<sup>55</sup>, a la que Manovich pone como ejemplo de lo que mencionábamos como “visualización sin reducción” (2011), para analizar la evolución en la práctica de la creación electrónica a través de las categorías definitorias o etiquetas presentes en las tres colecciones de la ELO. Pawlicka, con la intención de ajustar más el análisis, divide las tres colecciones (2006, 2011, 2016), a las que les asocia un color concreto, en cinco periodos temporales: obras publicadas hasta 1995, entre 1995 y 1997, entre 1998 y 2006, entre 2007 y 2009, después de 2010. De esta manera, la autora utiliza Prezi, un software con capacidad para acercarse y alejarse del cuadro, donde realiza una composición con un conjunto de visualizaciones diferentes, como explica ella misma, a las que superpone información sobre los años de producción de las obras:

The visualization presents tag clouds of keywords related to works, published in each of these periods without division into three collections (tag clouds with black font) and with divisions into three collections (pink font indicates the first collection, turquoise the second collection and green the third collection). The visualization points also to publication dates of works included in each of these collections. This element is indicated by lines where pink line indicates the first collection, turquoise the second collection and green the third collection. Last part of visualization exhibits all keywords of each collection separately without division into the publication dates of works. (Pawlicka, 2016, p. 4)

---

<sup>55</sup> El software que utiliza Pawlicka es Wolfram Mathematica: [<https://www.wolfram.com/mathematica/>].

Ello permite seguir cronológicamente la evolución del campo a la vez que se compara esta evolución en cada una de las tres colecciones. La estrategia de la nube de palabras, como explica Manovich (2011, p.12-13), es una expresión típica del *software thinking*, o pensamiento informático, que explora las capacidades del lenguaje digital y hace posible la visualización sin “reducción”. Es decir, la visualización directa de las etiquetas reorganizadas en función de distintos parámetros, pero preservando su forma original, ya que, aunque el tamaño varía dependiendo de la frecuencia, el objeto, –la etiqueta– no es sustituido por información gráfica que la reduzca, como sí ocurre en el caso de las visualizaciones anteriores en las que obras o autores eran reducidos a puntos que constituían los nodos.



**Fig. 21. Imagen en nube de tags de las distintas categorías y etiquetas presentes en las tres colecciones de la ELO. (Pawlicka, 2016, p. 3)**

Aunque los acercamientos a la visualización y la lectura distante aplicados a la interpretación del campo de la creación electrónica no abundan, los ejemplos que hemos recogido en este trabajo proponen un acercamiento interesante y pionero en el campo. Unos hacen uso del mapa para justificar y demostrar con una imagen la importancia del

canon en el campo de la creación electrónica, incluso aunque esa no fuera su intención (Rettberg, 2015, 2013b; Seiça, 2016), para generar una topología de conexiones entre autores y obras. Otras estrategias, con un carácter más etnográfico, pretenden visualizar comunidades y la evolución del campo a través de sus intereses críticos y su transformación en el tiempo (Pawlicka, 2016; Rettberg, 2013a; Rettberg y Rettberg, 2013). Sin duda, ante el crecimiento de repositorios y bases de datos especializadas que se observa en los últimos años nos adelantamos a sugerir que este tipo de estudios contextuales y cuantitativos del campo crecerán notablemente en el futuro.

Nuestra pretensión de mapear el sistema de la creación electrónica con una visión espacial no atiende tanto a una lectura cuantitativa de los datos, ni al descubrimiento de patrones a través de su visualización con herramientas digitales, sino más bien al dibujo de movimientos de lectura que relacionen ambas dimensiones de una manera crítica. Como apunta Melo Flórez (2017, p. 180), esta metodología que puede ser útil para abordar un campo transterritorial y digital no se basa en el modelado de datos desestructurados, sino en una lectura desestructurada de los mismos. Reflejar la complejidad de un campo que nace digital y por ello híbrido implica entender el mapa como un instrumento de interpretación. La red no se configura sólo trazando relaciones horizontales –suprimiendo distancias y generando enlaces, conexiones y direcciones–, sino también atendiendo a las relaciones verticales de sus niveles de profundidad que tejen vínculos entre lo físico y lo virtual.

Como hemos querido desarrollar en este capítulo, el mapa se vuelve necesario como metáfora de la red y nos ayuda a afrontar cuestiones como el aumento de formas horizontales de representación; el auge de la cartografía crítica que rompe con la centralidad en la representación; el aumento sin precedentes de elementos –imágenes, textos, datos– y la necesidad de abarcar la complejidad de las formas contemporáneas. Esta pulsión topológica, horizontal y reticular, se beneficia de una lectura etnográfica más en profundidad capaz de analizar en detalle las formas de esa red. Por ello, el mapa de la literatura electrónica en español –que se elaborará en la tercera parte de esta tesis durante los capítulos 5, 6 7 y 8– deberá atender al dialogo entre los artefactos y el sistema. Por este motivo el concepto de conectividad será superpuesto al mapa para subrayar la importancia del flujo en la red, de las conexiones entre elementos o entidades –nodos que pueden ser de muchos tipos, individuos, artefactos, sistemas, comunidades etc.– pero también de las conexiones entre distintas metodologías de

lectura –movimientos de acercamiento y alejamiento–. En el siguiente capítulo, abordaremos el concepto de conectividad y su necesario diálogo con nuestro mapa de la red, una manera de entender el conocimiento como un mapa fluido de conexiones.





## **CAPÍTULO 4. EL MAPA CONECTIVO COMO INSTRUMENTO REFLEXIVO**

En este capítulo utilizaremos el concepto de conectividad; en primer lugar, para subrayar la importancia de la red –dinámica, heterogénea, compleja y rizomática– e incorporarla al mapa; en segundo lugar, para buscar relaciones entre áreas, espacios y estructuras para elaborar un mapa fluido que refleje la necesidad de un conocimiento relacional; finalmente, para establecer diálogos y relaciones entre el sistema y sus artefactos y entre modelos de lectura de los mismos. En definitiva, porque vemos, conocemos, creamos y funcionamos de manera conectada.

De esta manera, el campo de la literatura electrónica entendido como una red se explica a través de sus conexiones entre prácticas y artefactos, entre sus elementos relacionados dentro del flujo de la red. La conectividad se vuelve una cualidad fundamental de la red que sirve para establecer una mirada relacional sobre el sistema y sus obras.

### **4.1. La conectividad como estrategia relacional**

La conectividad es el eje fundamental que vertebra todo este trabajo, más aún es la condición o lógica que descubrir en nuestro mapa. Es verdad que la conectividad es un concepto informático que habla de la capacidad de conexión a la red, de la calidad y del tiempo de esta conexión, pero para nosotros también es una metáfora para hablar de las relaciones y trazados, las conexiones y los enlaces, es decir, el funcionamiento red tanto de los artefactos como del propio sistema en el que se enmarcan. La conectividad subraya la capacidad de comunicación y relación entre los elementos de la red independientemente de su proximidad o cercanía en el espacio físico, primando esa conexión por encima de los propios contenidos. La circulación es la propiedad de movimiento y desplazamiento de los contenidos por la red, la propiedad dinámica que existe en los procesos y en la performatividad de las conexiones y que identifica también a este modelo técnico y cultural como resultado de esta lógica comunicacional conectiva .

La conectividad como propiedad de los objetos o sistemas en red ha sido abordada por múltiples autores (Baigorri y Cilleruelo, 2006; van Dijck, 2016; Flusser, 1998) y bebe también del concepto de conexionismo que relaciona la conectividad entre sistemas informáticos y digitales con el funcionamiento cerebral y las conexiones neuronales. La conectividad es una característica fundamental de la red como estructura dinámica y de agenciamiento (Galloway y Thacker, 2007; Latour, 2005, 2009), y del propio rizoma como modelo conceptual de la red (Deleuze y Guattari, 2002, p. 13). Este expansivo concepto también ha sido desarrollado bajo teorías del conocimiento, como el “conectismo” o “conectivismo” de Siemens y Downes, cuando explican que el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes (Siemens, 2004). Más aún, este concepto, desgastado por exceso, se ha usado en los entornos comerciales de la red y de las redes sociales impulsando su asociación con un supuesto valor social que también ha quedado hueco.

Precisamente, trataremos de otorgar al concepto de *conectividad* una dimensión concreta como estrategia interpretativa para el campo de la literatura electrónica. Así, definiremos tres puntos fundamentales de la conectividad asociada a la creación electrónica, que se encontrarán a lo largo de todo el desarrollo del trabajo: en primer lugar, utilizaremos el término para apuntar importante conexión que hay entre lenguajes en el campo de la creación electrónica –la relación y, en ocasiones, fusión entre distintos lenguajes semióticos como el texto, la imagen o el sonido, ampliamente abordada desde conceptos como la multimedialidad y la intermedialidad–, pero también una relación entre el código de programación y el lenguaje natural en un proceso de traducción constante; en segundo lugar, nos referiremos a la conexión que hay entre lo físico y lo virtual como dos ámbitos de una sola realidad material, rompiendo la falsa dicotomía entre lo “real y lo virtual”; en tercer lugar, la conectividad se abordará como valor performático principal de los artefactos del sistema, pues el valor o la capacidad de relacionar que poseen estos artefactos en circulación pasa a ser una de sus características principales.

Por ello, nuestro entendimiento del concepto de conectividad, que implica siempre el acto de unión entre dos o más puntos, partirá siempre de esa propiedad performática que caracteriza al campo desde los artefactos hasta la red que conforman. En consecuencia, abordaremos la conectividad como propuesta metodológica que busca el diálogo y el movimiento entre distintos modelos de lectura o análisis, demostrando

con ello la necesidad de visibilizar y entender el mapa de la creación electrónica también como un instrumento conectivo. De esta manera, esperamos recuperar este término utilizando su gran fuerza metafórica y simbólica para analizar un campo cultural que, como vamos a tratar de demostrar, depende de la conectividad en gran medida.

#### **4.1.1. Conectividad semiótica.**

En la primera parte de este trabajo abordamos la importancia de la relación entre el arte y la literatura como dos ámbitos o tradiciones que se confrontaban pero también dialogaban en el campo de la creación electrónica, con nomenclaturas y vocabularios, metodologías y teorías críticas de análisis, también posibilidades institucionales, que soportan el desarrollo del campo. Ahora queremos hacer hincapié en la conectividad semiótica atendiendo a la naturaleza híbrida de las prácticas y de las obras de literatura electrónica, pues ponen a dialogar distintos lenguajes, como el texto, la imagen y el sonido, al tiempo que efectúan asociaciones y traducciones constantes entre lenguajes informáticos y naturales distintos.

La relación y la conexión entre lenguajes y estrategias semióticas es característica fundamental de la creación electrónica y también de la red hipermedial que la contiene. No en vano se ha definido la creación electrónica como un acercamiento a la obra de arte “total”, gracias a los avances técnicos que permiten amalgamar todos los lenguajes existentes de manera que convivan y dialoguen y no sólo se yuxtapongan; esto es, lo que Wagner denominaba como *Gesamtkunstwerk* o “obra de arte total”. Se trata de aquella insuficiencia del lenguaje, contra la que constantemente lucha la poesía, que se ve compensada por la incorporación de otros medios en un espacio de conexión entre estrategias semióticas.

Son numerosas las aportaciones que apuntan a la conexión entre la imagen y el texto en la creación electrónica<sup>1</sup> y los antecedentes históricos de estas estrategias.

---

<sup>1</sup> En este sentido, son útiles distintos acercamientos teóricos para afrontar este carácter multimedial o intermedial de los contenidos digitales, como a través de la semiótica de Gonzalo Abril (2007) como herramienta para analizar los textos verbosuales, el concepto de “Iconotexto” que supondría la fusión entre ambos lenguajes, desarrollado por Liliane Louvel en su libro *Poetics of Iconotext* (2011), o la figura del *lectoespectador*, una mezcla entre espectador y lector al mismo tiempo, que desarrolla Vicente Luis Mora (2012) muy influenciado también por Louvel, ya que aborda esta problemática directamente a través del proceso de recepción y no a través de la naturaleza del objeto en sí mismo.

Giovanna di Rosario en su tesis (2011) hacía un recorrido por la relación y las contaminaciones entre el arte y la poesía, la imagen y el texto, pasando en su evolución por las vanguardias y alcanzando el texto electrónico, que aborda desde un plano descriptivo y analítico. También, Begoña Regueiro, en su aportación al volumen *Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el siglo XXI* (Goicoechea de Jorge, 2014, pp. 83-104), reflexiona sobre la importancia que ha tenido la intención de fusionar las artes y los diferentes estímulos sensoriales en la evolución de la poesía digital. María Mencía ha abordado ampliamente desde su práctica y su labor teórica la relación entre la imagen y el texto a través de la creación electrónica, que se posiciona en un “in between” o posición intermedia (2003), y explora así el entretejido visual, oral y semántico de los elementos del lenguaje. Otras autoras, como Barbara Brownie (2007), añaden a la problemática visual y espacial del texto, la problemática temporal o “textual motion” como la característica que divide a la literatura digital de la impresa. Brownie analiza la categoría de tipografía fluida como aquella que alterna los estados semiótico y pre-semiótico y pasa a significar como texto y como material no-textual en una transformación o metamorfosis, una transfiguración. Asimismo, en una investigación anterior a este trabajo, titulada “Poéticas digitales: el texto como imagen de una obra cinética” (Sánchez Gómez, 2014), también abordamos la problemática de la relación texto/imagen y la posibilidad de considerar al nuevo texto digital un texto visual.

Muchos han trazado una evolución histórico-práctica desde los conceptos de “referentes” o “antecedentes”, situando la poesía visual y ciertas prácticas de arte experimental o de vanguardia como precursores de la experimentación con la materialidad de los signos y la conexión y fusión de lenguajes que se dan en la creación electrónica (Gache, 2006; Kozak, 2012, 2020; Mencía, 2003; Portela, 2013; Di Rosario, 2011; Sánchez Gómez, 2014); se ha relacionado la creación electrónica con la evolución de prácticas como en el caso de la poesía conceptual o visual, ciertos movimientos artísticos de vanguardia, como el arte cinético o el arte óptico, y la generación automática. De esta manera, se ha visto tan sólo un progreso técnico como evolución lógica hacia espacios tecnológicos en desarrollo que permitían desplegar las posibilidades artísticas y poéticas relacionadas con la materialidad y con la combinación de distintos lenguajes. Y no sólo los poetas y escritores han experimentado con la imagen del texto, sus cruces bilaterales y su capacidad visual, también los artistas han asumido la textualidad como componente estructural de sus trabajos. Belén Gache, por

ejemplo, en su libro *Escrituras nómades* (2006), hace un recorrido por los jeroglíficos, los anagramas, los juegos combinatorios, el collage y los laberintos entre otros, como ejercicios precursores del uso de la imagen y la ilustración, la materialidad del signo lingüístico, las posibilidades compositivas del texto como imagen y la espacialización textual, en el ámbito literario. Así ilustra una tradición de prácticas experimentales que aunque hayan cobrado protagonismo con las posibilidades que ofrece la tecnología y la computación, no son nuevas en el campo artístico y literario.

Más allá de las tradicionales relaciones entre la imagen y el texto –como son la capacidad de un texto de poder generar, por un lado, una imagen imaginada, una visión casi ajena al propio texto que la genera y, por otro, el despliegue gráfico del propio texto como imagen y sus formas posibles; o la capacidad de la imagen de generar pensamiento, discurso, de narrar en su forma mental a través del pensamiento lingüístico–, nos interesa la capacidad de la imagen de generar texto por su capacidad gráfica. El medio electrónico, como apunta Brea, favorece la conexión entre lenguajes y su hibridación:

En el ámbito de la imagen técnica, y muy en particular en el del net-art, se produce la colisión de las economías de la imagen y el texto, debiendo leerse las imágenes como si de escrituras jeroglíficas se trataran –la clásica función del icono- y a la vez los textos son en sí mismos tratados como imágenes, como acontecimientos visuales. (Brea, 2002, p. 95)

Es decir, también en la simplificación como icono del texto y de la imagen podemos encontrar nuevos conceptos muy extendidos que reflejan o tratan de abordar este carácter “multi” medial de nuevos modelos creativos. Así, términos como “multimedial”, “intermedial”, “hipermedial” o “transmedial” vienen a designar las nuevas prácticas de conexión entre lo visual, lo textual y lo sonoro, entre la experimentación y la tradición o entre la pantalla y el papel y entre la capacidad de conectar distintos medios en red. Todos ellos son términos que despuntan momentáneamente como protagonistas de los análisis y estudios de medios, para más tarde dejar paso al siguiente, generando una acumulación que da pie a la confusión.

Algunos autores han definido la multimedialidad como una tensión que hace referencia a la coexistencia, transformación, superposición y fusión de distintos medios o lenguajes, como pueden ser el textual, el sonoro, el visual y el filmico, dentro de la

obra de literatura digital (Bouchardon, 2014, pp. 52-53). La multimedialidad ha sido una de las características más citadas en el campo crítico, y autores como Philippe Bootz la ubican en un “transitorio observable” (2002) o un plano superficial ligado sobre todo a la pantalla, que ejercería de intermediaria entre la obra y el receptor o “lectoespectador”, por usar el término de Vicente Luis Mora (2012).

Sin embargo, lo más comúnmente aceptado es que el término de “multimedialidad” haga referencia a la coexistencia de distintos medios pero sin que sea necesaria una fusión conceptual o una afectación mutua entre ellos, aunque, gracias a las posibilidades de codificación binaria que implica el medio digital, todos los medios finalmente son reducidos a uno sólo: el código es la transformación de todos los lenguajes en ceros y unos. Por otro lado, el término “intermedialidad” sí se referiría a una afectación entre medios, de manera que se produciría una fusión conceptual como consecuencia de esas relaciones, transmisiones y transformaciones de significado de los distintos medios cuando entran en relación. Algunos autores, como Rita Raley (2011, pp. 889, 890), lo definen directamente sin ponerle una etiqueta cuando hablan de un giro o cambio en la creación electrónica, al pasar de la simple multimedialidad, a otro tipo de relación entre medios que dialogan y que producirían un efecto de “sincretización” o “ensamblaje”. Manovich, a su vez, utiliza el término “hibridación” en contraste con el de multimedialidad, para hacer referencia a ese carácter de amalgamación en el que los medios se fusionan en contraposición con la convivencia de forma contigua de los medios. Las características de la multimedialidad fueron ampliamente celebradas a través de este término nacido en los noventa para dar cuenta de las nuevas posibilidades de las aplicaciones y de los CD-ROM en los que se podían introducir y almacenar distintos tipos de medios en un único documento o aplicación. Así lo recoge Manovich cuando explica que la hibridez va un paso más allá de la multimedialidad, aunque ambas se fundamentan en la confluencia de medios:

A mi juicio, la hibridez de los medios es una reconfiguración más fundamental del universo de los medios que la multimedia. En ambos casos vemos una «confluencia» de distintos tipos de medios. Ahora bien, la multimedia no amenaza la autonomía de los medios individuales. Conservan su propio lenguaje, es decir, sus formas de organizar, acceder y modificar sus datos. (Manovich, 2013, cap. 3)

El término “transmedialidad”, por el contrario, tiene genealogías y usos distintos; quizás el más extendido sea el que ha visto su aplicación en el mundo de la comunicación y *marketing* digital, pues hace referencia al traspaso o traslado de un mismo discurso por varios medios diferentes, una única historia diseminada (Jenkins, 2008; Jenkins et al., 2013). El principal artífice de la implantación y relevancia del término “transmedia”, el estadounidense Henry Jenkins, no sólo señala la importancia del uso de estas narrativas por parte de las industrias culturales del entretenimiento para vender, sino que apunta también a la relevancia de las comunidades de lectores como protagonistas de la circulación de estas narrativas por otros medios: las comunidades de fans como *prosumidores*. En este sentido, la mayoría de autores que analizan y hacen uso del término destacan de él no sólo el carácter temático –aludiendo a los procesos de adaptación, remediación y reescritura–, sino más bien a la importancia de su carácter material o formal, que nos ayuda a pensar esta práctica desde una complejidad compositiva que traspasa el relato (Goicoechea, 2019; Mora, 2014; Sánchez-Mesa y Baetens, 2017). Como ya habíamos adelantado, el término “transmedia” hace referencia además a una profunda transformación entre medios y lenguajes que daría como resultado la constitución de otros nuevos modelos más complejos. En este sentido, Claudia Kozak lo define como las mutaciones o transformaciones recíprocas y procesuales que darían los cruces entre las artes performáticas y la tecnología (2012, p. 238), que también sería aplicable a otras zonas de las tecnopoéticas como el bioarte, por ejemplo.

Ciertamente, se puede notar una evolución terminológica y por tanto también conceptual, marcada por el desarrollo del concepto de “multimedialidad” hacia los de “hipermedialidad” o “transmedialidad”. Desde la fusión y conexión que facilita la creación electrónica de distintos lenguajes semióticos en un solo artefacto –una cierta fuerza centrípeta– hasta el desarrollo de prácticas y conceptos multimediales distribuidos, hiperconectados en el espacio de la red de manera diseminada –fuerza centrífuga–, se ha dado una evolución del interés desde la hibridez del artefacto a la propia red como estructura del objeto fragmentado. La conectividad, en consecuencia, se presenta como una característica hipermedial en artefactos y en red, que pone a dialogar distintos medios o lenguajes. Estos elementos en diálogo pierden la distancia espacial y semiótica que les separaba a través del vínculo y dan lugar en ocasiones a una hibridación medial sin precedentes.

Si bien es cierto que en la creación electrónica se producen conexiones entre los distintos medios y lenguajes que conviven, se entre-mezclan y se transforman, también es cierto que se aglutinan no sólo a un nivel estético y conceptual, en el transitorio observable, como diría Bootz (2002), sino que se fusionan también de una manera homogénea a través de su reducción a código. De esta manera, la conectividad como veníamos anunciando, es una característica importante también en la relación entre el lenguaje natural y el código en la creación electrónica, pues es fundamental en las traducciones que se generan entre la información digital y los medios analógicos. Una imagen digital, por ejemplo, es en realidad una pieza o piezas de código que contienen las instrucciones necesarias para producir el flujo eléctrico con el que el hardware, encargado de dar forma a esos impulsos, va a desarrollar la imagen, bien sea en la pantalla, bien sea en la impresora, etc. El código funciona como una partitura que interpretar por la máquina. En este punto, conviene recordar lo que ya apuntaba Florian Cramer en “Digital code and Literary Text” (2001) acerca de que el texto ya es un código. Con esta afirmación obvia, lo que procura Cramer es subrayar dos condiciones: la primera es que cuando hablamos de “multimedia” o “intermedia”, en realidad no hablamos de sistemas digitales, sino de conexiones o traducciones de información digital a una salida analógica y viceversa; la segunda es que el texto, y la literatura por consiguiente, son sistemas simbólicos privilegiados, pues los ordenadores trabajan con código y éstos ya son código.

La doble naturaleza de la creación electrónica y del texto digital ha sido tratada por numerosos críticos atendiendo a la diferenciación entre el texto digital y el texto analógico como dos artefactos producidos por una tecnología completamente diferente. Los lenguajes de programación y los lenguajes naturales son código pues son sistemas de correspondencia entre unos símbolos gráficos y una información lingüística basada en conceptos o sonidos. Así, podríamos decir que el texto digital es un doble código también, recursivo y reflexivo, pues añade a la codificación lingüística natural –a los símbolos gráficos que, por ejemplo, en una máquina de escribir se inscribirían con un proceso mecánico–un proceso matemático por el que la información es codificada también y decodificada antes de transformarse o traducirse en un símbolo gráfico. Es, por tanto, proceso a la vez que objeto. De ahí también que la conectividad aluda a la relación entre lenguajes y la reflexividad a su vez alude a la doble condición de estructura formal y de código performático como proceso a ejecutar (Cramer, 2001).



Cómo explica María Clara Paixão de Sousa (2007), la diferencia entre ambos procesos de escritura –el de la máquina de escribir y el del ordenador– no puede considerarse como una evolución tecnológica –como fue el cambio de la pluma a la máquina de escribir–, sino como una nueva tecnología porque se basa en un nuevo sistema de representación del código lingüístico. Una nueva tecnología, además, por la que el código fuente y el texto presentado son inseparables como apunta Paixão de Sousa:

[...] in their final form (i.e., as a product), digital texts are a layered combination of mathematically encoded information and humanly readable presentation; it is this combination that we perceive as the text. (Paixão De Sousa, 2007, p. 249)

En esta línea, muchos críticos han sostenido la importancia de efectuar una lectura de la literatura electrónica desde una perspectiva que considere el código como parte fundamental del proceso sin el cual no se puede tener una lectura ajustada del fenómeno de la creación y circulación digital.

Así, María Clara Paixão de Sousa señala que el proceso de difusión y circulación digital no se puede estudiar correctamente sin atender a este hecho; Wardrip-Fruin (2006) subraya también la importancia de una lectura de conjunto para la comprensión del fenómeno digital; Katherine Hayles, por su parte, desarrolla la teoría del “Media Specific Analysis” que defiende en muchas de sus aportaciones (2004a, 2012a, 2008) y que se caracteriza por señalar la necesidad de atender a la materialidad y especificidad del medio digital para poder elaborar una correcta lectura de la literatura electrónica; por su parte John Cayley (2002, 2006), defiende que, para poder hablar de la materialidad de la literatura en la creación electrónica, hay que considerar el código y tratar de definir su relación con el texto en estos objetos culturales que son clasificados tanto de “literarios” como de “digitales” o “electrónicos”; Philippe Bootz hace también un acercamiento a la literatura electrónica como literatura de dispositivo y, por tanto, establece una teoría del acto comunicativo en la que intervienen la máquina, el código y conceptos como el de profundidad del dispositivo o la distinción entre el “texto a ver” y el “texto autor o texto escrito”<sup>2</sup>; y Mark Marino impulsa por su parte los “estudios

---

<sup>2</sup> Conceptos que Philippe Bootz trabaja en muchas de sus aportaciones teóricas, en las que define la profundidad del dispositivo como todo el conjunto de creencias, conocimientos y representaciones mentales que van a orientar la interpretación del lector (Bootz, 2012). Una sencilla definición de los tipos de textos también se puede encontrar en “Programed Digital Poetry: A Media Art?” de la siguiente

críticos del código” (2006, 2020), un concepto bajo el que atender no sólo a la función performática del código, sino también a su función estética.

La literatura electrónica juega con la visibilización de los procesos internos del código, pero también con la composición, como partitura, de las instrucciones que ejecutan esa obra como proceso, con un tiempo y un espacio determinados. El código, como diría Cramer (2002), es pensado y utilizado con fines poéticos como una pieza estética y formal o como una construcción cultural, por lo que su uso y su comportamiento pueden variar considerablemente. En este sentido, la creación electrónica es bilingüe por cuanto que hay múltiples capas de texto que combinan código y lenguaje, (Hayles, 2004a, p. 79), pero la diferencia esencial es la profundidad, en cuanto a que en la creación electrónica el código opera en el fondo y no en la superficie como lo haría en un texto impreso (Hayles, 2004a, p. 76). Además, esta conexión que hay entre el “texto para ver” (Bootz, 2002) –la superficie, normalmente asociada con el lenguaje natural– y el código –la profundidad que alberga las instrucciones para que este texto visible se desplegara–, es reflejada por la obras de distintas maneras. Así, la creación electrónica se vale de este código y de la naturaleza de su materialidad digital, haciéndolo visible, sacándolo a la superficie y utilizándolo como material no sólo “instruccional” o ejecutable, sino cultural y estético también.

De esta manera, podemos decir que el código y el lenguaje conectan de distintos modos y a varios niveles. Aunque lo normal es que el código esté en la profundidad del texto digital, o en la capa intermedia –si entendemos que el texto digital opera en tres niveles<sup>3</sup> de profundidad independientes a su lectura–, podemos encontrar el código en lugares inesperados que lo convierten en un elemento clave para la reflexión sobre la materialidad digital y sobre la conectividad entre lenguajes o códigos semióticos.

A continuación, vamos a ofrecer una división sobre la utilización y la función del código en la creación electrónica que surge de una fusión entre la aportada por Alan

---

manera: “Texte-à-voir: the *texte-à-voir* of a player in a given role (reader, author, meta-reader) is what is considered as constituting the text in the transitoire observable. *Texte-auteur*: the *texte-auteur* of a player in a given role (reader, author, meta-reader) is the text this person recognizes in the source.” (2013, p. 58); para una mayor profundización de su teoría y de estos términos recurrir al artículo “Hypertext. Solution/Dissolution” (Bootz, 2002).

<sup>3</sup> Katherine Hayles hace una comparación entre el texto digital y una galleta Oreo, en cuanto a los tres niveles de su composición que construyen una jerarquía vertical –analógico de base, código y programación, analógico en la superficie–, (2004a, p. 75), para una mayor profundización de la analogía con la galleta Oreo remitimos también a su artículo “Simulating Narratives: What Virtual Creatures can Teach us” (1999, pp. 18-21).

Sondheim (2001), y otra de John Cayley (2006), y que establece distintas posibilidades de relación con el lenguaje natural y el procedimiento de lectura:

- 1) El código se saca a la superficie, se utilizan sus cualidades estéticas y culturales e infecta el texto.
- 2) El código como estructura interior que refleja la capa superficial del lenguaje en un sistema de correspondencia, y además está influido por la gramática y la estructura del lenguaje natural –principalmente del inglés–.
- 3) El código como el contenido emergente que surge de la programación, una serie de instrucciones que operan en el tiempo y producen y modifican la escritura.

Las maneras en las que el código y el lenguaje natural se conectan en la creación electrónica son también formas de pensar en la traducción de lenguajes que hay entre el soporte analógico de entrada y de salida de información. Esto es, entre la diferente información analógica que recibe o expide el *hardware* y el código o *software* de programación, de manera que podríamos decir también que el código es un elemento conector y la traducción de lo analógico o físico a un flujo de información digital.

Como vemos, la conectividad no es sólo una estrategia horizontal que relaciona contenidos en red –con la lógica hipertextual o hipermedial– y fusiona y amalgama lenguajes y materiales –intermedialidad y multimedialidad–, sino que también funciona como estrategia vertical conectando la profundidad del código con la traducción a lenguajes naturales en su superficie. El medio electrónico propicia la conexión entre elementos de distinta índole, fomentando la heterogeneidad tanto de los propios materiales como del sistema o red en el que circulan conectados.

#### **4.1.2. Conectividad material.**

Otra manera de abordar la conectividad en el campo de la creación electrónica literaria es a través de la conexión entre virtualidad y fisicidad, o la relación entre lo que está *online* y pertenece a la red de información digital en línea y lo que está fuera de

línea y que tiene que ver con la materialidad de los aparatos y soportes de esa información. Es decir, que nuestra defensa del concepto de conectividad como herramienta interpretativa tiene que ver con el intento de desdibujar la mal llamada relación real/virtual, una dicotomía que ha impregnado el imaginario contemporáneo y que el concepto de conectividad trasciende y difumina. En la producción de literatura electrónica estas dos dimensiones colapsan con mayor frecuencia en obras que miran hacia el *hardware* que las posibilita y van más allá de la pantalla para ocupar el espacio mediante realidad aumentada, literatura locativa, performance, la exposición artística, etc., pero también en obras que reflexionan sobre el ecosistema digital y su dependencia de las infraestructuras materiales que lo sustentan, como desarrollaremos a continuación. Por ello, partimos de la base de que toda virtualidad generada por las tecnologías digitales –internet es una de ellas– necesita para acontecer de la infraestructura material y tecnológica que le da soporte y le sirve de estructura. Este, que puede resultar un planteamiento obvio, sin embargo, no ha sido el mayoritario desde el acercamiento que hacen los estudios literarios a la creación electrónica. Sin embargo, cada vez más se observan en el campo propuestas críticas y artísticas que tienen en cuenta las realidades materiales y políticas que hacen posible la virtualidad. Propuestas que incluyen las infraestructuras tecnológicas y sociales que la sostienen<sup>4</sup>, así como planteamientos que atienden a la preocupación por la materialidad del lenguaje artístico y sus particularidades en el ámbito de la creación digital, muy habitualmente asociada a lo inmaterial.

Ciertamente muchos autores han hablado de la relación entre lo virtual y lo real, o mejor dicho, lo físico, pues precisamente lo virtual es también real, aunque desubicado y perteneciente al flujo informativo (Alcalá, 2016, 2007; Lévy, 1993, 1999; Marchán Fiz, 2006; Sánchez Vázquez, 2006). La relación entre lo digital y lo inmaterial forma parte de un imaginario global que ha invisibilizado las condiciones materiales necesarias para el despliegue de lo virtual y que ha privilegiado el bit frente al átomo, olvidando que ambos son indisociables. Esta peligrosa disociación esencialista, que

---

<sup>4</sup> Por ejemplo, los ponentes principales de las conferencias de la ELO los últimos años han venido incorporando estas problemáticas en sus presentaciones, desde Eugenio Tisselli (2017) y su reflexión sobre la producción y explotación social necesaria para la industria de la tecnología, –haciendo referencia a la minas de coltán– hasta Anne Karhio (2019), con una reflexión sobre el desarrollo de infraestructuras tecnológicas –cables transatlánticos y redes de telecomunicación–, en el imaginario cultural y poético de las periferias de Europa y en Irlanda.

poco a poco va siendo desmantelada, está en la raíz de la dicotomía real/virtual, que Pau Alsina comprende de la siguiente manera:

[...] lo digital ha sido largamente entendido como inmaterial por su naturaleza procesual, y esto se ha producido en muchos casos como resultado de olvidar su substrato tecnológico; esto ha priorizado el software sobre el hardware, o también, quizás, el discurso sobre la materia misma que lo conforma. (Alsina, 2014, p. 79)

El estudio de la materialidad en el arte y la literatura es, como expone Claudia Kozak, un estudio que permite conectar o relacionar “el campo de las artes con el espacio social técnico en el que se inscribe y, desde allí, poner de relieve las construcciones de sentido que anidan en él” (2019, p. 73). Sin duda, atender a la materialidad se hace más necesario si cabe desde una visión conectiva que desmonte también el mito de la estética de la inmaterialidad del arte<sup>5</sup> y que huya de dualismos ontológicos. La creación electrónica en sí misma es una práctica que cuestiona y aborda de manera poética y reflexiva la propia materialidad del texto, de la interfaz y del medio (Bouchardon, 2008), como así lo hacen muchas prácticas experimentales literarias –concretismo, poesía visual, libros de artista, experimentos con el lenguaje y el soporte, etc.– y artísticas –el arte en general siempre trabaja desde la materialidad, incluso las prácticas conceptuales o el arte experimental que transgreden soportes–. En cierto sentido, estos acercamientos trabajan problematizando sus propios límites, ampliándolos y reconfigurándolos, de manera que comprenden e incluyen la materialidad digital como un fenómeno indisociable de la creación electrónica y de su recepción: hablan del código como lenguaje, de la literatura electrónica como una literatura de dispositivo, de la interfaz y otros elementos como posibilitadores de la interactividad, etc.

En el ámbito literario, como ya han observado distintos autores (Chartier, 1997; Hayles, 2004a; Portela, 2013), la preocupación por el soporte –las especificidades

---

<sup>5</sup> La estética de la desmaterialización en el arte (Lippard, 1983), tiene que ver con el auge de los conceptualismos y prácticas relacionales que expanden el objeto artístico y difuminan sus límites materiales. Esta corriente teórica se ha visto materializada y continuada en la condición inmaterial de la tecnología digital hasta extremos como las corrientes transhumanistas que, aunque utópicas, han afectado el imaginario tecnológico contemporáneo. De entre algunos de los teóricos que han abordado este concepto destacan Lyotard con la inmaterialidad (1985) y su planteamiento expositivo de *Les immatériaux*, Virilio con la desaparición (1980), o Weibel (1997) con la era de la ausencia a través de la realidad virtual y la telepresencia, y Paul (2003) con la naturaleza informacional de las obras digitales.

del códex como forma literaria— ha venido desarrollándose a partir de los años ochenta y en paralelo a una tradición poética y experimental vinculada a las vanguardias históricas que hacían un uso reflexivo de la materialidad del lenguaje (Bray et al., 2012; Gache, 2006; Millán, 2009). La preocupación por la materialidad del signo mismo a través de las distintas prácticas concretas —la mirada hacia las propiedades del propio lenguaje y no tanto hacia el discurso que vehicula— se encuentra en todas las prácticas artísticas que continúan el trabajo iniciado por las vanguardias históricas. Incluso la desmaterialización propia del conceptualismo (Lippard, 1996) es en realidad una materialidad expandida, heterogénea e irregular y no tanto una huida desde los materiales a los conceptos. Sin embargo, el traslado de la imagen inmaterial hacia los procesos de creación digital se ve acompañada de una mayor invisibilización de la materia y del dispositivo tecnológico a favor del bit como unidad mínima e inmaterial de información (Lyotard, 1985; Negroponte, 1996; Virilio, 1980; Weibel, 1997). Este hecho, que resulta la base de la reflexión materialista de autores como Mathew Kirschbaum (2008), Johana Drucker (2013) o Katherine Hayles (2004a), y que recogen y continúan Claudia Kozak (2015, 2019, 2020), Serge Bouchardon (2008, 2014) o Pau Alsina (2014), entre otros, es la raíz de la problemática real/virtual tan característica de la creación electrónica.

En consecuencia, una lectura que atienda a la materialidad desde la conectividad resulta necesaria en la medida en la que supera en parte los planteamientos clásicos relacionados con la materialidad del signo lingüístico (Gache, Glazier), más característica de la tradición literaria y la materialidad de los soportes literarios (Chartier, Portela), y comprende las especificidades que a esta lectura añade la naturaleza digital del medio. Las diferencias entre los medios atañen directamente a las formas artísticas que se despliegan en ellos. De esta manera y como ya hemos comentado, Hayles propone su “análisis específico del medio” como una metodología que atiende a la materialidad electrónica en diálogo con el contenido que encarna, con lo que se descubrirían las diferencias de las prácticas a través de los distintos medios. Así, esta mirada, que atiende a la especificidad digital de la creación electrónica, tiene en la práctica, por así decirlo, múltiples formas o niveles: aquellas que se concentran en la superficie visible de la pantalla, aquellas que profundizan en la materialidad del código, las que se centran en la fisicidad del dispositivo y el hardware; o aquellas que, como diría Parikka, van de las máquinas a la redes en las que estas se insertan y las

hacen posibles (2012, p. 97). Teóricos como Philippe Bootz (2001, 2002, 2012) hacen hincapié en un modelo de lectura procedimental, en el que se integran la superficie observable en la pantalla, el programa, el proceso de ejecución de la obra y la profundidad del dispositivo –el conjunto de conocimientos, creencias y representaciones mentales que orientan la interpretación y la lectura–, introduciendo e integrando, como también lo hace Hayles, las actividades interpretativas dentro del complejo material de la obra. Es decir, proponen considerar la materialidad como un complejo que surge de la interacción de las propiedades físicas y sus estrategias significantes:

The crucial move is to reconceptualize materiality as the interplay between a text's physical characteristics and its signifying strategies. This definition opens the possibility of considering texts as embodied entities while still maintaining a central focus on interpretation. In this view of materiality, it is not merely an inert collection of physical properties but a dynamic quality that emerges from the interplay between the text as a physical artifact, its conceptual content, and the interpretive activities of readers and writers. (Hayles, 2004b, p. 72)

También otros autores como Bouchardon (2008) abordan distintos tipos de materialidad en función de los fines estéticos con los que se explota esta materialidad en la creación electrónica, analizando la materialidad textual –asociada a la materialidad del signo lingüístico–, la materialidad de la interfaz –que tiene que ver con la generación de figuras retóricas a través de la interfaz y sus posibilidades– y la materialidad del medio –que incluye el *software* y la tradición de los *codeworks* y el *hardware* o los aparatos técnicos–. Esta categorización de Bouchardon es la que toma Kozak en su ensayo “Poéticas/políticas de la materialidad en la poesía digital latinoamericana” y a la que añade la materialidad de los entramados técnicos o materialidad infraestructural y política (2019, pp. 78-88). En esta línea, también Kirschbaum (2008) diferencia dos ámbitos de la materialidad –el forense y el formal–, distinguiendo así entre elementos más físicos que dejan evidencias –materialidades forenses–, y elementos que tienen que ver más con lo inmaterial, en el sentido “inmaterial” de los códigos, normas y estructuras manipulables que tienen que ver con la expresión, la composición, el diseño o el estilo –materialidades formales–. Precisamente, Johana Drucker parte de esta categorización de Kirschbaum, extendiéndola para desarrollar su idea de materialidad performática, que pretende

rescatar un enfoque postestructuralista y relativista que se centre más en comprender lo que hace y no tanto lo que es, un significado circunstancial y situacional que bebe del concepto de materialidad distribuida de Blanchette (Drucker, 2013, párr. 6), y se acerca, si queremos, más al concepto de materialidad estructural o socio-tecnológica de Kozak (2019, pp. 74, 86), o a las materialidades múltiples de Parikka (2012, p. 97), que comprenden el sistema o *network* en el que se inscriben las máquinas.

En resumen, todas estas propuestas contemplan la materialidad de la creación electrónica como una mirada que conecta distintos niveles de análisis relacionados con sus diferentes dimensiones informacionales, materiales y simbólicas. Esta conectividad material puede entenderse además desde la micro-escala del artefacto, hasta la macro-escala del ecosistema medial. Por ello, la materialidad se constituye como una mirada estructural poética y política, que no sólo compete al artefacto y su calidad de objeto tecnológico, sino al contexto y al sistema en el que se inserta<sup>6</sup>. La visión de análisis específico del medio aplicada a la lectura del artefacto es muy acertada (Hayles, 2004), pero hay que ir un paso más allá, no sólo teniendo en cuenta la especificidad de la máquina y el lenguaje binario, sino la propia red o tejido sociotécnico en el que se desarrolla. Es importante atender a los procesos programáticos de la creación electrónica –cómo afecta el medio al texto, a la literatura y a su recepción en la pantalla, pues no podemos ignorar la forma material en la que el objeto cultural es recibido–, pero tampoco podemos dejar de atender a las infraestructuras materiales que soportan y completan el significado del sistema cultural en el que el objeto está inserto. En consecuencia, esta premisa va a tener gran importancia en nuestro planteamiento de la conectividad, poniendo el contexto, la circulación y el sistema como “objetos” de análisis –haciendo nuestra la afirmación de Keneth Goldsmith (2016) de que el contexto es el nuevo contenido– y poniéndolos en diálogo con los artefactos que lo conforman.

Recordemos además que los estudios de la etnografía digital, (Ardévol y Gómez-Cruz, 2014; Hine, 2004, 2015; Marcus, 2001; Tomasena, 2016) también tratan de explicar fenómenos digitales pero desde las relaciones, vínculos y diálogos con la dimensión física que los soporta y a la que estos afectan también de manera directa. Con

---

<sup>6</sup> En este sentido cabe destacar la reciente aportación ya mencionada “Poéticas/políticas de la materialidad en la poesía digital latinoamericana” de Claudia Kozak (2019), donde hace una revisión del concepto de materialidad en la creación electrónica para analizar después un conjunto de obras latinoamericanas representativas en cuanto a la problematización de la materialidad que plantean y donde sí hace una reflexión sobre la materialidad contextual o de los entramados técnico-sociales del tecnocapitalismo globalizado a través de algunos de los últimos trabajos de Eugenio Tisselli.



la conectividad como propuesta metodológica, estos estudios se han convertido en una propuesta postdigital para la complejidad de Internet y superarla: la red y lo digital como algo que impregna todo nuestro comportamiento diario, que ya está integrado y naturalizado.

Quizás algunos de los planteamientos que más se acercan a esta visión conectiva entre dimensiones dentro del campo de la creación electrónica sean los estudios con carácter postcolonial que hacen frente a las diferencias y desigualdades de manera intencional desde un planteamiento crítico, político y ubicado. Buenos ejemplos de planteamientos críticos “ubicados” en el ámbito de la creación electrónica que atienden a la realidad de las relaciones entre los centros y la periferias son las ya adelantadas aportaciones de Eugenio Tisselli (2017), Claudia Kozak (2019, 2020) o Amelia Sanz (2013, 2017). Por su parte, Eugenio Tisselli desde su práctica artística, pero también desde sus escritos e intervenciones en congresos, ha dejado constancia de un posicionamiento político a través de la creación electrónica respecto a situaciones culturales y sociales como son: la brecha digital, la explotación por parte de las industrias vinculadas a la fabricación de *hardware* tecnológico de determinadas zonas empobrecidas del planeta, o la hegemonía económica, cultural y lingüística de algunos países sobre otros. A su vez, Claudia Kozak habla de la necesidad de elaborar una mirada crítica de la creación electrónica a través de una lectura ubicada (Kozak, 2013, 2017), esto es, que atienda a las relaciones entre los centros y las periferias y comprenda las tensiones de los contextos socioculturales en los que la práctica se inserta. Por otro lado, Amelia Sanz acuña el término “hipercolonial” (2013), para dar cuenta de la necesidad de trasladar las tensiones y los planteamientos postcoloniales al ámbito de las humanidades digitales, un campo de práctica y de conocimiento que ha invisibilizado las lógicas y dinámicas de la geopolítica.

De esta manera, se hace patente la afirmación de Barbero, que ya hemos recogido antes, acerca de la brecha digital como un resultado social, económico y cultural (2010, p. 31) y, por tanto, se hace necesario un planteamiento crítico de la tecnología que huya del adjetivo “neutral” y la comprenda como producto sociocultural con sus consiguientes cargas ideológicas, un instrumento político también. Así, pueden ayudar las reflexiones críticas del grupo “Humanidades Digitales del Sur”<sup>7</sup>, desde las que

---

<sup>7</sup> La iniciativa Ciencias Sociales y Humanidades Digitales del Sur (#CSHDsur) se articula como un proyecto para la reflexión y acción permanentes en la elaboración de disciplinas plurales e

desarrollan una visión que dé importancia tanto a las fuerzas culturales y lingüísticas, como a las fuerzas económicas –desde infraestructuras materiales y sociales–, y a las fuerzas geopolíticas, –que operan para perpetuar una relación de desigualdad entre la hegemonía del centro y la dependencia de la periferia–.

Ese ciberespacio al que uno accedía dejando atrás la realidad corporal y física ha quedado atrás, dando paso a una virtualidad que está encarnada y personificada como una extensión para expresar nuestra corporalidad y no tanto como ese lugar paralelo y abstracto donde inventar otras formas de identidad posibles. Finalmente, lo digital opera como algo que es cotidiano y por ello se torna invisible, impregnando todas nuestras actuaciones, decisiones y pensamientos<sup>8</sup>. El espacio aumentado y la realidad aumentada son claros ejemplos de cómo la sociedad postdigital favorece este tipo de desarrollos y lógicas híbridas frente a otros más limitados como la realidad virtual donde el espacio es cerrado, la percepción controlada y la realidad analógica o física queda suprimida en beneficio de una “alucinación” controlada por el dispositivo. En los espacios aumentados y en el ecosistema postdigital actual, se privilegia el intercambio constante de datos entre el mundo físico o analógico y el virtual, de manera que el territorio queda impregnado por información virtual que lo traspasa. La conectividad ahonda también en un proceso vertical y bidireccional, y no solo en aquel que estábamos acostumbrados a imaginar como un mapa de interconexiones horizontales (Álvaro, 2013; van Dijck et al., 2018; Manovich, 2006). En definitiva, cuánto más tecnologizada está la realidad más se desvela una informática ambiental e invisible, de modo que las infraestructuras tecnológicas se hacen visibles sólo cuando fallan, cuando se produce la desconexión.

En este sentido, el campo de la creación electrónica rompe con el binarismo *online/offline* de distintas maneras que van más allá de la reflexividad materialidad del artefacto. Juan Martín Prada (2012, p. 203), por ejemplo, habla de las exposiciones de arte electrónico como un ejemplo de las relaciones entre las redes digitales y el espacio físico. La espacialización del *net art* en la galería o en el museo sería una práctica

---

integradoras que tengan en consideración las desigualdades económicas, culturales, lingüísticas y geográficas y su importancia en la formación de disciplinas humanísticas. [<http://eshdsur.es/>]

<sup>8</sup> Hemos usado la terminología de “embedded, embodied and everyday internet” (Hine, 2015) donde explica la necesidad de evolucionar desde la etnografía digital hacia una etnografía “para” internet y no “de” internet, ni tampoco sólo “en” internet, pues la contemporaneidad digital implica una complejidad que conlleva entre otras, la aceptación de que lo online y offline están vinculados y son afectados mutuamente, que internet no es un todo entendible y que tampoco es más una actividad –navegar en internet o ir a internet eran fórmulas usadas hace no mucho y que poco a poco van perdiendo sentido–, sino una infraestructura que sustenta las actividades diarias y se ha convertido en algo invisible que impregna el día a día.

habitual de exposición o presentación de los trabajos y procesos de creación digital. La creación electrónica en un campo que se sirve de la exposición para distintos fines, como el de dar a conocer este tipo de práctica, favorecer su inclusión y circulación en el circuito de galerías y museos, enriquecer el proceso de recepción dándole un cariz más social al favorecer una “lectura” o recepción compartida o materializando propuestas que tienen que ver con la instalación y se benefician del espacio físico y de la afluencia de público para la interacción, si la hubiera. En la misma línea, Alex Saum ha estudiado la exposición como ensayo material (2020), haciendo referencia a la experiencia expositiva como la materialización del discurso curatorial. Exposiciones, exhibiciones, festivales y conferencias son lugares de difusión de la creación electrónica pero también de encuentro generando conexiones y favoreciendo vínculos que tienen importancia y relación directa con lo que acontece en el ámbito virtual de la red.

Todos estos planteamientos nos llevan a una comprensión de la tecnología y sus códigos, más realista y compleja, resultado de construcciones culturales (Fiormonte, 2014; Sanz, 2013) que dependen de la materialidad del ecosistema digital. Así, este trabajo presta una especial atención a la conexión entre los espacios y los tejidos desde una perspectiva relacional, atendiendo a los factores más localizados, para tratar de dibujar el campo de la creación electrónica. Se trata de abordar la infraestructura material que le da soporte y la relación entre las prácticas ubicadas y las iniciativas virtuales. Por tanto, nuestro planteamiento pone especial énfasis en el entendimiento de la conectividad material como mirada interpretativa que ve el fenómeno de la literatura electrónica como un entramado de dimensiones informacionales, materiales y simbólicas, que pueden ir desde una desde una micro-escala del artefacto, hasta la macro-escala del ecosistema digital.

#### ***4.1.3. Conectividad performática.***

El siguiente de los aspectos importantes para abordar el concepto de conectividad es el que afronta el valor relacional de las prácticas y los artefactos de la creación electrónica y de la cultura digital. Es decir, los elementos del sistema –los artefactos, agentes, instituciones, repertorios, etc.– son nodos donde confluyen distintas direcciones, pero a su vez presentan trazados, por cuanto que proponen y conectan con otros nodos, configurando una red de relaciones que dibujan un mapa reticular. La red

de la literatura electrónica se erige como un conjunto de relaciones que son sostenidas en su performance constante. Como ya apuntábamos, la conectividad es una cualidad atribuida al sistema y a sus elementos en la red como estructura (Castells, 2000a, 2000b), pero también en la red como agencia (Latour, 2005, 2009); es un paso de los medios a las mediaciones (Barbero, 1987).

Sin duda, la creación electrónica participa de la cultura y la circulación digital, sus artefactos suelen estar embebidos en la red, accesibles a golpe de *clik*, y también responden al auge social de la red, siendo los protagonistas de nuevas formas de experiencia social y relaciones humanas. En este sentido, la red de la literatura electrónica subvierte, visibiliza y también a veces participa de la nueva lógica del capitalismo afectivo (van Dijck, 2016; van Dijck et al., 2018; Martín Prada, 2011) en el que la experiencia estética, por su capacidad generadora de afectividad, es la protagonista del ecosistema medial.

En este sentido, es muy útil pensar en la transformación del estatuto de la imagen en la cultural digital<sup>9</sup> en lo que tiene de capacidad relacional. La imagen pasa de ser un elemento representacional con valor por su capacidad de conexión, es decir, por su capacidad de crear agencia y comunidad, de poner y ponerse en relación con otras imágenes, personas, afectos y de producir tendencias en su circulación. La imagen digital es la gran protagonista del ecosistema postmedial (Brea, 2010, 2002) en una multiplicación sin precedentes de los soportes, canales y dispositivos de producción, distribución y difusión de la misma. En definitiva, las imágenes se convierten, como apunta González García, en elementos conectivos:

Ahora cuenta más su capacidad para conectar diferentes niveles del espacio multidimensional que las competencias adquiridas para representar de una u otra manera, cuestiones relativas a una concepción obsoleta del estilo, pues la representación y su consecuente estética vendrán condicionadas por su amplitud relacional. Esto establece un giro notable, que abre el recorrido de la imagen a nuevos horizontes de operatividad artística, dentro del contexto mediatizado actual. (González García, 2016, p. 78)

---

<sup>9</sup> Aunque abordaremos el tema del protagonismo de la imagen en la cultura digital con más profundidad en este estudio, cabe mencionar que la aproximación desde los estudios visuales al nuevo paradigma de la imagen digital por autores como José Luis Brea, marcan un punto de inflexión en la transformación del estatuto ontológico de la representación y de la imagen en las sociedades contemporáneas.

La imagen interfaz conecta lo representado con las nuevas cualidades de la *e-imagen* (Brea, 2010), que son relacionales y, por eso mismo, relaciona y sirve para corresponder, es una imagen laberinto. El concepto que mejor lo ilustra, de nuevo, es el de rizoma como estructura materializada en la propia red. Por eso, José Luis Brea habló del característico paso de una sociedad basada en la acumulación, la memorización y en el archivo –ilustrada con el término ROM–, a otra caracterizada por la conectividad o “interconexión” que diría Brea –ilustrada por el término RAM–, asociada al procesamiento y a la circulación:

[...] el tipo de memoria que produce la cultura no es tanto una de archivo (y back-up, una memoria de disco duro para entendernos, ROM en la jerga informática). Sino más bien, y sobre todo, una memoria de proceso, de interconexión activa y productiva de los datos (y de interconexión también de las máquinas entre las que ellos se encuentran distribuidos, en red); una memoria de programa y procesamiento (la memoria del procesador, RAM, de vuelta a la jerga informática) y no más una de archivo; una memoria red y no más una memoria documento; una memoria constelación, fábrica, y no más una memoria consigna, almacén. (Brea, 2007, p. 5)

Se produce, de este modo, un giro conceptual pero también metodológico que desde la metáfora del almacén a la de la fábrica de conexiones, como así lo reflejan, además de Brea, otros importantes teóricos como Hoskins, que también señalan el cambio de la memoria de archivo a la memoria de red o archivo fluido (2009, p. 97).

Los elementos digitales, tanto las imágenes como los textos, funcionan en muchas ocasiones como conectores de otros elementos en la red. Las imágenes se convierten en iconos o miniaturas de sí mismas para pasar a transformarse en enlaces de sus propias versiones más ampliadas o de otros elementos, y los textos y las palabras pasan a convertirse en enlaces a otras ventanas, a otros contenidos. La lógica de la red, pero también la lógica de las plataformas, está basada en esta continua interconexión que posibilita la navegación y por tanto favorece la conectividad y la circulación continua de información. En consecuencia, el concepto de “circulación” como explica Gries (Gries y Brooke, 2018, p. 6) se vuelve necesario para expandir y extender el entendimiento de otros conceptos más familiares como el de “red” o el de “afecto”, también en nuestro caso el de “conectividad”:

[...] circulation studies can be understood, in the most general and simplest sense, as the study of writing and rhetoric in motion coming out of the disciplines of RC/WS and communication. With its focus on how bodies, artifacts, words, pictures, and other things flow within and across cultures to affect meaningful change, circulation studies can be considered part of a larger transdisciplinary effort called mobility studies. (Gries y Brooke, 2018, p. 7)

Esta concepción de la conectividad basada en la circulación, en el flujo y la saturación de la red que queda patente en términos tan comunes hoy como “viral” o “tema de tendencia”, evidencia ese efecto de “bola de nieve”, de manera que se van construyendo mientras se comparten, se conectan y reconectan. Imágenes, vídeos, textos o *gifs*, se viralizan y se expanden en un proceso ilimitado de circulación digital (Gries y Brooke, 2018; Jenkins et al., 2013). Son obras compartidas y también obras que son espacios-tiempos para compartir, que trabajan desde los espacios de tecnología “social”, o las redes sociales. La creación electrónica ha pasado, como veremos en adelante con más detalle, de la “pureza procesual” de los primeros usos creativos de la tecnología digital, a la “impureza contextual” que tiene que ver con el uso de los materiales que circulan, su apropiación, transformación, remediación y puesta a re-circular (Martín Prada, 2010, p. 46).

La creación electrónica no sólo piensa estos cambios vehiculados por la circulación cultural digital, sino que en su materialidad también experimenta la conectividad de distintas maneras. La performatividad, en realidad, constituye la conectividad de la red. En este sentido, la performatividad no sólo es fundamental en el espacio en el que sucede la literatura electrónica, sino también en su propio carácter experiencial y temporal. La mirada hacia la conectividad performática de la literatura electrónica no sólo funciona a nivel contextual, como generador centrífugo de conexiones y enlaces, sino también facilitando el propio espacio donde generar los encuentros, espacios sociales. En este sentido, la estética relacional que planteaba Bourriaud (2008) no sólo contempla las obras que producen espacios-tiempo de encuentro y conexión, sino el conjunto de los modos de encontrarse y generar relaciones como dispositivos susceptibles de constituir objetos estéticos plenos. Así, las prácticas artísticas se vuelven también relacionales como los sistemas de producción basados en el diseño de formas de relación social, como lo evidencia Juan Martín Prada:

la identificación de la obra artística como “software social”, tan propia de lo que podríamos entender con el término “net.art 2.0” incidiría precisamente en la idea de que la práctica artística más comprometida tendría como una de sus prioridades orientarse a la reconfiguración de las formas en las que se dan las interacciones personales y sociales en la actual red Internet. (Martín Prada, 2008, p. 76).

Ciertamente, este paso hacia lo social, cultural y contextual tiene gran relevancia. En este sentido, la estética relacional de Bourriaud (2008), por ejemplo, ya contemplaba estas dinámicas del auge de la participación (Martín Prada, 2008, 2011), o la participación como producción de relaciones sociales y con el mundo, o las prácticas de intercambio social y comunicacional como eje de la práctica artística y centro de problematización, pero también de producción de la obra. Aportaciones como la de Jenkins en *Spreadable Media* o en su traducción al español, *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red* (2013) también abordan el cambio de una cultura basada en el modelo de distribución, a una cultura basada en la circulación.

La circulación basada en la conectividad performática se evidencia como un movimiento más autónomo y participativo que invita a la apropiación cultural y a la transformación de los mensajes en el proceso de propagación social. En este sentido, la participación social en la red y la conectividad favorecen la apropiación cultural –una cuestión que abordaremos más adelante– en los procesos de circulación. La red propicia las conexiones también entre imaginarios, ideas y materiales antes pertenecientes o asociados a la alta y baja cultura. Abundan lógicas culturales digitales que favorecen la remediación, la copia, la reapropiación, etc., maniobras materiales y conceptuales que cogen estrategias y las fagocitan, conectando y asociando elementos que antes habría sido impensable encontrar afiliados, favoreciendo también la pérdida de referentes y la descontextualización cultural que permite una libertad creativa antes inimaginable. También, el paso del *broadcasting* al *networking* ejemplifica un cambio que guarda relación con lo que mencionamos, el mismo que a su vez caracteriza a la “sociedad plataforma” de van Dijck (van Dijck et al., 2018). Un paso a “lo social”, que es en realidad un paso a “lo conectivo”, pues los medios sociales son en realidad medios conectivos y, como explica van Dijck, las palabras clave como “social” o “colaboración”, que provienen del lenguaje comunal de los primeros movimientos de

carácter utópico que veían la red como un espacio para la actividad social, se han visto modificadas (van Dijck, 2016, p. 19). Si bien, como afirma la propia autora:

[...] no es casual que los mismos supuestos que alientan el objetivo de hacer social la red –o, si se prefiere, de hacer técnica la socialidad– sirvan también para favorecer la ideología que busca hacer vendible la socialidad online (van Dijck, 2016, p. 19).

Quizás, igual que los medios no son sociales sino conectivos, así sean también los artefactos culturales que sirven para relacionarse. Los espacios conectivos de la literatura electrónica funcionan como potenciales de intercambio, de ser compartidos, de volverse colectivos. La creación electrónica, en el formato de obra como “*software social*”, propone lugares de encuentro, de intercambio y de relación. En este sentido, –en el de reconfigurar e imaginar nuevas formas de comunicación social, de interactividad humana–, las prácticas que crean espacios y tiempos a disposición de esta intención son las que más se parecerían a la consideración de “estética relacional” de Bourriaud (1998), que como apunta Prada, encuentran en la red un campo muy provechoso de desarrollo (Prada, 2008, 76), cuyo reto implicaría reflexionar y tematizar estas lógicas en un proceso auto-reflexivo:

La tarea esperable de la creación artística sería, por tanto, la construcción, en las dinámicas transfronterizas de presencias humanas en los entornos de redes, de flujos de valor y sentido independientes de las lógicas de los mercados y de los intereses corporativos. (Martín Prada, 2008)

De esta manera, observamos cómo nuevas lógicas basadas en el capitalismo afectivo asentado en la imagen están impregnando el campo de la creación electrónica con obras que tratan y tematizan las redes sociales, obras que generan redes para la socialización y el intercambio, o incluso realidades que nacen desde plataformas basadas en la vigilancia del capitalismo de datos del *social media*. Algunas como los *gifs* o la *instapoetry* tratados por Inman Berens (2019) ni siquiera son conscientes de su inclusión en el campo de la creación electrónica, pues nacen como prácticas no auto-conscientes; otras nacen precisamente para poner en cuestión estas lógicas usando su infraestructura y sus mecanismos, como los *Twitter Bots*, robots algorítmicos que habitan la plaza pública de Twitter. Así, este tipo de prácticas tematizan y reflexionan



también desde su materialidad digital la conectividad relacional de los contenidos culturales en internet.

No en vano algunos estudios recientes analizan las prácticas artísticas en medios sociales como los *bots*, compartidos y seguidos, retuiteados, funcionando en la lógica de conectores sociales, para poner en tela de juicio los algoritmos y la automatización de la creación de contenido en las grandes plataformas de comunicación “pública” de internet. Un *bot* es una máquina de software autónoma que actúa como una persona o personifica un concepto, criatura o cosa. Si bien hay millones de *bots* prácticos implementados en redes sociales –especialmente Twitter y Tumblr– y sistemas operativos –es decir, Clippy, Siri, Alexa, Google–, los *bots* también han empezado a ser creados como trabajos artísticos y literarios, con fines educativos o incluso activistas. Para que algo sea viral o conectivo ya no tiene que ser tan social, tan humano, por lo que este tipo de creaciones electrónicas han sido caracterizadas como prácticas procesuales, pues son creadas por la máquina; son no-originales en el sentido acuñado por Kenneth Goldsmith (2011); son prácticas basadas en gran cantidad de datos, productos de la datificación; y son prácticas que funcionan como *graffitis* en el sentido de que son mensajes interviniendo en el espacio público (Parrish, 2016). Pero, sobre todo, estas prácticas son performáticas y conectivas, pues están ideadas para circular por el espacio social de la red y producir interacciones, conexiones y encuentros que favorecen de nuevo su constante circulación. Finalmente, estas prácticas son mientras circulan y si no circulan están muertas.

En definitiva, la red como estructura favorece la circulación y propicia que los artefactos y la dinámicas contenidas en ella tiendan a generar estructuras fractales que sirven a su vez de espacios y sistemas de conectividad. Como apunta Appadurai, la circulación produce tensiones entre las formas culturales en movimiento, –artefactos, imágenes, lenguajes, textos, valores, etc.– y las redes emergentes que gobiernan los caminos de esa circulación (2010, p. 7). Es decir, entre la circulación de formas culturales y entre las formas o propiedades de esa circulación. De ahí que la conectividad se descubra necesaria también como concepto metodológico que relacione los artefactos o los dispositivos y las redes o sistemas a los que pertenecen. El carácter dinámico de la red y también la naturaleza procesual de la literatura electrónica son características que la conectividad nos permite pensar desde la performatividad.

## 4.2. Mapa conectivo: lecturas en movimiento

Nuestra argumentación metodológica parte por el momento de dos estrategias clave, el mapa de la red y la conectividad, en un intento de demostrar no sólo su pertinencia como conceptos interpretativos, sino también la importancia de su relación. Nuestra propuesta parte del concepto de “mapa conectivo” como instrumento dinámico y reflexivo que permite realizar lecturas en movimiento y poner en relación los artefactos con el sistema que los contiene. El mapa como red funciona también dentro de la lógica de la conectividad. Por ello, de todos los mapas y lecturas posibles nos interesa aquella que relaciona la creación electrónica con el sistema, pues permite dilucidar cómo son afectados los artefactos por el sistema que los contiene y los diálogos, transferencias y relaciones que se establecen entre ambos bajo la reflexividad como característica fundamental de este tipo de obras.

Por otra parte, nos preguntamos: ¿es la estética de la conectividad una estética espacial, una estética red? Si habitualmente la literatura electrónica es ampliamente abordada desde una estética de la temporalidad —evento, proceso, lectura—, que tiene que ver con un análisis del “objeto” o del texto, nosotros proponemos una metodología espacial que nos ayude a incorporar las respuestas que nos da la red como forma del sistema al que pertenece. Es decir, una lectura que encuentre y analice los artefactos ubicados en el sistema que los contiene, en su contexto, y atienda a las transferencias, relaciones y afectaciones que se dan del uno al otro. No podemos olvidar que la creación electrónica es una práctica simbólica que reflexiona sobre la propia red, sobre su materialidad digital y tiene, por tanto, la cualidad de hablar del sistema del que forman parte y que la contiene, y a su vez, el propio sistema, la red, modela e interfiere los procesos creativos.

Así pues, la metodología presta atención a dos miradas y su relación, que varían en función de la escala:

- 1) una lectura que atiende al sistema donde el campo de la literatura electrónica es visto con distancia,
- 2) otra lectura que atiende a los artefactos que conforman el sistema, que, por sus características reflexivas y auto-referenciales, hablan de su

propia naturaleza “digital” o “electrónica”, en consecuencia, del sistema mismo.

Por ello, pretendemos conjugar todo lo que hemos apuntado sobre el mapa como instrumento interpretativo de la red y sobre la conectividad como naturaleza de la red para elaborar una lectura dinámica que alterne escalas de lectura, de forma que pueda relacionar tanto una mirada que dibuje los contornos de la red y haga una lectura contextual del campo cultural –topología–, como una descripción profunda de los detalles y densidades de esa red –etnografía–. Las tradiciones de lectura cualitativa y cuantitativa que ahora convergen en un *mixed reading*<sup>10</sup>, nos hacen ser conscientes del auge de las metodologías en ciencias sociales y en Humanidades Digitales basadas en el uso de herramientas informáticas.

Cabe señalar que la metodología de la distancia como condicionamiento interpretativo tiene hoy un recorrido notable. La lectura distante o “distant reading” como se la designa en humanidades digitales, es una práctica desarrollada por algunos nombres propios como los de Franco Moretti (2007) o Lev Manovich (2011, 2012, 2015)<sup>11</sup>. Este uso del adjetivo hace referencia a un tipo de procesamiento de datos que facilita una “lectura” hecha por la máquina *machine reading* (Hayles, 2012a), que procesa grandes cantidades de información y, a través de códigos y *softwares* precisos, busca patrones a gran escala que de otra forma escaparían a la lectura humana abriendo así otras posibilidades interpretativas de los fenómenos culturales. Abundan los

---

<sup>10</sup> El método mixto al que aludimos con *mixed reading*, es una metodología usada en humanidades que pretende romper la brecha entre las metodologías cuantitativas y las cualitativas, produciendo resultados combinados. Algunas publicaciones destacadas son las de Abbas Tashakkori y Charles Teddlie como *Handbook of Mixed Methods in social and behavioural research* (2003) o “The new era of mixed methods.” (2007): o las de John W. Creswell como “Mixed-method research: Introduction and application” (1999).

<sup>11</sup> Ambos autores son los más citados y referenciados bajo la utilización del concepto de lectura distante. Por su parte Franco Moretti, importantísimo crítico italiano que funda en el año 2000 el *Centro para el estudio de la novela* en Stanford [<https://novel.stanford.edu/>], donde concibe una visión cartográfica y espacial del desarrollo y el estudio de la literatura y más tarde en el Stanford Literary Lab, que también funda en 2010, desarrolla un acercamiento a la literatura a través de métodos cuantitativos, analizando la literatura como un objeto que proporciona datos medibles con herramientas digitales de análisis de texto, visualización de redes y datos etc. Sus aportaciones más importantes y que dan nombre a esta metodología (pues es más un método que una teoría según él mismo defiende) se encuentran en *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*. (2005) y *Distant Reading* (2013). Por su parte, Lev Manovich tiene una vasta producción en teoría de medios, arte digital, humanidades digitales y visualización de datos aplicada al análisis cultural, para buscar patrones en el procesamiento de grandes cantidades de imágenes. Entre su prolífica producción crítica destacamos en esta línea aportaciones como “Database as Symbolic Form” (1999), “Introduction to info-aesthetics” (2008) o “How to Compare One Million Images?” (2012).

proyectos de visualización de datos que han saltado de proyectos y departamentos de humanidades digitales universitarios hasta periódicos, informativos, revistas, etc., el *data mining* y el *data visualization* como la punta del iceberg de la fiebre de la datificación. Sin embargo, conviene recordar que las máquinas no analizan ni interpretan, solo representan, desvelan patrones (Drucker, 2011, 2017; Sanz Cabrerizo, 2015).

Por tanto, nosotros nos referimos a un movimiento conectivo, un acercamiento /alejamiento, que no tiene tanto que ver con el procesamiento de datos y el desvelamiento de patrones en ellos, sino con un ejercicio interpretativo; pues es en ese movimiento en el que la distancia se desvela como la metáfora de una perspectiva heurística y el acercamiento un método hermenéutico más analítico:

[...] tendremos que jugar con esas escalas de representación, como hacemos con el zoom de Google Maps, porque, en nuestro campo, el cambio de escala transforma el contenido de nuestra (re)presentación: el verso no es el poema ni el poemario, ni el campo literario se limita al año de publicación. Ninguno son realidades constantes, todos los objetos de estudio son representables y cuando modificamos la escala, las realidades que aparecen pueden ser muy diferentes. (Sanz, 2018, p. 36)

Como apunta Amelia Sanz, esa mirada relacional nos desvelará también realidades muy diferentes, no ya los movimientos culturales más generales que atañen al sistema, que amplían el objeto de estudio bajo una mirada contextual y que aunque materializados por planteamientos críticos contemporáneos —estudios culturales, estudios postcoloniales, sociología del arte y la literatura, teorías sistémicas, teoría de la recepción o el feminismo—, son minoritarios en el ámbito de los estudios literarios, sino, y más importante aún, la relación entre estos y los artefactos del sistema. Lo interesante es justamente el diálogo y la conexión, entre una mirada hacia el interior y otra que fuga. El mapa conectivo sirve como metáfora para abordar el contexto cultural como una red que permite la estrategia de desplazamiento crítico.

Esta mirada entre un alejamiento y un acercamiento crítico se apoya también en aportaciones teóricas, como las de Katherine Hayles (2012b), o Lev Manovich (1999), que hablan de la lógica de la *database* frente a la *narrative*, confrontadas como opuestos. La base de datos es el nuevo orden que domina la contemporaneidad, una

lógica fragmentaria y desordenada que ha reemplazado a las narrativas como forma simbólica dominante en la cultura contemporánea (Manovich, 1999, pp. 85-87). Manovich, además, distingue la base de datos como la serie de posibilidades de las que la narrativa se vale para construirse, que tienen que ver con las asociaciones y con lo paradigmático, con aquello que subyace a toda narrativa. La narrativa, por su lado, es definida como el conjunto de relaciones que forman una linealidad, pues tienen una posición y son finitas. Por esta razón podríamos suponer que las *database* responden a una lógica espacial y necesitan de una mirada distante para comprender el conjunto de elementos representantes, mientras que la *narrative* podría responder a una lógica temporal, una causa-efecto, explícita y, si como apunta Manovich, “debe contener tres niveles distintos que consisten en el texto, la historia y la fábula” (1999, p. 87)<sup>12</sup>, podría necesitar una mirada cercana, hermenéutica, que atienda a la sintaxis interna del elemento. No sugerimos que los conceptos de *database* y *narrative* sean extrapolables al sistema y los artefactos mismos, pero sí apuntamos a la presencia de unas dicotomías críticas, basadas en movimientos conceptuales, que abundan e inundan los estudios humanísticos digitales y que, sin duda, han ido calando en la manera de entender y abordar la concepción de este estudio. Johanna Drucker<sup>13</sup> se hace eco de este debate y su punto de vista encaja con nuestra propuesta en la medida en que aunque la distinción entre ambas formas es real, quizás no estén enfrentadas, o mejor, no haya por qué enfrentarlas, sino pensar en ellas para distintos propósitos o circunstancias. En este sentido, y si como expone Manovich la *database* subyace debajo de toda narrativa, sería más apropiado pensar esta dicotomía no como un enfrentamiento entre opuestos, a lo que efectivamente apunta Drucker (2013), sino en su diálogo, en el entremezclarse e interrelacionarse, en su conexión.

Vamos a presentar a continuación algunos ejemplos más de esta dicotomía. Enrique Santos Unamuno por su parte se hace eco de las teorías de Moretti (2013, 2015), y Juvan (2015; 2015) sobre *distant reading* y los giros espacial y cartográfico en los estudios literarios, para hablar de lo que él propone como *telescopic reading* (2017) como un punto intermedio entre la lectura cercana (dominada por una estética temporal) y la lectura lejana (dominada por una estética espacial). De esta manera, Unamuno

---

<sup>12</sup> Traducido del original “it also should contain three distinct levels consisting on the text, the story and the fabula” (Manovich, 1999, p. 87).

<sup>13</sup> Johanna Drucker en su curso de Introducción a la Humanidades Digitales, *Intro to Digital Humanities* 2013 [<http://dh101.humanities.ucla.edu/>]

propone un enfoque distante pero sin renunciar a una lectura cercana de los textos del sistema literario. Su “telescopio” metodológico, facilitaría ese movimiento entre el *zoom out* y el *zoom in* que estamos buscando para nuestro estudio. Esta cita de Unamuno nos da las claves sobre el mapa como instrumento tanto de lectura distante a través de una escala lejana, como de estrategia analítica para un acercamiento a los textos en clave estructuralista.

[...] el mapa como modelo del conocimiento, como visión del mundo, aspectos que, a través de nociones como la de cronotopo bajtiniano o la de metáfora epistemológica acuñada por Umberto Eco hace ya más de cuarenta años, nos permiten relacionarlo con la literatura, capaz a su vez de tematizar dicho género cartográfico, englobándolo (Santos Unamuno, 2007, p. 42)

Desde otro punto de vista, Carlos A. Scolari utiliza otra dicotomía en “La guerra de las plataformas (y algunos libros para leer en las trincheras) (I, II)” (2019), la de los conceptos de “centrípeta y centrífuga” para tratar las fuerzas o las lógicas internas de comportamiento y circulación digital. Scolari no se refiere a planteamientos conceptuales o metodológicos bajo los que interpretar ciertos hechos, sino que hace referencia al cambio o proceso por el cual la tecnología está volviendo a desplegarse bajo interfaces “bobas” o *dumb* sin capacidad para almacenar ni procesar, pues todo esto quedaría relegado al trabajo de un “megaservidor” externo y central, de manera que estaríamos abandonando el hito recientemente conseguido de la autonomía de las máquinas, para volver a aquellos años 60 y 70 llenos de interfaces grandes, pesadas y huecas. Scolari compara este proceso de monismo digital, de convergencia de datos, con lo que denomina como la guerra entre Google y Facebook. De esta manera la dicotomía centrífugo/centrípeto se aplicaría a dos maneras de concebir la navegación digital, materializadas por los dos grandes gigantes tecnológicos: Google Search está dominada por una lógica centrífuga porque te re-direcciona rápidamente, te saca y te ofrece caminos divergentes, mientras que Facebook es centrípeta porque quiere que estés, que lo encuentres todo ahí, que pases tiempo en la plataforma. Una oposición que evoluciona y que finalmente tiene que ver con arquitecturas centralizadas versus descentralizadas:

[...] si en el año 2000 Google era un search-engine al cual solo le interesaba llevarnos en pocos microsegundos a la información que buscábamos

(modelo centrífugo) en el contexto de una arquitectura altamente descentralizada (Google no guardaba archivos, solo los datos de navegación), hoy le interesa que pasemos mucho tiempo dentro del nicho-Google (Google Mail, Google Drive, YouTube, Hangout, etc.), o sea que apuesta por un modelo centrípeto en el contexto de una arquitectura en proceso de centralización donde los archivos (vídeos, documentos, hojas de cálculo, etc.) están en una nube que ellos controlan. (Scolari, 2019 s.p.)

También los movimientos reflexivos y auto-reflexivos, de los que hablaremos más adelante, serán un buen ejemplo de esa dicotomía conceptual de fuerzas convergentes y divergentes. Estos movimientos se podrían extrapolar a las dos lecturas, la cercana y la lejana, de las que venimos hablando. Así, la lectura cercana se enfocaría en la interioridad de los artefactos –auto-reflexividad– y la lectura lejana miraría hacia la exterioridad, hacia la reflexividad en cuanto a categorías más generales que lo contienen –exo-reflexividad–, (Nöth, 2007; Ryan, 2007; Tore, 2013).

Amelia Sanz habla también en su artículo “Para un comparatismo digital necesario: del relato al dato, del dato al relato” (2018), de los movimientos metodológicos y epistemológicos que irían del relato al dato, con la irrupción de las técnicas digitales y “científicas” aplicadas a los estudios humanísticos, y de la necesidad de integrar ahora el camino inverso y volver del dato al relato, finalmente, de elaborar un modelo que integre ambos caminos (Sanz, 2018, p. 38). Así, Sanz apunta hacia la necesidad de un diálogo metodológico, de un humanismo crítico que no se deje llevar por el determinismo tecnológico pero que comprenda las posibilidades técnicas –lecturas más heurísticas– en combinación con las lecturas hermenéuticas. Aunque Manovich proclame el triunfo –por tanto el cambio– del dato frente al relato<sup>14</sup> (1999), pues los nuevos medios revertirían la situación anterior en la que el relato era la forma privilegiada, Sanz, siguiendo a Drucker (2013), aboga por una visión no excluyente, sin la dicotomía simplista entre el método cuantitativo y el método cualitativo: una cierta “transmetodología” en la que ambos puntos de vista no son realidades ni condiciones excluyentes o paralelas, pues se contestan, se interpelan, dialogando en procesos reflexivos y autorreferenciales, se incluyen, se contienen y se expanden. Precisamente

---

<sup>14</sup> Manovich en “Database as a symbolic form”, alega que el medio digital revierte la antigua situación de supremacía del relato, pues ahora, con la electrónica y los nuevos medios, la base de datos (el paradigma) es el que tendría una existencia material, mientras que la narrativa (sintagma) pasaría a ser virtual, a desmaterializarse, pues se convierte en una suerte de recorrido o composición virtual, una serie de vínculos entre los elementos de las base de datos (1999, pp. 89-90).

Manovich habla de ese movimiento de acercamiento y alejamiento como una estrategia útil en la lectura de visualizaciones de datos en humanidades, pues además, estas suelen estar basadas en artefactos en particular de los que se extraen conclusiones que aplicar a conjuntos y no en leyes o modelos universales y generalistas:

It is possible however that our interactive interfaces to visualizations are effective precisely because they do provide certain reduction functions. I am thinking in particular about zoom command. We zoom into direct visualization such as Time covers to examine the details of particular covers. We zoom out to see the overall trends. When we do that, the images are gradually reduced in size eventually becoming small color dots. (Manovich, 2011, p. 23)

En resumidas cuentas, nuestra propuesta de lectura en movimiento, de mirada conectiva, no pretende hacer una lectura con la máquina *de* o *a* los datos, no es una *machine reading* de una amalgama de información desde la que extraer patrones y elaborar preguntas. Es una lectura contextual y cultural, con la distancia y el acercamiento como recursos metodológicos, una lectura dinámica también y en movimiento, pues alterna escalas para construir un estudio complejo de una realidad que no se pretende simplificar ni reducir. Es una lectura además de carácter reflexivo y auto-reflexivo pues en la propia estructura del trabajo se hace referencia al sistema y los artefactos que son el objeto de estudio.

Esta mirada que dibuja es también posible gracias al tamaño relativamente reducido y abarcable de nuestra red o sistema de la creación electrónica literaria, que hace factible la recogida de datos y su interpretación sin la ayuda del procesamiento informático normalmente destinado a la visualización de *big data*. Nuestra propuesta bebe de la tradición de las teorías sistémicas de la cultura, y se asienta en la interdisciplinareidad de los estudios culturales, en el giro visual o espacial como el nuevo paradigma de una sociedad y una cultura que se desvela en, desde y para la red, y que acoge el hipertexto como nuevo modelo simbólico y cognitivo, como estructura que subyace a las dinámicas de circulación pero también a las lógicas de creación.

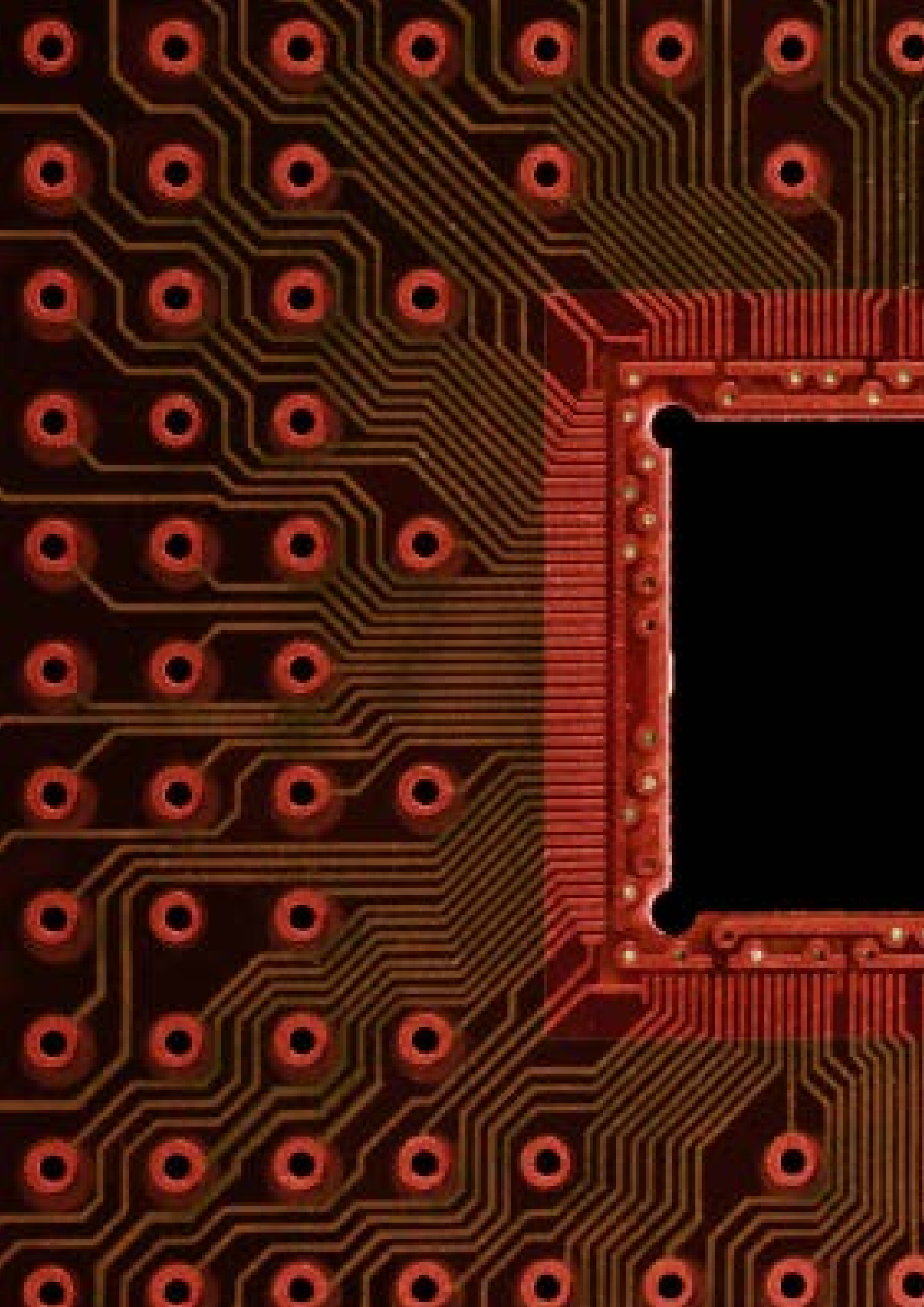
Este estudio recoge los planteamientos metodológicos de las humanidades digitales, en la línea que ya señalaba Fusco:



New media culture uses maps to read the world in terms of extremes. Contemporary cultural theory is rife with renderings that celebrate macro views and micro views of the workings of the world, both social and biological—which is to say, maps of vast spaces and physical phenomena and maps of the most minuscule thing. We hear over and over again about global systems and panoptic vision on the one hand and genome chains and nano-entities on the other. (Fusco, 2004)

La clave de la creación electrónica es que nos permite y nos invita a hacer esa lectura conectiva entre el sistema, y los artefactos. Pues la reflexividad es la clave que nos ayuda a hacer esa lectura dinámica en la que las propias estrategias de la literatura electrónica nos sirven para interpretar los contornos de la red –los nodos y los trazados– desde la distancia y a acercarnos a las obras a través de las cualidades de la red como una estructura espacial, reflexiva y performática.

Así, en próximos capítulos, llevaremos a cabo una lectura a través de dos conceptos, el mapa y la conectividad, que servirán para formular nuestra propuesta de mapa conectivo desde la que conectaremos los artefactos con el sistema en distintos niveles de análisis.





**III. LECTURAS DEL MAPA DE LA  
LITERATURA ELECTRÓNICA EN  
ESPAÑOL**



## CAPÍTULO 5. EL MAPA: UNA RED DE NODOS Y RELACIONES

El objetivo de esta parte de la investigación es dibujar el sistema o la red donde se desarrolla la literatura electrónica en español: sus artefactos, sus agentes, sus comunidades y sus relaciones. Para ello, el estudio se centrará en el análisis de la red como una forma organizativa y se explorarán los contornos que trazan el mapa de la literatura electrónica en español. Las dinámicas de la red se compararán con las estrategias utilizadas por la literatura electrónica para reflexionar sobre su propia naturaleza, pues la autorreflexividad de las obras remite a una descripción del campo de creación. Así queremos trazar las dinámicas de circulación de los artefactos que lo componen –de dónde provienen y adónde van– para analizar cómo estas estructuras de red se establecen y construyen el mapa reticular del campo de la literatura electrónica en español con un particular enfoque en lo que se refiere a la relación entre centros y periferias.

Para poder trazar nuestro mapa, debemos seleccionar qué elementos le darán forma. Obviamente no hay mapa que no encarne una interpretación o modelización y, por tanto, un cierto sesgo ideológico. Las narrativas y las interpretaciones, –los mapas y las historias–, son, en consecuencia, la historia de las incorporaciones pero también de las exclusiones (Candau, 2002), de lo iluminado pero a su vez también de lo eclipsado, es decir, de lo que se recuerda pero también de lo que se olvida.

Así, las lecturas cuantitativas del campo de la literatura electrónica sobre la base de datos del ELMCIP, realizadas por Jill Walker Rettberg y Scott Rettberg (Rettberg, 2013a, 2015; Rettberg y Rettberg, 2013; Rettberg, 2013b) conducen muchas veces a miradas sesgadas y parciales, en un campo dominado por el ámbito anglosajón y por instituciones que capitanean iniciativas vinculadas a grandes presupuestos<sup>1</sup>. A pesar del *boom* de la datificación y los análisis cuantitativos que dominan el giro digital de las humanidades y las ciencias sociales, desde el campo de la creación electrónica no abundan estos estudios, quizás, como ya hemos apuntado, por la dificultad de establecer

---

<sup>1</sup> Por dar algunos ejemplos que analizaremos más adelante tenemos el consorcio CELL o el ELMCIP que han contado con financiación nacional e internacional.

conclusiones a través de unos datos dispersos, incompletos, sesgados o directamente no disponibles. Por ello, vemos necesaria una lectura crítica de los datos, como así apuntan Jill y Scott Rettberg cuando subrayan la necesidad de comparar campos para descubrir carencias y sesgos:

It also gives those who know the field a good idea of areas where data is missing and that need better documentation in the Knowledge Base. If we had the data, it might be interesting to compare the collaboration structure in the field of electronic literature to collaborative networks and clusters in other fields, such as visual art, electronic art or cinema. (Rettberg y Rettberg, 2013)

Ciertamente, es importante tener en cuenta la ambigüedad del dato y, como señala Johanna Drucker, entender que en humanidades el dato imparcial no existe (Drucker, 2014, 2017); siempre es una construcción, *capta*, pues implica un discurso y un posicionamiento. En el campo de la creación electrónica, además, la producción de datos está en continua reelaboración por ser un ámbito cultural contemporáneo –con el difícil distanciamiento histórico-temporal necesario para la realización de una lectura contextual– y poseer un carácter experimental y vanguardista. Los artefactos que circulan en red no dependen de un sistema o una industria de publicación como en el caso de la literatura tradicional y tampoco de una institución cultural determinada o sistema artístico en concreto que facilite la producción y localización de los recursos, por lo que los datos existen esparcidos en la marea informacional de la red, diseminados en colecciones, portales, webs personales, repositorios, publicaciones, comunidades o foros que los reseñan, haciendo de su búsqueda y estudio una labor aún más complicada si cabe.

Por ello, nuestra propuesta no debe ser confundida con un análisis de *big data*, ni con una investigación que no se pudiera hacer sin las herramientas informáticas de procesamiento y visualización de datos –que son aquellas propuestas en la metodologías de lectura cuantitativa en las Humanidades Digitales–, puesto que, además, los datos a los que nos enfrentamos no son ni muchos menos abundantes. La práctica de la literatura electrónica es ciertamente minoritaria y nace como contracultural, experimental y al margen de los grandes sistemas literarios y artísticos. Como comenta Álvaro Seiça en su estudio sobre la poesía electrónica con métodos

cuantitativos, no es tanto una cuestión sobre la cantidad de datos, como sobre el beneficio de aplicar nuevos planteamientos metodológicos al estudio del campo de la literatura electrónica para descubrir qué nuevas preguntas de investigación pueden revelarnos:

However, the question here is not whether the data sample is big enough to “qualify as big data,” but rather if it is big enough to be extracted and benefit from macroanalysis methodology. We can be certain that, for our purpose, we now have a significant amount of entries for data mining, visualization and qualitative reflection. That said, close content analysis of particular works is not to be dismissed, but the possibility of developing new questions—based on patterns or findings that result from network theory and visualization—can surely prompt complementary extrapolation that would be difficult or impossible to reach using only traditional methods. (Seiça, 2016, p. 99)

Por tanto, no solo es una cuestión relativa a la cantidad de datos y al uso de los métodos digitales de procesamiento y visualización para poder leerlos. Tampoco se trata de que las preguntas que puedan surgir en la investigación no hubieran sido posibles sin la visualización y la parametrización de estos datos, sino, precisamente y como venimos defendiendo, es más una cuestión sobre el beneficio del uso de metodologías basadas en el análisis de redes y en la lectura distante del contexto y no tanto del objeto para establecer una diálogo entre las formas artísticas y los sistemas culturales a los que pertenecen. De nuevo enlazamos así con el análisis cualitativo, (Drucker, 2017; Kozak, 2013; Sanz, 2018). Convertiremos el mapa, como sugiere Insúa Lintridis, en un dispositivo crítico: “el mapa deja de simbolizar, como lo hicieran las interpretaciones de la historia, un argumento único y universal para comenzar a tener en cuenta la pluralidad de voces que pueden construirlo” (Insúa Lintridis, 2007). Aunque los datos importan, se trata, en definitiva, de trazar esta vez una vuelta del dato al relato.

En consecuencia, habrá que fomentar la diversidad y heterogeneidad de los datos y las fuentes, esto es atender a la procedencia de los datos, de qué instituciones vienen –la ELO, el ELMICP, la NT2– y a qué territorios y sistemas culturales pertenecen estas instituciones. Con ello, intentaremos comprender los posibles sesgos culturales y lingüísticos de los datos. Por otro lado, se hace necesario someter las conclusiones extraídas a una crítica razonada a partir del estudio y la comprensión del

campo para detectar errores y reinterpretar malentendidos. ¿Quién falta en los repositorios? ¿Tienen que ver estas ausencias con el sesgo cultural de quienes están elaborando estos datos, cimentando las instituciones del campo?

### 5.1. Elementos de la red

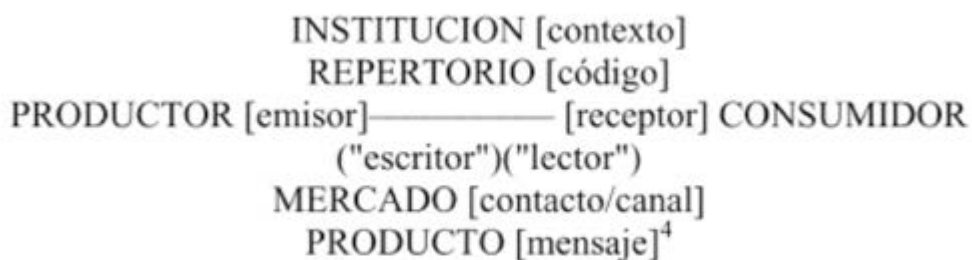
Para poder esbozar un primer planteamiento de nuestra red es necesario identificar los elementos que la conforman. Vamos a aplicar las distintas categorías que hemos visto anteriormente en el planteamiento de esta tesis con el fin de identificar los elementos de la red, los puntos de las densidades y las direcciones de las relaciones de conexión.

Así, la propuesta de Even-Zohar de adaptar del modelo de comunicación de Jakobson para representar el funcionamiento del sistema literario (2017, pp. 29-48), nos sirve como referencia<sup>2</sup> para plantearnos los cambios y las transformaciones que conllevan la práctica de la literatura electrónica, que va mucho más allá de la literatura digitalizada; por ejemplo, el hecho de ser una práctica fuera del mercado editorial o el borrado de límites entre sus elementos, como agentes, artefactos e instituciones, según veremos a continuación. De esta manera, observamos “la red de relaciones hipotetizadas entre una cierta cantidad de actividades llamadas ‘literarias’, y consiguientemente esas actividades mismas observadas a través de esta red.” (Even-Zohar, 2017, p. 29). Los elementos de la institución, el repertorio, el productor, el consumidor, el mercado y el producto sirven para arrojar luz al sistema literario, y su validez y vigencia es ahora puesta a prueba en el caso de la literatura electrónica.

---

<sup>2</sup> Queremos destacar también el modelo de comunicación desarrollado por Philippe Bootz para la literatura electrónica, (Bootz, 2001, 2002, 2012), y aclarar que no lo hemos usado en este caso porque se centra más en la esfera funcional, semiótica y psicológica, dando principal importancia al papel del dispositivo tecnológico que transforma la comunicación, –incluyendo la diferenciación entre lo que se programa “text-auteur”, lo que se ve “text-à-voir”, lo que se lee “text-lu” y la manipulación del “transitorio observable” o acontecimiento–. En este sentido, el modelo de Bootz hace especial hincapié en un punto de vista procedimental o procesual, en el que el acontecimiento observable en la pantalla, el programa y el proceso de ejecución de la obra, son fundamentales para añadir esa lectura psicológica de la comprensión y la concepción de la obra, pero omiten información o no profundizan en el contexto sociocultural del proceso de comunicación que nos parece fundamental para el análisis del sistema o campo de la creación electrónica literaria y que sí incluye el modelo de Even-Zohar.





**Fig. 22. Modelo de sistema literario creado por Even-Zohar en el que se adapta el famoso modelo de Jakobson representado entre corchetes. (Even-Zohar, 2017, p. 33)**

Efectivamente, el corpus de las obras de creación electrónica literaria, junto con los trabajos críticos y teóricos que las mencionan son algunos de los elementos principales de la red, como también lo son las instituciones que sirven de espacios de apoyo y circulación y los agentes tanto creadores como receptores, protagonistas de los intercambios y las producciones. Sin embargo, estos elementos que constituyen el sistema no existen de manera estática:

[El] sistema literario no "existe" fuera de las relaciones que se sostiene operan para/es él. De modo que, tanto si nos servimos de una concepción conservadora del "sistema", como si adoptamos el concepto dinámico de él (polisistema), no hay un conjunto a priori de "observables" que "sea" necesariamente parte de ese "sistema". (Even-Zohar, 2017, p. 30)

En el caso de la creación electrónica, el sistema es un sistema dinámico y sus elementos tienen límites difusos y son de naturaleza ambigua, pues en la red podemos reducirlo todo a densidades o puntos, a trazados o relaciones. Las identidades y las formas se desdibujan bajo una fuerza de convergencia mediática (Jenkins, 2008). Así, las lógicas de circulación y producción digital favorecen la dilución de los roles y categorías y la hibridación de modelos. Por ello, vamos a revisar los elementos del modelo comunicacional propuestos por Even-Zohar en el contexto de la creación electrónica literaria.

En cuanto al productor y al consumidor –tradicionalmente autor y lector–, en la creación electrónica y en la cultura digital su diferencia se difumina. El concepto de autor, –que además en la creación electrónica es atravesado y sustituido muchas veces por la propia máquina, el algoritmo y, en última instancia, por la inteligencia artificial–, se reemplaza por el de “agentes” como un concepto más amplio, en la línea del expuesto por Even-Zohar cuando comprende con ellos a los “grupos o comunidades sociales, de personas involucradas en la producción, organizadas de diferentes formas” (Even-Zohar, 2017, p. 38). De esta manera, también se abarca el carácter diluido de la autoría múltiple en la creación electrónica, donde los distintos roles –programador, escritor, ilustrador, músico– se integran para concluir en un trabajo colaborativo. El término “agentes” parece más apropiado, pues puede ilustrar conceptos ahora populares de *prosumers*, *wreaders*, o lectoescritores, donde también las barreras entre autores-lectores y productores-consumidores se desdibujan.

Podemos encontrar ejemplos de esta fusión en comunidades de lectores que pasan a la creación –*fanfiction*– o se convierten directamente en la “creación” o el artefacto –prácticas relacionales basadas en comunidades o redes–, procesos de autoría colaborativa y perfiles híbridos de autores que son críticos a la vez que “creadores”. Todos estos ejemplos abundan en el campo de la creación electrónica. Por ello, el término “agentes”, se convierte en un denominador capaz de involucrar tanto a autores, como a lectores o elementos dinamizadores y productores de valor simbólico común para el sistema. Estos agentes no sólo están implicados en los artefactos o “productos”, sino también en todas las actividades con función sociocultural que acompañan y toman forma de acontecimientos. Al contrario que en el sistema literario analógico basado en el libro de ficción o en la novela, paradójicamente –pues en la creación electrónica el cuestionamiento de la autoría y los procesos de autoría alternativos y experimentales son una constante–, el autor como agente tiene mucho más peso en el campo de la creación electrónica, siendo en muchas ocasiones, además, un agente crítico también. Se genera así, un cierto efecto gremial en el que los agentes son autores, lectores activos del campo y críticos al mismo tiempo, adquiriendo mucho protagonismo dentro de un sistema de algún modo retroalimentado por ellos mismos. Estas dinámicas que parecen alejadas del mundo de la industria editorial en papel, donde los roles están más definidos y separados, sin embargo sí son más frecuentes en prácticas experimentales o vanguardistas.

Los productos de los que habla Even-Zohar (2017, p. 46) son de naturalezas diversas y no sólo comprenden los textos y los modelos de realidad que vehiculan los signos. En el caso de la creación electrónica literaria, además, se desdibujan las ideas de “objeto” o “texto” transformándose en “procesos” y convirtiéndose en algo susceptible de encontrarse incluso en otros elementos del sistema más cerca quizás del concepto de dispositivo de Foucault o de aparato de Agamben. En este estudio vamos a utilizar el término de “artefacto” para referirnos al objeto de la creación electrónica literaria, (Friedman, 2007), primero por su capacidad de integrar las características técnicas que hacen referencia a su materialidad (Mukarovsky, 2000) –sin que ello signifique dejar al margen su dimensión simbólica que abre el entendimiento de artefacto y lo acerca más al de producto o dispositivo–, y también porque integra esa analogía con la obra como herramienta que posee una utilidad, aunque pueda ser simbólica. De esta manera, vamos a tener muy presente el concepto de “dispositivo”, en su noción de conjunto o complejo técnico y simbólico que excede al artefacto y transgrede sus límites, como por ejemplo, el caso de una obra de materialidad compleja y distribuida.

Los repertorios, según los desarrolla Even-Zohar, son el conjunto de “reglas y materiales que rigen tanto la confección como el uso de cualquier producto” (2017, p. 42) y son similares al sistema de esquemas que Bourdieu denomina *habitus*. Estas reglas y materiales son indispensables para cualquier procedimiento de construcción de un sistema cultural y la comunidad que le da forma (2017, p. 42). Así, estos repertorios atraviesan el resto de elementos y tienen que ver con el pre-conocimiento, el reconocimiento y el acuerdo entre los agentes, pues sin acuerdo no hay modelos compartidos, ni sintagmáticos ni paradigmáticos. Para poder situar los repertorios en el mapa debemos identificarlos a través del resto de los elementos, como pueden ser los artefactos o dispositivos, los agentes y las instituciones. Un importante ejemplo de artefacto vinculado al repertorio en el campo de la creación electrónica –que además establece un diálogo vertical y “conectivo” con sistemas analógicos– es el de los ensayos y publicaciones teóricas sobre el tema, elaborados por agentes críticos y muchas veces dependientes de instituciones, que construyen y moldean esos modelos y estructuras simbólicas que rigen el funcionamiento del campo y otorgan valor a los elementos del sistema. Una de las características del repertorio de la creación electrónica literaria, como venimos defendiendo e ilustrando en este trabajo, es su carácter dinámico y vivo, pues es un campo en formación que no tiene los límites

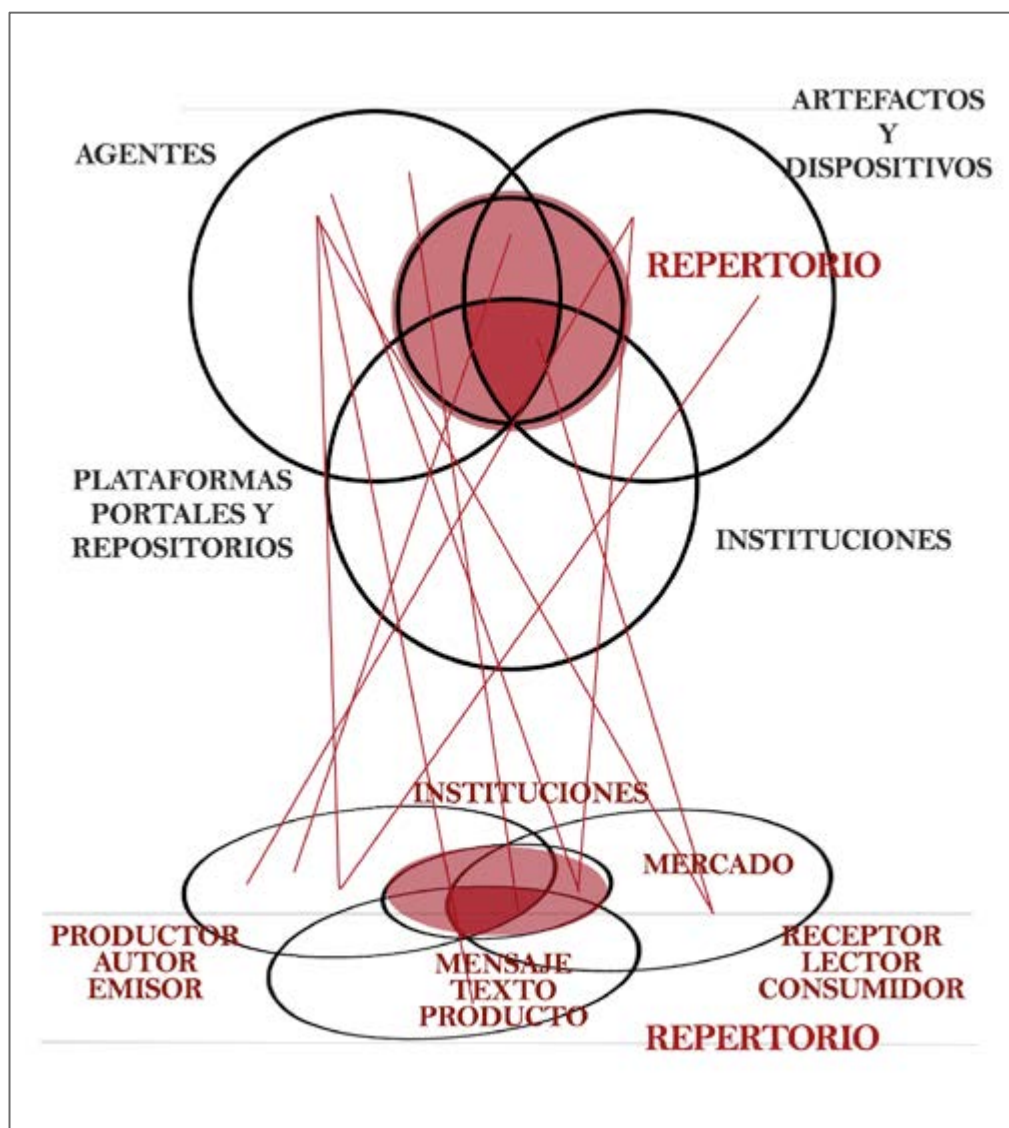
fuertemente establecidos y se alimenta de valores, conceptos y estrategias que incorpora de otros sistemas disponibles, como el del arte contemporáneo o la tradición experimental literaria.

Como veníamos adelantando en el desarrollo de nuestro estudio, el mercado y la institución en la literatura electrónica se difuminan e interpenetran. Esta fusión se produce en parte por la ausencia de un circuito comercial o mercado, en una práctica que se desarrolla paralelamente a través de las instituciones y fuera de las industrias literarias y artísticas, aunque en ocasiones ocupe determinados canales de estas (Grigar, 2008; Santos Unamuno, 2018; Sanz, 2017). Así, el mercado y la institución difuminándose pasan a formar puntos calientes con densidad, o plataformas que pueden tener también relaciones verticales con instituciones o comunidades analógicas, de forma que no sólo se solapan, sino también se ramifiquen en propuestas concretas como portales y repositorios.

Los festivales y conferencias son el ejemplo de la mezcla entre institución y producto, además de ser eventos que se producen en contextos territoriales ubicados, pero que afectan a la topología del sistema en la red. La institución en este sentido suplanta al mercado porque no hay un modo de acceso a la obras que podamos contabilizar fuera de su presencia en las instituciones y, además, el canon se establece mediante la referencia, y no tanto la lectura, pues puede haber obras poco leídas que sin embargo estén muy presentes en el sistema a través de citas. Así la institución —encargada de determinar las normas de la actividad sociocultural y de establecer el canon— ejerce de punto de acceso o de vínculo a los artefactos y a los agentes, porque se ve materializada en plataformas, repositorios o portales como nodos cibernéticos de la red.

En consecuencia, podemos decir que agentes, instituciones y artefactos constituyen nodos o puntos identificables de la red —aunque podamos ver que cualquier elemento es en realidad susceptible de formar un nodo en el espacio digital— que convergen en plataformas, portales o repositorios y establecen un repertorio común. Las categorías se solapan y se desdibujan de manera que los nodos de información se establecen alrededor de repositorios de obras, portales o archivos, donde encontrar los artefactos, pero también alrededor de agentes que a través de sus blogs o bitácoras personales mencionan, citan y analizan las obras, generando a su vez puntos de densidad en la red. A continuación, proponemos un modelo basado en esferas que

contactan, el cual resume el solapamiento de los elementos en la red de la literatura electrónica y comprende su relación con el ámbito analógico.



**Fig. 23. Adaptación del modelo del sistema literario de Even-Zohar al campo de la literatura electrónica, considerando el solapamiento de categorías y la relación entre el plano analógico en la base y el digital arriba.**

De esta manera, vamos a tratar de mapear los principales nodos de la red de literatura electrónica en español y a identificar las relaciones entre estos y las realidades analógicas con las que se entremezclan, afectándose mutuamente.

## 5. 2. Acotar la red: el español

Nuestro mapa está circunscrito, en primer lugar, al contexto español, idiomático, no geográfico, aun conscientes de que el español es un lugar plural de enunciación. Esta limitación se hace principalmente por dos cuestiones: la primera es acotar un campo que de otra manera sería excesivamente amplio para un estudio de esta magnitud y, en segundo lugar, porque aunque la creación electrónica es una práctica global, pues nace en el seno de la globalización tecnológica y cultural, nos interesa la posición que ocupa la creación electrónica en español dentro del campo internacional. ¿Existe una identidad cultural tecnológica diferente desde espacios lingüísticos no anglófonos? ¿Es el mapa de la creación electrónica literaria en español un mapa de “periferia” en un sistema de grandes centros? ¿Tiene la creación electrónica literaria en español particularidades culturales comunes en su entendimiento de la tecnología frente a otras comunidades lingüísticas o culturales?

El español se establece como condición de nuestro mapa que, si bien más adelante será analizado en particular como posible lugar de enunciación y estrategia generadora de comunidad, ahora nos interesa como delimitador de nuestro sistema y como condición fundamental para acceder al proceso comunicativo de transmisión cultural en la red. Gran parte de la creación electrónica contemporánea ha nacido para circular en red, pues se despliega en el medio digital y, por esto, nace con la facultad de ser accesible universalmente, aunque esto no significa necesariamente que haya una lectura y entendimiento global. Se ha hablado mucho de la globalización cultural y tecnológica traída por el paradigma de circulación hipertextual de contenidos en la red, de esta manera la creación electrónica nacería como una literatura global –una literatura mundial (Cooppan, 2001; Tabbi, 2010)– que no entiende de fronteras y circula generando nuevas adhesiones identitarias basadas en parámetros no territoriales. Estas obras compartirían lenguajes aunque no compartan obligatoriamente signos lingüísticos, pues comparten estrategias que dialogan en la “distancia” suprimible de la red. Nuestra intención es localizar las creaciones en español, haciendo el ejercicio inverso:

preguntarnos si son un campo en sí mismo y qué lugar ocupan en el sistema de la creación electrónica internacional. Como apunta Saum-Pascual (2017, párr. 31), la creación electrónica como práctica mundial **traspasa la barrera idiomática** y se revela como un constructo multi-significante, escrito en un idioma global, pero, quizás, se beneficie metodológicamente del español como frontera o incluso del español como lugar de diferencia y heterogeneidad frente al dominio anglófono.

Y es que la creación electrónica literaria no responde a los mismos parámetros culturales de circulación que la literatura impresa en español, ni tan siquiera que los libros digitalizados, que continúan aferrados a estrategias de políticas territoriales como los derechos de autor, la comunicación pública y la comercialización en la localización del comprador potencial, pues suelen ser contenidos en abierto disponibles en la red, sin otra barrera que las imposiciones tecnológicas y los obstáculos lingüísticos. Nos preguntamos, por un lado, si la literatura electrónica en español forma en la red una comunidad lingüística cohesionada, que al compartir un mismo código idiomático desarrolla un entendimiento mutuo. Y, también, si el español puede ser una lengua global donde la comunidad lingüística constituiría el grupo “pertinente en el ámbito de los flujos culturales a escala global” (Warnier y Guerrero, 2001, p. 10). El español puede ser considerado como un “translenguaje” ahora que la red no comparte fronteras con las instituciones geopolíticas y conceptos como el de nación pierden fuerza económica, aunque ganan como ideología, y pasan a ser substituidos por nuevas fronteras o barreras culturales y lingüísticas. En este sentido, Dolores Romero, en su aportación al volumen *Literaturas del Texto al Hipermedia* (2008, p. 217), define el concepto de “hipernaciones” como ese paso del relato de nación, de una nación-narración (Anderson, Homi Bhabha, Romero), hacia una “disemiNación”, una dinámica que implica un “entramado de vínculos internacionales, interculturales y transliterarios” (2008, p. 218), en el que la lengua común puede hacer las veces de aglomerante identitario. Pues, en un flujo que no atiende a territorialismos, el reconocimiento idiomático se convierte en una herramienta de reconocimiento, comunicación y entendimiento, y además en un elemento estable entre lo líquido, que podría encarnar un sentimiento comunitario de pertenencia.

La importancia política del idioma como herramienta dentro del ciberespacio es algo que tampoco se nos puede escapar. No podemos pensar que su presencia atiende

a una equivalencia entre lo físico y lo virtual<sup>3</sup>, esperando que el ciberespacio y las grandes corporaciones que le dan forma, mayoritariamente anglófonas, integren y representen dicha diversidad lingüística. Como hemos visto, tampoco es solo una cuestión del carácter lingüístico y cultural de los contenidos que circulan representando realidades determinadas, sino de cómo las propias herramientas que ejercen de infraestructuras están construidas y atravesadas por lenguajes estandarizados que aportan hegemonías culturales y que nos determinan a través de sus códigos (Fiormonte, 2017; Fiormonte et al., 2015). El software y los metadatos dominan la producción digital y ambos son fundamentalmente códigos estandarizados –html5, xml, UNICODE, UTF-16, java– que prefijan las posibilidades de los propios contenidos y de las lecturas que de ellos se hagan. Hegemonías geopolíticas –institucionales y económicas– y hegemonías semióticas –lingüísticas y culturales– atraviesan las tensiones entre la necesidad de estándares y la diversidad biocultural. Si la tecnología dominada por el inglés codifica el mundo, plataformas como Google –que detectan 400 idiomas de entre los aproximadamente 6000 existentes– y estándares como UNICODE –que ignoran detalles gráficos concretos primando factores lógicos de uniformidad bajo los criterios culturales preferentes– rigen lo que es accesible y lo que no, dominando y controlando nuestro principal espacio comunicacional. Como apuntan Vannini y Le Crosnier, el sesgo cultural de la tecnología se manifiesta, entre muchas más cosas, en la lógica de reconocimiento lingüístico de los buscadores:

As of March 2011, Google, the most widely used search engine, and the most sophisticated in terms of linguistic tools, offered language recognition in fifty languages. While Icelandic, with 240,000 speakers, has long been recognized, other languages with between 10 and 200 million speakers (including Bengali, Javanese, Tamil, Malay, Hausa, Yoruba, Fulani, and Quechua) remain excluded. The famous engine that recognizes thirty European languages recognizes only one African language and no indigenous American or Pacific languages. (Vannini y Le Crosnier, 2012, p. 40)

---

<sup>3</sup> El determinismo lingüístico de la tecnología es algo que se está abordando desde diversos campos críticos como algunos sectores de la humanidades digitales (Fiormonte, 2014; Fiormonte et al., 2015; Sanz, 2013), o estudios del ámbito cultural y sociológico que abogan por la preservación y promoción de la diversidad lingüística como patrimonio cultural (Badillo y Hernández, 2019; Pimienta et al., 2009; Vannini y Le Crosnier, 2012).



Así, algunos defienden la necesidad de trasladar el modesto esfuerzo que se ha hecho sobre un modelo lingüístico panhispánico y transnacional<sup>4</sup> al ámbito de la investigación, producción y circulación cultural en español, más concretamente al ámbito digital, como ejemplos de diferencia y heterogeneidad frente al dominio de las GAFAM (*Alphabet-Google, Apple, Amazon, Facebook o Microsoft*) o el ecosistema de plataformas, que domina y opera en el espacio virtual (Badillo y Hernández, 2019; van Dijck, 2016; van Dijck et al., 2018; Scolari, 2019). Pero, con todo, es cierto que en español no se encuentran iniciativas de cooperación internacional como la *Francophonie* o la *Lusofonía*, y, como señalan Badillo y Hernández, en líneas generales se debe a la necesaria evolución de los planteamientos postcoloniales:

Es posible que la actual hegemonía del enfoque postcolonial en la intelectualidad crítica de todo el mundo –en el que la herencia española se revisa desde un prisma intensamente crítico– no favorezca especialmente el surgimiento de un clima de cooperación internacional para la promoción del español, pero es necesario tomar este contexto en consideración para plantear una estrategia adecuada. (Badillo y Hernández, 2019, p. 12)

El problema del español y otras lenguas transnacionales descrito como comunidad lingüística es que engloba muchos españoles diferentes pertenecientes a diversas áreas culturales. Tampoco podemos hablar de un espacio único iberoamericano. Sin embargo, a nivel de producción y distribución, el español sí puede ser visto como un nicho de mercado o como un divisor de audiencias. Como defiende José Antonio Millán, acerca del campo literario –y que podemos extrapolar al campo de la creación electrónica– es un problema de autores y lectores, de hábitos de lectura, de preparación cultural y de contenidos: “hablar de cien millones de seres que hablan español es engañarse al tratar este problema” (2015).

Además, en el caso de la creación electrónica influyen también la capacidad de acceso a la red, el tipo de conexión, o el dispositivo a través de cual se acceda, que condiciona también el tipo de contenidos a los que se llega y el tipo de lectura que de ellos se hace. Estos factores cruciales pueden acabar con la utopía de la cultura red

---

<sup>4</sup> Desde iniciativas transnacionales como ASALE (Asociación de Academias de la Lengua Española) vista con recelo por las partes Latinoamericanas por un marcado carácter centralista y peninsular –el presidente Darío Villanueva es el director de la RAE–, a iniciativas como SICELE o la más reciente SIELE, como sistemas de certificación lingüística del español con una perspectiva panhispánica.

como aquella promesa universal y desterritorializada (Castells, 2003; Martín Barbero, 2010). Suponemos que estos tipos diferentes de español, pertenecientes a áreas culturales heterogéneas y con accesos y usos de la red muy desiguales, no son en realidad esa comunidad lingüística ideal a la cual dirigirse de una manera genérica. Como sostiene Francisco Moreno Fernández, director del Observatorio de la lengua española y las culturas hispánicas del Instituto Cervantes en Harvard, no sería posible hablar del español ni del inglés como auténticas lenguas globales, pero sí podríamos hablar en cambio de “lenguas nodales” (2016, párr. 6), proponiendo el multilingüismo apoyado por la traducción computacional como verdadera lengua global.

El aumento sin precedentes en la circulación de materiales, individuos, textos, imágenes e imaginarios produce no sólo una revolución del paradigma de lo “nacional” y sus relatos, sino la colisión y el diálogo de lo nacional y lo local con lo global, donde se generan nuevas situaciones en las que ambos coexisten. En este sentido, dentro del campo de la creación electrónica en español, también lo latinoamericano, –incluso lo nacional con ejemplos como el de Chile o Argentina–, es un enunciado desde el que se estudia o agrupan trabajos y, también, desde el que se produce y genera obra. Muchos estudios utilizan “español”, “mapeando”, “latinoamericana”, etc., con la intención de dar una visión general o panorámica de la creación electrónica bajo estos paraguas. Al igual que afirma Mora en la siguiente cita, tanto la creación y los estudios literarios como nuestra manera de plantear “el español”, deben partir de un concepto transnacional y translingüístico:

[...] numerosos autores y críticos reivindican un modo posnacional no ya de entender la escritura, sino de plantear el hispanismo y el estudio sobre estos textos, en la órbita del profesor peruano Julio Ortega y sus congresos transatlánticos. En ese sentido, los narradores españoles actuales más interesantes son posespañoles, o quizá mejor transespañoles, puesto que no han dejado de ser españoles, sino que están más allá de esa limitada definición, a la que no se ajustan sus libros locales. (Mora, 2014, p. 339)

El “panespañol”<sup>5</sup> es usado como recurso para participar en el contexto global de diálogos transnacionales como es el de la literatura electrónica. En todo caso, un

---

<sup>5</sup> El término “panespañol” es definido por Mora como una especie de lengua estándar que puede ser comprendida por todos “este dialecto literario consistiría en una especie de castellano estándar mediante el que los escritores van moderando los modismos, eliminando las expresiones localistas, para

español de múltiples centros, heterogéneo, no significa que otorgue una identidad cultural general ni una manera específica, sino que, como señala Gerardo Mosquera:

[...] sí envuelve semejanzas vinculadas con la situación postcolonial, la condición subalterna, ciertos valores y, sobre todo, la comunidad de intereses estratégicos frente al “Norte”. No constituye una síntesis, sino un mosaico. (Mosquera, 2013)

Particularmente, en esta cultura digital “panhispana” los trazados y migraciones son la norma habitual: María Mencía (España) trabaja y vive en Inglaterra, Alex Saum-Pascual (España) en EEUU, Tina Escaja (España) en Vermont, Belén Gache (Argentina) o Eugenio Tisselli (México) lo hacen desde España, al igual que Domenico Chiappe (Venezuela) o Gustavo Romano (Argentina). De manera que la circulación no solo transforma el ámbito digital.

Bajo todas estas premisas que hacen del español un translenguaje o desde propuestas más territoriales –etiquetas como literatura electrónica española o latinoamericana–, completaremos el mapa de la literatura electrónica en español. De esta manera, como veremos a continuación, se dan distintos usos del español: el español como un elemento deslocalizado en su dimensión transnacional y el español localizado y circunscrito a un territorio. Estas dos pulsiones, serán las circunstancias principales sobre las que pondremos atención para acotar el idioma de creación –atendiendo a sus diferencias– como un delimitador de nuestra red.

### ***5.2.1. Desde el español deslocalizado***

Desde el seno del grupo de investigación LEETHI –centrado en los cambios de paradigma para el estudio del hecho literario que se producen por la tecnología y la globalización– se ha hecho especial hincapié en los conceptos de transliteratura y de hipermedia través de las aportaciones de Amelia Sanz, María Goicoechea, Dolores Romero, Miriam Llamas o Silviano Carrasco, entre otros. Dolores Romero, por su parte, ha querido analizar la literatura digital preguntándose si ésta respondía a una continuidad en la tradición literaria hispánica –la única limitación puesta es el español

---

ser más y mejor entendidos, cualquiera que sea el lugar de Hispanoamérica donde sean leídos” (2014, p. 337).

como nueva frontera, sustituyendo a las fronteras nacionales en un entorno global y digital de circulación— o si, por el contrario, podría ser considerada una práctica aparte. En su artículo “La literatura digital en español: estado de la cuestión”, (Romero López, 2011) plantea la creación electrónica dentro de la tradición literaria analógica e hispánica y elabora una primera selección de veintiocho obras que ofrece como representantes del conjunto y que recopila rastreando sus huellas entre distintos directorios o portales:

La literatura digital en español cuenta hoy en la red con algunos portales o directorios fundamentales: el de la Universidad de Pamplona, dirigido por José Luis Orihuela y dedicado a la hiperficción en español, la revista Hipertulia de la Universidad Complutense, la Web del grupo Hermeneia, de la Universitat Oberta de Catalunya, el portal de hiperficciones de la Universidad Pompeu Fabra, el Open Directory Project, en varios idiomas, entre ellos el español y el portal sobre relato digital de la Universidad Javeriana en Colombia. (Romero López, 2011, p. 46)

A esta selección de obras, portales y repertorios en español se le suma un primer panorama teórico en dicha lengua, en el que incluye volúmenes y trabajos de Jenaro Talens, Nuria Vouillamoz, María José Vega, Antonio Rodríguez de la Heras, Domingo Sánchez-Mesa, Susana Pajares Tosca, Laura Borrás, Anxo Abuín, Teresa Vilariño o Amelia Sanz (Romero López, 2011, pp. 61-62). Su propósito de enmarcar la literatura digital en español dentro de la tradición literaria hispánica le lleva en otras publicaciones a abordar la remediación de la tradición cultural hispánica como una estrategia usada por la creación electrónica para contextualizarse y captar la atención de los lectores:

A dialogic game exists in digital literature in Spain between global standards and cultural differences (Llamas 2014). Some works use the remediation of well-known references or canonical authors to catch the reader’s attention. (Romero López, 2017)

En este sentido, el uso de la remediación como estrategia de unión y diálogo entre la tradición literaria hispánica y las nuevas prácticas electrónicas es seguida también por Ana Cuquerella Jiménez Díaz (2016, 2018). También Carrasco aborda la etiqueta “hispánica” desde una vocación transatlántica de diálogo intercultural, como la

que proponen ejemplos de iniciativas canonizadoras como el portal de “Literatura Electrónica Hispánica” de la Biblioteca Virtual Cervantes<sup>6</sup>. Juan José Díez, por su parte, también define y dibuja el panorama de la creación electrónica hispánica en su artículo “Panorama de la literatura electrónica hispánica” (2012) ampliando esa famosa selección que hizo en la colección de la Biblioteca Virtual Cervantes en 2009 con obras encontradas en Twitter, aplicaciones para Ipad y móvil, ejercicios transmedia del sector cultural y audiovisual, o ficción interactiva, entre otros. Sin embargo, Díez no aclara lo que él designa como “hispánica”, aunque sus ejemplos incluyan trabajos de Latinoamérica. Amelia Sanz sí defiende en el concepto de “literaturas electrónicas en español” como un campo de estudio autónomo que tiene por lugar un espacio virtual. En sus aportaciones “Littératures numériques en espagnol: un autre champ littéraire possible?”<sup>7</sup> (2015) y en un artículo posterior, (2017): en la medida en que las obras de creación electrónica nacen para circular en internet y sus orígenes nacionales no son fáciles de trazar o no son determinantes, pues pertenecen al marco de la globalización cultural y tecnológica, cabe preguntarse si esa delimitación lingüística es puramente metodológica.

Dentro del grupo de investigación LEETHI, el español es considerado translenguaje también en la biblioteca de literatura digital en español *Ciberia*<sup>8</sup> (Goicoechea de Jorge, 2015; Goicoechea y Sánchez Gómez, 2016). *Ciberia* nace como un proyecto que pretende dar visibilidad y cohesión a la creación electrónica literaria en español sin atender a su origen, sino más bien a su capacidad de alcance y circulación, por lo que toma el idioma como frontera y consigue aglutinar una muestra pionera en su campo. Algunas propuestas que también inciden en la constitución de una selección transnacional son la colección de Maya Zalbidea Paniagua para el ELMCIP, o la reciente iniciativa de *Puerto 80*<sup>9</sup>, enfocada a las literaturas expandidas en lenguas ibéricas a partir de una selección de cuarenta obras realizada por Gustavo Romano, Belén Gache, Eugenio Tisselli, Milton Laufer y Alex Saum-Pascual.

<sup>6</sup> Portal a cargo de Juan José Díez, dedicado principalmente a la narrativa digital y que cuenta algo más de una veintena de obras bajo las categorías de “hipernovela”, “webnovela”, “Blognovela”, “Novela colectiva”, y “Wikinovela”. [<http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/>]

<sup>7</sup> Ponencia presentada en la conferencia internacional, *Vers une littérature mondiale à l'heure du numérique?*, en la universidad de Paris-Sorbonne, del 30 de septiembre al 2 de octubre de 2015, en la *Bibliothèque Nationale de France* y la *Maison de la Recherche de Paris-Sorbonne*.

<sup>8</sup> El proyecto de investigación “Escritorios Electrónicos para las Literaturas-2” con referencia FFI2012-34666 (2012-2015); ha sido financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

<sup>9</sup> Puerto 80 es una iniciativa de Gustavo Romano, Belén Gache, Eugenio Tisselli, Milton Laufer y Alex Saum, que promueve la investigación de las conexiones entre tecnología, arte y literatura. [<http://puerto80lab.net/home.html>]

Desde el plano teórico, otras autoras han elaborado aproximaciones transnacionales al español como marco lingüístico. Alex Saum-Pascual en su artículo “Teaching Electronic Literature as Digital Humanities: A Proposal” (2017) se pregunta desde su propia práctica docente cómo es la literatura electrónica en español y qué características pueden hacerla reconocible o no, más allá del idioma, a la vez que la enmarca como parte del sistema de la literatura electrónica global. También se han propuesto antologías, como es el caso de la realizada por Vega Sánchez Aparicio en el artículo “El autor es usuario. Antología panhispánica de escrituras digitales” (2018), donde propone una lectura de diez obras de literatura digital en español o panhispánicas de los siguientes autores: Hernán Casciari, Doménico Chiappe, Agustín Fernández Mallo, Belén Gache, Milton Laüfer, Pelayo Méndez, Élika Ortega, Eugenio Tisselli, Cristina Rivera Garza y Horacio Warpol/Canek Zapata. Por su parte, Tina Escaja, en “Hacia una nueva historia de la poesía hispánica: Escritura tecnetoesquelética e hipertexto en poetras contemporáneas en la red.” (2003), también enmarca la creación electrónica de tres autoras –Ainize Txopitea, Alma Pérez como seudónimo de la propia Tina Escaja y Belén Gache–, dentro del contexto de la explosión de escrituras de mujer en la tradición española y latinoamericana, coincidente con la irrupción del ciberfeminismo de Haraway y Plant.

En general, desde España son pocas las incitativas y los acercamientos que tratan la creación electrónica en español como una práctica localizada o peninsular, inclinándose más por una visión transnacional. Sin embargo, desde Latinoamérica, este acercamiento “localizado”, de vuelta al territorio es más común y tiene una gran proyección.

### **5.2.2. Desde el español localizado**

En Latinoamérica, efectivamente, existe una fuerte intención por abordar la creación electrónica desde un planteamiento crítico y “situado”, como una propuesta que vuelve la mirada al territorio que se desdibujaba bajo el enfoque transliterario. En este sentido, cabe destacar la voz fundamental de Claudia Kozak quien plantea primero “lo argentino” y después lo “latinoamericano” como lugares de enunciación desde los que situar la creación electrónica. Claudia Kozak, junto a otras figuras importantes en el ámbito latino –Leonardo Flores, Mónica Nepote, o José Aburto–, forma parte del

comité directivo de la Red de Literatura Electrónica Latinoamericana (*LiteLat*)<sup>10</sup>, cuyo objetivo es servir de soporte y comunidad para los interesados en el contexto latinoamericano. Recientemente, LiteLat ha publicado una antología de literatura electrónica Latinoamericana y Caribeña<sup>11</sup> que se enmarca en los límites ideológicos del territorio con una importante selección de obras y autores. Resulta muy significativo en este sentido que, mientras el país, el autor, la tecnología usada, o incluso el año de creación, constituyen criterios de búsqueda en la colección, el idioma no es un término que se pueda explorar y sin embargo hay obras en seis idiomas. Como se apunta en la propia descripción de la antología, los límites regionales son el criterio protagonista:

[...] un desafío importante ha sido la identificación de los límites de la región teniendo en cuenta los frecuentes desplazamientos y migraciones que involucran a quienes han elaborado las piezas. Así en relación con el país con el que se identifica cada obra, tomamos como pauta el lugar de nacimiento de cada artista, incluyendo en casi todos los casos artistas que nacieron en Latinoamérica y el Caribe o, en su defecto, cuya vinculación con Latinoamérica resulta fundamental para la pieza que publicamos. (Flores, Kozak, Mata, 2020)

En este sentido no podemos dejar de destacar el artículo “Comunidades experimentales y literatura digital latinoamericana” (Kozak, 2018). En él, la autora hace una revisión concreta de la literatura digital latinoamericana que aborda desde tres perspectivas distintas: la primera sería cronológica en tres grandes bloques; la segunda desde una perspectiva por países con los nombres de los autores más importantes; y en la tercera por comunidades colaborativas y experimentales, aunque de una manera más teórica y no tan descriptiva, sin la pretensión de hacer un muestreo de las comunidades existentes y sus tipologías. También esta investigadora y autora dirige el colectivo Ludió<sup>12</sup>, donde se explora el campo de las poéticas tecnológicas desde el estudio de lo argentino hasta su diálogo e importancia dentro del contexto latinoamericano en

<sup>10</sup> La Red de Literatura Electrónica Latinoamericana (litElat) [<http://litelat.net/>]

<sup>11</sup> Esta antología llevada a cabo por la Red LiteLat, bajo el comité editorial compuesto por Leonardo Flores, Claudia Kozak y Rodolfo Mata, salió a la luz a finales de diciembre del 2020 y consta de 81 obras en 6 idiomas circunscritos a 10 países de América Latina y el Caribe, y se puede consultar en: [<http://antologia.litelat.net/>]

<sup>12</sup> Exploratorio Ludió, un espacio dedicado a las poéticas argentinas y latinoamericanas que asumen el cruce entre arte y tecnología: [<http://ludion.org/home.php>]

general, incluyendo un radar de artistas que pasan por Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Perú.

El territorio se hace así protagonista a la hora de aglutinar y visibilizar una práctica global y transnacional, y subraya las tensiones entre las particularidades culturales, sociales y políticas locales y las realidades de la globalización tecnológica y cultural. Sin embargo, los territorios son aquellos considerados de origen, desdibujando así los complejos procesos de circulación transterritorial de las prácticas electrónicas, capaces de atravesar áreas culturales, políticas y lingüísticas.

Asimismo, hay otras propuestas que parten desde planteamientos nacionales para abordar la creación electrónica, con la intención de dar visibilidad a trabajos y autores desde contextos concretos como en el caso ya mencionado de Argentina (Kozak, 2012), o como el de Chile. Así, Carolina Gainza en su artículo “Literatura chilena en digital: mapas, estéticas y conceptualizaciones” (2018), elabora una primera valoración de la creación electrónica literaria en Chile y realiza un cuadro con las principales obras. A este estudio le siguen la creación y constitución del proyecto “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”<sup>13</sup> dirigido por la propia Gainza, que analiza la existencia de una “cultura” digital en propia y mapea una selección de trabajos y autores que sirven de ejemplo. Este proyecto forma parte de la “Red de Cultura Digital” que incluye también el Centro de Cultura Digital de México<sup>14</sup> –donde trabaja Mónica Nepote– o a figuras como Jaime Alejandro Rodríguez, referente de la creación y divulgación de la literatura electrónica en Colombia. Por su parte, una de las teóricas más rigurosas e interesantes en el campo de la creación electrónica latinoamericana es Claire Taylor, que presenta y traza la evolución del campo desde el contexto de la tradición literaria hispánica y la tradición experimental en América Latina, hacia su continuidad con la creación electrónica latinoamericana, (Taylor, 2017, 2019; Taylor y Pitman, 2013).

Recientemente, a partir de esfuerzos institucionales que buscan visibilizar y ocupar un espacio dentro del contexto global del campo de la literatura electrónica,

<sup>13</sup> La web del proyecto y toda la información se puede consultar en <http://culturadigitalchile.cl/>

<sup>14</sup> Centro de Cultura Digital de México [<https://centroculturadigital.mx/>] es un espacio cultural dedicado a la producción, formación, investigación y comunicación de los futuros posibles a través de la transformación digital de la producción cultural.



surgen diferentes aportaciones<sup>15</sup> dedicadas a lo “latinoamericano”. Observamos en todas ellas que, frente a las propuestas desde “el español” como frontera –más vinculadas a contextos literarios peninsulares e institucionalmente más tradicionales–, las propuestas desde lo “latinoamericano” están fuertemente posicionadas desde dentro de la comunidad internacional de la literatura electrónica, por los diálogos críticos que establece con sus referentes anglófonos y por su necesidad de legitimación mediante la inclusión en esas instancias anglófonas, que, por otra parte, pierden interés. En estos términos, Anahí Ré en su comentario a partir del estudio sobre el planteamiento latinoamericano en el libro de Luis Correa-Díaz y Scott Weintraub, publicado en 2016, apunta hacia la posible paradoja en la construcción de un campo “latinoamericano” desde un acervo de referentes teóricos importados del ámbito anglosajón, de la siguiente manera:

En este mismo sentido, otra cuestión llamativa (al menos desde nuestra perspectiva), es que todas las citas de la introducción, con excepción de las del mexicano Eugenio Tisselli, son citas en inglés: esto nos lleva a suponer que el proceso investigativo que subyace a este texto sigue más bien un movimiento deductivo que inductivo, partiendo de constructos teóricos elaborados para otros corpus (como el de Bolter), que se consideran adaptables al corpus latinoamericano (o viceversa) aun cuando los conceptos que se usen para nombrarlos surjan de corpus distintos, cuando menos, en sus modos de inscripción socio-técnica. El libro nace así del impulso por lograr una especie de muestreo teórico anclado en este tipo de procedimientos, aunque como toda antología o reunión de artículos, deba resignarse a dejar muchos ejemplares afuera de la muestra para poder salir a la luz. (Ré, 2017, párr. 6)

Efectivamente, en los últimos años están proliferando los estudios dedicados a Latinoamérica como lugar de enunciación, a sus antologías y a la reivindicación de una aparatología crítica propia, que surge de la mezcla entre los referentes importados

---

<sup>15</sup> Algunas de estas propuestas son “La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases y tradiciones” de Leonardo Flores (2017); Verónica Gómez en “Leer mirando. Elementos para la comprensión y el análisis de la literatura digital latinoamericana” (2018); Nohelia Meza “Voces y Figuras: por una retórica digital de las obras de literatura electrónica latinoamericana” (2019), donde analiza los discursos e imaginarios comunes en el contexto latinoamericano; o las aportaciones de Luis Correa-Díaz en “Poesía Digital y/o electrónica Latinoamericana: un muestrario crítico y creativo” y *Poesía y poéticas digitales / electrónica / tecnos / new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones*, (2016; Correa-Díaz y Weintraub, 2016).

del campo anglosajón –nacidos como explica Anahí Ré de sus corpus mayoritariamente estadounidenses y europeos–, y su propia tradición crítica y artística ligada a las vanguardias y al experimentalismo de las prácticas literarias y vanguardistas latinoamericanas. Ciertamente, esta intencionalidad enunciativa favorece el crecimiento de estudios críticos sobre las tecnologías y sus usos desde un carácter postcolonial y, también, acerca de cómo estas tecnologías afectan a la creación y son asimiladas específicamente *en y desde* contextos concretos como América Latina. Esta es una mirada político-crítica muy necesaria sobre la experiencia latinoamericana de las tecnologías en el campo de la literatura y las artes, que pone de manifiesto las tensiones que implica una mirada localizada y situada sobre una práctica global: una estrategia que pone a dialogar lo local con lo global desde una perspectiva crítica.

### 5. 3. Una red de literatura electrónica en español

A continuación, vamos a presentar las principales comunidades y plataformas especializadas en creación electrónica en español, que dividiremos entre ejemplos en línea y fuera de línea. Los ejemplos en línea son en teoría accesibles desde todas las partes del mundo, siendo los principales espacios de concentración, visualización y distribución de estas obras. También conforman espacios donde se habla de ellas, se las cita o referencia, o donde se han generado comunidades específicas que tienen que ver con el campo e intervienen en el establecimiento del repertorio.

ONLINE		OFFLINE	
Antología LitElat. Literatura Electrónica Latinoamericana y Caribeña	<a href="http://antologia.litelat.net/">http://antologia.litelat.net/</a>	ELO conferencias	<a href="https://eliterature.org/">https://eliterature.org/</a>
Ciberia: biblioteca de literatura digital en español	<a href="http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php">http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php</a>	Festivales E-Poetry	<a href="http://writing.upenn.edu/epc/e-poetry/archive">http://writing.upenn.edu/epc/e-poetry/archive</a>
Ciberia Project	<a href="http://www.ciberiaproject.com/">http://www.ciberiaproject.com/</a>	No Legacy	<a href="https://nolegacy.berkeley.edu/">https://nolegacy.berkeley.edu/</a>
Laboratorio Puerto 80	<a href="http://puerto80lab.net/home.html">http://puerto80lab.net/home.html</a>	Lorem Bitsum	<a href="http://www.mataderomadrid.org/ficha/9421/exposicion-lorem-">http://www.mataderomadrid.org/ficha/9421/exposicion-lorem-</a>

			<a href="#">bitsum.html</a>
Hermeneia <sup>16</sup>	<a href="http://www.hstudies.net/">http://www.hstudies.net/</a>	Paraules pixelades	<a href="http://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Paraules-pixelades">http://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Paraules-pixelades</a>
Biblioteca Virtual Cervantes	<a href="http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/">http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/</a>	Cibergeografías	<a href="http://meiac.es/cibergeografias">http://meiac.es/cibergeografias</a>
Centro de Cultura Digital mx CCDmex	<a href="https://centroculturaldigital.mx/">https://centroculturaldigital.mx/</a>	El hilo de Ariadna	<a href="https://issuu.com/javiermaseda/docs/elhilodeariadna">https://issuu.com/javiermaseda/docs/elhilodeariadna</a>
Cultura Digital Chile CDch	<a href="http://culturadigitalchile.cl/">http://culturadigitalchile.cl/</a>	Lleom exposiciones Laboratorio de literaturas extendidas	<a href="https://lleom.net/portfolioplataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/">https://lleom.net/portfolioplataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/</a>
Palabras Corrientes CVC	<a href="https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/">https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/</a>	Hermeneia	<a href="http://www.hstudies.net/">http://www.hstudies.net/</a>
NETespaña	<a href="http://meiac.es/net-spain/intro.php">http://meiac.es/net-spain/intro.php</a>	LEETHI	<a href="https://www.ucm.es/leethi">https://www.ucm.es/leethi</a>
NETescopio	<a href="http://netescopio.meiac.es/obras.php">http://netescopio.meiac.es/obras.php</a>	USAL	<a href="http://medialab.usal.es/portfolio/humanidades-digitales/">http://medialab.usal.es/portfolio/humanidades-digitales/</a>
Trubulence MEIAC	<a href="http://meiac.es/trubulence/archive/netartistindex.html">http://meiac.es/trubulence/archive/netartistindex.html</a>	Nar-Trans	<a href="http://www.nar-trans.com">http://www.nar-trans.com</a>
NEtArt Latino MEIAC	<a href="http://meiac.es/latino/index.html">http://meiac.es/latino/index.html</a>	CCDmex	<a href="https://centroculturaldigital.mx/">https://centroculturaldigital.mx/</a>
Ludión	<a href="http://ludion.org/home.php">http://ludion.org/home.php</a>	Ludión	<a href="http://ludion.org/home.php">http://ludion.org/home.php</a>
Ilove e-poetry	<a href="http://iloveepoetry.org">http://iloveepoetry.org</a>	CDch	<a href="http://culturadigitalchile.cl/">http://culturadigitalchile.cl/</a>

<sup>16</sup> El grupo de investigación Hermeneia dirigido por Laura Borrás y creado en 1999-2000 en Cataluña, cuenta entre sus miembros con figuras del campo como Giovanna Di Rosario o María Goicoechea y ha sido una pieza clave en eventos como el festival *E-Poetry* de Barcelona (23.05.2009 al 26.05.2009). Actualmente su repositorio digital y su página web se encuentran en construcción pero su presencia ha dejado rastro en otros portales y repositorios del campo: [<https://elmcip.net/organization/hermeneia>]

Hipertulia	<a href="https://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/otras_re2.htm">https://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/otras_re2.htm</a>	Medialab	<a href="https://www.medialab-prado.es/">https://www.medialab-prado.es/</a>
Rhizome	<a href="https://rhizome.org/">https://rhizome.org/</a>	Casa del lector	<a href="https://casalector.fundacionsr.org/">https://casalector.fundacionsr.org/</a>
Electronic Literature Collections vol II	<a href="https://collection.electronicliterature.org/2/">https://collection.electronicliterature.org/2/</a>	Publicaciones y tesis <sup>17</sup>	
Electronic Literature Collections vol III	<a href="https://collection.electronicliterature.org/3/">https://collection.electronicliterature.org/3/</a>		
CELL Consortium	<a href="http://cellproject.net/">http://cellproject.net/</a>		
Electronic Literature Directory	<a href="http://directory.electronicliterature.org">http://directory.electronicliterature.org</a>		
Electronic Literature Organization Repository	<a href="http://elo-repository.org/">http://elo-repository.org/</a>		
ELMCIP	<a href="https://elmcip.net/">https://elmcip.net/</a>		
Nt2	<a href="http://nt2.uqam.ca">http://nt2.uqam.ca</a>		
E-poetry	<a href="http://writing.upeenn.edu/epc">http://writing.upeenn.edu/epc</a>		
Javierana BiblumLiteratura	<a href="http://biblumliteraria.blogspot.com/">http://biblumliteraria.blogspot.com/</a>		
Blog Literatura Electrónica Hispánica de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes	<a href="http://webliter.blogspot.com/">http://webliter.blogspot.com/</a>		
LitElat. Portal de la red de Literatura Electrónica Latinoamericana	<a href="http://litelat.net/">http://litelat.net/</a>		

**Fig. 24. Cuadro de los principales nodos o comunidades de la red de la literatura electrónica en español divididos por su presencia en red o fuera de la red.**

<sup>17</sup> Debido a la imposibilidad de incluir en el cuadro todas las publicaciones teóricas o tesis en el ámbito hispánico que establezcan y construyan el campo –desde la proyección del repertorio hasta la propuesta del canon mediante la cita de las obras o trabajos–, proponemos esta tesis y su aparatología teórica como ejemplo del conjunto, nunca exhaustivo ni completo, de publicaciones y tesis sobre la creación electrónica literaria en español.



entre ambos planos de la realidad. No podemos olvidar, como veníamos anunciando, que algunos de estos espacios virtuales nacen dentro de instituciones reales, grupos de investigación o galerías, vinculados al territorio físico y ubicado al que pertenecen y también están sustentados por los agentes sociales y culturales que intervienen en su producción<sup>18</sup>. Las principales colecciones o repositorios que ejercen de compiladores y dan acceso a estas obras y elaboran un panorama de los artefactos a los que dan visibilidad e integran en el conjunto –Antología LitElat, ELOcol.3, Ciberia, Hermeneia, Ludión, CDChile, CCDM, MEIAC, Cervantes Virtual, Nt2–, corresponden, en gran medida, a grupos o agentes dedicados al estudio de la literatura electrónica o a instituciones interesadas en ello. Así, Ciberia, por ejemplo, la biblioteca de literatura digital en español que forma parte de CELL –un consorcio de literatura electrónica mundial–, nace, como ya hemos mencionado, en el seno del grupo de investigación LEETHI, a su vez situado y albergado en una universidad, como en este caso la Universidad Complutense de Madrid y elabora distintos eventos, como congresos o exposiciones y realiza publicaciones sobre el tema.

También, otras instituciones académicas importantes, –como la UOC en Barcelona que contó en su momento con el repositorio de Hermeneia o la Universidad de Buenos Aires donde se localiza el colectivo Ludión–, son lugares donde se realiza una actividad que ayuda a nutrir y conformar el campo. Así, las muchas actividades e iniciativas que parten de estas instituciones se podrían localizar en el territorio y en el tiempo.

Vemos que la red se complica y sus ramificaciones exceden las posibilidades de este estudio, sin embargo lo que sí queremos reflejar es esa necesidad e interés en abordar la red desde un punto de vista conectivo que involucre la complejidad del continuo *online/offline*. De esta manera, de entre los nodos más densos del diagrama

---

<sup>18</sup> En este sentido, es muy iluminador por ejemplo el periplo de la ELO dentro del campo universitario americano –nace en Chicago en el ámbito de las *start-ups* tecnológicas pero, tras el estallido de la burbuja de las *dot.com*, traslada su sede a UCLA de la mano de Hayles; luego a la University of Maryland, College Park, de la mano de Kirschenbaum; en 2010 al MIT, con Monfort y Grigar; y por último el traslado en 2017 a Washington State University en Vancouver por parte de Dene Grigar. Este recorrido indica la inestabilidad propia de un campo joven que ha sabido atraer talento e involucrar a las instituciones que lo han acogido, pero siempre ha estado ligado a los intereses investigadores de individuos –agentes del campo– más que de planes institucionales. Esto se constata también en el caso de la literatura electrónica en español, que ha visto caer la actividad de importantes nodos, como Hermeneia, cuando las figuras que los impulsaban se desvinculan de los proyectos. Recordemos que la página de Hermeneia, con su respectivo repositorio que fue pionero en España, no se encuentra activa desde hace tiempo, e incluso el máster que impulsaba el grupo de investigación en la Universidad de Barcelona desapareció de la programación académica en 2018.

que corresponden a los espacios que más relaciones tienen con otros nodos, encontramos que las conferencias de la ELO que se celebran anualmente duplican en densidad al resto de los nodos. Aunque hay que considerar que se han resumido las ediciones y se han interpretado las relaciones, no deja de ser interesante que un espacio físico, un evento periódico y ubicado en distintas localizaciones que depende de una organización norteamericana, sea el nodo más fuerte de la red la literatura electrónica en español. Los siguientes nodos más importantes en densidad, en cambio, son en su mayoría virtuales: la red LitElat, la antología LitElat, los festivales E-Poetry<sup>19</sup>, o la tercera colección de la ELO, seguidos por Ciberia, Ludión o el consorcio CELL.

Aunque los espacios específicos de la literatura electrónica en español o vinculados a territorios hispanoparlantes son bastantes y algunos constituyen importantes nodos –LitElat, Ciberia o Ludión– encontramos grandes colecciones o repositorios internacionales donde también podemos localizar obras en español etiquetadas bajo un criterio de búsqueda lingüístico. Así, en las colecciones de la ELO, el ELMCIP, la NT2 o CELL, podemos buscar, con más o menos precisión y nivel de resultados, obras en español o incluso vinculadas a países hispanoparlantes.

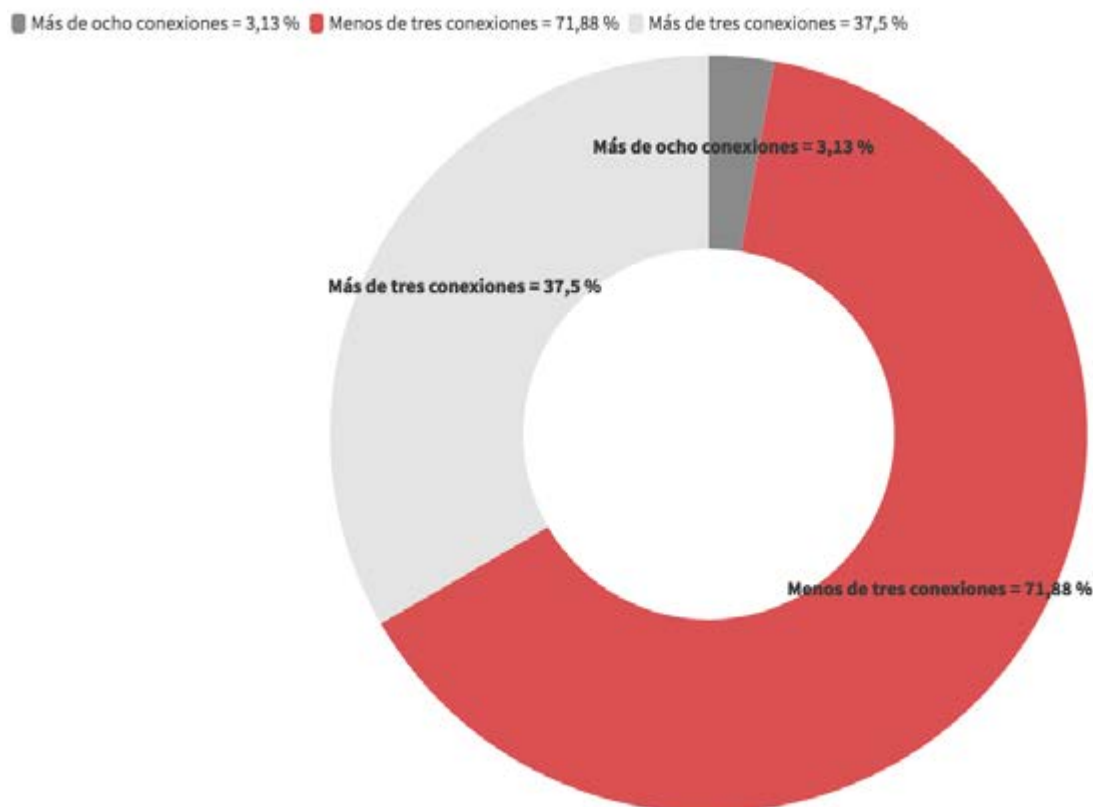
Sin embargo, la representatividad de la literatura electrónica en español en estos repositorios es muy desigual, y evoluciona desde colecciones claramente anglófonas –como la segunda colección de la ELO, por ejemplo–, hasta repositorios con mucha representación de idiomas, como el de la Nt2 o la tercera colección de la ELO. La presencia de otras lenguas de creación dentro de iniciativas que surgen en contextos hispanoparlantes es más difícil de rastrear porque exceptuando Hermeneia o el portal Ilove E-poerty, que sí nacen con un carácter internacional, el resto de iniciativas se centran en el español o en una producción localizada territorialmente y relacionada con espacios no anglófonos y aunque importantes iniciativas como la antología de LitElat recojan 6 idiomas –español, francés, inglés, portugués, quechua y zapoteco– en la mayoría de las iniciativas ubicadas en Latinoamérica el español destaca como modelo lingüístico.

En esta sencilla gráfica podemos ver la proporción de “conectividad” de la red: sólo un espacio o nodo –el de las conferencias de la ELO– tiene más de 8

---

<sup>19</sup> En este sentido, al igual que sucede con las conferencias de la ELO, no se hace distinción a las distintas ediciones del festival, sin embargo estas interpretaciones más en profundidad se elaborarán a continuación a lo largo del capítulo.

conexiones o trazados al resto de elementos de la red, mientras que más de la mitad –un 71’88%– tienen 3 o menos de 3. Esta información no es del todo positiva, ya que indica una desigualdad o un cierto monopolio en el sector de la literatura digital que ilustra la tensión entre centros y periferias, tanto en términos de producción de contenido como de dominio institucional.



**Fig. 26. Gráfico circular que representa la conectividad de los nodos de la red de la propuesta anterior, divididos en tres sectores: los elementos con menos de tres conexiones, los elementos con más de tres conexiones y los elementos con más de ocho conexiones.**

Por tanto, también apunta hacia la desigualdad de la participación en la elaboración de un repertorio plural y heterogéneo. Como vemos, la creación electrónica también enfrenta el desafío de ser una producción “no inglesa”, que utiliza un vehículo tecnológico atravesado por la globalización y el desarrollo digital que acompaña al poder económico y a las hegemonías culturales que lo sustentan. Sin embargo, en términos de su audiencia potencial, la literatura electrónica en español tiene un enorme



campo de juego y, como veremos en la evolución de su presencia en el contexto institucional global –con el crecimiento de figuras importantes como Leonardo Flores o Claudia Kozak y la reciente constitución en 2015 de un nodo importante como LitElat–, se erige como una gran fuerza representante de una voluntad plural y heterogénea.

Vamos a observar a continuación con más detalle cuatro importantes puntos de densidad que se caracterizan por vincular las dimensiones de lo físico y lo virtual: son los nodos conectivos de la red. Así, estos nodos trazan relaciones también con elementos analógicos lo que ayuda a diluir además los límites entre instituciones, agentes y dispositivos.

### **5.3.1. Instituciones:**

Aunque ahora ya están muy cuestionadas y contestadas las ideas que afirmaban que la tecnología de Internet permitiría la auto-publicación eliminando el proceso de “industrialización cultural”, suprimiendo a los intermediarios y favoreciendo un tipo de polifonía o redistribución de los “poderes” en las redes culturales, la magnitud informacional o “desinformacional” en la red no acaba de producir el efecto disuasorio a la hora de generar materiales y contenidos culturales en línea. Si bien, ante toda este magma informacional, la institución se re-descubre como la autoridad de filtro: cribando contenidos, escogiendo y aportando sus propios repertorios entre todo lo que circula. Como sucedió en las revoluciones culturales del pasado, las universidades continúan siendo centros de conocimiento cuyas instituciones y departamentos de investigación proporcionan el soporte y la base económica a muchos de los artistas involucrados en la creación electrónica literaria. Ya sabemos que lo digital no es tan inocuo, porque hemos aprendido a pensar en las estructuras de poder de la tecnología para verlas como algo que modifica y condiciona las prácticas y hemos visto que las plataformas no son tan democráticas. Ante esta realidad cambiante, las instituciones, por el momento, siguen manteniendo su prestigio, aunque iniciativas como las de *Coursera* en convenio con Google<sup>20</sup> pueden hacer tambalear el papel de las mismas en la educación. Así, cada vez más instituciones educativas se suman a la fiebre de los

---

<sup>20</sup> El artículo de Stuart M. Butler “How Google and Coursera may upend the traditional college degree” (2015), reflexiona sobre el futuro de la educación ante la irrupción y el auge de las plataformas de educación masiva online como Coursera, Udacity o EdX [<https://www.brookings.edu/blog/techtank/2015/02/23/how-google-and-coursera-may-upend-the-traditional-college-degree/> ]

MOOC (*Massive Open Online Courses*), a través de las plataformas y grandes compañías tecnológicas, ampliando su radio de acción al ámbito virtual de la educación a distancia.

Sin embargo, aunque la lógica digital transforme todos los ámbitos del funcionamiento social y en este caso un ámbito tradicionalmente ligado a la educación que está siendo afectado profundamente por la plataformización (van Dijck et al., 2018, pp. 117-136), podríamos decir que la institución y su presencialidad sigue siendo un pilar fundamental en la educación. Por ello, otro de los nodos *offline* administrado por las instituciones educativas que más contribuye al crecimiento del campo es el espacio académico: la proliferación de programas que fomentan el estudio y la inclusión de la literatura electrónica en el currículo y como posible objeto de investigación para futuros doctores y alumnos de máster.

En España, la creación electrónica literaria y su incorporación en el sistema académico comienza bajo el paraguas de la comunicación y el periodismo en la universidad de Navarra, de la mano de José Luis Orihuela<sup>21</sup>, y desde la Universitat Oberta de Catalunya con el citado máster en Estudios Literarios en la era digital. Ahora, desde facultades y departamentos relacionados con la literatura, el periodismo, la comunicación, el arte o las humanidades, se encuentran propuestas e iniciativas docentes que abogan por incluir estas prácticas y su estudio en los currículos. En este caso, debido a la presencia heterogénea de la creación electrónica en instituciones y currículos sólo citaremos algunos de los ejemplos más cercanos a nuestro marco de estudio como el Máster en Escritura Creativa<sup>22</sup>; el Máster en Comunicación Audiovisual para la Era Digital<sup>23</sup>; el Máster Letras Digitales<sup>24</sup>; el Máster d'Estudis Literaris en l'era Digital<sup>25</sup>; el Máster en Patrimonio Textual y Humanidades Digitales<sup>26</sup>; el Máster nuevos

---

<sup>21</sup> José Luis Orihuela imparte varias asignaturas en el grado de Periodismo, y comunicación Audiovisual como Comunicación Multimedia y Narrativa Transmedia y mantiene el portal personal de [<https://www.ecuaderno.com/>]

<sup>22</sup> Máster en Escritura Creativa de la Universidad Complutense de Madrid: [<https://www.ucm.es/escritura-creativa/>]

<sup>23</sup> Máster en Comunicación Audiovisual para la Era Digital de la Universidad Complutense de Madrid: [<https://www.ucm.es/mastercomunicacion/>]

<sup>24</sup> Máster de Letras Digitales: Estudios Avanzados en Textualidades Electrónicas de la Universidad Complutense de Madrid [<https://www.ucm.es/master-letrasdigitales>]

<sup>25</sup> El Máster d'Estudis Literaris en l'era Digital estuvo activo durante unos años y aunque ahora no se encuentra en la página web oficial sigue habiendo información relativa a su programa: [[https://www.uoc.edu/portal/ca/news/actualitat/2007/noticia\\_149.html](https://www.uoc.edu/portal/ca/news/actualitat/2007/noticia_149.html)]

<sup>26</sup> Máster en Patrimonio Textual y Humanidades Digitales de la Universidad de Salamanca: [<https://www.usal.es/master-patrimonio-textual-y-humanidades-digitales>]

medios interactivos y periodismo multimedia de la universidad de Granada<sup>27</sup>; la asignatura ILC de Humanidades Digitales de la Universidad Nebrija<sup>28</sup>. Como hemos visto a lo largo de la argumentación de este capítulo, las instituciones soportan el grueso de las iniciativas de producción y divulgación en torno a la creación electrónica literaria, que penden de programas académicos, grupos de investigación, plataformas de crítica y divulgación, etc. A continuación, expondremos algunos ejemplos más concretos que también están vinculados de alguna manera a la institución.

### 5.3.2. *Festivales y conferencias:*

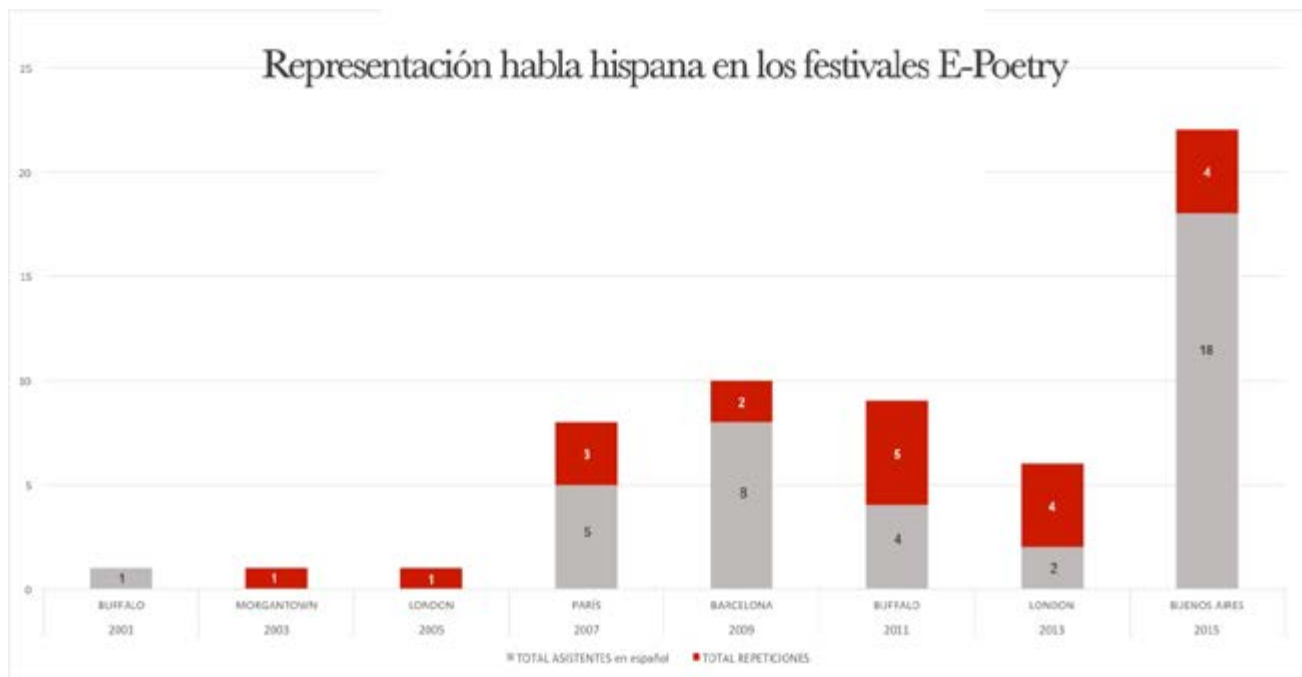
Los eventos como conferencias, festivales y presentaciones constituyen encuentros de producción de capital simbólico y de la aparatología crítica que articula el campo. Además, son espacios donde se generan vínculos entre agentes, que en ocasiones resultan en comunidades o incluso son espacios que terminan constituyendo comunidades en sí mismos. Por ejemplo, ¿cuántas personas del contexto de habla hispana asisten a las conferencias de la ELO? Probablemente la presencia de participantes de habla hispana y, por tanto, también de artefactos y aparatología crítica proveniente de otras lenguas, sería diferente si este tipo eventos se produjera de manera virtual, disminuyendo ampliamente las barreras socioeconómicas y territoriales. El volumen de trabajos y presentaciones de investigadores y artistas latinoamericanos, españoles o no ingleses, dependerá en gran medida del lugar donde se celebren estas conferencias. Por ejemplo, podemos analizar la participación de habla hispana en los festivales de E-Poetry<sup>29</sup>, pensando en cómo este evento real puede alentar y activar la creación de obras en un contexto particular, como sucedió en el E-Poetry de Barcelona del 2009 –donde hubo 11 participantes de habla hispana– o en Argentina 2015 –con 22 participantes de habla hispana–, en comparación con otras ediciones del festival como la de Londres en 2013 –6 participantes de habla hispana– o la de Londres en 2005 –con sólo 1 participante de habla hispana–.

---

<sup>27</sup> Máster nuevos medios interactivos y periodismo multimedia de la universidad de Granada: [https://masteres.ugr.es/newmedia\\_periodismomultimedia/](https://masteres.ugr.es/newmedia_periodismomultimedia/)

<sup>28</sup> Asignatura ILC de Humanidades Digitales de la Universidad Nebrija: <https://www.nebrija.com/carreras-universitarias/asignaturas-interdisciplinarias/humanidades-digitales.php>

<sup>29</sup> Los festivales de E-Poetry han sido un evento importante en el campo de la literatura electrónica y se han celebrado cada dos años en diferentes localizaciones. Un archivo histórico de los mismos se puede consultar en: <http://writing.upenn.edu/epc/e-poetry/archive/>



**Fig. 27. Gráfico sobre la presencia de la lengua hispana en los festivales E-Poetry, donde se refleja que en función de la localización del festival en territorios no anglófonos la participación hispana asciende considerablemente.**

Como vemos en la gráfica, parece obvio que estos eventos marcaron un aumento en la presencia y visibilidad de trabajos y agentes en español en el contexto internacional. Pero, muy probablemente, también en el incremento de la producción de obras en esta lengua, que se vio impulsado con motivo del propio festival. Si el espacio físico y ubicado, el territorio “real”, afecta el espacio virtual y ubicuo de la circulación electrónica en español con el que se superpone, ¿cómo podemos relacionarlos y cómo podemos dibujar estas relaciones?

Hay numerosos ejemplos de festivales o conferencias del ámbito panhispanico centrados en la creación electrónica literaria y otros muchos de ámbitos literarios o artísticos en los que se producen comunicaciones, mesas o paneles dedicados a esta práctica y que son imposibles de rastrear en su totalidad. De entre todos ellos, citamos algunos casos que sirvan de ejemplo, como los congresos de Humanidades Digitales Hispánicas HDH; el *XX Congreso de Literatura Española Contemporánea*<sup>30</sup>;

<sup>30</sup> *XX Congreso de Literatura Española Contemporánea*: [<http://uqbar-literaria.blogspot.com/search/label/XX%20Congreso%20de%20Literatura%20Espa%C3%B1ola%20Contempor%C3%A1nea>]

*Kosmópolis Festival de Literatura amplificada*<sup>31</sup>; el seminario internacional *Literaturas del Texto al Hipertexto*<sup>32</sup>; los *Congresos Internacionales de Narrativas Transmediales* organizados por la Universidad de Granada<sup>33</sup>; *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Seminario Internacional Ludión-Paragraphe*; los distintos seminarios de LLEOM y del *Centro de Cultura Digital de México*, etc. Ciertamente, las ciudades son lugares sociales y asentamientos económicos donde se ubican las prácticas culturales. Los mapas que afectan el territorio, lo modifican, pero sin olvidar que el territorio, a su vez, también determina el mapa; ambos, mapa y territorio, son temporalidades que coinciden y coexisten: lo local y lo global friccionan.

### 5.3.3. *Exposiciones:*

Otro elemento de la red de la literatura electrónica en español que tiende vínculos entre lo físico y lo virtual es el ejemplo de las exposiciones, muchas veces a caballo entre la institución y el mercado. Las exposiciones funcionan como ensayos materiales, –pues proponen unos trabajos insertados en un discurso curatorial–, y constituyen conjuntos de artefactos sostenidos por una institución y en diálogo con unos agentes. Podríamos decir que sirven para “territorializar” y materializar unas prácticas suspendidas en red y se favorece la producción de encuentros a través de su ubicación en un tiempo y un lugar determinados.

A través del concepto de exposición contemporánea surgen cuestiones acerca de si los autores deberían participar en el contexto global de los diálogos transnacionales o por el contrario deberían permanecer en el discurso de su contexto local (Guasch, 2016, p. 119). También existe la idea de que el arte y la literatura de “calidad”, “con mayúsculas”, son aquellos capaces de funcionar para ser locales y globales al mismo tiempo. Esta es una idea muy común y es usada como forma de promover las prácticas globales más contemporáneas, desde exposiciones de arte contemporáneo como “Cocido y Crudo”, comisariada por Dan Cameron<sup>34</sup>, hasta lemas

<sup>31</sup> *Kosmópolis Festival de Literatura amplificada*: <http://kosmopolis.cccb.org/es/>

<sup>32</sup> Seminario internacional *Literaturas del Texto al Hipertexto* organizado por el grupo de investigación LEETHI: <https://www.ucm.es/leethi/seminario/index.htm>

<sup>33</sup> *Narrativas Transmediales* organizados por la Universidad de Granada: <https://www.nar-trans.com/evento/congreso-internacional-narrativas-transmediales-comunicacion-cultura-educacion-y-activismo-social/>

<sup>34</sup> Exposición desarrollada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de diciembre de 1994 a marzo de 1995, que toma su título del célebre ensayo de Claude Lévi-Strauss “Lo crudo y lo

difundidos por editoriales que desean ingresar al campo de juego global, pero conservando “un pie en casa” cuando afirman que “hoy todo parece tener que ver con llegar a una audiencia global y crear productos globales [...] En Grupo VIDA nos diferenciamos de eso, pensamos en términos de ‘Glo-cales’”<sup>35</sup>. Cabe preguntarse si, en el campo de la creación electrónica en español, la exposición es un proceso globalizado y, si fuera ese el caso, en qué sentido, ¿tecnológico, cultural o ambos?

Podemos encontrar ejemplos en trabajos de creación electrónica que funcionan en ambos niveles y también podemos considerar estas iniciativas, en su mayor parte, como exposiciones de lo global (Guasch, 2016, p. 103). En algunos casos, como ejercicios conscientes que reflexionan las relaciones entre contextos locales y los espacios globales de información y consumo cultural. La exposición *Cibergeografías*, comisariada por Gustavo Romano<sup>36</sup>, habla precisamente sobre cómo las nuevas comunidades de artistas han logrado construir una nueva topología global más allá de lo geográfico: lo cibergeográfico. La exposición reconsidera los mapas virtuales como un tema, como una estrategia y como una red –con obras de Belen Gaché, Antoni Abad, Eduardo Kac, Ciro Museres o Mario Santamaría–, en un ejercicio que también se podría mapear en su interacción con el espacio real en el que se encuentra: La Paz, Santiago de Chile, Montevideo, Córdoba, Rosario.

Así, las exposiciones de creación electrónica son uno de los ejemplos que más contribuye a dinamizar el campo: no sólo interviene en la presentación al público de distintos contextos de una selección de obras determinadas, sino que favorece la dinamización de la creación, apoyando a los artistas y autores desde un circuito normalmente perteneciente al sistema artístico, que habitualmente ha guardado más relación con las lógicas de distribución y visibilización del arte, que con aquellas de la literatura. La exposición como “ensayo material” (Saum-Pascual, 2020) pone en práctica la espacialización de lo virtual, aquello que ha nacido para habitar la red o el

---

cocido” (1964), que retoma así la confrontación o diálogo entre sociedades “avanzadas” y “primitivas” poniendo de manifiesto las lógicas colonialistas en el campo de la producción artística. [<https://www.museoreinasofia.es/publicaciones/cocido-crudo> ]

<sup>35</sup> Traducción propia del original “Today everything seems to be about reaching a global audience and creating global products, but we are convinced that our cultural, educational and entertainment digital products need of the local factor in charge of making our costumers feel “at home” and find that particular value with us. [...] In Grupo VIDA we differentiate ourselves from that, we think in ‘Glo-Cal’ terms.”. Este extracto se encuentra en una entrevista a la compañía española de ebooks Grupo VIDA en Redmagine y se puede consultar en [<https://readmagine.org/think-global-but-stay-local-in-a-digital-world-and-the-challenge-of-keep-knowing-your-readers/> ]

<sup>36</sup> La información de la exposición *Cibergeografías* se puede encontrar aquí: [<http://meiac.es/cibergeografias/index.html>]

ciberespacio es materializado en un lugar concreto, con unos materiales o dispositivos tecnológicos determinados y en un horario preciso.

La espacialización o ubicación de la creación electrónica ha facilitado y perfeccionado en gran medida también el desarrollo de nuevas propuestas interactivas que traspasan las pantallas y colonizan estrategias habituales del arte interactivo, la instalación, la performance o la realidad aumentada. No podemos olvidar que, aunque ahora se haya naturalizado y resulte ampliamente aceptada la práctica de la exhibición de *net art* en instituciones y galerías, estos artefactos participan de un discurso que nace como una postura crítica hacia los espacios tradicionales de difusión y exhibición artística<sup>37</sup> (Waelder, 2013). Como explica Martín Prada (2012, p. 203), la exposición resulta una paradoja que muestra el diálogo entre el lugar de la galería y el ingente espacio de flujo de datos de la red:

En efecto, Internet permite incorporar en el objeto físico una dimensión virtual y procesual de enorme interés para reactivar nuevamente el cuestionamiento de muchos de los principios de la institución arte (Martín Prada, 2012, p. 208).

También, muchas de ellas, aunque no todas<sup>38</sup>, dejan rastro en la red a través de portales donde se puede consultar la muestra, las obras, e incluso muchas veces la información detallada en modo de catálogo digitalizado. A pesar de ser propuestas materiales, que vuelven la atención hacia los artefactos y las infraestructuras que soportan esa dimensión virtual, su aumento en los últimos años y su fugacidad hacen difícil su rastreo<sup>39</sup>, por lo que hemos centrado la mirada en aquellas iniciativas más vinculadas a la creación electrónica literaria en particular.

---

<sup>37</sup> La llamada primera generación del *net art* con figuras como Olia Lialina, Vuk Cosic o Natalie Bookchin rechazaban manifiestamente el espacio de la galería y buscaban cuestionar las dinámicas establecidas en el mundo del arte difundiendo su obra de manera independiente a través de sus páginas web personales. Como apuntaban Roberta Bosco y Satefano Caldana a través del propio título de su artículo en *El País*, “¿Todavía hay quien se pregunta si es necesario exponer el net.art? (2013) [<https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/03/todavia-hay-quien-se-pregunta-si-es-necesario-exponer-el-netart.html>]

<sup>38</sup> La obsolescencia digital no sólo afecta a los artefactos y los programas, la información también desaparece sin dejar rastro en la web como en el caso de las exposiciones de LLeom a raíz del ciclo Plataformas de la imaginación: Literatura Electrónica. Escenarios Híbridos en el Museo Universum. UNAM, México DF en 2015 y Literatura Electrónica. Política Y Cuerpo En El Presente Digital en Centro Cultural Universitario Tlatelolco. México DF en 2016 [<https://lleom.net/portfolio/plataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/>]

<sup>39</sup> El rastreo de exposiciones y muestras es un trabajo que aún está poco desarrollado en el campo. Por ejemplo, la búsqueda en la base de datos del ELMCIP bajo el criterio de “exposición” arroja

Lingüístico			Plurilingüístico		
<p>Lorem Bitsum: Literatura Electrónica</p>	2018	<a href="https://www.matadero.org/programacion/lorem-bitsum">https://www.matadero.org/programacion/lorem-bitsum</a>	La palabra en las periferias de la tecnología	2016	<a href="https://www.condeduquemadrid.es/actividades/la-palabra-en-las-periferias-de-la-tecnologia">https://www.condeduquemadrid.es/actividades/la-palabra-en-las-periferias-de-la-tecnologia</a>
Cyberia 02	2002	<a href="https://www.fundacionbotin.org/paginas-interiores-de-una-publicacion-de-la-fundacion-botin/cyberia-02-catalogo-de-la-exposicion.html">https://www.fundacionbotin.org/paginas-interiores-de-una-publicacion-de-la-fundacion-botin/cyberia-02-catalogo-de-la-exposicion.html</a>	No Legacy <sup>40</sup>	2016	<a href="https://nolegacy.berkeley.edu/">https://nolegacy.berkeley.edu/</a>
Palabras Corrientes. Net Art	2007	<a href="https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/">https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/</a>	Paraules pixelades	2016	<a href="https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Paraules-pixelades-00001">https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Paraules-pixelades-00001</a>
Banquete_ nodos y redes	2008	<a href="http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/banquete_nodos-y-redes">http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/banquete_nodos-y-redes</a>	El hilo de Ariadna	2013	<a href="https://www.matadero.org/programacion/el-hilo-de-ariadna">https://www.matadero.org/programacion/el-hilo-de-ariadna</a>
El discreto encanto de la tecnología	2008	<a href="http://www.meiac.es/artesenespana/base.php?m=&amp;l=es#">http://www.meiac.es/artesenespana/base.php?m=&amp;l=es#</a>	Lleom. Literatura Electrónica. Escenarios Híbridos	2015- 2016	<a href="https://lleom.net/portfolio/plataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/">https://lleom.net/portfolio/plataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/</a>
			Lleom. Literatura Electrónica. Política Y Cuerpo En El Presente Digital	2015- 2016	<a href="https://lleom.net/portfolio/plataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/">https://lleom.net/portfolio/plataformas-de-la-imaginacion-escenarios-de-la-literatura-electronica/</a>

120 resultados, de entre los cuales sólo encontramos tres de ellos enmarcados en un ámbito hispano, es decir, o bien en España o Latinoamérica o bien en español. Desde el contexto anglófono y estadounidense, Dene Grigar, por su parte, recoge en su página web una selección muy valiosa de exposiciones y performances sobre literatura electrónica que ha ido comisariando a lo largo de los años. [<http://www.nospace.net/dene/>]

<sup>40</sup> La exposición *No Legacy // Literatura electrónica*, comisariada por Alex Saum-Pascual y Élika Ortega se incluye en esta selección porque presenta una colección de obras en español, portugués, catalán y francés.



			Tácticas del arte en la red	2012 y 2014,	<a href="http://netescopio.meiac.es/DRI/">http://netescopio.meiac.es/DRI/</a>
			Reapropiaciones	2009-2010	<a href="http://netescopio.meiac.es/muestras/reapropiaciones/index.htm">http://netescopio.meiac.es/muestras/reapropiaciones/index.htm</a>
			Desmontajes	2008-2009	<a href="http://netescopio.meiac.es/muestras/desmontajes/index.htm">netescopio.meiac.es/muestras/desmontajes/index.htm</a>
			Intrusiones	2012	<a href="http://netescopio.meiac.es/muestras/intrusiones/index.htm">netescopio.meiac.es/muestras/intrusiones/index.htm</a>
			Cibergeografías	2015, 2016	<a href="http://meiac.es/cibergeografias/index.html">http://meiac.es/cibergeografias/index.html</a>
			ArtFutura	anual	<a href="https://www.artfutura.org/v3/">https://www.artfutura.org/v3/</a>

**Fig. 28. Tabla de resumen de una selección de exposiciones vinculadas a la literatura electrónica en español divididas en un criterio lingüístico y un criterio no lingüístico.**

Esta muestra aunque no es exhaustiva sí denota la existencia de muchos más ejemplos encuadrados dentro del contexto institucional del arte electrónico y el net art. Sin embargo, esta recopilación no constituye un rastreo de las exposiciones de arte electrónico o *media art*, solo de aquellos ejemplos más próximos y en diálogo con la literatura electrónica. Como vemos, las exposiciones se rigen en gran medida por dinámicas opuestas a las de las colecciones y repositorios, pues en general suelen presentar un panorama internacional desde un multilingüismo, aunque dominado por trabajos y agentes del ámbito anglosajón. Son pocas las iniciativas que se centren en un criterio lingüístico, entre las que destacamos “Cyberia 02”, “Palabras Corrientes. Net

Art”, “Cibergeografías” y “Lorem Bitsum. Literatura electrónica”. Quizás esta circunstancia se deba a la voluntad de dar visibilidad a prácticas no autóctonas en otras localizaciones. Con ello se favorece un diálogo cultural y la difusión de este tipo de obras en gran medida alejadas de la mayoría del público, incluso en ocasiones alejadas también del público familiarizado con el arte contemporáneo. No debemos obviar que, aunque el arte electrónico en muchas ocasiones no tenga una carga lingüística suficiente como para ser una barrera en el proceso de recepción, en el caso de muchas obras de literatura electrónica esta no suele ser la norma general y la lengua sí supone una barrera idiomática para la comprensión y el acceso a la obra.

Cabe preguntarse qué impacto tienen las exposiciones no sólo a nivel local, sino en el sistema global de la creación electrónica literaria. Estas estrategias que invaden el circuito institucional y comercial artístico, no tienen un espacio propio y se vuelve necesario preguntarse de qué manera los autores y los artistas que participan en ellas se benefician de algún tipo de reconocimiento económico incorporando sus obras al sistema –muy minoritario todo hay que decirlo– del mercado artístico y la comercialización del arte electrónico a través de galerías y museos o si, por el contrario, sólo se benefician del prestigio simbólico, quedando en una especie de “tierra de nadie” (Waelder, 2013, 2016). Podemos observar asimismo, cómo iniciativas que dependen exclusivamente de esfuerzos personales o institucionales acaban desapareciendo en el mar de la información digital siendo difícil seguirles el rastro cuando no dejan otro tipo de producciones –catálogos, artículos etc.–, confiando que el diálogo de la muestra con el contexto local de recepción haya sido fructífero e interesante. En definitiva, resulta interesante plantearse cómo va a evolucionar esta estrategia de exhibición en el campo de la creación electrónica literaria, si con el tiempo va a desarrollar un circuito propio de infraestructuras para la exposición de esta práctica, o si, por el contrario, va a ocupar el circuito del arte digital y el *media art*, como viene haciendo hasta ahora.

#### **5.3.4. Publicaciones y tesis:**

Muy relacionado con lo anterior es el caso de la producción de investigaciones y publicaciones académicas que atraviesan los límites virtuales de la red para materializarse en iniciativas dependientes de editoriales o de instituciones educativas. En este caso, las tesis doctorales son artefactos que sustentan el repertorio

con un conocimiento compartido que aporta un tejido crítico. Las investigaciones sobre este campo han ido en aumento y podemos percibir una cierta evolución que, como hemos podido ver, algunos autores demuestran haciendo un estudio del campo a través de sus tesis doctorales (Rettberg, 2014, 2015; Seiça, 2016).

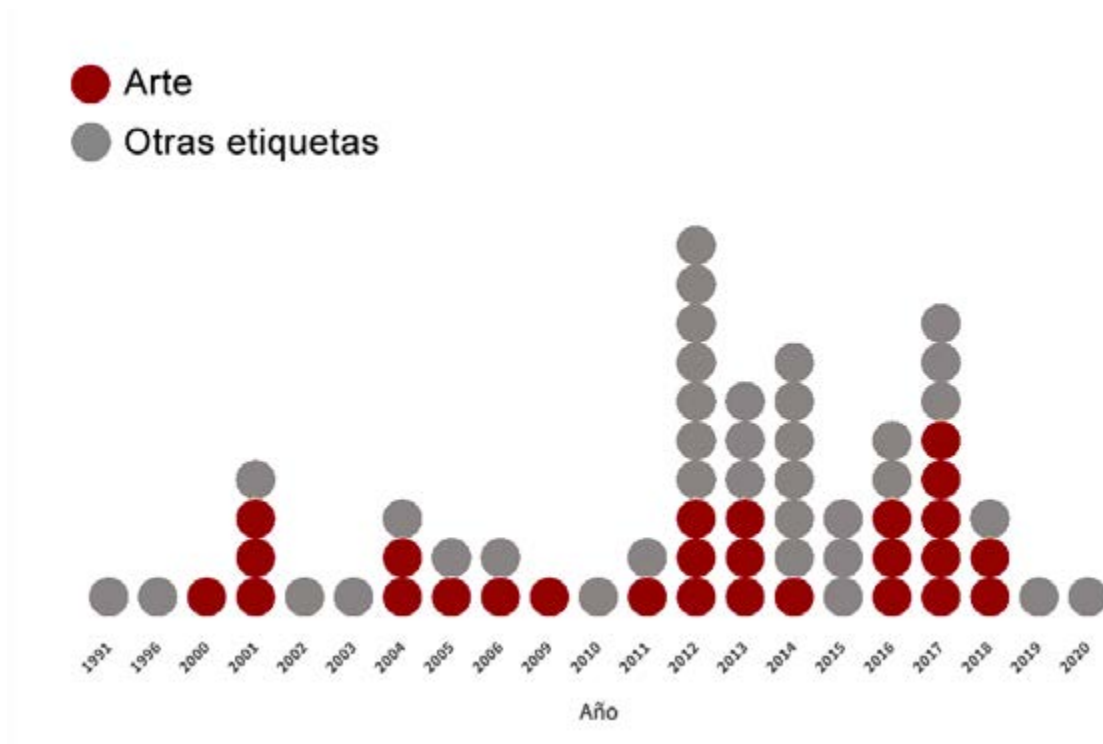
Estos ensayos teóricos son pequeños microcosmos que funcionan como sistemas reducidos o parciales del campo de la creación electrónica, proponiendo un conjunto de artefactos y agentes vinculados a determinados conceptos, géneros o estrategias, que nos permiten seguir la evolución conceptual y práctica de la red. Sin embargo, este tipo de aportaciones al campo de la literatura electrónica elaboradas entre otros por Jill Walker Rettberg y Álvaro Seiça, basan sus datos en la información disponible en plataformas y archivos mayoritariamente anglófonos. El estudio de Jill Walker Rettberg sobre las tesis en la base de datos del ELMCIP (2014), está elaborado sobre 44 tesis analizadas, entre las que no se encuentra ninguna escrita en español, –2 tesis en francés, 2 en italiano, 2 en neerlandés, 1 en portugués y 1 en alemán–. De entre las obras de literatura electrónica tratadas en las disertaciones que analizan, no figura ninguna en español entre las 20 más citadas. Actualmente en la base de datos ELMCIP, que sirve de sustento a estas lecturas cuantitativas, sólo figura una tesis en lengua hispana, la del autor Doménico Chiappe, y que además está mal registrada pues el título y el año de la misma son incorrectos<sup>41</sup>. En español no hemos encontrado que se hayan hecho todavía estudios que reflejen la actividad investigadora en este ámbito. Ante la falta de bases de datos “centralizadas” y las fronteras difusas del campo, rastrear las tesis resulta un arduo trabajo que siempre termina por seguir incompleto<sup>42</sup>. Sin embargo, durante la elaboración de esta investigación se ha hecho una primera lista de

---

<sup>41</sup> La tesis de Doménico Chiappe de 2015 que lleva por título *Forma y fondo de la narrativa multimedia*, se registra en el ELMCIP bajo el título *Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*, también con un año erróneo (2005) y un vínculo que redirecciona a una página inexistente. [<https://elmcip.net/critical-writing/hipermedismo-narrativa-para-la-virtualidad>]

<sup>42</sup> Cabe aclarar que el buscador nacional TESEO [<https://www.educacion.gob.es/teseo/irGestionarConsulta.do>], una base de datos centralizada de todas las tesis que se leen en España, ha servido de gran ayuda para elaborar este primer listado, de manera que bajo criterios de búsqueda terminológicos se ha hecho un cribado importante. También se ha elaborado una búsqueda en otros ámbitos territoriales a través de plataformas y buscadores como el de Conicet, o el de Chile, sin embargo, somos conscientes de las evidentes lagunas en este sentido que quizás se podrían minimizar con la existencia de una base de datos común al ámbito latinoamericano o hispano sobre publicaciones científicas y tesis doctorales. También se ha elaborado una búsqueda en otros ámbitos territoriales a través de plataformas y buscadores como el de Conicet, o el de Chile, sin embargo, somos conscientes de las evidentes lagunas en este sentido que quizás se podrían minimizar con la existencia de una base de datos común al ámbito latinoamericano o hispano sobre publicaciones científicas y tesis doctorales. El portal que pretende aglutinar las publicaciones latinoamericanas [<https://alicia.concytec.gob.pe>]

64 tesis publicadas en relación a la creación electrónica literaria en lengua hispana o circunscritas a trabajos en esta lengua y que se puede encontrar en Ciberia<sup>43</sup>.



**Fig. 29. Gráfico que compara la cantidad de tesis enmarcadas en la categoría de “arte” (27) frente a las tesis en otras categorías (37) dentro de una selección de 64 tesis relacionadas con la literatura electrónica en español.**

En este sentido, las tesis que no contenían palabras clave afines al campo en su título o en su resumen han quedado naturalmente omitidas. Se han incluido en esta lista muchas tesis del ámbito artístico, que quizás sobrepasan la temática del campo, —como *Estéticas del arte electrónico o del arte hacia el sistema. Sintopía entre arte, ciencia y tecnología* de Lourdes Cilleruelo (2001) o *Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)* de Claudia Giannetti (2001), entre otras—, pero que se han recogido por compartir obras y autores de referencia con el campo de la creación electrónica literaria que, como venimos defendiendo en esta tesis, está a caballo entre distintos espacios académicos e institucionales. Como observamos

<sup>43</sup> En el repositorio Ciberia, bajo el criterio de búsqueda del tipo “tesis”: [<http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>]

en la gráfica, de entre las 64 tesis recogidas durante este trabajo, 27 de ellas están enmarcadas dentro del campo del arte, mientras que las demás, como veremos más adelante, se identificarían con otras etiquetas.

En este primer esbozo del mapa de la creación electrónica literaria en español hemos tratado de analizar el mapa a través de varios acercamientos que no lo toman de forma aislada sino que lo vinculan al territorio en un ejercicio que combine en cierto modo lo topológico con lo topográfico. Hemos querido reflejar el dinamismo de un sistema que está aún en formación y su evolución dentro del contexto global. Los distintos acercamientos a la red nos hacen pensar que es un campo en expansión. Vemos que la literatura electrónica en español es una red amplia pero muy fragmentada, lo que hace que sus nodos o elementos en ocasiones no establezcan relaciones entre ellos y queden aislados y descontextualizados de la red. Así, los vínculos con la comunidad internacional en ocasiones son más fuertes para algunos nodos que los vínculos generados por el idioma compartido entre comunidades a ambos lados del océano. Se nos plantea la duda de si la unión bajo un criterio lingüístico es favorable para ganar representatividad dentro de los contextos globales y favorecer la pluralidad o, si por el contrario, sería más conveniente la construcción del campo desde la heterogeneidad de sus partes fragmentadas y desorganizadas: átomos todos conectados directamente a la red.

#### **5. 4. Artefactos y agentes de la red**

Si bien, hemos hablado de los nodos como portales, repositorios, espacios y artefactos críticos, no podemos olvidar los artefactos que sustentan la red de literatura electrónica en español. Algunas de las primeras constelaciones de artefactos de literatura electrónica en español fueron propuestas por los espacios referenciados en la Fig. 25., en el cuadro de los principales nodos o comunidades de la red. Así, iniciativas como el repositorio de Hermeneia, que albergaba unas 50 obras en español dentro de un corpus de más de 80 obras, o la colección “Literatura Electrónica Hispánica” del año 2009 en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, que cuenta con un corpus de 22 obras centrado exclusivamente en narrativa, son proyectos pioneros en el campo proponiendo un corpus que visibilizaban a través de estos portales en la web.

A día de hoy las iniciativas crecen considerablemente y como hemos apuntado antes, no solo surgen portales ubicados territorial o lingüísticamente en el español, sino que su representación en portales e instituciones canónicas y anglófonas aumenta también significativamente. La tercera colección de la ELO, uno de los nodos más representativos y fuertes del campo, tiene 16 obras en español frente a las 3 obras que contenía la segunda colección de la ELO.

Dentro de Ciberia, “Biblioteca de Literatura Digital en Español”<sup>44</sup>, podemos encontrar una constelación de 105 obras, 73 autores y 64 tesis referenciadas. Esta colección que vio la luz en 2014 con una muestra de 60 obras, con la que se refinó el modelo de datos, ha tratado de aglutinar y visibilizar los ejemplos más relevantes de la literatura electrónica en español. En la actualidad Ciberia cuenta tanto con una nueva interfaz más intuitiva, como con un sistema informático nuevo, CLAVY<sup>45</sup>, que permite una mayor flexibilidad en la base de datos y en la importación y exportación de los mismos. Una de la principales funcionalidades de este sistema informático, la flexibilidad en la construcción del modelo de datos, hace de esta plataforma la base de datos idónea para una colección de literatura electrónica ya que va evolucionando junto con los criterios del campo. En este sentido, el modelo de datos, los criterios que describen los artefactos del campo, pueden ir variando y adaptándose a las características de unas obras que evolucionan rápidamente tecnológicamente, estéticamente e incluso conceptualmente. De esta manera, el repositorio funciona como soporte para elaborar esa red dinámica de la que hablaba Galloway (2007) un sistema vivo que puede crecer y transformarse.

Este particular modo de trabajo con la base de datos ha permitido trabajar de una manera que diferencia Ciberia de otros portales y repositorios del campo, esto es, de manera inductiva. Con ello, hemos podido adaptar los criterios interpretativos del

---

<sup>44</sup> En su inicio, como ya hemos apuntado, Ciberia se desarrolló en el marco del proyecto *Escritorios Electrónicos para las Literaturas-2* dirigido por Dolores Romero López, en el seno del grupo de investigación LEETHI. Ciberia se concibió como parte de un proyecto mayor titulado “Biblioteca Digital entre dos Siglos” que consistía en el desarrollo de dos repositorios en comunicación como forma de generar un espacio para el diálogo entre dos épocas diferentes de la Literatura Española: Mnemosine es la Biblioteca de los Textos y Autores Raros y Olvidados de la Edad de Plata y Ciberia es la biblioteca de los nuevos creadores digitales: [<https://www.ucm.es/leethi/biblioteca-digital-entre-dos-siglos->]

<sup>45</sup> El sistema CLAVY es una evolución de Oda 2.0., un repositorio de objetos digitales de aprendizaje construido por el grupo ILSA y diseñado por el profesor Alfredo Fernández-Valmayor, que permite crear colecciones de digitales de manera colaborativa trabajando directamente en la web y sobre el modelo de datos. Clavy es una RIA (*Rich Internet Application*) que usa el API GWT de Google para crear una interfaz en servidores Java Glassfish, que pueden usar php, y en una base de datos MySQL con tecnología JPA (Goicoechea de Jorge, 2015, p. 10): [<http://clavy.fdi.ucm.es/Clavy/>]

campo a las obras que encontrábamos y, como explica Goicoechea (2015, p. 11), aplicar términos propios como “cine interactivo” o “teatro jugable” a obras que se escapaban de los criterios de interpretación existentes en otros archivos, como veremos más adelante. Sin embargo, la taxonomía partió de unos mínimos comunes desarrollados a partir de la primera selección de obras. Esta taxonomía se elaboró teniendo en cuenta las que estaban operativas en las principales bases de datos del campo como la Nt2, las colecciones de la ELO y su directorio y el ELMCIP, por ejemplo. De todas ellas, se extrajeron poderosas conclusiones: la facilidad en la navegación y la eficacia conceptual de la taxonomía de la NT2; la labor pedagógica de las colecciones de la ELO que elaboran glosarios con los que abordar sus propuestas; y la esencia colaborativa, *wiki*, del ELMCIP (Goicoechea y Sánchez Gómez, 2016, p. 105). En parte, lo que diferencia Ciberia de estos repositorios es la alta modelización de la descripción de la obra, que escapa de un texto general al que se le añaden algunos *tags* o categorías, para establecer una taxonomía muy detallada que divide la información en tres “fichas” o niveles: una primera ficha simple, seguida de una ficha enriquecida y una ficha de recursos asociados a la obra.



The screenshot shows the CIBERIA website interface. At the top left is the CIBERIA logo. A search bar contains the text "Buscar autor, obra, fecha..." and a "BUSCAR" button. On the left side, there is a navigation menu with links: "¿QUÉ ES CIBERIA? >", "GLOSARIO DE TÉRMINOS >", "EQUIPO Y CONTACTO >", "CIBERIA PROJECT >", and "AYUDA >". The main content area displays a globe icon and the title "Título: La esfera de las relaciones, 2007. Autor: Ortiz, Santiago." Below this, there is a section for "Obras:" with a sub-section "E. Simple:" containing the following details:

- Tipo de ítem: Obra
- Título: La esfera de las relaciones
- Autor: Ortiz, Santiago.
- Año: 2007
- Resumen: es un proyecto abierto, en constante desarrollo. En este momento el número de esferas son cuatro: tres esferas de palabras en tres lenguas distintas y una esfera trilingüe, de reciente publicación, creada como interface de comunicación entre la comunidad científica y la sociedad. La geometría se pone en relación con la semántica en este juego creador. Cuando el usuario abre la ventana de una de las esferas se encuentra con una serie de puntos distribuidos en la superficie de la esfera, casi sin zonas vacías. Es posible ver los puntos más cercanos y los que se sitúan en la parte de atrás de la esfera, como si fuera transparente. Parece una constelación o el gráfico que se origina con las plantillas de dibujo que se usan para trazar formas geométricas estándares.
- Juicio crítico: Esta obra es un proyecto de visualización de una red semántica de relaciones de palabras conformada por esferas. La obra juega con el uso de la imagen como agente globalizador sustituyendo el concepto de visión por navegación y haciendo de la propia imagen que surge como resultado de los datos que representa, un espacio navegable e interpretable. La obra juega con conceptos como que la generación automática y el azar pueden ser creativos y que el lector que es a su vez creador de los contenidos y las relaciones participe de una forma poética o incluso humorística.
- Idioma: Español
- Etiquetas: Lectoescritura
- Etiquetas: Visualización de datos
- URL: <http://moebio.com/esfera/esfera.htm>

Below the "E. Simple:" section, there are two more sections: "E. Enriquecida:" and "E. Recursos:".

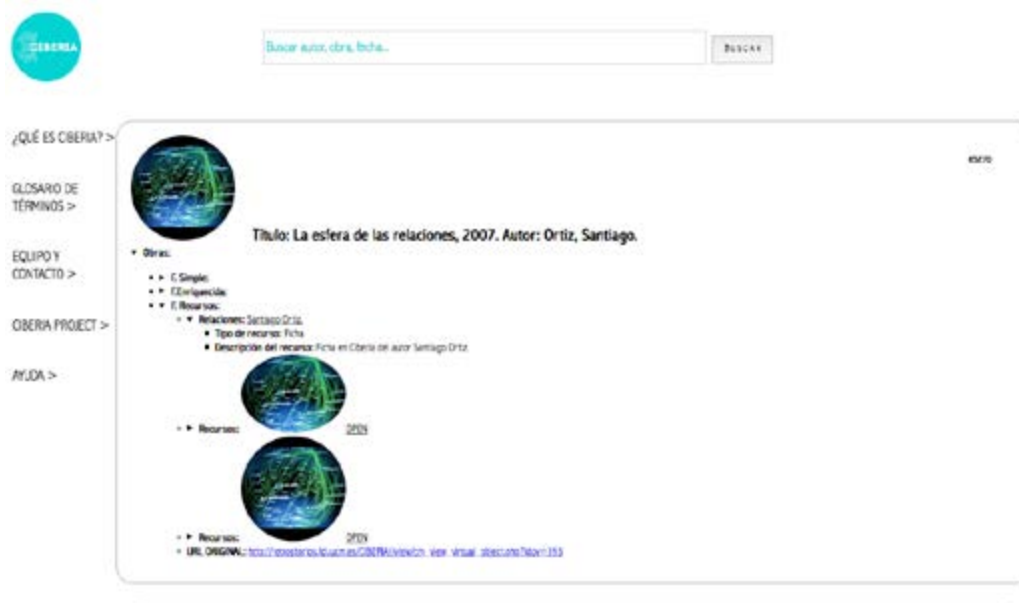
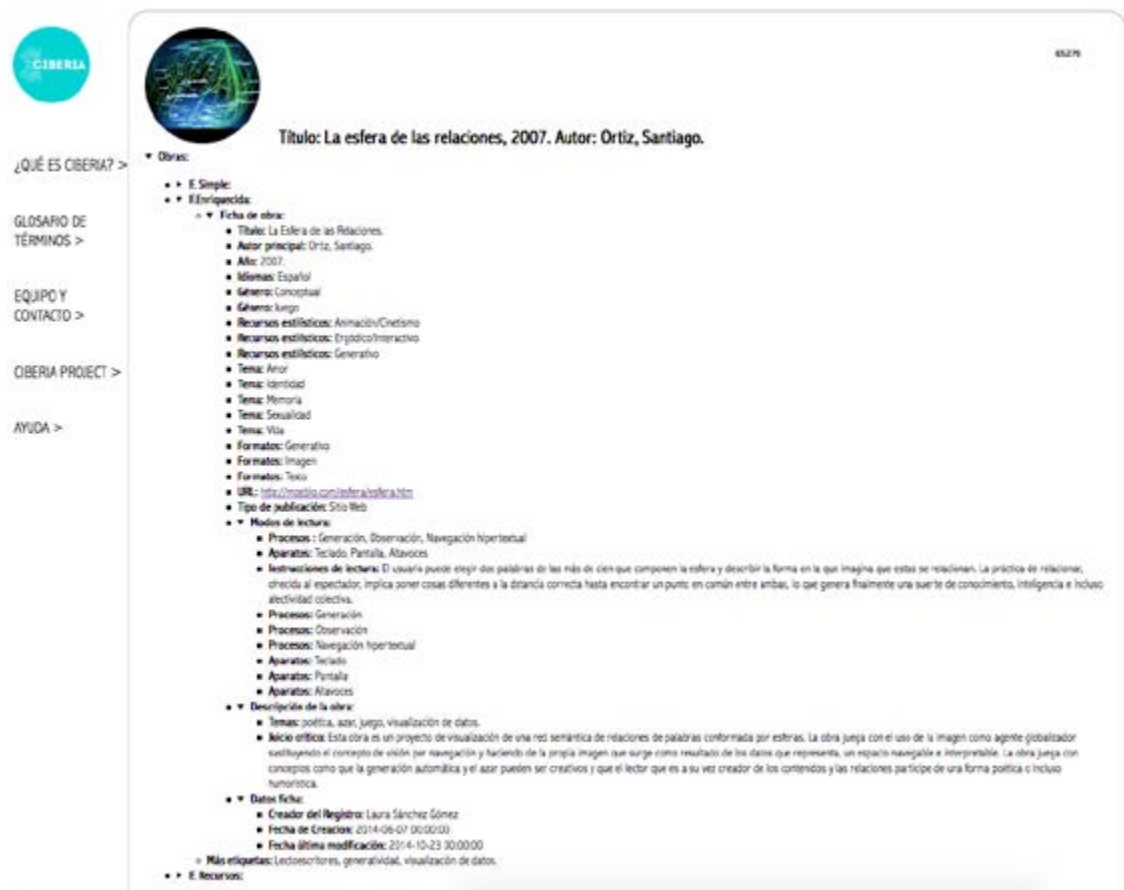
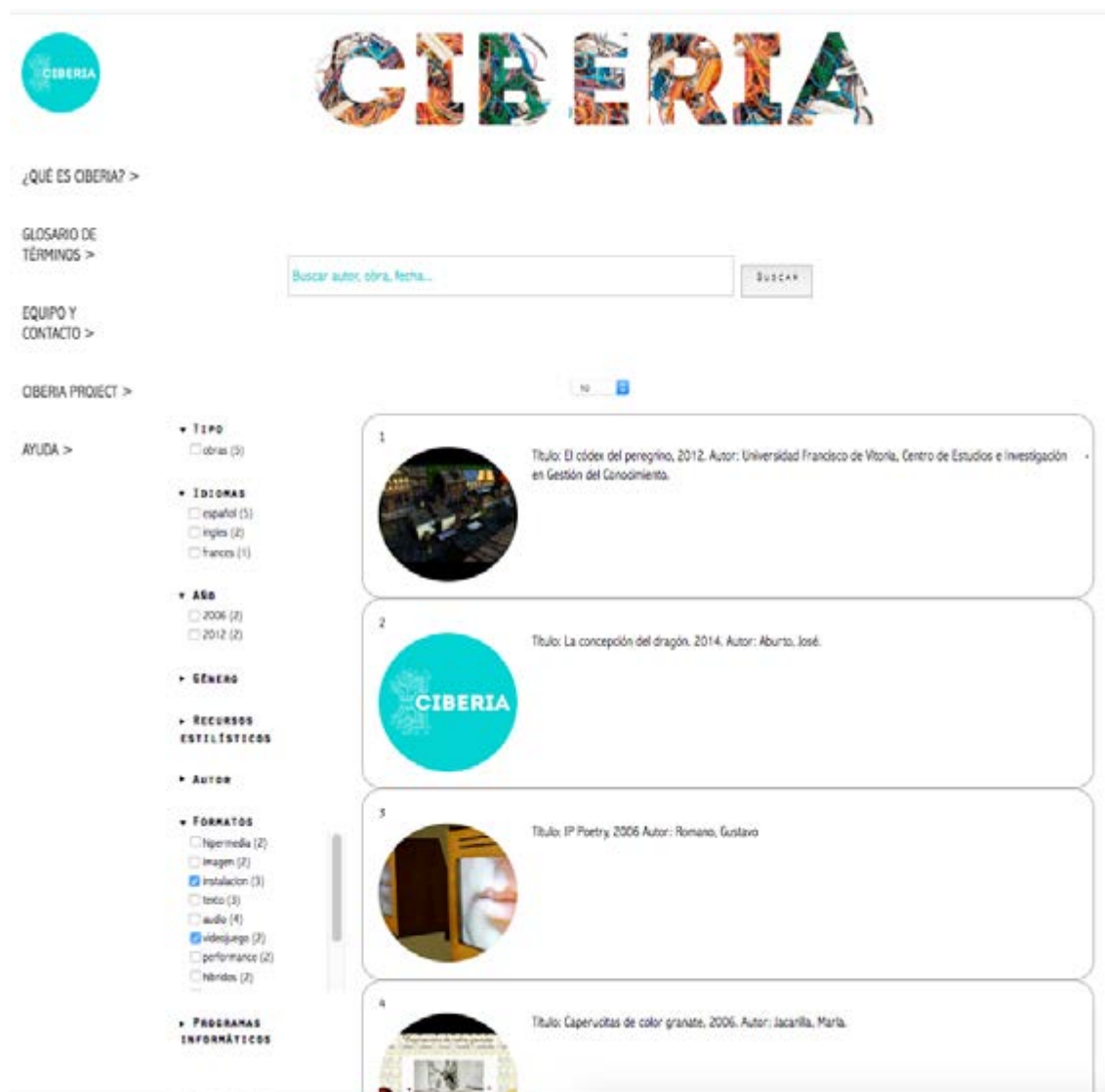


Fig. 30, 31 y 32. Capturas de pantalla del modelo de datos de las obras en Ciberia, Clavy, con el ejemplo de la obra de Santiago Ortiz, *La esfera de las relaciones* (2007)<sup>46</sup>.

<sup>46</sup> La ficha de obra de *La esfera de las relaciones* (2007) de Santiago Ortiz se puede encontrar en [[http://repositorio.fdi.ucm.es/ciberia/ver\\_documento.php?documento=65270](http://repositorio.fdi.ucm.es/ciberia/ver_documento.php?documento=65270)]



La biblioteca Ciberia, a su vez, se constituye como un espacio navegable, en el que describir artefactos y agentes del campo y también trazar relaciones entre ellos, pues es una red interoperable. Como vemos en la siguiente imagen, el repositorio se puede navegar tanto por un buscador general, tipo texto, en la parte superior, como por una panel lateral de navegación que permite cruzar categorías y hacer búsquedas más afinadas:



**Fig. 33. Captura de la interfaz de Ciberia, en Clavy, donde se puede ver la barra lateral de navegación.**

El corpus actual de 194 ítems que componen el archivo –obras autores y tesis– dibuja una constelación que incluye 4 idiomas más aparte del español –inglés, francés, catalán y portugués–; 15 géneros navegables como ficción interactiva, wordtoy o obra de código entre otros; 14 formatos entre los que encontramos el hipertexto, el blog, la instalación o la performance; y otras categorías como el año, el programa informático, o las instrucciones de lectura. En su caso, el modelo de datos para los autores comprende campos como el lugar de nacimiento, el género o la labor profesional, entre otros. Vemos un ejemplo a continuación:

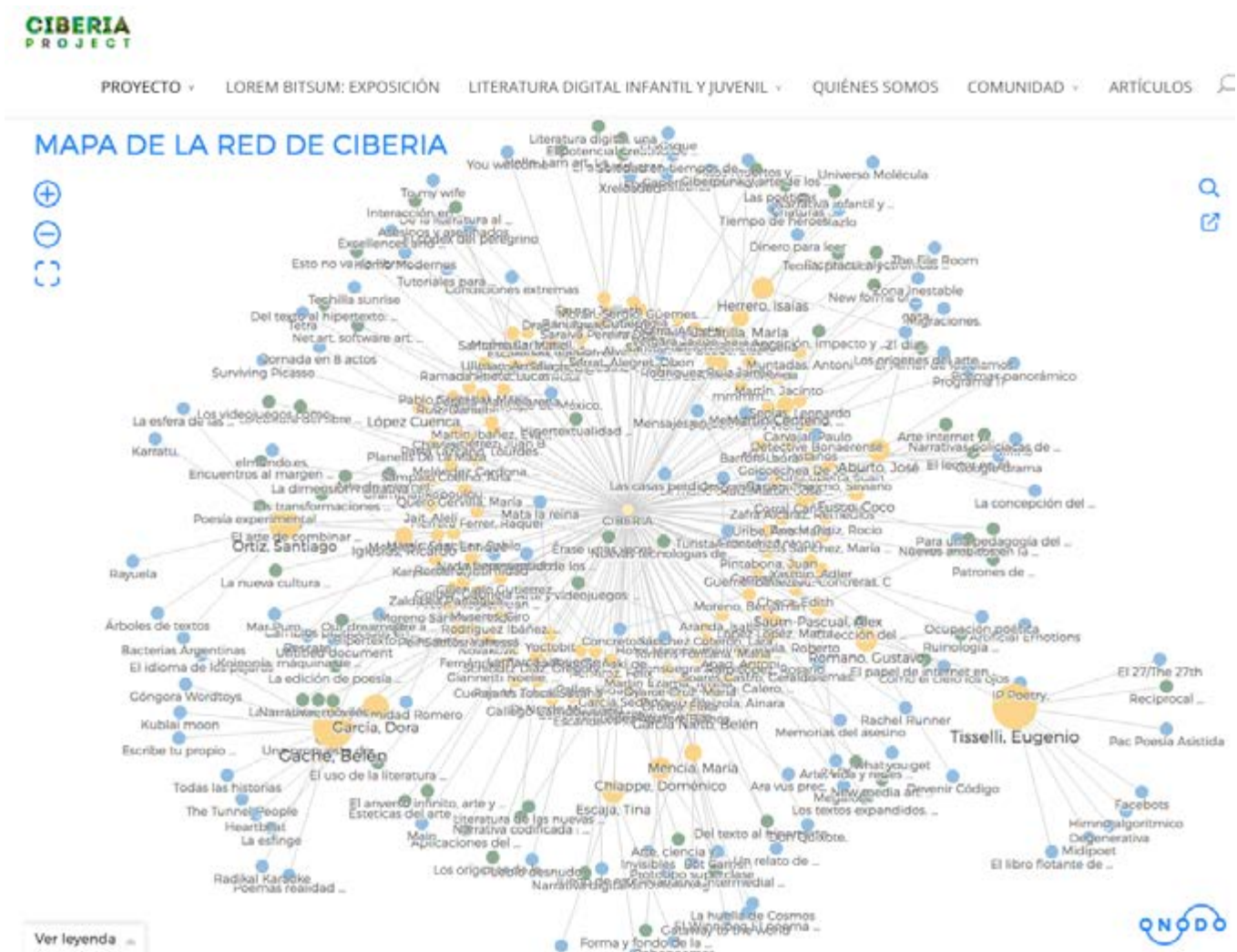
The screenshot shows the 'CIBERIA' website interface. At the top left is a blue circular logo with the word 'CIBERIA'. Below it is a navigation menu with links: '¿QUÉ ES CIBERIA? >', 'GLOSARIO DE TÉRMINOS >', 'EQUIPO Y CONTACTO >', 'CIBERIA PROJECT >', and 'AYUDA >'. At the top right is a search bar with the placeholder text 'Buscar autor, obra, fecha...' and a 'BUSCAR' button. The main content area features a profile for Ricardo Iglesias García, including a circular portrait, his name, and a list of authors. The bio for Ricardo Iglesias García includes the following details:

- Apellidos, Nombre:** Iglesias García, Ricardo
- Resumen:** Artista español que experimenta con la electrónica y la robótica, desarrolla su trabajo en torno a los conceptos de comunicación, interacción y control. Obras: elmundo.es (2001), Resumen: Licenciado por la facultad de Filosofía y Letras, 1989 (Universidad Autónoma de Madrid), Tesis: La robótica como experimentación artística. Una aproximación histórica a la evolución de las máquinas autómatas desde el primer de la estética. Actualmente imparte clases sobre interfaces y sistemas interactivos en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Imparte también clases en diferentes centros privados como: Elisava, ESDI (Escuela Superior de Diseño, IED Instituto Europeo de Diseño, IDP Instituto Superior de Diseño, Escuela Massana). Ha trabajado como webmaster para la página web del MACBA Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona y continúa su colaboración como freelance en proyectos web específicos para el MACBA: Antagonismes, Conexió remota (2001), On Translation web, Muntades (2002). Ha sido invitado a impartir conferencias sobre Net.Art, robótica, arte y nuevas tecnologías en diferentes Universidades y Centros de Estudios como: CIDM, Centro de estudios superiores de diseño (Monterrey, México), Universidad Europea (CEES), Universidad Carlos III, Universidad de Alicante, Universidad de Barcelona, Universidad de Garmca, Universidad de Salamanca y Universidad de Valencia, entre otros.
- Etiquetas:** Investigación, interactividad, Net-Art, instalación, robótica, fotografía, CD-Rom
- Fecha de nacimiento:** 1965-06-12
- Lugar de nacimiento:** Madrid
- Sexo:** Hombre
- Nacionalidad:** Española
- Lugar de residencia:** Barcelona
- Premios:** Becas y premios 2012 - VEGAP Propuestas 2012, XVI Convocatoria de Ayudas a la Creación Visual, Madrid - Beques per a la recerca i la creació en els àmbits artístics i del pensament, OSC, Barcelona - Laboratorio de Investigación en Prácticas Artísticas Contemporáneas, LIRIC, Buenos Aires (seis meses) - NCCA Art Residence, National Centre for Contemporary Arts, San Petersburgo (un mes), 2011 - Subvenció Institut Ramon Llull, Barcelona - Ajuts a les arts visuals, CONCA, Barcelona, 2009 - FONSO9 per projectes de creació artística i pensament contemporani, Barcelona - KREA Expresión Contemporánea Becas 2009, Caja Vital Kutxa, Vitoria-Gasteiz, 2008 - Ayudas a la Creación Contemporánea Centro Matadero, Madrid, 2007 - Madrid Process 07, Ayuda AIANM - Artistas Visuales Asociados de Madrid, Madrid - "Artistes residents" Hangar, Barcelona, 2006 - I Premio off ARCO-BEEP de Arte Electrónico, ARCO'06, Madrid - "Promoción de artista" Subvenció Institut Ramon Llull, Barcelona, 2005 - IX Convocatoria de Ayuda a la Creación Visual, PROPUESTAS, Fundación Arte y Derecho, Madrid - Hangar-FONCA-CEVART, México D.F. Beca de intercambio, investigación y producción en robótica (cuatro meses), 2004 - Mención/Lab, Sala Metrópolis, Fundación Rafael Tols, Barcelona, Artista en residencia (seis meses), 2001 - Premio al mejor CD-ROM/ pieza de Net.Art, Festival de Creación Audiovisual de Navarra, Pamplona, 2001 - Mención especial del jurado, 1er Concurso Internacional de net-art ARCO-EI Mundo, ARCO'01, Madrid, 1999 - 2000 - Escuela Superior de diseño - ESDI (Sabadell - Barcelona), Beca de formación y producción, 1998 - 1999 - MECAD (Media Centre d'Art i Disseny) (Sabadell - Barcelona), Beca de investigación en arte y nuevas tecnologías.
- URL:** <http://www.ricardoi Iglesias.net/>
- Recursos:**
  - Recursos: [elmundo.es, 2001, Autor: Iglesias, Ricardo](#)
  - Recursos: [Título: Robótica, máquina de calificación, 2002, Autor: Iglesias, Ricardo](#)
  - Recursos: [La robótica como experimentación artística. Una aproximación histórica a la evolución de las máquinas autómatas desde el primer de la estética](#)

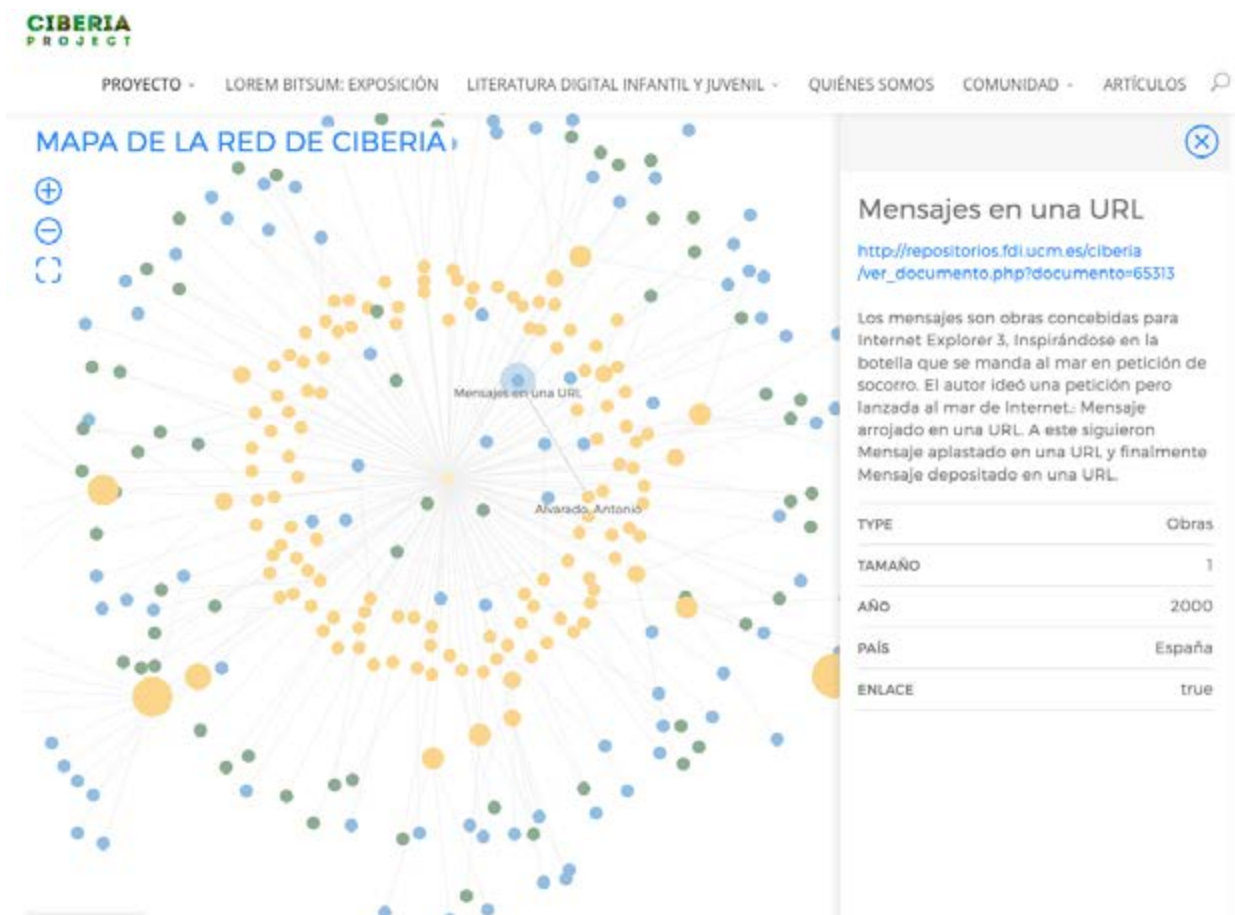
Fig. 34. Captura del modelo de datos para los elementos de “autor”, con el ejemplo de Ricardo Iglesias García.

Ciberia es una muestra de un microcosmos de la literatura electrónica en español, una pequeña red que, junto con muchas otras, conforma el mapa de la literatura electrónica en español: una red de redes. En este sentido, interpretar en concreto este caso nos puede servir de ejemplo para entender la complejidad de un sistema mayor.

Vemos ahora una pequeña visualización de la red de Ciberia<sup>47</sup> que se puede consultar en abierto y que puede servir como mapa interactivo de entrada al repositorio: una forma distinta de navegar y comprender su corpus.



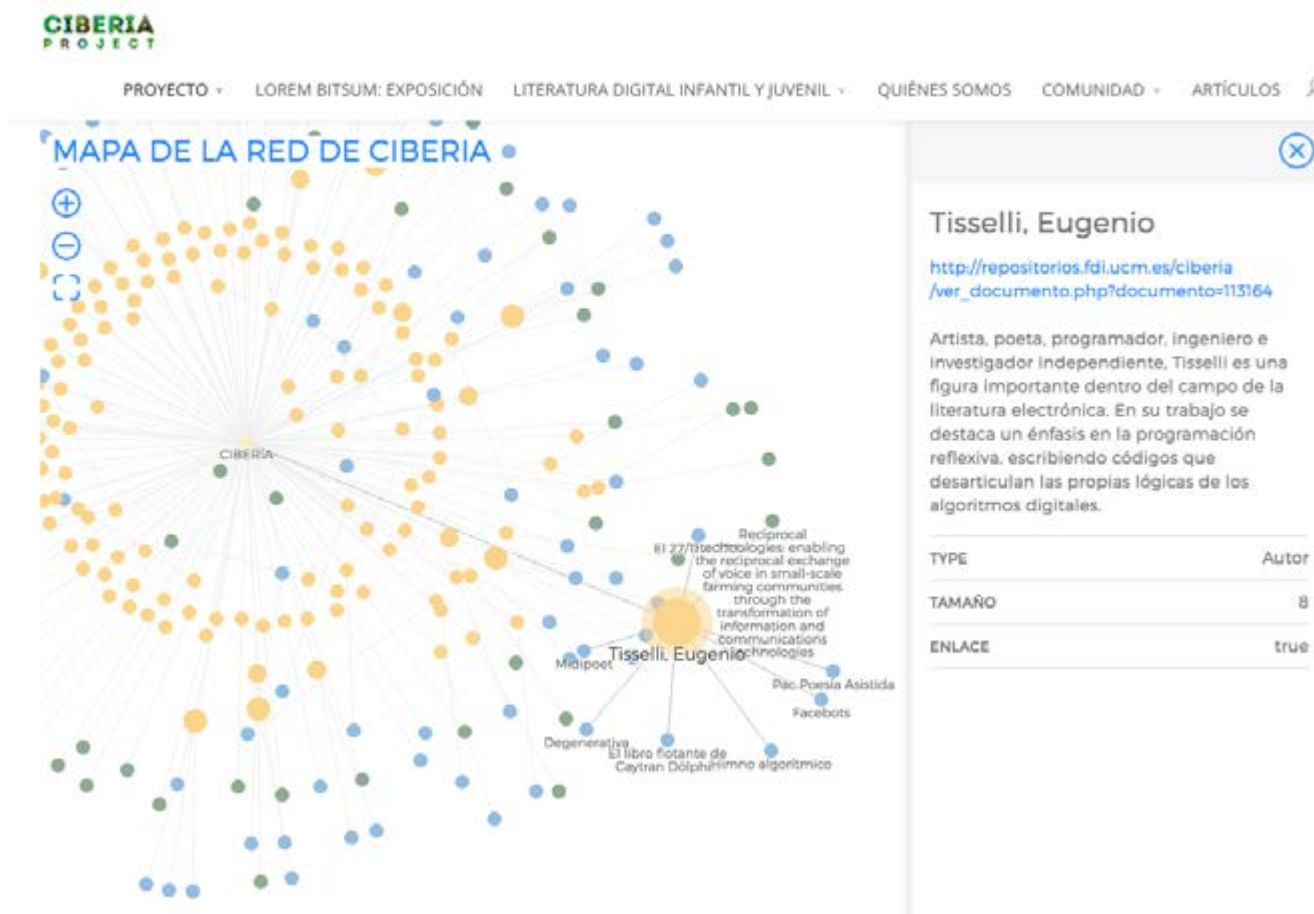
<sup>47</sup> Este mapa interactivo se encuentra alojado en Ciberia Project, un espacio que acoge y contextualiza a la biblioteca Ciberia, conformado por un sello de creación, un sello de edición y la biblioteca. El mapa sirve de interfaz de entrada al repositorio y se puede seguir actualizando para incluir más obras y conexiones nuevas conforme el proyecto lo vaya requiriendo: [<http://www.ciberiaproject.com/biblioteca-2/mapas-de-ciberia/>]



**Fig. 35 y 36. Capturas de pantalla del mapa interactivo de la red de Ciberia. En la primera imagen se puede ver una visión general de la red y en la segunda la información relativa a la obra *Mensajes en una URL* (2000) que aparece al seleccionar un nodo.**

Este mapa ilustra la constelación de elementos que conforman Ciberia. Podemos observar diferenciados los tres tipos de ítems y las relaciones que están establecidas entre ellos por el momento y que podrán seguir desarrollándose con el tiempo, en lo que esperamos, sea la consolidación de un proyecto de futuro. Los nodos se pueden explorar desplegando información detallada, como el año, la descripción y el vínculo de acceso a la obra en Ciberia. También se puede ver las relaciones que ese nodo establece en la red con otros elementos y visualizar relaciones concretas y grupos de relaciones. Nuestro mapa es solo una pequeña red donde, sin embargo, podemos ver una gran fragmentariedad y dispersión frente a unos pocos nodos que destacan por encima de la masa. ¿A qué o quién representan estas densidades? Ante la falta de homogeneidad en la calidad técnica y estética de muchas obras del campo, sobre todo

algunas obras *amateur* que experimentaban con el medio los primeros años del nuevo milenio, ciertos agentes de la red se constituyen como nodos importantes a nivel creativo, pero también en la mayoría de ocasiones a nivel crítico e incluso “político” dentro del propio sistema de la literatura electrónica.



**Fig. 37. Captura de pantalla de la red interactiva Ciberia con el nodo del autor Eugenio Tisselli destacado, donde se pueden ver las relaciones que guarda con otros elementos en el repositorio.**

Eugenio Tisselli es el agente con más vínculos de la red, en su caso, también entre las relaciones que establece figura una tesis. Otros autores como Belén Gache le siguen muy de cerca, Santiago Ortiz, Dora García, Alex Saum-Pascual, Gustavo Romano o José Aburto, Tina Escaja o María Mencía. Estos nodos con más de dos relaciones representan un 13,74 % de los elementos de Ciberia, destacando por mucho

de entre una constelación de átomos incomunicados ¿Son estos nodos representativos de la red general de literatura electrónica en español?

Si los comparamos con los 52 autores de la Antología de LitElat vemos que nuestros nombres se repiten: Tisselli, Gache, Uribe, Aburto, Chiappe, Mencía y Romano se encuentran también bien representados en esta colección, donde, sin embargo, figuras como Dora García, un importante nodo en Ciberia o Alex Saum-Pascual se quedan fuera, pues no se pueden encuadrar en el contexto territorial ni político latinoamericano. En la tercera colección de la ELO, las coincidencias continúan, de 16 obras en español, 6 se encuentran también en Ciberia<sup>48</sup>, y los nombres se repiten de nuevo, –Eugenio Tisselli, Santiago Ortiz, José Aburto, Belén Gache, Ana María Uribe y Tina Escaja–, todos ellos agentes que se constituyen como núcleos de densidad.

De esta manera, podemos prever que nuestra red es, en realidad, una red de redes y se comportará de manera distribuida y también descentralizada en función de hacia dónde dirijamos nuestra mirada. Hemos visto como muchas de las instituciones más tradicionales, como las universidades, las editoriales, el sistema del arte, etc., chocan con nuevas maneras de producir, compartir y establecer comunidades (Sanz Cabrerizo y Romero López, 2007, p. 6). Por ello, hemos intentado dibujar la heterogeneidad de la red de creación electrónica literaria en diálogo con las geografías y territorios con los que se conecta. A continuación nos detendremos en trazar puentes entre los artefactos que forman parte de esta red y las propias formas que genera el mapa en una mirada poliédrica que vaya elaborando imágenes que ayuden a construir ese mapa mental de la red de literatura electrónica en español.

---

<sup>48</sup> Las obras que coinciden en ambos espacios son: *Bacterias Argentinas* (2004), *El 27//The 27th* (2013), *Grita* (2005), *Radikal Karaoke* (2011), *Anipoemas* (1997) y *VeloCity* (2000).

## **CAPÍTULO 6. LECTURAS EN MOVIMIENTO SOBRE EL MAPA**

Una vez dibujado en términos generales el mapa de la literatura electrónica en español, nos gustaría elaborar algunas ideas sobre esta red y sus elementos con más profundidad, trazando esos movimientos dinámicos de conexión de los que hablaba Galloway (2007, p. 67). Para ello la discusión de Wallerstein sobre las fuerzas culturales nos ayuda a identificar dos fuerzas opuestas en la red:

- la fuerza convergente y de homogeneización: que tiende a aglutinar alrededor de un centro identitario definido en oposición a un extranjero u otro;
- la fuerza divergente y heterogénea: que tiende hacia la diferenciación social y el establecimiento de jerarquías en ausencia de una amenaza externa.

Estas fuerzas convergentes y divergentes no solo se aplican a las comunidades y culturas, sino que también son fuerzas innatas en los procesos globales de circulación y consumo cultural. Los modelos interpretativos de convergencia y divergencia, –aunque como hemos apuntado ambos movimientos se dan de manera muchas veces simultánea– también están muy relacionados con lo que Scolari llama las dos formas de concebir la navegación digital (Scolari, 2019) y que hemos mencionado anteriormente en esta tesis bajo el concepto de “lecturas en movimiento”: por un lado, tendríamos la fuerza centrífuga, propia de Google, que tiene por objetivo que el usuario pase el menor tiempo posible en la plataforma o página en la que se encuentra, pues enseguida se le redirecciona y se le invita a navegar el contenido propuesto. Por otro lado, tendríamos la lógica centrípeta, en la que se busca que el usuario permanezca el mayor tiempo posible en la plataforma, el ejemplo de esto serían modelos como el de Facebook o Instagram. Aunque el comportamiento y la evolución de grandes compañías como Google y el ecosistema de plataformas, nos hacen pensar que las arquitecturas descentralizadas con lógicas centrífugas están cambiando sus modelos hacia arquitecturas en proceso de centralización que favorecen lógicas centrípetas –Google y su ramificación en Gmail,

Drive, Hangout, Youtube, etc.–, no podemos obviar que en la red estos dos movimientos o fuerzas siguen siendo los principales motores que generan de la urdimbre digital.

Así, estas fuerzas nos van a servir para identificar los movimientos que generan densidades o nodos y relaciones o trazados en la red. Pero, para poder interpretarlas, nos serviremos de las estrategias de la creación electrónica como maniobras críticas para analizar los propios contornos y densidades de esta red, con lo que estableceremos un diálogo entre los artefactos y la red. A continuación exploraremos la red atendiendo a las formas que genera, –los nodos y las direcciones–, que analizaremos a través de las propias estrategias de la literatura electrónica.

### 6.1. Lecturas de convergencia: Nodos

En este apartado elaboraremos una lectura del mapa que atienda a sus densidades. Para ello, vamos a utilizar las estrategias de la literatura electrónica para identificar las fuerzas convergentes que forman los nodos en la red, como esos movimientos que van desde las periferias a los centros y se concentran en comunidades, agentes y repertorios. Es decir, que las características propias de los artefactos, –como la tecnología utilizada como lenguaje global, la visualización de datos y el poder universal de la imagen o las comunidades como obras–, remiten al propio campo de creación y nos ayudan a leer los movimientos convergentes de la red. Aquí la conectividad se materializa en una lectura interpretativa de la red a través de estrategias cualitativas de análisis de la creación electrónica literaria. A continuación, describimos las tres estrategias convergentes que generan densidades en la red:

Las **estrategias generadoras de comunidades** o densidades se observan en obras que, gracias a la infraestructura de la tecnología y la red, funcionan como lugares de encuentro. Estas estrategias operan como nuevos modelos y tipologías de creación basadas en el espacio compartido virtual, lingüístico y simbólico.

La **estrategia del uso de la imagen como agente globalizador** favorece la construcción colectiva de imaginarios. Como hemos visto a lo largo de este trabajo la



presencia de la imagen en la cultura digital facilita afectos y sentimientos de identificación que generan cohesión, sirviendo, además, para interpretar realidades complejas.

La **estrategia del uso de la tecnología como lenguaje común** que funciona como un punto de encuentro global, un saber compartido y “desterritorializado” que se da en los artefactos que problematizan la globalización tecnológica: el código como lenguaje universal y los usos y estándares que la tecnología vehicula e impone.

### ***6.1.1. Estrategias generadoras de comunidad***

La primera de las estrategias de convergencia se extrae de las obras que funcionan como un lugar de encuentro y un generador de comunidades, favoreciendo una concepción de la obra como un espacio social compartido o como dispositivo que excede a los objetos. Obras como el proyecto *Megafone.net* de Antoni Abad (2004-2014), –que pretende acercar los avances de las tecnologías de la comunicación a colectivos discriminados para darles voz y visibilidad–, funcionan como plataformas o dispositivos para los miembros de la comunidad que se apropian de ellas y van generando y contribuyendo al propio proceso de la obra. *Megafone.net* funciona como diseño de una situación comunitaria, donde el colectivo protagonista del proceso, –desde un grupo de taxistas de México hasta un grupo de prostitutas de Madrid– habita la plataforma y genera el contenido que la nutre, –subiendo materiales e interactuando, lo que va componiendo el espacio virtual–. La comunidad misma se explota como proceso artístico en algunas obras, mientras que en otras se reflexiona sobre la formación de comunidades de lectores, como pueden ser las comunidades lingüísticas ya mencionadas que abordan el español como limitador del campo de creación electrónica. En este sentido, la obra *Koinonía: máquina de palabras*, un trabajo de Ricardo Iglesias (2007), utiliza una red interactiva en la que podemos jugar con el significado de las palabras y construir expresiones con términos y mexicanismos. Es interesante observar cómo esta obra, tan definida en una cultura o comunidad lingüística determinada, adquiere nuevos significados al estar disponible en línea y rescatada en varios repositorios de literatura electrónica en español. La ironía de este trabajo reside en que a pesar de que se puede acceder a ella de manera global, sólo los mexicanos

pueden comprender los matices y juegos lingüísticos de manera completa. El trabajo de Ricardo Iglesias reflexiona precisamente sobre la creación de significados a través del acuerdo social, comunitario, haciendo del tema global/local el centro de reflexión del trabajo.

Más allá de la importancia obvia de los agentes “productores” para la promoción del campo y la constitución de nodos y densidades, nos centraremos ahora en los lectores y su afectividad como generadora de espacios compartidos y, por lo tanto, de sentimientos de pertenencia o de exclusión. Internet estimula las emociones en torno a intereses comunes, favoreciendo la identificación y la cohesión, y fortaleciendo las subjetividades que van más allá de lo étnico o territorial para identificarse con rasgos ciberculturales. Esta última es una de las nuevas etnias a las que se refiere Appadurai<sup>1</sup>, que ahora se diferencian por áreas culturales que no corresponden a determinismos cartográficos, sino a movimientos transculturales, transnacionales y globales afectivos (Guasch, 2012; Llamas Ubieto, 2014). Como hemos visto anteriormente, las principales comunidades de lectores de creación electrónica literaria se concentran alrededor de las plataformas: tanto las de carácter general, que consideran la creación digital como un todo –Nt2, Rhizome, MEIAC–; como aquellas que diferencian prácticas y géneros y se basan en la literatura electrónica como campo autónomo –ELMCIP, ELO, Cell–; o las que abogan por un idioma en concreto o una localización geográfica específica–LiteLat, CCDM, Ciberia, POEX–.

Para explorar las fuerzas generadoras de comunidad en el contexto de la virtualidad el trabajo de Goicoechea (2004) nos ayuda a esbozar qué tipo de comunidades de lectores se forman en Internet y cómo funcionan. En este punto, vamos a usar las tres definiciones de cibercomunidades de lectores que aporta Goicoechea: la lingüística, la discursiva y la interpretativa (2004, p. 159), que utilizaremos para analizar, por un lado, la formación de comunidades lingüísticas de lectores y, por otro, la formación de comunidades más específicas alrededor de distintas instituciones, agentes, géneros y obras determinadas en la creación electrónica. Así, las comunidades lingüísticas serían aquellas que promueven o se forman alrededor del concepto del

---

<sup>1</sup> Arjun Appadurai apunta sobre las nuevas etnicidades: “la aparición de una nueva etnicidad, capaz de atraer a personas y grupos que por su dispersión espacial son mucho más vastos que los grupos étnicos de los que se ocupaba la antropología tradicional. Una etnicidad que, lejos de estar vinculada con las prácticas primordialistas del estado-nación, es transnacional y reclamaría un nuevo entendimiento de la relación entre la historia y la agencia social, el campo de los afectos y el de la política, los factores a gran escala y los factores locales” (2001, p. 166).

“español” como agente unificador, con el objetivo de ser un concepto convergente que abarque la heterogeneidad de un español transnacional. Mientras por otro lado, las comunidades más específicas, –“comunidades discursivas” (Goicoechea, 2004, p. 158)– están basadas en grupos profesionales, en el apoyo de ciertas instituciones o en taxonomías útiles para etiquetar el corpus de la oferta electrónica literaria. Incluso, en algunos casos, como hemos visto pueden estar basadas en territorios o nacionalidades particulares. Así mismo, podemos encontrar comunidades de lectores más centradas en trabajos o autores específicos –comunidades interpretativas o “comunidades de lectores” (Goicoechea, 2004, p. 175)–, dando lugar a comunidades de interpretación o incluso al popular fenómeno del *fanfiction*<sup>2</sup>. A continuación, se analizarán las comunidades del campo de la creación electrónica centrando el estudio en dos grandes grupos, eliminando la división entre comunidades discursivas e interpretativas, en oposición al español como criterio lingüístico, que consideramos como un movimiento convergente más amplio.

#### - *Comunidades lingüísticas: el español*

Podemos decir que en el ámbito hispano abundan los estudios y las publicaciones que anuncian un acercamiento desde “el español” al campo de la creación electrónica literaria. Desde los territorios de habla hispana o desde el español como territorio, son numerosos los estudios que tratan este español, o “sur”, como un territorio de diferencia, un territorio “otro” no hegemónico. De esta manera, la lengua y su poder aglutinador se convierten en objeto de estudio y nos invitan a cuestionar hasta qué punto el español es un buen agente unificador para los lectores de literatura electrónica y a plantearnos alrededor de qué afectividades se encuentran sus comunidades virtuales de lectores.

En el contexto de habla hispana, encontramos una proliferación de plataformas dedicadas a la creación electrónica literaria, muchas de ellas vinculadas a una región en particular, entendiendo la creación como una práctica “localizada” (Läufer y Kozak, 2019). Como hemos visto, iniciativas desde Chile –Cultura Digital

---

<sup>2</sup> Breve descripción del anglicismo que se traduce por algo así como “ficciones de fans”, como aquellas construcciones culturales que producen los “lectores” o “espectadores” de una comunidad de fans, sobre o a partir de los relatos que dan origen a la formación de estas comunidades de seguidores.

Chile<sup>3</sup>–, desde México, –el Centro de Cultura Digital de México (CCDM)<sup>4</sup>–, desde Argentina –la plataforma del colectivo Ludió<sup>5</sup>–, o incluso circunscritas a obras y autores latinoamericanos como LiteLat<sup>6</sup>, pueden servir de ejemplo.

El contexto de habla hispana funciona como un campo “multicentral”, o una red de redes, pues no se constituye como un sistema o una red centralizada, ni tampoco como una red distribuida, sino, más bien descentralizada. Llama la atención la cantidad de plataformas y repositorios en español basados en regiones de producción o vinculados a territorios si la producción de literatura electrónica pretende ser una práctica transnacional. Quizás, como ya hemos mencionado, esto pueda explicarse por la percepción del español como una imposición colonial hacia la cual el resto del mundo de habla hispana se rebela.

Es verdad que desde el español hay un énfasis por reivindicar esa realidad lingüística diferente, “otra”, y se observa un interés por definir y aglutinar las comunidades lingüísticas para ganar visibilidad en el contexto global, agrupando las obras por idioma y también definiendo los planteamientos teóricos sobre lo que implica la diferencia cultural que acarrea una lengua como el español. Así, comprobamos como en el campo de las humanidades digitales se está impulsando el crecimiento desde el español como comunidad y otras comunidades basadas en localizaciones del sur a pesar de que no todos los miembros tienen asimiladas las mismas normas y reglas de interpretación cultural: ¿es el español un español transnacional? Supongamos que estos diferentes tipos de español, pertenecientes a áreas culturales heterogéneas, no son realmente la comunidad lingüística ideal a la que se puede referir genéricamente como la comunidad electrónica en español, porque no pueden entenderse completamente. No podemos hablar, como hemos visto en la obra de Ricardo Iglesias, *Koinonía*, sobre un sólo espacio iberoamericano. Es por eso que se vuelve necesario especificar el país de origen de una obra para su entendimiento y contextualización precisos.

En este sentido, en el repositorio *Ciberia: Biblioteca de Literatura Digital en Español*, basado en el lenguaje de las obras, podemos ver que entre las 105 obras de

---

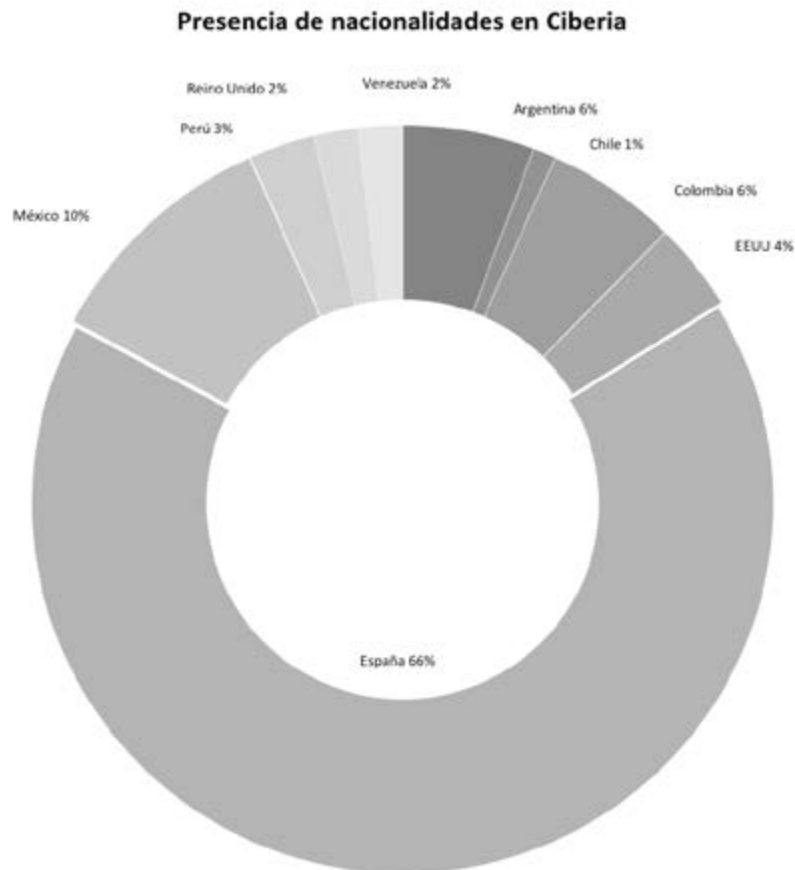
<sup>3</sup> *Cultura digital en Chile: literatura, música y cine*, es un proyecto financiado por Fondecyt (CONICYT) y dirigido por Carolina Gainza Cortés[ <http://culturadigitalchile.cl/> ]

<sup>4</sup> Centro de Cultura Digital de México [ <https://centroculturaldigital.mx/> ]

<sup>5</sup> El colectivo Ludió dirigido por Claudia Kozak mantiene el exploratorio Ludió [ <http://ludion.org/home.php> ]

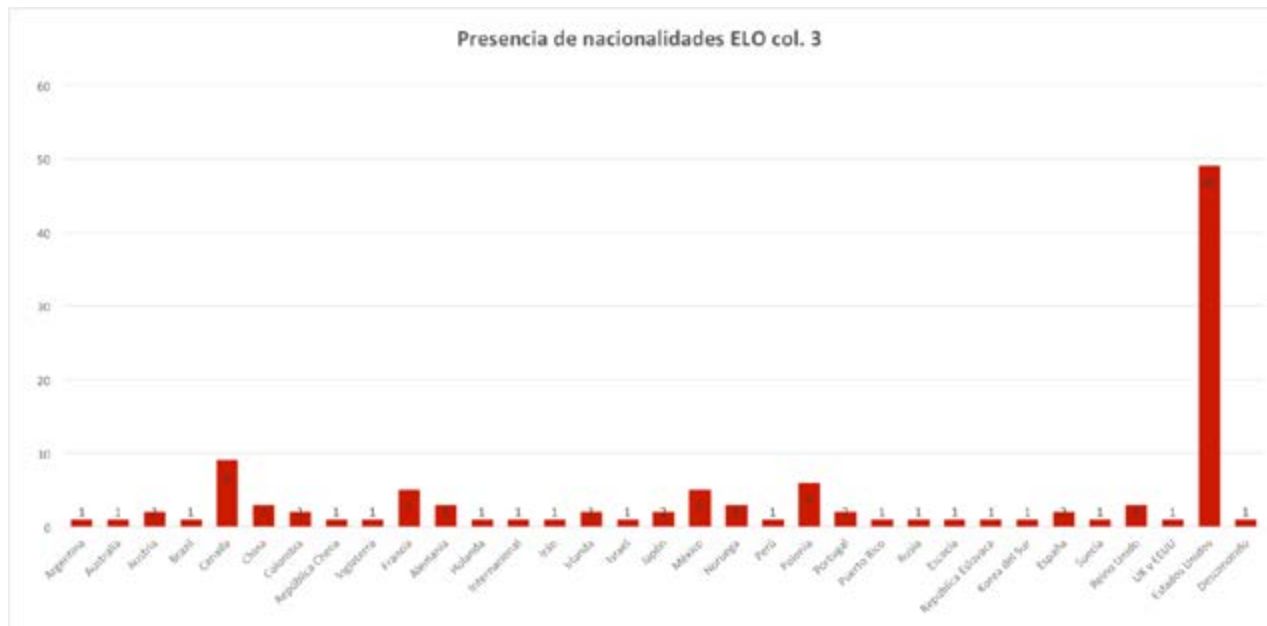
<sup>6</sup> La Red de Literatura Electrónica Latinoamericana: [ <http://litelat.net/> ]

creación electrónica literaria en español incluidas en el repositorio, encontramos 9 nacionalidades que, sin embargo, no están etiquetadas como tal:



**Fig. 38 . Gráfico que compara la presencia de nacionalidades en las obras de la biblioteca de literatura digital en español Ciberia.**

Las nacionalidades u orígenes de los trabajos no son una categoría de búsqueda en Ciberia, pero al igual que el caso de las 219 obras que responden a la etiqueta de “español” como lenguaje de la obra en el repositorio de la Nt2, sí funciona como paraguas o un aglutinante bajo el que convergen distintas localizaciones y sensibilidades culturales. Por su parte, la tercera colección de ELO, la única colección que por el momento registra el origen de las obras, recoge cinco nacionalidades de habla hispana –Argentina, Colombia, México, Perú, España–.



**Fig. 39. Gráfico que compara la presencia de nacionalidades en las obras de la tercera colección de la ELO.**

Sin embargo, las obras en esta colección son navegables también desde el criterio lingüístico, bajo el cual encontramos todas las anteriores correspondientes a las cinco nacionalidades de habla hispana y, además, tres más, entre las que se encuentra *Velocity* (2000) de la española afincada en Vermont, Tina Escaja. Pero, ¿quién quiere hablar de orígenes, “nacionalidades” o países si en Internet, sin fronteras territoriales, el idioma es la nueva nacionalidad? La superación de lo nacional de la que habla Mora (2014, p. 323) y sus sustitución en el ámbito de los estudios literarios hispanoamericanos por lo posnacional como categoría, choca frontalmente con esta dinámica territorial dentro del campo de la creación electrónica.

#### - *Comunidades discursivas y de lectores*

En este apartado nos planteamos qué sucede cuando las plataformas, los repositorios y los agentes que promueven el campo se convierten en lugares de encuentro virtual para desarrollar comunidades. Nos interesa averiguar de qué manera influyen estas comunidades virtuales en la práctica de leer, acceder y producir la creación electrónica. Si las principales comunidades de lectores e interesados en la creación electrónica se concentran alrededor de ciertas plataformas donde se encuentra

el acceso a las obras, la lectura se transforma cada vez más en lo que Goicoechea llama una “actividad aprendida en el corazón de una comunidad” (2004, p. 6). Así, vemos plataformas como Goodreads, que promueven la lectura social y compartida, están comenzando a tener éxito, fomentando la lectura en comunidad y favoreciendo el desarrollo de un etiquetado social e incluso una escritura colaborativa. Pero también vemos como determinadas plataformas fomentan el desarrollo de comunidades especializadas en ciertas prácticas o géneros de la creación electrónica.

Aunque hay audiencias formadas en torno a determinadas afectividades generadas por autores o lecturas específicas, en el caso de las plataformas de creación electrónica encontramos que la mayoría se agrupan a un nivel más general –ELMCIP, Nt2, ELD son buenos ejemplos de esto–. Estas portales, sin embargo, sí aplican filtros basados en géneros, autores o taxonomías que se pueden aprovechar en el proceso de búsqueda para encontrar los contenidos según intereses específicos. De esta manera, podemos trazar cuáles son las categorías más utilizadas en los distintos repositorios para hacernos una idea de los géneros y obras más populares. En Ciberia, las categorías más usadas son poesía (26), generativa (28), interactiva (44), cinetismo (28), conceptual (44), o imagen (58), que podemos comparar con las categorías más usadas en la tercera colección de la ELO, donde encontramos: generativo (45), poesía (54), java script, (34), hipertexto (20) o remix (17).

También podemos encontrar comunidades específicas más especializadas, como aquellas basadas en la ficción interactiva, un género que tiene una vida paralela fuera del campo de la literatura electrónica. Así, podemos ver ejemplos de comunidades y obras que crecen alrededor de plataformas o *software* específicos, como es el caso de Twine; o portales como Libros Juegos<sup>7</sup>, la principal comunidad en línea de ficción interactiva en español. También encontramos portales alrededor de géneros concretos, –como Vispo<sup>8</sup> un espacio de poesía visual creado por Jim Andrews donde se recoge la obra de Ana María Uribe–, que se materializan como lugares de referencia para este tipo de creaciones. Localizamos asimismo ejemplos de comunidades que crecen en torno a un autor o trabajo específico, como es el caso de la blognovela *Más respeto que*

<sup>7</sup> Librojuegos.org Punto de encuentro de la ficción interactiva: [<https://librojuegos.org/> ]

<sup>8</sup> El portal VISPO, término compuesto por *visual poetry* de Jim Andrews: [<http://www.vispo.com/> ]

*soy tu madre*<sup>9</sup> de Hernán Casciari, que ha conseguido generar una fuerte comunidad a su alrededor, que sigue y espera el anuncio de cada una de sus publicaciones y ha impulsado incluso su salto a otros formatos como el teatro. Así, Patricia Tomaszek en el volumen de *Electronic Literature Communities* (2015), sugiere que hay una relación entre la creatividad y las comunidades a través de las obras y la innovación:

[...] how the relation between the communities of electronic literature and the creative work they produce are entailed, indeed to consider the relation between creativity and community that is perhaps always an aspect of innovation. (Tomaszek 2015, p. 1)

Precisamente Scott Rettberg, Patricia Tomaszek y Sandy Baldwin en este volumen sobre comunidades no reflejan los estudios centrados en comunidades geográficas o lingüísticas. Por el contrario, se centran más bien en los casos en los que determinadas prácticas creativas han influenciado y generado comunidad dentro de la literatura electrónica, como el caso del uso de Flash o el de la ficción interactiva. Es interesante considerar si la pasada existencia de movimientos conceptuales y experimentales en una cultura específica, –como el concretismo, la poesía visual y sonora, el arte cinético, etc.–, se relaciona con la buena salud de la comunidad de literatura electrónica subsecuente en dicha cultura, o, por el contrario, si la presencia de ciertas comunidades es un poco una “burbuja”, generada de manera artificial por una labor institucional. Las comunidades específicas en el campo de la creación electrónica, exceptuando casos contados, no se generan y sustentan por parte de los lectores como un medio de aprendizaje social, sino más bien por parte de la comunidad creativa, de los agentes del campo. Esto puede interpretarse como una excesiva labor institucional en un campo que no crece por sí solo sin ayuda de los agentes que lo impulsan y sustentan. Se forma así una red donde los protagonistas, –artistas, creadores y críticos–, son a su vez los propios lectores, generando pequeñas comunidades o nodos en red que se retroalimentan.

---

<sup>9</sup> Hernán Casciari elabora esta novela conocida por ser escrita en directo desde Internet, que se convirtió en comedia de teatro de éxito: [<https://hernancasciari.com/libros/respeto>] [<http://www.cervantesvirtual.com/obra/mas-respeto-que-soy-tu-madre/>]



### 6.1.2. Estrategias visuales e imagen como agente globalizador

Otra de las estrategias convergentes que podemos extraer de la literatura electrónica para analizar la red es la que tiene que ver con la apropiación que hace la imagen de temas, motivos y formas, propiciando un efecto de homogeneidad que favorece la construcción de imaginarios colectivos. La imagen y el sonido se constituyen como una suerte de lenguajes comunes, de manera que podemos encontrar un fuerte protagonismo de la composición visual por el poder de la imagen –base de la publicidad– como agente globalizante dentro del contenido digital (Llamas Ubieto, 2014). Estas dinámicas se materializan en estrategias, como la visualización de datos, que funcionan como representaciones visuales interpretables de realidades complejas y de grandes cantidades de información. Obras como *Rayuela* (2013) de Santiago Ortiz, o *El Winnipeg: EL poema que cruzó el Atlántico* (2016) de María Mencía, proponen la visualización como estructura artística y poética. Así, la obra de Ortiz genera redes de relaciones entre los distintos capítulos del original de Cortázar, que consisten en las distintas propuestas de lectura componiendo una bonita esfera de 155 nodos navegables. Por su parte, la obra de Mencía trabaja traduciendo el código y los datos a imágenes poéticas que utiliza como material compositivo. También, otras obras como *Buenos Aires Word*, de Juan Pintabona<sup>10</sup>, juegan con las imágenes y la tipografía del espacio público de la ciudad de Buenos Aires, convirtiendo el texto en una construcción de imágenes comunes que todos reconocemos y que podrían existir en cualquier ciudad del mundo. Esta obra juega con el imaginario global del espacio urbano, en un claro ejemplo de cómo incluso el imaginario local puede descentralizarse a través de múltiples descontextualizaciones y recontextualizaciones, hasta que no podamos vincularlo a ninguna fuente en particular, pues se ha transformado en una imagen universal.

Como explica Latour (1986) cuando analiza cómo afecta lo visual en nuestra cognición, la imagen influye también en nuestro modelo de conocimiento. No sólo el mostrar es esencial para convencer (Latour, 1986, p. 95), sino que la inscripción gráfica tiene la capacidad de producir a su vez una cascada de inscripciones asociadas, constantemente simplificadas, que sirven para la comunicación y el transporte de ideas. En esta comunicación y movilidad, es donde radica el carácter global de la ciencia de la

---

<sup>10</sup> Esta obra ya no se encuentra disponible, sin embargo, se puede consultar a través de Internet Web Archive [<https://web.archive.org/web/20141218124359/> y <http://buenosairesword.com.ar/>].

imagen, capaz de representar realidades complejas a través de abstracciones fiables y privilegiadas, pues en ocasiones tienen mayor poder que las realidades mismas (Latour, 1986, p. 114). Y no sólo eso, sino que su calidad o cualidad conectiva es muchísimo mayor.

En este sentido, como hemos visto, el precursor de los estudios visuales en España, José Luis Brea, ya apuntaba hacia el uso de la imagen como gran generador de procesos de reconocimiento e identificación, favoreciendo la formación de comunidades, que se distinguirían de las comunidades formadas por los grandes relatos o narrativas, por ser fragmentarias y no homogéneas:

Las nuevas comunidades ya no se constituyen tanto en la adhesión fidelizada a una narrativa específica, que hacen objeto de su fe compartida, sino sobre todo en la relación puntual y dinámica con una constelación de imágenes en circulación con las que se produce una relación de identificación y reconocimiento que poco a poco las va sedimentando como memoria compartida, imaginario colectivo. (Brea, 2007, p. 73)

Sin embargo, Brea también apunta a que ese imaginario colectivo generado por la imagen global, –no en tanto que universal, sino como algo absolutamente fragmentario y heterogéneo–, favorece el concepto de las multitudes conectadas (2007, p. 73). La imagen y la visualización no sólo son componentes o recursos usados en la creación electrónica, sino un orden visual que afecta tanto a los contenidos como a su presentación, su relación, su concepción y a su imagen como potencia de ser, antes incluso de ser.

El campo de la literatura electrónica se piensa también desde lo visual en tanto que red y que constelación a interpretar. Imaginamos que es cuestión de tiempo que estas iniciativas, que ya desde el arte sirven para repensar el propio sistema del arte global, se apliquen al campo de la creación electrónica donde sí hay artistas y escritores que trabajan con la visualización de datos pero que, sin embargo, no se ha consolidado como un recurso extendido para analizar el propio campo. Así en los principales repositorios de literatura electrónica, la visualización de datos, a pesar de ser una práctica muy popular y estar presente en muchas obras de creación electrónica, no es una categoría que se recoja por el momento en las taxonomías ni en las palabras clave. La tercera colección de la ELO, recoge entre sus palabras clave “*database*” con 3 obras

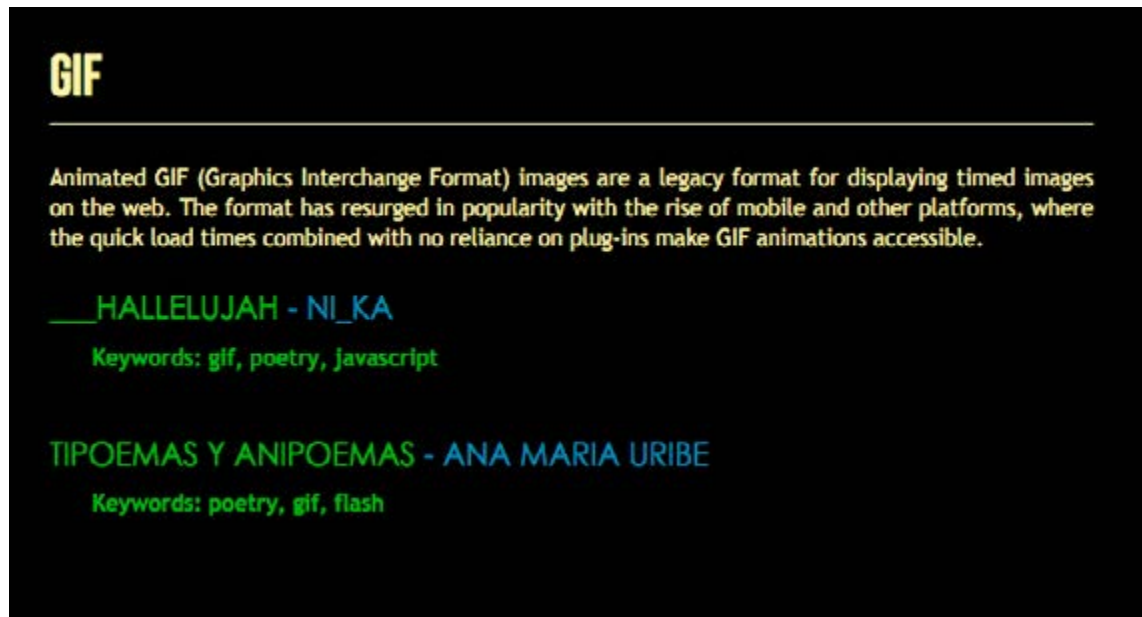
—entre las que se encuentra una en español, *El27//The27th* de Eugenio Tisselli—, mientras que en la Nt2, la categoría “base de datos” perteneciente a “formato”, cuenta con 155 resultados, entre los que se encuentran las obras de Santiago Ortiz y María Mencía mencionadas anteriormente. Sin embargo, el término “visualización de datos” no aparece como categoría “buscable” o interpretativa en ningún repositorio de creación electrónica literaria. Irónicamente para un campo en el que la imagen, la inscripción y la abstracción, tienen una importancia enorme, hay poca tradición de visualizar el campo de la creación electrónica literaria, donde prácticamente sólo destacan los trabajos de Jill Walker Rettberg (2013, 2015), Scott Rettberg (2013), Alvaro Seiça (2016) y Anna Urzula Pawlicka (2016), que hemos mencionado y analizado con anterioridad en esta tesis.

El protagonismo de la imagen en la cultura digital y en la creación electrónica es de gran importancia, no sólo se observa en el campo de la literatura electrónica un mayor protagonismo de lo visual, desbancando cada vez más a prácticas exclusivamente textuales que se apoyaban en el hipertexto y la generación automática<sup>11</sup>. La presencia y la tradición de la poesía visual ha cumplido un papel fundamental en este proceso, constituyendo géneros y corrientes estéticas dentro de la creación electrónica que han alcanzado gran protagonismo. Así, en la tercera colección de la ELO, bajo la categoría de “flash” o “gif” encontramos una gran representación de obras en español, —7 de 16 en el caso de flash y 1 de 2 en el de gif—, formatos, ambos, muy ligados al desarrollo de la poesía visual animada. A este respecto, en Ciberia, que cuenta con 105 obras, encontramos bajo la lectura de sus etiquetas que la imagen tiene gran importancia dentro de la creación electrónica literaria en español, coincidente con la categoría de “imagen” hay 58 obras, más de la mitad de las obras del repositorio y otras muchas responden a categorías donde la imagen también tienen un papel fundamental como “vídeo” (12), “videojuego” (4), o “multimedia” (18). Si bien, aunque es cierto que la multimedialidad ha sido una de las características más comentadas y estudiadas de la creación electrónica, —que materializa además su multidisciplinareidad a caballo entre el arte y la literatura—, la imagen como instrumento interpretativo todavía no ha alcanzado el mismo protagonismo que el texto y no abundan las visualizaciones para analizar el

---

<sup>11</sup> Aunque cabe mencionar que, por otro lado, existe una comunidad de creadores interesados en juegos textuales dedicados a la ficción interactiva que está también muy consolidada y que rechaza de plano el uso de la imagen. Las también llamadas “aventuras conversacionales” cuentan con importantes portales de habla hispana como CAAD: Club de Aventuras AD: <http://www.caad.es/>

campo de la literatura electrónica. Sin embargo, las metodologías asociadas a lo visual se van abriendo paso para analizar un corpus heterogéneo como el que encontramos dentro de la Nt2, en las obras catalogadas en español (219), de entre las cuales encontramos que 184 están etiquetadas bajo el término “imagen” y 202 bajo el término “texto”, lo que nos invita a suponer que la mayoría comparten ambos lenguajes y tienen una importante naturaleza visual.



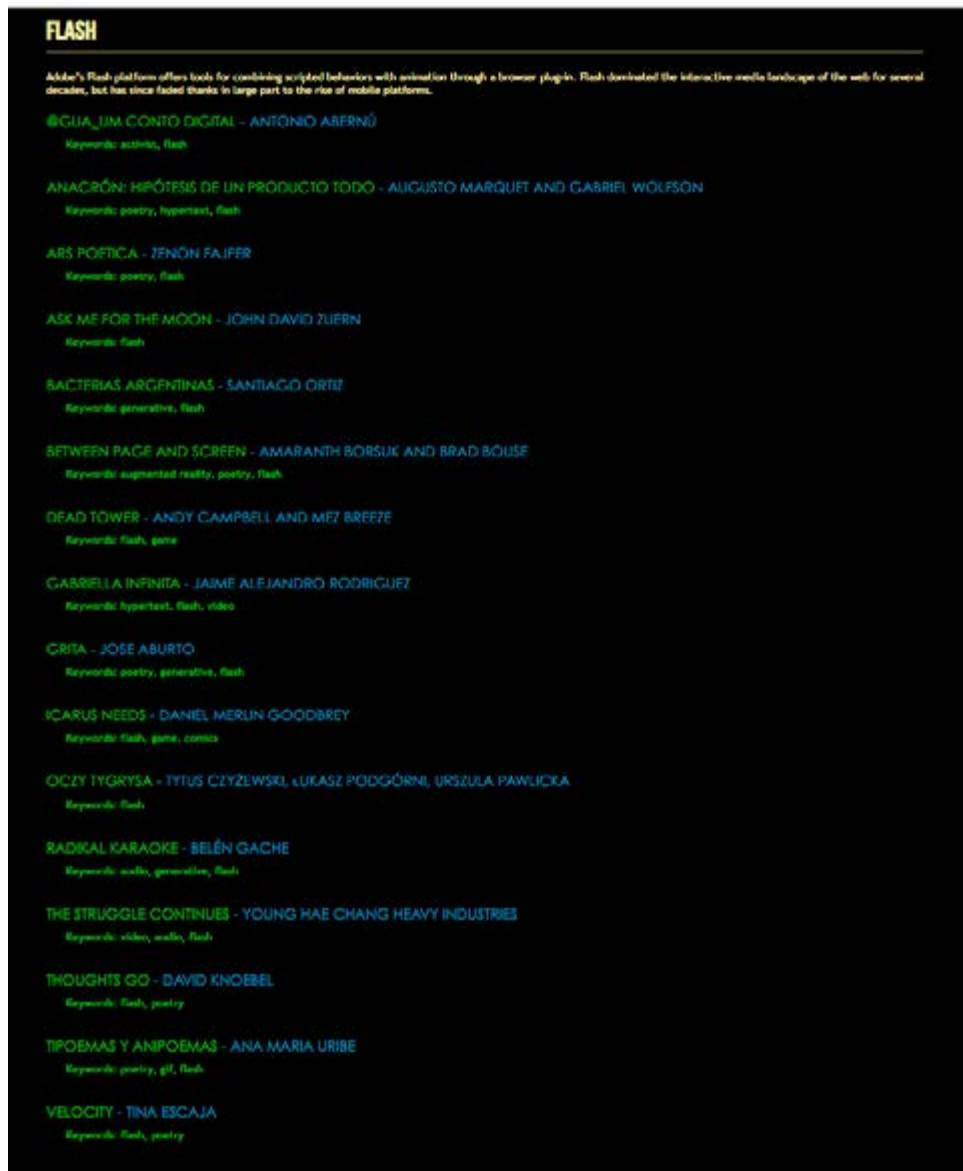
**GIF**

---

Animated GIF (Graphics Interchange Format) images are a legacy format for displaying timed images on the web. The format has resurged in popularity with the rise of mobile and other platforms, where the quick load times combined with no reliance on plug-ins make GIF animations accessible.

**\_\_\_HALLELUJAH - NI\_KA**  
Keywords: gif, poetry, javascript

**TIPOEMAS Y ANIPOEMAS - ANA MARIA URIBE**  
Keywords: poetry, gif, flash



**Fig. 40 y 41. Capturas de pantalla de las categorías “GIF” y “FLASH” en la tercera colección de la ELO.**

La importancia de la imagen es fundamental en las prácticas culturales contemporáneas y digitales. Ciertamente, el concepto de narrativa visual cada vez es mayor también en el campo de la creación electrónica literaria que, como veíamos, amplía sus horizontes y criterios para integrar prácticas y fenómenos cada vez más heterogéneos. El uso de la imagen como herramienta para conseguir una literatura digital más global, —para en cierto modo “universalizar” su lenguaje—, nos daría pie a hablar de la formación de géneros en el campo que están totalmente ligados a la cultura visual, como el género de los memes o el de los *gifs* (Flores, 2019). ¿Pueden ser los memes considerados literatura electrónica? Otros fenómenos como la *instapoetry* o

poesía de Instagram que muchas veces se presenta en forma de imagen textual o como fotografía de un poema, (Inman Berens, 2019), también utilizan el poder de la imagen como agente globalizante. Todos ellos son géneros de importante carga visual que antes no se encontraban dentro del campo de la creación electrónica y que ahora se recogen en la mayoría de los repositorios. Se ejemplifica, así, el posible futuro del campo hacia lógicas más populares que se apoyan en lo visual como recurso global capaz de generar lugares comunes de encuentro y reconocimiento.

### **6.1.3. Estrategias tecnológicas como lenguaje común**

La última de las estrategias convergentes de la creación electrónica usamos para una lectura contextual del campo es el uso de la tecnología, sus códigos y sus automatismos, como un lenguaje global. Todas las obras de literatura electrónica nacen como artefactos técnicos, pero, más concretamente, reflexionan sobre la tecnología como lenguaje cultural. Podemos encontrar muchos ejemplos como los poemas de código de Belén García Nieto o Jorge Dragón en *Palabra de Word* (1999); el arte degenerativo de Eugenio Tisselli (2005); o las intervenciones con código de Gustavo Romano en *Devenir Código* (2018). Todas ellas son obras que ponen en cuestión el lenguaje informático como un lenguaje muchas veces invisible y estandarizado que, sin embargo, conlleva modos hegemónicos de producción digital que adoptamos y naturalizamos de manera en ocasiones inconsciente.

Así, destacamos lo tecnológico no sólo como soporte que permite la difusión y recepción cultural sin las problemáticas temporales y territoriales comunes de lo analógico, sino lo tecnológico en sí mismo como un orden cultural global (Llamas Ubieto, 2014) —el código binario o lenguaje de programación serían un nuevo esperanto y el *click* y otros comportamientos, usos establecidos y comunes—. En otras palabras, la tecnología y los códigos informáticos funcionarían como un conocimiento cultural compartido globalmente y favorecerían la formación de nodos o densidades en la red. Como apunta Germán Sierra, la cultura digital comprendería una cultura global en sí misma:

Digital culture is a global culture by its own nature. It is originally de-territorialized, not related to geographic locations, languages or cultural

boundaries. It uses universal codes, it is constructed on objective scientific and engineering data. (Sierra, 2012, p. 28)

Cabe pensar en las obras de literatura electrónica que utilizan la tecnología y sus códigos comunes como estrategias globales, por ejemplo reflexionando sobre cuántas obras son obras de código, *codeworks*, en el contexto de la creación electrónica literaria en español. Obras que ejemplifican también una evolución desde la creación digital, hacia lo digital como tema y objeto de reflexión. En este sentido, los códigos informáticos se ven como textos culturales que pueden analizarse tanto en su programabilidad como en sus efectos sociales y culturales (Portela, 2013, p. 68). Así, la presencia de la tecnología como tema y objeto de reflexión en el campo de la creación electrónica en español hablaría también de la importancia del discurso global al que se apela desde una práctica localizada.

Podríamos analizar si el campo de la literatura electrónica en español reivindica una supuesta identidad cultural-tecnológica diferente en función del uso y presencia de la tecnología y los códigos informáticos. ¿Es la creación electrónica literaria en español una práctica *low tech* dentro del propio campo? En este sentido, no sólo habría que valorar la cualidad técnica de los artefactos, sino también la mirada tecnológica como discurso interpretativo. Por ejemplo, en portales como CELL hay una fuerte presencia de los aspectos técnicos como elementos de descripción e interpretación de las obras del campo, una circunstancia que no se da en Ciberia, Ludión, CCDM, CDCh o en Laboratorio Puerto80.

El tipo de programación y de tecnología que usan las obras es información que se recoge en repositorios como CELL o la Nt2. Esto lo sabemos gracias a las etiquetas que también funcionan como lenguajes tecnológicos comunes ejerciendo de metadatos y descriptores del campo. Las taxonomías funcionan así como estrategias de conocimiento compartido: una etiqueta, un *tag*, una palabra clave o metadato, sirve de lugar universal. Son identificadores controlados que se pueden importar y exportar permitiendo unificar lenguajes. El etiquetado sirve para simplificar el manejo de información y de la realidad misma, que hace posible categorizar, filtrar y buscar de una más rápida y efectiva.

De esta manera, encontramos taxonomías, etiquetas e identificadores, que surgen de lo común de manera orgánica y que adquieren importancia a través de la

repetición o el solapamiento y que indican un interés general, un sentimiento compartido o un lugar común. En este caso, las etiquetas del ELMCIP funcionan como una taxonomía abierta donde “hipertexto” aparece 584 veces y “cyborg”, “mito” o “data” aparecen 13 veces. Muchas veces estas terminologías que vienen de la cultura popular digital, –como hemos visto antes con el caso de los memes, *gifs*, prácticas de Instagram, etc.–, acaban siendo absorbidas por la academia y son repensadas después por las teorías críticas.

Por otro lado, también encontramos taxonomías que pueden venir dadas desde ciertos nodos de la red, imponiéndose de algún modo de manera jerárquica para definir los parámetros críticos y hermenéuticos del campo. Estas taxonomías consensuadas en un intento de unificar el campo bajo unos parámetros comunes, son el ejemplo del proyecto CELL, una plataforma agregadora que centraliza el acceso a distintos archivos, repositorios y bases de datos de literatura electrónica. En este sentido, el consorcio CELL defiende la práctica del “modelado” de categorías y valores desde los agentes críticos y las instituciones que comparten un conjunto común de criterios:

[...] our search routine is not free and does not rest with crowd sourced knowledge and free tagging; rather, our members actively shape this wealth of documentation into categories and values that can be discerned, advanced, or (what is crucial for scholarship) challenged. Instead of simply adding more tags, the CELL editorial group creates a consensual layer of categorizations designed to facilitate the search and semanticize search results. A search at the CELL site displays entries from all the member sites.

The displays do not simply contain text that matches a given keyword; they are synched rather to an articulated semantic field. That is the point of our members’ sharing a common agreed set of taxonomies - namely: a CELL search is *contextual*, and the context is structured not through free tagging alone or crowd sourcing, but through extended conversations among dedicated scholars that describe the literary qualities and the categories. In this way, our searches describe cultural and literary economies much as Google searches describe a working cognitive economy. The difference of course is that ours operate on a numerically small scale but with robust and concentrated interest among communities of researchers. It's a constituted field in Bordieu's sense of the term, whose constitutive works can be returned to over time, and so advanced. (CELL, 2010)



Hablan de *free tagging* pero reconocen que el campo se rige por unos vocabularios de términos específicos que lo describen, que la mayoría de las veces provienen de los nodos más fuertes de la red –los principales agentes e instituciones como la ELO o la NT2–, imponiendo las claves interpretativas del campo que luego van a ir adoptando los nodos más pequeños. De esta manera, podemos ver como los términos y taxonomías se repiten entre los principales repositorios del campo:

Over time, our members have mostly observed how our own projects end up using a series of specific terms, or taxonomies, instead of free tagging. (See for example the terms set out on site by ELMCIP, NT2, I love E-Poetry, PO.EX, and others.) (CELL, 2010)

Sin embargo, también encontramos otros ejemplos de agregadores de contenidos, como el nuevo repositorio de la ELO<sup>12</sup> que alberga otras colecciones –revistas en línea, trabajos de literatura electrónica, archivos comunitarios y distintos materiales digitales de otras organizaciones– que pone a disposición del público, pero sin estar bajo taxonomías construidas a priori. Al contrario que CELL, este archivo de colecciones no ha apostado por elaborar una taxonomía común, ni tan siquiera una taxonomía, por el contrario, funciona con el etiquetado, de manera que tiene una inmensa lista de etiquetas o *tags* pues todas las que son usadas aparecen como ejemplos de búsqueda. La etiqueta más usada o más presente es “Flash” (145), seguida por “e-poetry” (109) “interactive” (103) “net art” (80), “hypertext” (70) o “poetry” (69)<sup>13</sup>. De esta manera, aunque CELL se autoproclame la Wikipedia de la literatura digital, con algunas diferencias<sup>14</sup>, otras iniciativas son más inductivas y permiten la composición del campo a través de bases abiertas a la participación –como el ELMICP o Ciberia–, en etiquetados abiertos o en taxonomías inductivas.

En este sentido, CELL además unifica y resume las taxonomías otras, suprimiendo las particularidades y especificidades. Quizás por eso el proyecto no parece

<sup>12</sup>Electronic Literature Organization Repository de la ELO:[ <http://elo-repository.org/>]

<sup>13</sup> Estos *tags* dentro del archivo se pueden consultar en: [<https://hyrax.elo-repository.org/catalog?locale=en> ]

<sup>14</sup> Podemos encontrar la siguiente afirmación en el manifiesto de Cell “We also intend the CELL project to be, for research scholars in native digital writing, what Wikipedia has been to researchers generally: an open access, non-commercial resource where reliable information and relevant works can be found.” en la web: [<http://cellproject.net/manifesto> ]

tener mucha utilidad, pues elabora una supra taxonomía que aboga por la globalización del campo y resulta en un portal estático, con poco movimiento y sin identidad propia. Ciberia al igual que otros repositorios y bases de datos especializados participa en el consorcio CELL, de manera que con el fin de poder integrar las categorías de esta taxonomía “común” los repositorios y bases de datos de los que se nutre CELL –como Ciberia o la Nt2– han tenido que integrar estos conceptos en su propio modelo, con el fin de que CELL pueda nutrirse de ellos a través del protocolo de transferencia OAI-PMF. Así, podríamos decir que ha habido un doble proceso de homogenización o de globalización, pues no sólo se ha “consensuado” una suprataxonomía general que represente el campo, sino que esta taxonomía y sus valores han sido añadidos a las que ya existían. De manera que ha ido “salpicando” con su nomenclatura otras lógicas y otros ejercicios hermenéuticos.

¿QUÉ ES CIBERIA? >

BUSCADOR AVANZADO >

GLOSARIO DE TÉRMINOS >

EQUIPO Y CONTACTO >

CIBERIA PROJECT >

**Título:** Our dreams are a second life, 2012. Autor: Gache, Belén.

**Obras:**

- **Etiquetas:**
  - Tipo de obra: Obra
  - Título: Our dreams are a second life
  - Autor: Gache, Belén
  - Año: 2012
  - Resumen: Obra en la cual se traslada la poesía al mundo virtual de Second Life. Los versos del electrónico poeta francés Gérard de Nerval son leídos por la propia Belén Gache pero aparecen como textos por un personaje ficticio, un avatar virtual que identifica por una ciudad igual de virtual. Una lectura virtual en tiempo real.
  - **Añadir crítica:** La obra es uno de los videoperformas de Belén Gache de la serie "Lecturas". El texto de Gérard de Nerval comienza con la frase: "Dreams are a Second Life" y en una segunda vida virtual, el avatar de la autora pasa a la deriva rodeando absorbiendo por los lugares que se va encontrando. Plantas el autorretrato en internet y la construcción de roles e identidades virtuales como alternativas para personificar acciones y medir sus impactos en canales virtuales.
  - Idioma: Español
  - Etiquetas: Realidad virtual
  - Etiquetas: Performance online
  - URL: <https://www.comunicacion3.com/2012/04/01/our-dreams-are-a-second-life/>
- **Estructura:**
  - **Ficha de obra:**
    - Título: Our dreams are a second life
    - Autor principal: Gache Belén, (obra original, realización)
    - Año: 2012
    - Idioma: Español
    - Géneros: Ambient
    - Géneros: Poesía
    - Recursos multimediales: Geolocalización
    - Recursos multimediales: Localivo
    - Tema: Historia
    - Tema: Sociedad
    - Tema: Vida
    - Formatos: Ambiente virtual
    - Formatos: Audio
    - Formatos: Performance
    - Formatos: Vídeo
    - Formatos: Videjuego
    - URL: <https://www.comunicacion3.com/2012/04/01/our-dreams-are-a-second-life/>
    - Festivales en los que se ha presentado la obra: "El video como zona de cruce", Centro Cultural de España, Montevideo, septiembre de 2007.
    - Tipo de publicación: Performance específica para un sitio
  - **Procesos de lectura:**
    - Procesos: Observación
    - Aparatos: Teclado, Pantalla, Alaboccos
    - Instrucciones de lectura: La obra es una performance de lectura en el medio virtual, se pueden ver vídeos de la acción de la autora sobre el mundo virtual Second Life.
    - Procesos: Observación
    - Aparatos: Teclado
    - Aparatos: Pantalla
    - Aparatos: Alaboccos
  - **Descripción de la obra:**
    - **Añadir crítica:** La obra es uno de los videoperformas de Belén Gache de la serie "Lecturas". El texto de Gérard de Nerval comienza con la frase: "Dreams are a Second Life" y en una segunda vida virtual, el avatar de la autora pasa a la deriva rodeando absorbiendo por los lugares que se va encontrando. Plantas el autorretrato en internet y la construcción de roles e identidades virtuales como alternativas para personificar acciones y medir sus impactos en canales virtuales. ¿Qué diferencias hay entre la misma acción poética en el medio real y en el medio virtual?
  - **Datos ficha:**
    - Creador del Registro: Laura Sánchez Gómez
    - Fecha de Creación: 2013-04-27 00:00:00
- **Tipo de publicación:**
  - Performance específica para un sitio (1)
  - **Tags etiquetas:** lectura virtual, realidad virtual, performance online.
- **Etiquetas:**

**Fig. 42. Captura de pantalla de la ficha de una obra de Belén Gache en el repositorio Ciberia, donde se puede observar la taxonomía de la obra con los campos de CELL, como “Procesos” o “Aparatos” entre otros.**

En el caso de Ciberia su taxonomía refleja el cambio producido con su integración en el consorcio CELL, adoptando en su modelo de obra, metadatos como “procesos” y “aparatos” que no se encontraban anteriormente en la taxonomía, como se puede ver en la presentación del proyecto “The Ciberia Project: An Experiment in Digital Hermeneutics” (Goicoechea, 2015). Ahora CELL no sólo bebe y se nutre de otras plataformas, sino que “está” presente en ellas. El vocabulario tecnológico común basado en XML sirve para generar grandes nodos en la red a través de la exportación e importación de datos basada en protocolos de vocabulario comunes, pero, también, sirve para que la interpretación en clave tecnológica o informática se extienda en el campo. Como vemos en la siguiente imagen de una ficha de obra en Ciberia, archivos que reflejan y recogen tradiciones culturales y lingüísticas muy concretas, se ven “colonizados” por términos que hacen referencia al tipo de publicación en función del medio –“file”, “floppy disk” “VHS” “Site.Specific Performance” o “website”–, la modalidad procesual –“download” “insertion” “transcoding” o “upload”– o los mecanismos –“controller” “biomonitoring device” “display” o “midi controller”.

## 6.2. Lecturas de divergencia: trazados y relaciones

Este apartado se centrará en la lectura de las fuerzas divergentes de la red, para dibujar los movimientos que sirven para expandir y conectar los artefactos, agentes o instituciones que configuran el campo de la creación electrónica literaria en español. Estas fuerzas y movimientos, inmersos en procesos de espacialización y fragmentación, dibujan caminos que dan forma al entretejido de la red y nos ayudan a comprender las características del campo de la literatura electrónica<sup>15</sup>. De esta manera, los trazados de la red se construyen a partir de ciertas estrategias empleadas en la creación de literatura electrónica, estas estrategias nos sirven como herramientas para interpretar el propio campo, de manera que se establece una mirada relacional entre el sistema y los artefactos que lo componen que nos permite conectar distintos niveles de análisis. Para ello, vamos a distinguir tres fuerzas divergentes, muy relacionadas entre sí según su intencionalidad:

---

<sup>15</sup> Un primer planteamiento de las comunidades y convergencias se presentó en la ELO de Porto en 2017, al igual que una primera aproximación a las fuerzas divergentes de la red de creación electrónica literaria en español se presentó en la ELO de Cork en 2019.

Las **estrategias de intertextualidad**: la cita, el hipervínculo o la traducción por ejemplo, funcionan ensanchando el texto que se abre a otros textos fuera de él y favorecen una construcción mental del ciberespacio y de la red.

Las **estrategias de expansión y fragmentación**: funcionan a través de enlaces y en ocasiones bajo fórmulas algorítmicas que producen encuentros, conexiones y correspondencias de distintos elementos, favoreciendo también una concepción atomística del espacio virtual.

El **desplazamiento crítico hacia la periferia**: la atención se centra en el contexto que enmarca a las obras y en su proceso de construcción favoreciendo la red. Se pasa de una mirada focalizada en el objeto a la descentralización del contexto como sistema cultural que participa en la construcción del significado de la obra.

### **6.2.1. Estrategias de intertextualidad**

La estrategia de intertextualidad está presente en la literatura electrónica con recursos como la cita, el vínculo o el *remix* que funcionan ensanchando el texto, abriéndolo hacia otros textos fuera de él. La intertextualidad o el desplazamiento desde unos elementos a otros, es la base del hipertexto y de la red pero, también, de obras que utilizan la traducción, no sólo como herramienta de difusión, por expandir la obra hacia nuevos públicos, sino como recurso dentro de la propia obra para reflexionar sobre el poder de las lenguas y los translenguajes a nivel comunicacional, cultural y político. Los ejemplos de Antoni Muntadas *On translation* desde 1995; la obra de María Mencia *Birds Singing Other Birds' Songs* de 2001; o *Migraciones* de Leonardo Solaas de 2005, trabajan la traducción como una manera de relacionar los lenguajes, los contextos y las tradiciones culturales. Es en esa relación, en ese diálogo entre dos textos que ya no son el mismo, donde se establecen puentes y vínculos que van más allá del propio idioma. La obra de Eugenio Tisselli, *El 27 / The 27th* (2019), hace hincapié precisamente en la traducción como arma política: se ponen en relación diferentes contextos políticos y culturales, mientras un algoritmo traduce automáticamente al inglés el artículo 27 de la

Constitución Mexicana que habla sobre los límites naturales de México, aludiendo a un territorio que está también delimitado por su lenguaje.

Así, nos vamos a centrar en la traducción como una estrategia que nos permite también leer el campo desde la distancia, interpretando las características divergentes que se producen a través de la traslación a otras lenguas. Por lo tanto, no es sólo una mirada hacia las lógicas que se dan dentro de un texto o un artefacto cultural cuando conviven distintos lenguajes –no sólo a nivel lingüístico, sino también semiótico–, sino a las lecturas contextuales que tienen esas traducciones como fuerzas capaces de dibujar trazados en la red. Por ejemplo, ¿cuántas obras se traducen del inglés a otros idiomas frente a las que se traducen al inglés procedentes de comunidades más periféricas?, ¿responde a una intencionalidad de obtener mayor alcance en la recepción o de acercarse a las instituciones y al repertorio dominantes dentro de la comunidad lingüística y cultural hegemónica?

Para poder analizar y utilizar la traducción como estrategia de divergencia tenemos que considerar que las implicaciones de traducir literatura electrónica son importantes y, además, trascienden a la traducción de textos literarios pues añaden otras problemáticas como la de la convivencia de distintos lenguajes semióticos –texto, imagen, sonido, y sus interrelaciones–, lenguajes informáticos –como el código fuente y su relación con el hardware y el software–, o la delimitación de la interfaz, los programas y sus versiones, etc. Recientemente se han publicado investigaciones importantes sobre el tema<sup>16</sup> como por ejemplo el artículo “Electronic Literature Translation: Translation as Process, Experience and Mediation” (Portela et al., 2018). En él, Portela et al. hablan de la traducción como recreación no sólo del lenguaje o entre lenguajes, sino entre códigos, –como son el tecnológico y el natural y al que denominan “dimensión transcodificadora” o “transcoding dimension”–, entre medios –cuando se refieren a las distintas modalidades semióticas en una dimensión transmedial o “transmedial dimension”–, y la traducción como una composición creativa o transcreación “transcreational dimension”. Ciertamente, como J.R. Carpenter apunta (2014), no hay que olvidar la incuestionable relación entre la lengua, la nación y los

<sup>16</sup> Algunos de los trabajos más recientes e interesantes sobre el tema son los artículos “Translation as process” (Cayley, 2018), o “Renderings: Translating literary works in the digital age” (Marecki y Montfort, 2017). También en el último congreso de la ELO de Miami se presentaron algunas comunicaciones sobre el tema como la de Nohelia Meza y Serge Bouchardon “Translating a work of digital literature into several languages: a case study” (2020) o la presentación de Tina Escaja en la que trataba el tema de la traducción automática como herramienta política y patriarcal del gigante corporativo Google en “(Un) Continuity in e-Lit in Portuguese and Spanish” (2020).

cuestionamientos culturales asociados, que ya hemos mencionado anteriormente en esta tesis.

La traducción aparte de ser un ejercicio de recreación, reinterpretación, reescritura etc., siempre es un ejercicio de traslación cultural, que implica, como también apuntan Rosario y Borrás (2012, p. 140), un acto de canibalismo, pues se devoran y asimilan textos ajenos, para hacerlos suyos bajo un proceso de asimilación y “deglución” cultural. La relación entre el idioma y la nación es, en cierta medida, una relación entre lo virtual y lo físico también, señalando realidades complejas que tienen que ver con la infraestructura política, social y económica, y por ello con las hegemonías culturales. Así, volvemos a la idea de la creación electrónica entendida no sólo como una cuestión virtual, pues necesita de los cimientos materiales e infraestructurales para suceder.

Por ello, hay que considerar no sólo las obras que nacen con un carácter translingüístico en el que conviven diferentes idiomas<sup>17</sup>, sino la presencia y representatividad de los idiomas en el propio campo teniendo en cuenta las lenguas también en los repositorios, instituciones y portales donde se albergan estos trabajos dándoles visibilidad y facilitando un lugar de referencia para su lectura.

Un aspecto a destacar es el hecho de que ninguna plataforma distinga entre traducciones, versiones y obras creadas directamente en varios idiomas que se entremezclan. Encontramos numerosos ejemplos de obras bajo la categoría del español que no están traducidas y que apenas tienen algunas palabras en este idioma –como puede ser la obra de Loss Pequeño Glazier *White-Faced Bromeliads on 20 Hectares* (1999) en el Electronic Literature Directory (ELD)<sup>18</sup>– y, en cambio, otras engrosando la categoría del inglés, –por ejemplo en el ELD en la descripción de la obra *Gabriela infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez aparecen en “Work Language” el inglés y el español, pero no hay una traducción de esta obra al inglés por el momento–.

Ciertamente, aunque los estudios críticos sobre la traducción en la literatura electrónica van aumentando (Carpenter, 2014; Gómez, 2019; Portela et al., 2018; Di Rosario y Borràs, 2012), no es una información que se refleje aún en los repositorios o en los datos facilitados de las obras. Cabría preguntarse si estos datos se acabarán

<sup>17</sup> Como *El poema que cruzó el Atlántico* de María Mencia en 2016; o *El 27 / The 27th* de Eugenio Tisselli en 2019.

<sup>18</sup>Se puede encontrar en el directorio de la ELO: <https://directory.eliterature.org/individual-work/3940>

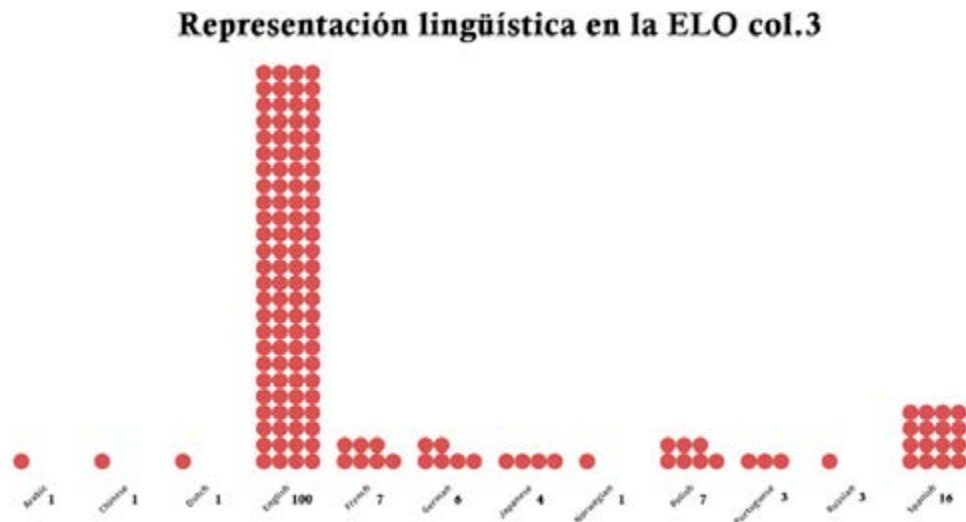
incluyendo o considerando o si sólo prevalecerá la información de los idiomas disponibles de la obra, sin atender al hecho de que sean traducciones o creaciones multilingües, perdiendo el “origen” en favor del posible “recorrido”. Hemos advertido que la inexactitud de los datos disponibles en los portales y repositorios, como hemos visto en el caso de *Gabriela infinita* (1997), hace difícil establecer el origen lingüístico de la obra. Además, al estar etiquetadas en ambos idiomas, las obras se convierten en trabajos que aunque estén claramente localizados a nivel cultural y lingüístico, pasan a engrosar las cifras de obras en inglés.

El estudio que hacen Luis Pablo y María Goicoechea (2014), analizando distintos repositorios de literatura electrónica hace una comparativa entre distintos portales e instituciones para sacar conclusiones más generales que den una visión de conjunto del campo. En él se da cuenta del aumento de la presencia de otros idiomas, aparte del inglés, en las colecciones de la ELO, pasando de ser considerados “Multilingual or non English”<sup>19</sup> –en la primera colección sólo hay 7 obras en esta categoría y en la segunda pasan a ser 14 de las cuales 3 son en español–, a ser referenciados y etiquetados como campos de búsqueda –en la tercera colección se incluyen 11 idiomas a parte del inglés–, ocupando un papel cada vez menos anecdótico.

En la tercera colección de la ELO hay una categorización de las 114 obras que la componen, no sólo por lengua, –se reflejan doce lenguas entre ellas árabe, chino, neerlandés, inglés, francés, alemán, japonés, noruego, polaco, portugués, ruso y español–, sino también por país de origen de la obra –hay 26 países reflejados–. En la siguiente imagen podemos ver la representatividad de los distintos idiomas:

---

<sup>19</sup> Como por ejemplo la obra *Tierra de extracción* de Doménico Chiappe y Andreas Meier, en la segunda colección de la ELO, donde ni siquiera se menciona el idioma español que queda bajo la categoría de “non-english”<sup>19</sup>



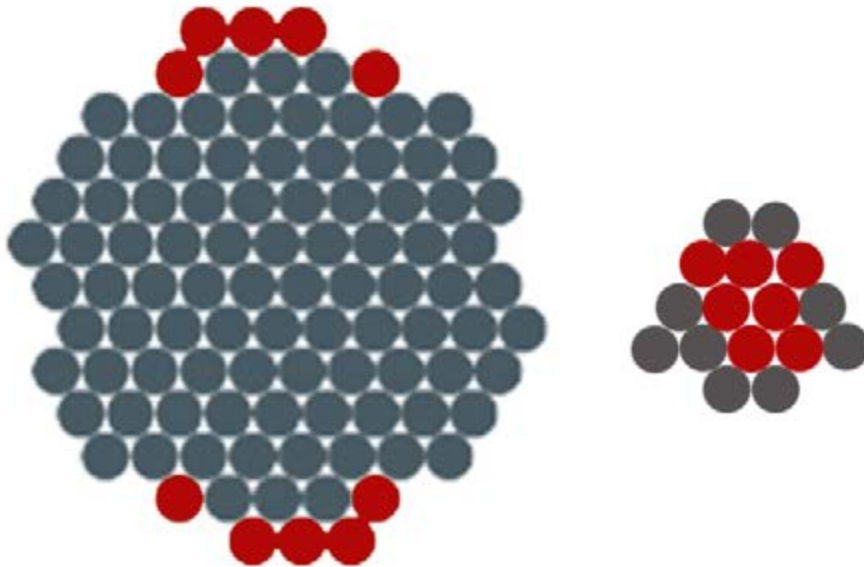
**Fig. 43. Gráfica que representa una comparación de la presencia lingüística en la tercera colección de la ELO.**

Hemos recolectado datos de los principales repositorios para observar y comparar la información sobre el idioma de las obras. Por ejemplo, en la tercera colección de la ELO, sin duda la más global de todas, encontramos el mayor número de lenguas –12 idiomas– y de categorías territoriales (33)<sup>20</sup>, pero podemos observar que el inglés sigue siendo el idioma más difundido y extendido. Aunque hay muchos trabajos en otros idiomas, sólo un pequeño porcentaje de ellos no está traducido al inglés. La imagen que sigue ilustra cómo en español más de la mitad de las obras están presentes también bajo la categoría del inglés –7 obras de 10–, mientras que, sin embargo, en inglés solo el diez por ciento están registradas en español a su vez –10 de 100–.

<sup>20</sup> Entre las que se encuentran reflejados 26 países y otras categorías como “desconocido”, “internacional” o la colaboración de dos países en una producción, como en el caso de “United Kingdom and United States”. [<https://collection.eliterature.org/3/country.html>]



**Obras en inglés bajo la categoría de español 10/100**      **Obras en español bajo la categoría de inglés 9/16**



**Fig. 44. Gráfica que representa una comparación entre la proporción de traducciones a español e inglés dentro de las obras en inglés y en español de la tercera colección de la ELO.**

Si observamos las proporciones de obras traducidas en la tercera colección de la ELO, encontramos que en el idioma “español”, 9 de las 16 obras están traducidas al inglés y dos de ellas, además, a otros idiomas. Sin embargo, de las 100 obras bajo la categoría de “inglés” sólo 30 de ellas tienen presencia en otros idiomas –hay que tener en cuenta que aparecen aquí también obras como *Tipoemas* de Uribe o *VeloCity* de Escaja que son obras localizadas claramente en contextos culturales y lingüísticos hispanos–. El idioma con mayor representación después del inglés en esta colección, y por tanto podemos pensar que del que habrá más traducciones, es el español (10), seguido del francés (7), y del alemán y el japonés, ambos con 5 obras. Por el contrario, de las obras que se encuentran en el repositorio de Ciberia, todas ellas en español, un porcentaje muy alto está catalogado también dentro de la etiqueta de “inglés” –41 están en la categoría de inglés de entre 105 obras, y el siguiente idioma presente es el francés con 3 obras bajo su categoría–. Esto nos da a entender que muchas de las obras se traducen al inglés o se producen en un multilingüismo que incluye este idioma.

La traducción, la coexistencia de lenguas y la creación translingüística, se utilizan tanto como recurso conceptual y creativo, que refleja la disolución de fronteras territoriales y lingüísticas asociadas a viejos modelos de circulación cultural, como, también, como estrategia para incluir las obras en un circuito global de circulación cultural dominado por el inglés. Una manera, quizás, de generar flujos y trazados que abren la obra a otros textos y culturas desde el espacio de producción global de la red.

### **6.2.2. Estrategias de fragmentación**

La fragmentación es una estrategia muy relacionada con la anterior, que se deja ver, entre otros ejemplos, en el uso del *link* o hipervínculo para romper la linealidad y producir saltos y conexiones en el discurso, favoreciendo una concepción atomística del lenguaje. Tenemos innumerables ejemplos de fragmentariedad en los artefactos de creación electrónica, como en el caso de *Heartbeat* de Dora García (1999) una obra que explora la lectura hipertextual por fragmentos, o la comentada anteriormente, *Buenos Aires World* de Juan Pintabona (2005), en la cual se hace más hincapié en el mosaico y la miniatura. Además, la fragmentariedad es la característica postmoderna más comentada en relación a la creación electrónica y se da no solo en la naturaleza de las obras que rompen con la linealidad e introducen el fragmento y la experimentación, sino también, como hemos visto, en el sistema mismo.

La fragmentariedad afecta nuestra manera de navegar y acceder a los contenidos que componen la retícula de Internet, al igual que a nuestra manera de explorar el campo de la literatura electrónica: repositorios, instituciones, artículos, festivales, blogs, exposiciones, *webs*, libros o lugares, acontecimientos y espacios, son algunos ejemplos de los posibles microcosmos existentes e interconectados. Nodos relacionados que nos abren una ventana al campo y nos permiten ir saltando de una referencia a otra. Estos microcosmos funcionan como un conjunto de elementos y muchos de ellos, además, contienen a su vez un conjunto de vínculos y relaciones que nos invitan a salir del propio espacio o artefacto hacia el exterior, en una navegación que vincula contenidos constantemente.

Así, vemos que la mayoría de portales y repositorios no albergan las obras, solo re-direccionan a sus verdaderos alojamientos que se encuentran, en el mayor de los casos, en las páginas particulares de los artistas. Las dos primeras colecciones de la

ELO, son casi los únicos ejemplos de portales que albergan las obras bajo sus servidores, mientras que la tercera colección ya no mantiene, ni preserva los trabajos. Así, la tercera colección de la ELO sólo funciona como un apoyo institucional que confirma la supuesta calidad de la obra y su pertinencia como ejemplo paradigmático del campo de la literatura electrónica y amplía el material crítico y documental con información de las obras. Estos ejemplos de colecciones –entre los que se encuentran la ya citada tercera colección de la ELO, y otras colecciones como la antología de LiteLat, Ciberia, la NT2, el ELMCIP, Puerto 80 o CELL– son ejercicios de expansión, pues funcionan como lugares encargados de fomentar la navegación hacia las obras que no están contenidas en los portales. Y funcionan como estructuras contextuales que, a través de los hipervínculos que albergan, se convierten en archivos de direcciones o directorios: conjuntos de posibles recorridos. Es decir, que funcionan como inicios de derivas hipertextuales por una red de asociaciones.

En este sentido, como ya hemos mencionado, las tesis sobre la creación electrónica son pequeñas constelaciones propuestas por el investigador, a la manera de “curador” de literatura electrónica, proponiendo un corpus a legitimar. Así, podemos decir que se parecen en cierta medida a las exposiciones, cuando incluso las exposiciones ya reivindican su carácter crítico como discurso. Estos microcosmos teóricos y artísticos, –pues también arrojan un conjunto de referencias que conforman el corpus de estudio del ensayo–, han servido de ejemplo para el estudio de la red de citas en las tesis de literatura electrónica que se encuentran en el ELMCIP. En los estudios elaborados por Jill Walker Rettberg (2014), y por Álvaro Seiça (2016) encontramos análisis del campo a través de la red que dibujan estos trabajos. ¿Qué resultados arrojan este tipo de estudios?

En este sentido, Rettberg (2014), hace hincapié en la cantidad y diversidad de las referencias que aportan. Un rico corpus de obras creativas que indicaría, en contra de lo que se ha podido especular<sup>21</sup>, que el campo de la creación electrónica literaria no está inflado y sustentado por la crítica. A este respecto, algo característico del campo según el estudio de Rettberg es precisamente que las tesis de literatura electrónica tienden más a proponer un conjunto amplio de obras y no al análisis de una sola de ellas o a la

---

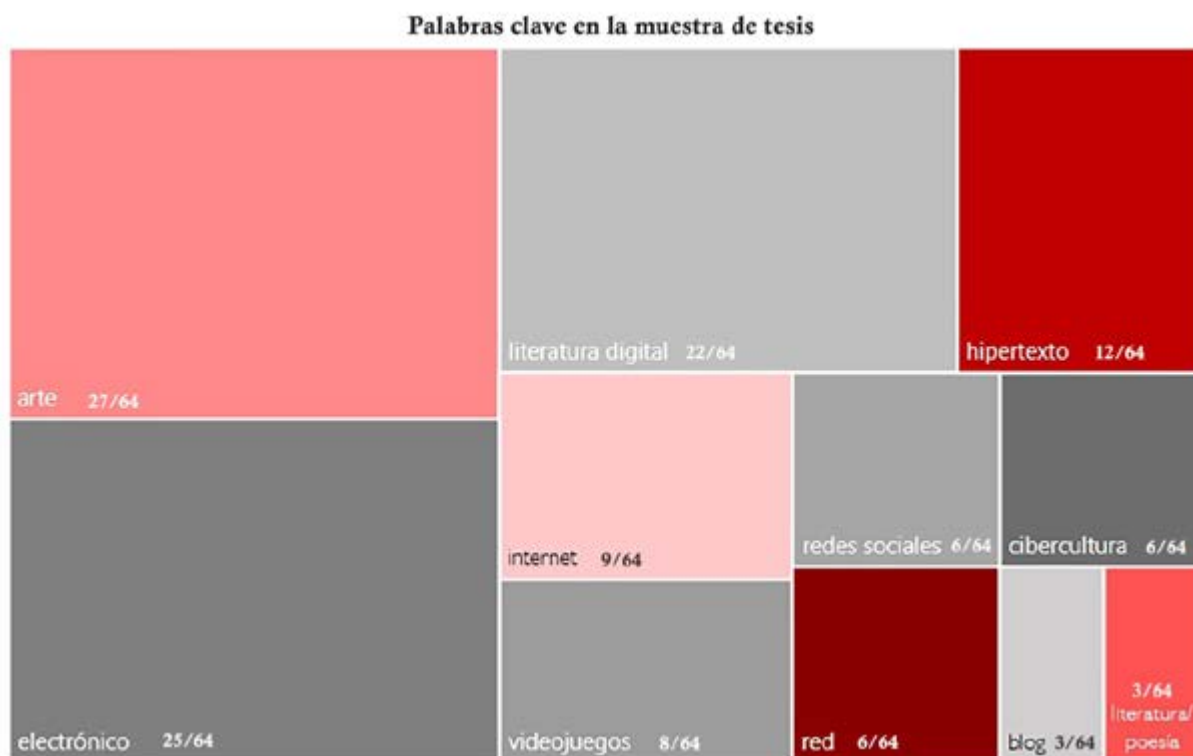
<sup>21</sup> Que el campo de la literatura electrónica es en cierto modo un campo inflado por la crítica, además autogenerado, pues muchos críticos son a su vez artistas y se citan a sí mismos o generan crítica a partir de sus obras o las de sus conocidos ha sido mencionado por algunos autores (Sánchez Gómez, 2017; Seiça, 2016), dando cuenta de la polémica generada.

comparación de dos, algo que sí podemos ver comúnmente como metodología en la tradición literaria y la literatura comparada. Las tesis funcionarían así como generadores centrífugos de referencias. En líneas generales, los estudios académicos sobre literatura electrónica tienden a proponer una lectura cercana más fragmentaria y relacional – abogando por corpus más amplios en diálogo– pero menos profunda y aislada (Rettberg, 2013a, 2015, 2013b). El campo de la creación electrónica también experimenta una apertura crítica y artística que va desde la hegemonía de la ficción hipertextual hacia una heterogeneidad en las prácticas y una transdisciplinareidad en las metodologías interpretativas (Pawlicka, 2014). Desde los *new media studies*, la teoría de los videojuegos, las teorías críticas de la performance, la instalación y el arte locativo, la poesía visual, la datificación y la remediación, entre otros temas a tratar.

Después de una búsqueda en trabajos escritos en español –principalmente a través de bases de datos en España, pero tratando de completarla con datos de Latinoamérica–, hemos encontrado, como avanzábamos antes, 64 tesis que tienen que ver con la literatura electrónica directamente o que se acercan a temas muy relacionados, como el arte digital, la cibercultura, los videojuegos o el hipertexto como tal. ¿Podemos extrapolar alguna de las conclusiones a las que llegan Rettberg (2014), o Seiça (2016) sobre la evolución del campo hacia la heterogeneidad y la fragmentariedad práctica y conceptual? ¿Encontramos esa evolución de la que hablan desde el hipertexto hacia la poesía?

Como vemos en la gráfica la muestra de 64 tesis en español refleja que el término más mencionado, tanto en el título como en los resúmenes, es el de “arte” (27), bien acompañado por electrónico y digital, bien sea arte e internet etc., que supera al término “literatura” acompañado de “electrónica” o “digital” (22). De todos los trabajos, 12 contienen el término “hipertexto” o derivados en el título, mientras que sólo 3 trabajos contienen el término “poesía”. Sin embargo, es cierto que se puede observar cómo la presencia del hipertexto está siendo reemplazada por otros intereses que se justifican con términos como “narrativa”, –que aparece en 10 títulos de los cuales ninguno es anterior al 2012–, “videojuegos” (8) o “literatura electrónica o digital” (22), también más recientes en comparación con los años de publicación de los títulos que contienen “hipertexto”. Ciertamente, debemos ser cautos en las conclusiones y preguntarnos acerca de la representatividad del corpus, pues los datos no están centralizados y son difíciles de encontrar. Si se quiere ser justo con las conclusiones hay

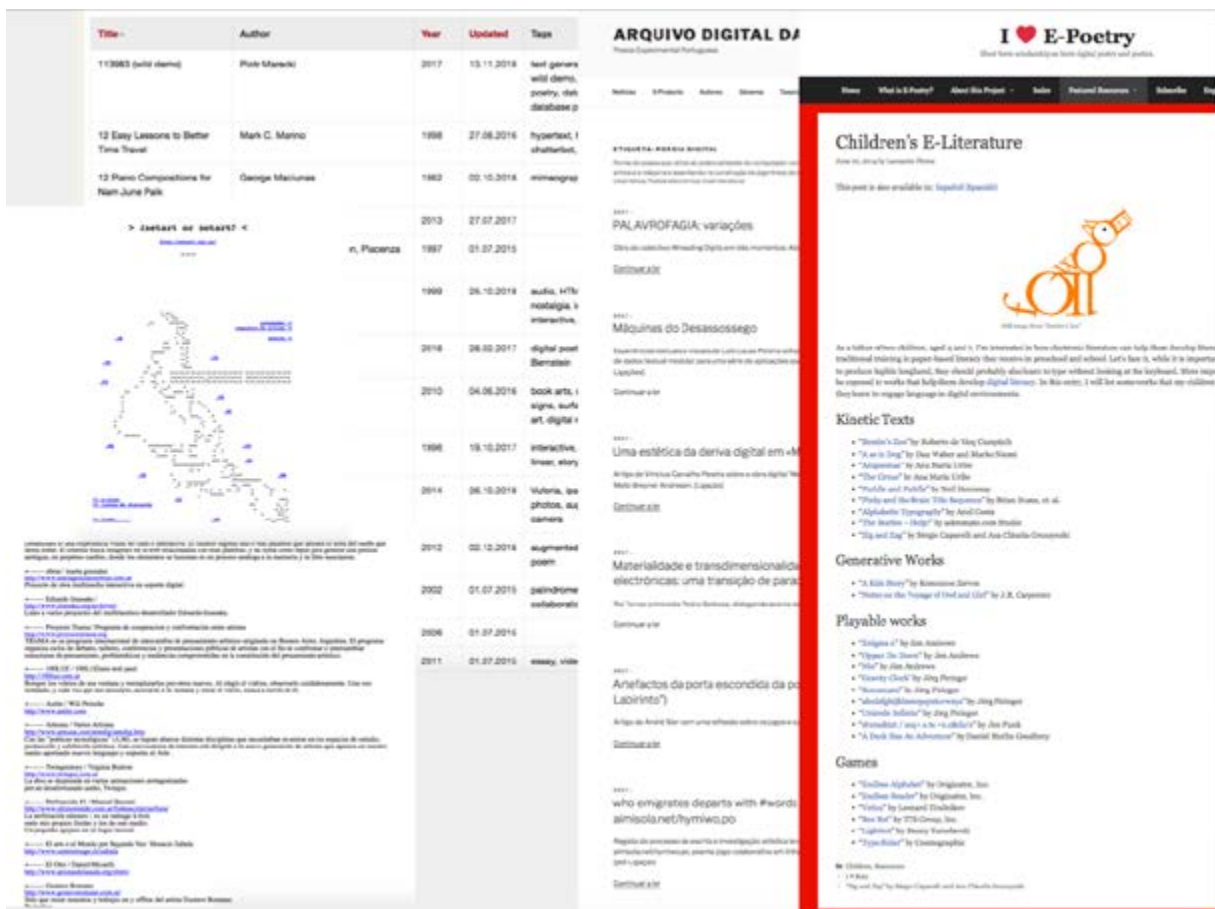
que apuntar que en un campo en construcción de su “relato” y caracterizado por su fragmentariedad no hay verdades absolutas. Sin embargo, teniendo esto claro, es interesante ver su evolución y ver qué tipo de lecturas se pueden hacer que impliquen otro tipo de preguntas posibles también para la crítica.



**Fig. 45. Imagen que representa una comparación entre la presencia de las distintas palabras clave con las que se han categorizado la muestra de 64 tesis en español en Ciberia.**

Además de hablar de la expansión y fragmentación que hay en los propios repositorios, –muchos de ellos para literatura electrónica en español, o para net-art en español, como Ciberia, CCDM, CCDCh o LiteLat–, vemos que en los principales portales se dan dos lógicas de presentación o diseño que responden también a una estrategia de fragmentación: la lógica del directorio –listados de links y direcciones– y la lógica del *thumbnail* –mosaico de imágenes miniatura, vínculos de ellas mismas o de la obra que representan–. Quizás la evolución desde el directorio de *links* o vínculos, al mosaico de imágenes, sea, en cierta medida, una evolución extrapolable a la que ha sufrido la web desde el *puntocom*, hasta el ecosistema de aplicaciones basadas en la

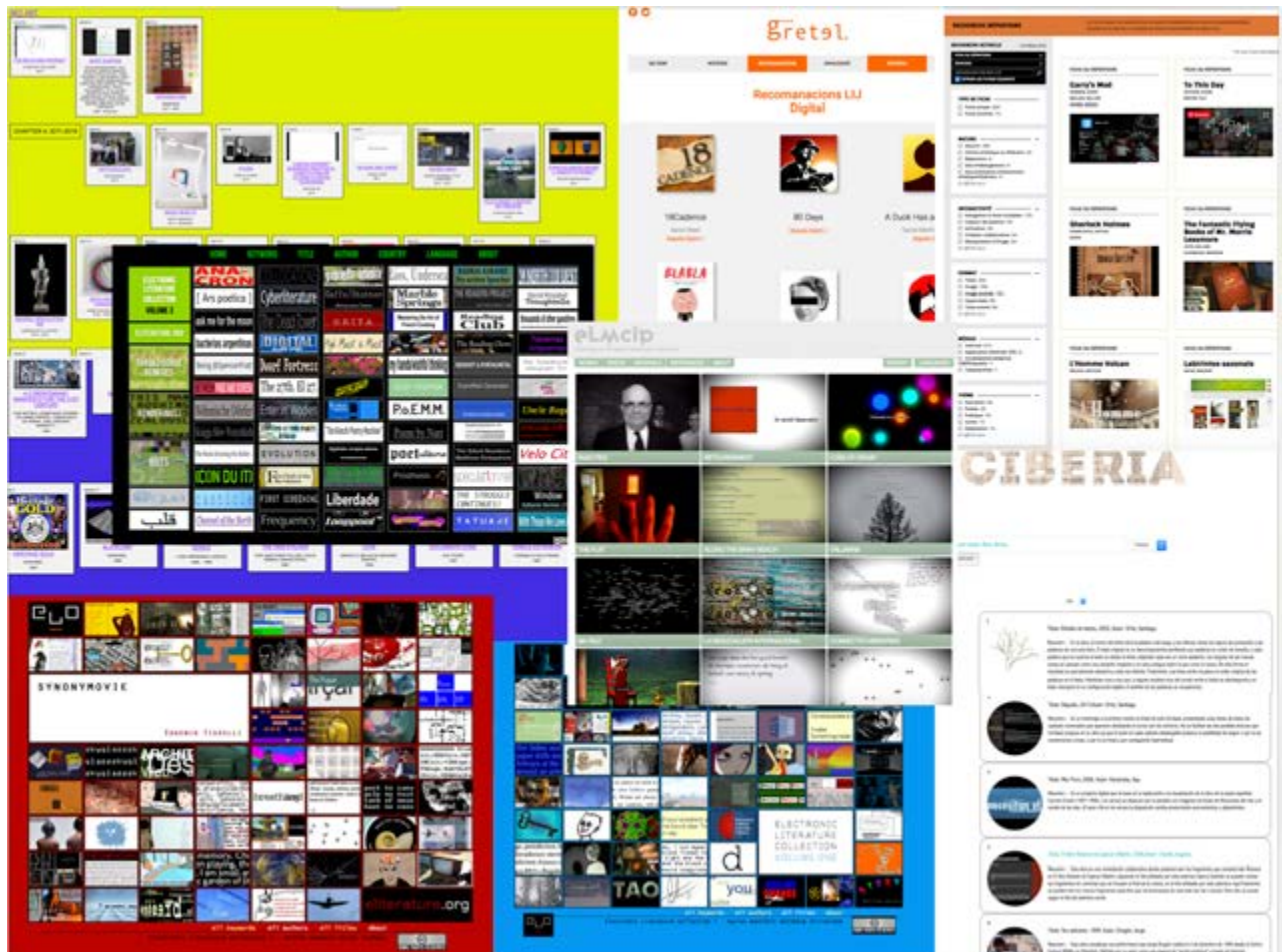
navegación visual y en la economía de la mirada (Van Dijck, 2006; van Dijck et al., 2018). La lógica del *thumbnail* o el mosaico de miniaturas, es la misma de plataformas como Google, Instagram, Pinterest, Youtube, o la mayoría de tiendas online y galerías virtuales: procurar distinguir a golpe de vista el mayor número de imágenes-resumen, o imágenes-vínculo posibles. De esta forma, la imagen elegida, que funciona como vínculo y reclamo, ha de ser representativa y atractiva, pues de ella depende el acceso, el *click*: nunca los ojos habían generado tanta riqueza como en la era del ciberespacio.



**Fig. 46. Imagen que recoge distintos ejemplos de interfaces en forma de repertorio o listado de portales y espacios dedicados a la literatura electrónica o al net art.**

La imagen del *thumbnail*, –del inglés “uña del pulgar”– es una imagen de vista previa con un tamaño de archivo reducido que se utiliza como marcador de posición para un contenido multimedia de tamaño original. Es el fragmento representativo por el que muchas veces va a ser conocida la pieza. La lógica de la navegación y la presentación a través de miniaturas es aplicada al campo del arte

contemporáneo con las nuevas plataformas que están surgiendo, no tanto dedicadas a la venta, sino a la difusión y monetización del “consumo digital” de imágenes (Gat, 2015). Esto tiene que ver con la navegación, con la curación de imágenes y la relación entre ellas, –el *linking*–, con la valoración social – en cuanto a cantidad de *shares* y de *likes*– y con el auge del mosaico como modelo estético. Así, las tres colecciones de la ELO están presentadas en forma de mosaico. Las imágenes, fragmentos representativos de los artefactos a los que pertenecen, son imágenes reducidas de sí mismas que sirven de vínculo de acceso a la propia obra o a la página que contiene la información sobre ella y la entrada.



**Fig. 47. Imagen que recoge distintos ejemplos de interfaces en forma de thumbnail o mosaico de imágenes de diferentes portales y espacios dedicados a la literatura electrónica o al *net art*.**

Como vemos, cada vez más la lógica del *thumbnail* es la elegida por la mayoría de colecciones y repositorios para presentar las obras y el contenido, aludiendo al mosaico visual y a las lógicas de visualización de información que utilizan este patrón gráfico, representante estético de la fragmentariedad. Una manera visual y espacial de representar la fragmentariedad del campo a través de la heterogeneidad de texturas, formas y colores.

### **6.2.3. Estrategias de desplazamiento crítico hacia la periferia**

El desplazamiento crítico hacia la periferia es una característica de las obras de creación electrónica que reflexionan sobre el sistema o contexto en el que se enmarcan y sobre los cambios en la circulación cultural digital. Obras como las que cita Scott Rettberg en el capítulo “Network Writing” de su libro *Electronic Literature* (2019), –como *Lexia to Perplexia* (2000), *Translucidity* (2001), o narrativas en Twitter como *Bloomsday on Twitter* (2007)– demuestran el carácter y los problemas de la sociedad red de una manera que los ensayos o la ficción no pueden hacer, esto es, simulando la red pues esta subyace en su propia estructura. También encontramos las ficciones o narrativas distribuidas o “distributive narratives” de Jill Walker Rettberg (2005), las obras que utilizan la visualización de datos, las ficciones de *Twitter*, las *email novels* o las *collective narratives* entre otras que cita Scott (2019). Obras como *La esfera de las relaciones* de Santiago Ortiz (2007), juegan también con el desplazamiento de la atención hacia el contexto y su imbricación en él. Así, esta obra pone el foco en las relaciones que se establecen entre las palabras de una red a través de asociaciones. De esta manera, las asociaciones en la red se basan en el etiquetado, que como explica Juan Martín Prada es la posibilidad de contribuir a una *folksonomía* (2012, p. 119), o una indexación social, que produciría encuentros azarosos, conexiones arbitrarias y muchas veces correspondencias insólitas que se visualizan a través de una gran esfera relacional que sirve para interpretar la evolución social del propio lenguaje.

En este sentido, como hemos apuntado con anterioridad, las taxonomías juegan un papel fundamental en su intento de dibujar un campo, pues son conjuntos de etiquetas consensuados. Aunque la taxonomía puede ser entendida como un acercamiento, pues es la búsqueda de unos parámetros comunes aplicables a un conjunto y, por tanto, un ejercicio de convergencia, –que hemos abordado en esta tesis



en las estrategias convergentes, con ejemplos como el del consorcio CELL y su creación de una taxonomía común a todo el campo—, ahora, podemos centrarnos en la taxonomía, también, como un lenguaje propio, una seña de identidad cuando se aleja del vocabulario común controlado. Para eso debemos prestar atención a las diferencias y las particularidades de la nomenclaturas, de manera que nos cuestionemos si estas pueden o no responder a una realidad artística y cultural diferente. ¿Es posible la existencia de taxonomías o, lo que es igual, de modelos críticos y hermenéuticos diferentes? ¿Es posible la diferencia en el campo de la creación electrónica en español, un campo global de artefactos digitales en circulación?

Vemos que el campo de la literatura digital es un campo bastante homogéneo en cuanto sus conceptos y terminologías lo que indica quizás una fuerte dependencia de los grandes nodos que modelan el repertorio. Encontramos estudios como el de Anna Urszula Pawlicka, (2016) “Visualizing Electronic Literature Collections”, o el de Luis Pablo y María Goicoechea (2014) “A Survey of Electronic Literature Collections”, en los que percibimos, por ejemplo, cómo evoluciona el campo de la creación electrónica a través de los criterios terminológicos y muchas veces “políticos” que se usan para definirlo. Ambos trabajos mencionan cómo ciertas etiquetas que definen las obras tienden a desaparecer —como en el caso de los términos “stretch text” y “wordtoy”—, y son sustituidas por otras nuevas —“bots” o “remix”—. También ambos estudios mencionan cómo la presencia de otros idiomas en los principales repositorios va en aumento, favoreciendo un campo más global. En el estudio de Pablo y Goicoechea sobre algunas de las colecciones, se hace una distinción muy pertinente entre etiquetas horizontales como las del ELMCIP o las de las colecciones de la ELO, y que pueden estar cerradas (ELO) o abiertas (ELD o ELMCIP); y las taxonomías (Nt2, Cell o Ciberia), que podríamos también subdividir entre abiertas (Ciberia) o cerradas (Nt2 y Cell):

It allows researchers to analyze the evolution of creative tendencies, the formation of genres, as well as to detect outstanding original work. The choices which designers of electronic literature collections make affect the way information is retrieved and how electronic literature is approached by researchers. On the one hand, we observe a tendency to classify tags into taxonomies (NT2) or to treat them as horizontal markers (Electronic Literature Collection); they can form closed sets (Electronic Literature

Collection) or open ones (Electronic Literature Directory). Too much closeness and hierarchization can produce a myopic perception of the field (Literatura Electrónica Hispánica) and make certain unclassifiable works unreachable. (Pablo y Goicoechea, 2014, p. 8)

El ejemplo de algunos repositorios como Ciberia, que tienen una taxonomía inductiva basada en las necesidades de análisis que fomentan las obras, abre un nuevo modelo que difiere de las principales plataformas, como la Nt2 o CELL, que fijan la taxonomía a *priori* asentada en bases de datos hechas con *Drupal* y en la que se van ajustando las obras que se introducen. De esta manera, los criterios de Ciberia sí pueden crecer y evolucionar a medida que crece y evoluciona el propio campo porque cobran forma si las obras van necesitando y suscitando nuevos conceptos. Un modelo abierto cuya principal ventaja es que permite la proliferación de etiquetas y conceptos particulares que respondan a la pluralidad de una práctica tan heterogénea. ¿Pero qué tipo de conclusiones podemos sacar de comparar las taxonomías y de prestar especial atención en sus diferencias?

Después de comparar los principales modelos de datos, observamos cómo el ELD<sup>22</sup> hace más hincapié en los aspectos técnicos de la creación literaria electrónica, así como CELL, pues ambos comparten taxonomía a pesar de que esta no sea visible en el ELD. Conceptos como el tipo de publicación o el canal por el que se distribuye y accede a la obra “publication type”; la modalidad procesual o proceso que ocurre entre la obra y el usuario/lecto espectador, “procedural modality”; los mecanismos o dispositivos que se ponen en funcionamiento con la obra “mechanism”; o los formatos y elementos de distinta naturaleza mediática “format”, son conceptos compartidos por ambas plataformas. A estos el ELD les añade la categoría de “cualidades literarias” o “literary qualities” que permite incluir conceptos importantes en el campo y que se quedaban fuera –que en la Nt2 o Ciberia pertenecen a la categoría de “formatos”–, como por ejemplo “generativo” o algunas categorías relacionadas con los temas de las obras o los géneros.

En la tercera colección de la ELO, bajo el idioma español la etiqueta más repetida es “poesía” –8 de 16– que encaja bastante bien con el género más empleado en Ciberia después de “conceptual” –44 de 105–. En Ciberia el término “poesía” coincide

---

<sup>22</sup> Electronic Literature Directory <http://directory.eliterature.org/>

con 26 de las 105 obras, aunque no encaja con los resultados arrojados por la Nt2 donde “poesía” coincide con 20 de 219 resultados bajo el paraguas del idioma español y por detrás de “narración” con 46 resultados. ¿Es la poesía un género importante en español en comparación con otros idiomas de creación o por el contrario la narrativa ocupa un lugar privilegiado que no cambia con el tiempo? En portugués, por ejemplo, hay una tradición de poesía conceptual y experimental muy rica, que funciona claramente como antecedente de la poesía electrónica en esta lengua. Podríamos preguntarnos si ocurre lo mismo en el caso del español. No parece así, si observamos los resultados en idiomas como el inglés y el francés en la NT2 en los que la poesía está muy por delante de la “narración” y es el tema con más presencia. De los resultados de “narración” en la Nt2 obtenemos 46 obras con esta categoría, –recordemos que para poesía eran 20–, 40 de ellas están bajo el paraguas de “hipertexto”. ¿Tiene el hipertexto una gran tradición e importancia en la producción de literatura electrónica en español? ¿Existen géneros propios o característicos en la creación electrónica literaria en español?

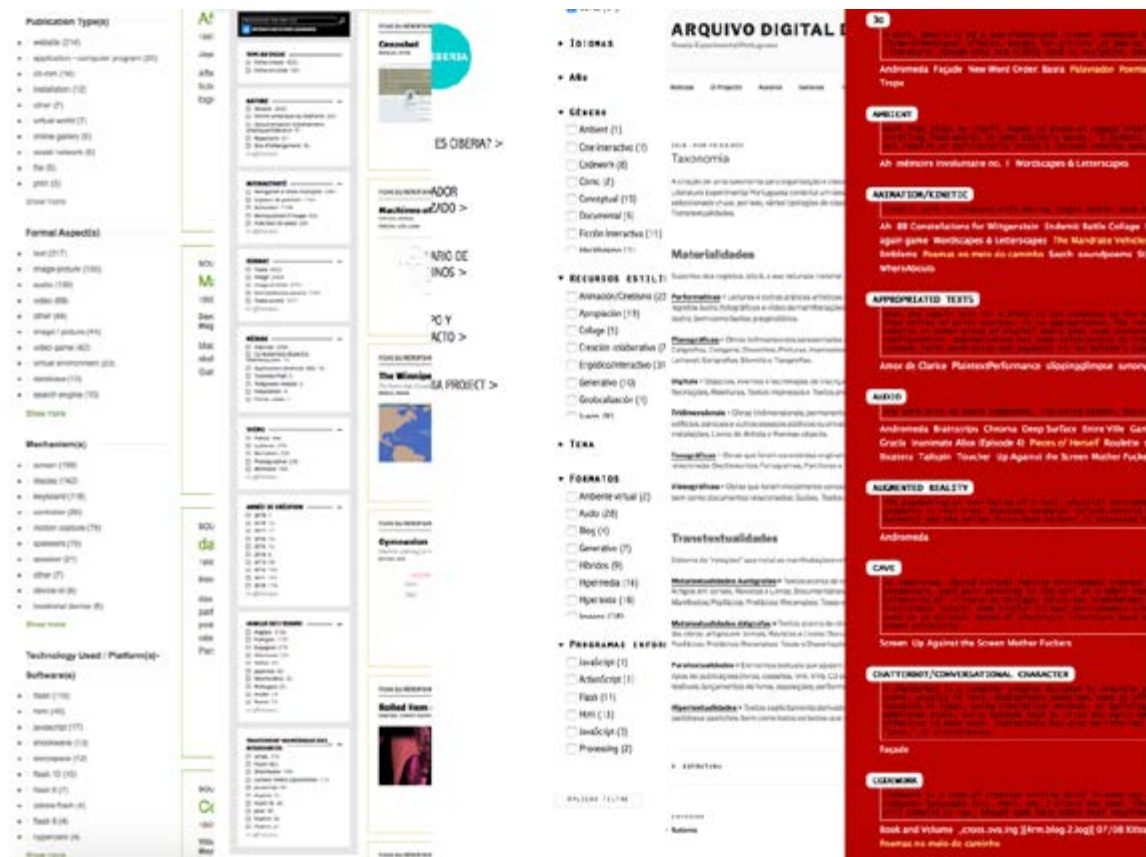


Fig. 48. Imagen que recoge distintos ejemplos de taxonomías de algunos portales y espacios dedicados a la literatura electrónica o al net art

Vemos como el hipertexto también es importante en español en la tercera colección de la ELO –tiene 5 coincidencias de 16 y está en tercera posición después de “poesía” (8) y “flash” (7)–. En Ciberia los géneros están muy igualados y si sumamos los que implican “narración” –como pueden ser “hipernovela”, “narrativa” y “ficción interactiva”–, los resultados superarían a los de “poesía” (26). También podemos observar cómo en algunos casos se crean categorías específicas para algún tipo de obra que no están presentes en otros idiomas o contextos y que no se encuentran en otros repositorios ni repertorios, como es el ejemplo de “teatro jugable” en Ciberia, o “cine interactivo”.

En conclusión, en este capítulo hemos elaborado una red de la literatura electrónica en español definiendo los elementos del sistema y proponiendo un modelo de comunicación adaptado a una visión conectiva que rompa con el binomio “físico/virtual”. También hemos acotado y definido el español y sus distintas pulsiones como frontera de nuestra red. Para elaborar una interpretación de la red desde una mirada conectiva, hemos adoptando las características y cualidades inherentes a los artefactos, para aplicarlas como herramientas analíticas con las que trazar los movimientos divergentes y convergentes de la red de creación electrónica literaria en español. Como vemos, resulta complicado a día de hoy hacer un estudio o lectura distante del campo de manera exhaustiva, primero por la dificultad del acceso a los datos –muchas plataformas no tienen sistemas de volcado o descarga de datos como el ELMCIP o Ciberia– y, además, por la fragmentación y dispersión de los espacios y los elementos. Ciertamente, aunque hay una tendencia hacia la pluralidad, los datos nos indican que aún falta mucha representatividad de la diferencia: diferencia lingüística, diferencia cultural, diferencia crítica y diferencia estética.

## CAPÍTULO 7. LA REFLEXIVIDAD COMO ESTRATEGIA RELACIONAL

En este capítulo vamos a abordar la reflexividad como una característica fundamental que conecta el mapa y el territorio y que permite comprender los diálogos que se establecen entre los artefactos y el sistema al que pertenecen.

Si bien la reflexividad es, en mayor o menor medida, una cualidad de toda manifestación artística, poética o literaria que pretende aportar una mirada preocupada hacia su propia materialidad y naturaleza o hacia otras cuestiones más generales, la creación electrónica es un campo en el que la reflexividad cobra especial protagonismo. Es importante señalar que, si a lo largo del siglo XXI se han venido definiendo nuevas tipologías textuales o literarias por el predominio de la función reflexiva como característica asociada a la idea de conciencia y autorreflexividad –nos referimos aquí al auge del estudio de conceptos como metaficción, metanarratividad, metapoesía–, también se ha visto la reflexividad como un fenómeno típicamente postmoderno que se caracteriza por una actitud de desafío a la estructura y de ruptura de los marcos. Así, la reflexividad es una de las propiedades fundamentales de un tipo de creación que ha sido llamada “poética tecnológica” o “poética meta-tecnológica”<sup>1</sup>, precisamente por su naturaleza reflexiva hacia el propio medio digital en el que está inserta y que a su vez es una propiedad de su materialidad.

La literatura electrónica como práctica experimental pone en relación los ejercicios de significación, estilo, literariedad o poeticidad, con un lenguaje técnico con características que también tensionan sus límites, los transgreden, los dilatan y los transforman. De esta manera, resuena con fuerza el concepto de “metáfora material” que propone Hayles cuando habla de la transferencia de significado y sentido entre una red de símbolos y un aparato material. Una mirada al diálogo entre lo simbólico y lo físico que pone de manifiesto que transformar el contexto y las circunstancias de lo material transforma asimismo la relación de sus significados. Como Hayles afirma en esta ilustrativa cita: “esta transformación es especialmente potente cuando las palabras

---

<sup>1</sup> Hacemos alusión de nuevo al concepto de “tecnopoética” o “poética tecnológica” de Kozak (2012) pues alude precisamente al carácter reflexivo para con el propio medio electrónico de este tipo de prácticas.

interactúan reflexivamente con las tecnologías que las producen”<sup>2</sup> (2002, p. 24), es decir, cuando se explora con el significado de las formas. Además, igual que las prácticas artísticas que a partir de la modernidad y su paso a la posmodernidad reflexionan sobre su condición desde sus propias características intrínsecas al lenguaje que utilizan –una reflexión sobre su propia condición de arte a partir de los medios por los que transitan y las posibilidades que estos les ofrecen de significar y resignificar–, la creación electrónica se inserta también en los límites entre las prácticas artísticas, la literarias y las tecnológicas, como veremos a continuación. En ese sentido, la literatura electrónica no sólo ejemplifica la continuación del giro epistemológico y cultural hacia una mirada reflexiva, sino también la culminación de estos procesos en un medio auto-reflexivo en sí mismo, mediante un nuevo lenguaje de creación que abre caminos a través del código y del uso de la red como medio artístico.

Así, las obras de creación electrónica literaria y artística repiensan las posibilidades y los límites del medio, tanto con una mirada profunda que navega hacia la interioridad misma del artefacto, como con una mirada más general que se mueve hacia el contexto y la exterioridad de su condición como medio o mejor, como ecosistema digital. Ciertamente, la reflexividad es una estrategia que sirve como mirada para abordar los artefactos en relación con el sistema que conforman y, en este sentido, es también una característica de nuestra metáfora del mapa conectivo, pues nos permite trazar direcciones y puentes: es la cualidad que hace posible establecer una lectura en movimiento, una mirada que ponga en valor los artefactos como parte de la red con la que dialogan.

En cierto modo, la reflexividad es una cuestión que atraviesa todos los saberes y ciencias humanas. Bajo la crisis de la representación característica de la modernidad, los signos se van separando de la lógica de las cosas a las que hacen referencia, hasta llegar a la fragmentación total del discurso: “la idea de la representación sígnica es por lo tanto contemporánea de la idea de la crisis de la representación” (Nöth, 2001, p. 366). Ante el fin de las grandes narrativas, todo parece haberse dicho o visto y la cultura, tratando de escapar de este vacío, se vuelve cada vez más autorreflexiva, se busca, se piensa y se analiza, considera su forma y es objeto y mirada de sí misma.

---

<sup>2</sup> Traducción propia del original “This transformation of meaning is especially potent when the words reflexively interact with the inscription technologies that produce them.” (Hayles, 2002, p. 24).

En definitiva, el concepto de reflexividad tiene su utilidad como instrumento para analizar el sentido o el significado –no en términos absolutos ni esencialistas– del comportamiento de una obra. Claro que, en el caso de la literatura electrónica, la reflexión llega también a la autorreferencialidad y la autopoiesis como base de la cognición (Hayles, 2017; Maturana y Varela, 1980), tanto de seres vivos como de aparatos cibernéticos. En este sentido, la cognición no consciente de las máquinas y los algoritmos abunda en los procesos técnico-digitales, poniendo el concepto biológico de la autopoiesis –definición de lo vivo como un sistema auto-productivo– al servicio también de artefactos, dispositivos y redes tecnológicas, que son recursivas, reflexivas y autónomas en su capacidad performática y generadora. Así, la capacidad de la máquina simula la “organización circular de lo vivo” (Maturana y Varela, 1980, p. 17) y la reflexividad pasa de ser un concepto asociado al sentido o al significado, a ser un concepto válido también para hablar de procesos técnicos.

Sin embargo, este concepto se encuentra diluido en las ciencias humanas, pues, como apunta Gian Maria Tore (2013, p. 55), pocos son los estudios que tratan la reflexividad de manera sistemática en profundidad<sup>3</sup>. Sin embargo, numerosos ejemplos en torno al concepto de autorreflexividad pueblan las ciencias humanas, desde el comportamiento de sistemas en la física, las matemáticas o la biología –caos, fractales o autopoiesis– hasta la lógica y la lingüística –la semiótica–. También desde la literatura y las artes encontramos una amplia tradición del uso del término y sus sinónimos, como, por ejemplo, en la metaficción o las literaturas basadas en los escritores o procesos mismos de escritura (Jay 1984), los conceptos de intertextualidad o transtextualidad (Barthes, Kristeva, Genette), o los de meta-narrativa (Stam, 1992), metalenguaje o metatexto de la semiótica. En el arte y las teorías de la imagen, se ha hablado de la autorreferencialidad de la imagen a través de ejercicios conceptuales y técnicos (Genin, 1998), como los de Escher y sus escaleras imposibles. Aunque la imagen no puede representarse totalmente a sí misma, sí puede mostrarse como parte de otra que la contenga, hasta generar una *mise en abyme*<sup>4</sup>. En la música, la estrategia del sampleo o

---

<sup>3</sup> Para un abordaje crítico de la historia, evolución e infiltración del concepto de reflexividad en todas las disciplinas contemporáneas proponemos los estudios de *Self-Reference in the Media* (Nöth y Bishara, 2007), *Self-Reference. Reflections on Reflexivity* (Bartlett y Suber, 1987), *Media and self-reference: The forgotten initial state* (Marcus, 1997), donde se da cuenta de su relevancia en todas las áreas de conocimiento desde la filosofía hasta la lingüística, la biología o la neuropsicología.

<sup>4</sup> Es un procedimiento que generalmente se refiere a lo visual, aunque puede ser narrativo, que consiste en generar una estructura fractal, a través de la profundidad o “abismo” que se genera en la imbricación de un motivo dentro de otro.

*sampling*<sup>5</sup>, que resignifica otras músicas (Puig y Talens, 1999), también es un ejemplo asociado al concepto de reflexividad y en cinematografía encontramos ejercicios de cine sobre el cine o desde el cine (Zavala, 2007).

Un buen ejemplo más general del auge de la reflexividad es el de la evolución de las artes o las prácticas culturales que, como el arte contemporáneo, se convierten en un lenguaje de lenguajes preexistentes y no dejan de retratarse a sí mismas. Así, la materialidad pasa a ser un tema crucial y una preocupación en la creación contemporánea en general y lo metaliterario, un problema lógico y ontológico, de manera que los pactos narrativos son cuestionados desde dentro a través de estrategias como el artificio o la ruptura del marco que implica la quiebra de la ilusión de mimesis.

Ciertamente son muchos los sinónimos que podríamos utilizar, pero en este trabajo vamos a usar el término de reflexividad y, en menor medida, el de autorreflexividad para abordar algunas de las lógicas más importantes que encontramos en la literatura electrónica y que analizaremos más adelante.

Este concepto nos sirve como herramienta transversal para leer los artefactos, esto quiere decir interdisciplinar y, además, conectiva, pues da importancia al sistema como contexto cultural y a ese paso epistemológico del que habla Goldsmith (2015, 2016) en el que el contexto es el nuevo contenido. Pues el sistema, la red y su naturaleza digital y postdigital están contenidos en los artefactos que funcionan como instrumentos desde los que repensar esta realidad –bien sea desde el propio medio digital o bien desde formas de producción distribuidas y combinadas–. Como apunta Ryan, la creación electrónica comparte en este sentido la tradición experimental con la preocupación por un nuevo medio que transforma tanto el lenguaje como el canal de comunicación:

The insecurity of both old cultures and young media regarding their purpose or direction explains why self-reflexivity is such a prominent feature of digital texts. As part of an old culture, digital texts are caught in the postmodern episteme, and they participate in the ideological, political and aesthetic preoccupations of their time; while as part of a new medium, they are still

---

<sup>5</sup> El *sampling* hace referencia a la práctica extendida a través de los medios electrónicos en la música mediante la cual se extrae una muestra o simple, de un sonido grabado para utilizarlo posteriormente como un instrumento musical.



unsure of their contribution to art, to thought, and to culture. (Ryan, 2007, p. 269)

Ante esta inseguridad, como comenta Ryan, la creación electrónica busca su identidad a través de un interrogatorio simbólico sobre su propia base material y tecnológica.

Sin embargo, si tratamos de recoger la reflexividad como modelo interpretativo de la literatura electrónica y de su red, observamos cómo distintos planos y niveles se solapan y se confunden. Por ejemplo, en una obra como *IP Poetry* de Gustavo Romano<sup>6</sup>, podemos hacer una lectura del propio texto poético resultante –del material lingüístico en forma de versos y de su dimensión material-digital–, y a la vez examinar el código o algoritmo que lo genera, o la dimensión del hardware y los aparatos que componen la obra. Esta obra problematiza así el propio estatuto de la poesía, el concepto de autoría y coautoría, la autonomía de la máquina a través de la generación automática, la recursividad como base del concepto de inteligencia artificial, la materialidad del aparato electrónico a través de la presencia de monitores en el espacio de la galería o los procesos habituales de navegación, selección y recolección de materiales en la red.

A continuación, vamos a recoger algunas aportaciones que profundizan más en este concepto y que pueden resultarnos útiles para elaborar un modelo de interpretación para la creación electrónica. Así en el volumen de Nöth, *Self-Reference in the Media* (2007a), uno de los trabajos más importantes sobre el tema, podemos encontrar diferentes aportaciones de interés. Marie-Laure Ryan, en “Looking through the computer screen: Self-reflexivity in net.art” (Ryan, 2007, pp. 270-271), subraya el dominio de la auto-reflexividad en las prácticas artísticas de Internet y establece una tipología de la auto-referencialidad en el *net art* bajo tres continuos: el continuo de la explicitud –“explicitness”–, el continuo del alcance –“scope”– y el continuo de la individualización –“individuation”–. La explicitud iría desde un polo fuerte de auto-referencialidad, como en el ejemplo *this sentence is false*, pasando por un polo medio y hasta un polo débil característico de la función poética del lenguaje que atrae la atención sobre sí mismo pero sin tomarse explícitamente como referente. En cuanto al continuo del alcance, Ryan lo asocia a cuánto del total es dominado por los elementos auto-

---

<sup>6</sup> *IP Poetry* de 2006 se puede consultar en: [<http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/>]

reflexivos, y de nuevo pone el ejemplo *this sentence is false*, donde la totalidad de la frase hace referencia a sí misma y alude a la naturaleza o alcance incompleto de las imágenes que no pueden referirse completamente a sí mismas, sino contener copias de sí mismas. Por último, Ryan menciona la individualización o enfoque, *focus*, para establecer la división entre los artefactos que se reflejarían a sí mismos –los individualizados– y aquellos que reflejarían una categoría más general a la que pertenecen, como su género o su medio. De su propuesta, sin duda la categoría más útil para un artefacto electrónico complejo sea la de “enfoco, pues la dos anteriores son demasiado concretas y funcionarían solo en el análisis aislado de algunas de sus partes.

Por otro lado, Bo Kampmann Walther, en su aportación al mismo volumen de Nöth (2007a), establece tres modos en que los videojuegos pueden ser auto-referenciales. En este sentido, aunque su estudio se centra en analizar la parte estructural de auto-referencialidad de los videojuegos, con sus reglas, estrategias y patrones de interacción e recursividad, el autor indica dos modos más de auto-reflexividad: la auto-referencialidad ficcional o de contenido y la auto-referencialidad cultural en un sentido amplio como artefactos que forman parte del ecosistema transmedia y que participan de las lógicas de la remediación cultural.

Desde otra perspectiva más cercana a la semiótica del arte, Gian María Tore aborda la tensión existente en el lenguaje, que siempre es reflexivo y transitivo al tiempo, como una dualidad conceptual entre lo que se dice –la representación– y el decir mismo –la presentación– (2013, pp. 58-61). Tore hace una crítica al encumbramiento de la utilización del término “meta” de una forma superficial, que se caracteriza por una visión paralela de dos tipos distintos de hechos semióticos y no de dos dimensiones de un mismo hecho –la reflexividad y la auto-reflexividad–. Por ello, Tore propone dos tipos de acercamientos a la problemática reflexivo/auto-reflexivo: por un lado, a través de la presencia de sus manifestaciones, esto sería elaborando una gradación que iría desde una reflexividad puntual, –que es localizada–, y otra difusa –pero localizable–, hasta una reflexividad global, –transversal y no localizable–, y que se encuentra en el significado que resulta de la relación de todos sus elementos, sus tensiones y sus dinámicas. Por otro lado, Tore propone también un acercamiento relativo a su orientación que iría desde lo singular a lo general, de manera que la reflexividad sería aquella simple, dónde hay un doblamiento, que está enfocada hacia el exterior y que constituiría un ejemplo “exempla” de algo más general. Por el contrario,

la auto-reflexividad sería aquella reflexividad interna en la que hay un desdoblamiento, o una descomposición, para cuestionar el significado de la obra misma. Lo que nos interesa de la propuesta de Tore es que se podría traducir en una naturaleza reflexiva o auto-reflexiva según la orientación convergente o divergente de la obra:

Nous pouvons revenir, pour conclure, sur la différence de sens entre rélexivité simple, tournée vers l'extérieur, et autorélexivité, tournée vers l'intérieur. [...] C'est à dire que, dans la rélexivité simple, on alimente l'intertextualité (ou l'inter artisticité) en général, et par là on valorise, et même on glorifie ce monde même fait de textes (ou d'œuvres d'art). Par contre, dans l'autorélexivité, on semble plutôt miner la textualité ou la composition artistique en tant que telles, ou en tout cas on en limite le fonctionnement. (Tore, 2013, pp. 79-80)

Esta mirada característica del hecho artístico o poético guarda relación con otras aportaciones entre las que destacan las de Winfried Nöth (2001, 2007a) donde la auto-referencialidad aglutina otros muchos sinónimos. Sería un fenómeno producido a distintos niveles en medios y en mensajes y que depende del grado de jerarquía, desde el signo elemental o el signo complejo, pasando por el texto o mensaje hasta llegar al sistema de medios (Nöth, 2007a, p. 14). De esta manera, los comentarios o reflexiones conceptuales de un autor a su obra serían más “meta” que las reflexiones sobre los principios poéticos o el sistema literario en general, como también apuntaba Tore.

Nöth en su introducción al volumen *Self-reference in the media* (2007a), establece un marco de referencia de la auto-referencialidad en clave semiótica –con la tricotomía de Pierce–, donde distingue entre signos elementales o complejos –la rema –icono–, el dicente –índice–, el argumento –símbolo– y entre formas de nivel superior (2007a, p. 14). Entre estas últimas encontramos la intratextual o metatextual, con referencias a la propia obra o artefacto, texto, imagen o anuncio; la intertextual, con referencias de un artefacto a otro dentro del mismo género o medio; y la intermedial, con referencias entre artefactos de distintos medios o lenguajes, como el cine y la pintura. A estas dos tipologías Nöth añade otra tricotomía que se superpone o combina con las anteriores, que incluye la categoría enunciativa: el modo en el que emisor y receptor se comunican o algún elemento del proceso comunicativo se convierte en el tema de reflexión; la icónica que se caracteriza por la recursividad y la repetición; y la indicativa. Esta tipología en tres grupos no resulta del todo útil como único método, sin

embargo, sí es interesante observar sus similitudes y diferencias con los demás modelos y taxonomías citados: el de Gian María Tore (2013), el de Marie-Laure Ryan (Ryan, 2007), o el de Bo Kampmann Walther (2007). Con lo que observamos algunos criterios generales que resumiremos a continuación y que sí son esclarecedores.

Así, a pesar de tanta nomenclatura y propuesta taxonómica, desde el análisis del alcance (Ryan, 2007, p. 271), la jerarquía o nivel de los elementos reflexivos (Nöth, 2007a, p. 14), o la presencia y localización en el artefacto (Tore, 2013, pp. 71-72) podemos ver una diferencia común entre los elementos reflexivos y auto-reflexivos. Por tanto, la distinción entre auto-reflexivo y reflexivo se podría entender como una distinción entre un movimiento hacia el interior o hacia el exterior del artefacto, que se encuentra presente en la mayoría de las aportaciones. Es decir, podemos diferenciar una mirada hacia la interioridad y la materialidad de la propia obra o una mirada desde el artefacto a una realidad más amplia que lo contiene y a la que alude a través de su lógica como constructo con significado, esto es, también, una estrategia conceptualmente más formal o estructural y otra con un alcance más cultural.

En todo caso, la creación electrónica es inseparable del medio, pues lo utiliza del mismo modo como canal y como soporte. Lo cierto es que los medios favorecen esa confusión. Si nos remontamos a McLuhan, la reflexividad en los medios se encuentra ya en su célebre afirmación de que el medio es el mensaje, y en la elaboración del término metamedio, que implica y atiende a una nueva relación de los medios entre la forma y el contenido. Los medios lo invaden todo y los nuevos medios se convierten en metamedios, pues contienen a los anteriores hasta no dejar prácticamente nada libre de mediar y ser mediatizado, excepto el pensamiento y la luz que diría McLuhan. Según esto la auto-referencialidad está en la raíz de todo medio, pues un medio hace referencia siempre al anterior. Internet es un metamedio (Manovich, 2005, 2013), porque contiene otros medios como la escritura, la imagen, el cine, la música pero, también, la televisión, el periódico, el reproductor de música, el libro electrónico, etc. Así lo define posteriormente Manovich:

[...] el metamedio ordenador contiene dos tipos distintos de medios. El primer tipo son las simulaciones de medios físicos previos ampliados con nuevas propiedades, como podría ser el «papel electrónico». El segundo tipo son unos medios informáticos nuevos sin precedentes físicos. He aquí algunos ejemplos de estos «nuevos medios en el sentido estricto»,

acompañados de los nombres de las personas y/o lugares citados como sus inventores: el hipertexto y la hipermedia (Ted Nelson), los espacios tridimensionales navegables e interactivos (Ivan Sutherland), la multimedia interactiva (el Architecture Machine Group y el «Aspen Movie Map»). (Manovich, 2013)

Sin embargo, esta distinción entre el “medio simulado” y el “nuevo medio” no habría que tomarla de manera aislada, sino como dos “coordenadas del mapa que nos muestra el metamedio ordenador” (Manovich, 2013). La literatura electrónica, por su parte, funcionaría como un nuevo medio, o incluso en algunas ocasiones constituiría un constructo que podría contener medios simulados. La reflexividad interna, aquella de la que hablaban Tore, Ryan o Nöth, (2001; 2007; 2013), la que mira hacia la interioridad, es también de la que habla Manuel Portela (Portela, 2013), cuando establece el código y el ordenador como máquinas auto-reflexivas al hablar de los ejercicios que indagan sobre la materialidad del medio y que son característicos de la creación electrónica, para convertirse así en poéticas tecnológicas o metapoéticas tecnológicas, como las ha venido llamando Claudia Kozak (2012).

Lo que queda claro es que la literatura electrónica pone constantemente en primer plano su funcionamiento interno y las posibilidades de su lectura, llevando al límite el concepto de literariedad y de textualidad, o incluso en las obras más plásticas, el concepto mismo de artefacto artístico. Como queda plasmado también en esta definición de Camarero, las obras ponen “de manifiesto todo el entramado del funcionamiento interno de la obra y provocando consiguientemente la apertura de una dimensión metaliteraria excepcional. (Camarero-Arribas, 2005, pp. 59-60) De esta manera, entender el entramado interno que hace funcionar la obra y ponerlo en relación con el contexto medial y cultural en el que circula es elaborar una lectura reflexiva de la literatura electrónica como proponemos en este capítulo.

La distinción entre reflexividad como mirada exterior y auto-reflexividad como mirada interior hacia la materialidad es una distinción importante que atraviesa las obras a distintos niveles, aunque, como veremos, en la creación electrónica estos límites se desdibujan pues son artefactos complejos que siempre, en mayor o menor medida, podemos interpretar como auto-reflexivos, porque utilizan su materialidad digital con la intención de cuestionar los límites y las convenciones artísticas y literarias a través de las posibilidades del medio electrónico. De esta manera, la reflexividad se descubre en

un acto interpretativo en varios niveles interconectados y anidados, casi nunca de manera jerárquica, y que funcionan como ejercicios reflexivos convergentes o divergentes sobre los lenguajes artísticos y literarios, sobre la materialidad tecnológica o sobre el ecosistema o contexto digital. Por todo ello, vamos a proponer la siguiente clasificación como una forma de abordar un proceso complejo que no pretende ser exhaustiva, pero que sí es útil para el estudio de la creación electrónica a través del concepto de la reflexividad.

En nuestro análisis de la literatura electrónica a través de la reflexividad ordenaremos la lectura en torno a tres ejes:

- 1) desde los lenguajes literarios o artísticos,
- 2) desde la materialidad tecnológica o naturaleza digital
- 3) desde la naturaleza medial o contextual del ecosistema digital.

Esta ordenación nos permite ver cómo conviven distintos enfoques que se entremezclan a su vez con diferentes alcances y niveles en las obras. Desde un primer eje que tiene que ver con los códigos estéticos que dependen de las diversas artes; hasta un segundo eje que introduce una complejidad técnica inusual, pues establece puentes entre códigos textuales o estéticos y las infraestructuras materiales que los soportan; y un tercer eje que trazan los códigos de los medios de comunicación y su convergencia en Internet y el nuevo ecosistema digital. La reflexividad de la literatura electrónica no solo juega con la subversión de la ilusión mimética, sino con un intento de provocar una reflexión sobre la invisibilidad de las estructuras y códigos tecnológicos, como así apunta Saum-Pascual:

I see the emergence of a particular sensibility and approach to e-lit which, regardless of its media, platform or distribution channels, is informed and defined by them in as much as its main defining characteristic would be its full awareness—and defiance—of the role the Web plays in almost every way life is experienced today. (Saum-Pascual, 2020, p. 2)

Es la necesidad de rescatar en el discurso de la creación postweb, postdigital o de tercera generación de creación electrónica –aquella más popular asociada a la circulación masiva en el ecosistema de aplicaciones y plataformas–, esto es, el debate

sobre el valor artístico o literario, en este caso poético-tecnológico. De esta manera, la reflexión no podría recaer sólo en su naturaleza y sus características mediales, instrumentales o cuantitativas, sino más bien en sus cualidades poéticas, que se apoyan directamente en la capacidad metafórica de las obras como una cualidad indisociable del medio.

### **7.1. Reflexividad literaria y artística en pantalla**

La práctica de la reflexividad es una manera de tomar autoconciencia del funcionamiento de los propios códigos estéticos y formales de cada medio artístico. Así, con la irrupción de la lógica y la semiótica lingüística se extrapolan ciertos conceptos al campo de la literatura y las artes e irrumpe el prefijo “meta”, pero no sólo para hablar de metalenguaje –lenguaje referente al propio lenguaje–, sino también de metaficción y sus modos, o metacine y metaimagen, como aquellas construcciones textuales, visuales o multimediales que contienen otras similares en su interior –ficciones dentro de ficciones o imágenes dentro de imágenes–. En este sentido, aunque los estudios de Noth y de Trentini sobre la reflexividad de la imagen y la metaimagen son dos estudios contrapuestos, –pues uno parte de la lógica y la semiótica lingüística aplicada a la imagen y el otro quiere analizar la reflexividad de la imagen desde un planteamiento estético y no lógico-lingüístico–, sirven para analizar las creaciones desde el uso de la imagen como instrumento artístico y reflexivo.

Cabría preguntarse ahora por esa sustitución del marco –antes protagonista en la imagen pictórica y fotográfica– por la pantalla, nuevo soporte medial por excelencia. Aunque la tendencia hacia la invisibilización de las pantallas lo inundan todo, con una integración de la tecnología en la realidad cada vez mayor, encontramos obras que se impregnan de las lógicas de las pantallas y de las interfaces de navegación.

Son obras que representan pantallas y ordenadores y reflexionan sobre la naturalización de las estrategias digitales del entorno de navegación de los ordenadores, pues la presencia de los marcos informáticos es protagonista –como en los primeros trabajos hipertextuales de Dora García *Heartbeat* o *The Tunnel People*– y se juega con la quiebra de la diégesis a través de la ruptura narrativa y de la atención sobre la interfaz y las dinámicas del sistema. En la siguiente imagen de *The Tunnel People* (2000) vemos

cómo las ventanas de navegación irrumpen la pantalla a medida que vamos leyendo la obra, produciendo un efecto de solapamiento de marcos.

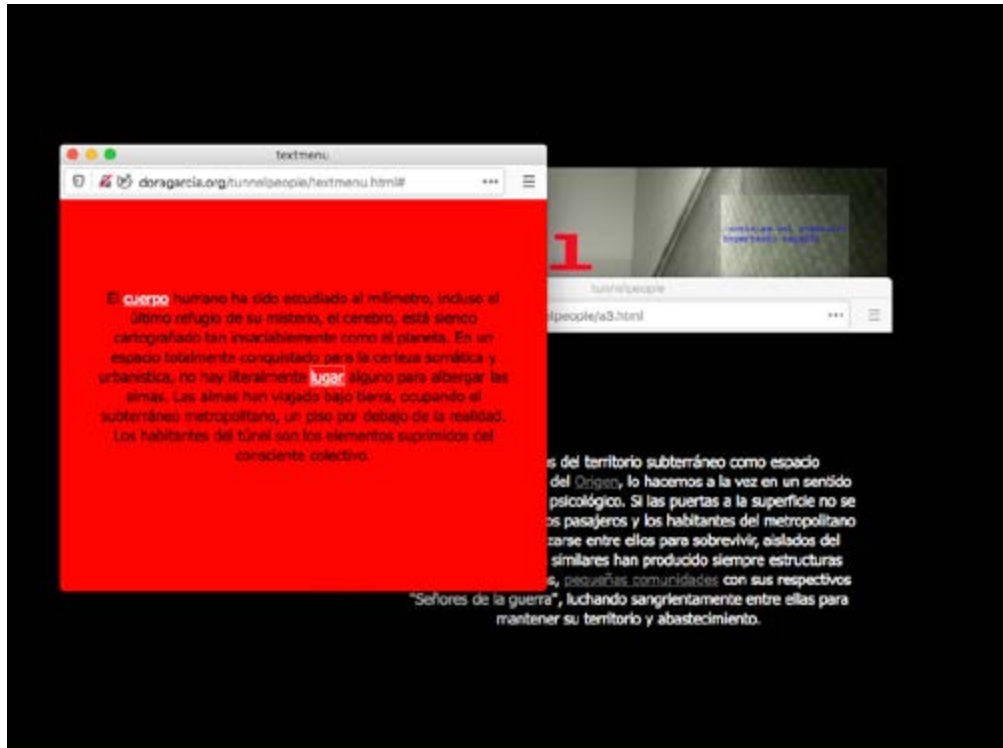
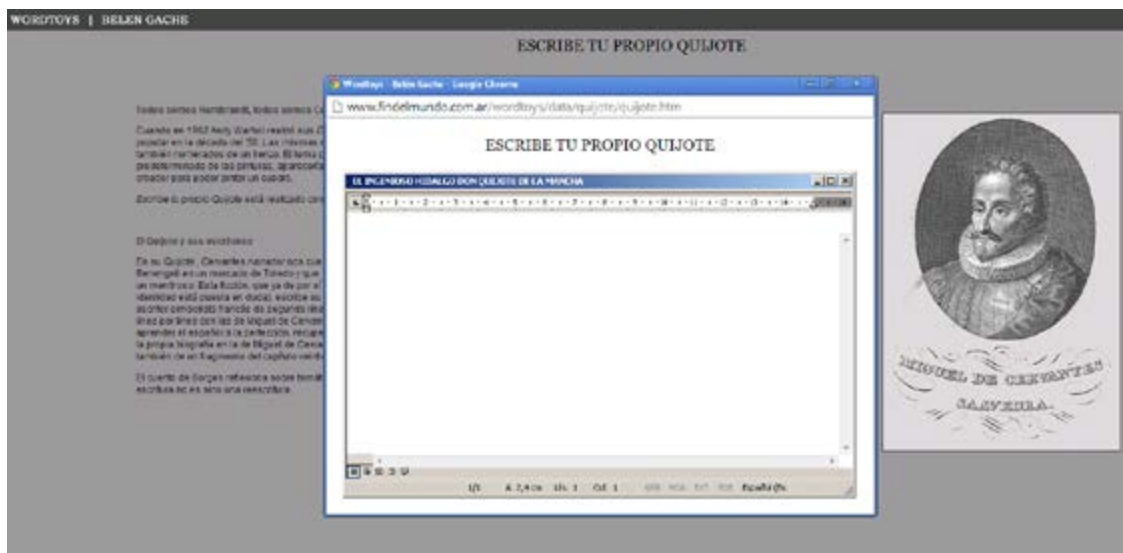


Fig. 49. Captura de pantalla de la obra *The Tunnel People* (2000) de Dora García.

El anidamiento o el rompimiento del marco —representando una representación característica del entorno digital— son estrategias reflexivas que podemos observar no sólo en piezas que representen monitores o pantallas, es decir, que visibilizan el hardware y el software que hace posible la obra, sino, por ejemplo, cuando la ventana se hace muy presente, o la interfaz del software o del procesador de texto se convierte en protagonista.

Este es el caso de “Escribe tu propio Quijote” de Belén Gache, una mini pieza perteneciente a los *Wordtoys* (2006), la primera de sus antologías de juegos poéticos, en la que un doble marco o ventana, recalca y subraya la importancia de la segunda en el discurso de la obra. Un ejemplo parecido lo encontramos en otra de sus piezas, “Procesador de textos Rimbaudiano”, también de la misma serie.





**Fig. 50. Captura de pantalla de la obra “Escribe tu propio Quijote” (2006) de Belén Gache.**

Estas pantallas dentro de la pantalla rompen estructuras narrativas a través del anidamiento, como en el caso de “Escribe tu propio Quijote”, o a través del solapamiento, como en el caso de *The Tunnel People* en la que las ventanas se acumulan por la pantalla en forma de *pop ups*. En este sentido, la fragmentariedad que encuentra un nicho de experimentación en el formato electrónico, es un recurso que juega con la ruptura de la linealidad y de la narratividad, impregnando las obras de una lógica que cuestiona sus propios límites y posibilidades. En el plano literario de la modernidad y la posmodernidad, estos límites se cuestionan hasta tal punto que metaficción y posmodernidad se hacen prácticamente sinónimos (Wibrow, 2005), convirtiéndose en valiosos recursos experimentales para el autor que busca tensionar los límites del discurso:

Aun reconociendo que los procedimientos metaficcionales no son exclusivos de la postmodernidad, la mayoría de investigadores que se inscriben en esta línea de interpretación enfatizan el hecho de que tradicionalmente este tipo de obras no pudieron surgir más que en circunstancias muy concretas, cuando a la literatura no le quedaba otra alternativa más que la de descuidar el realismo de la historia para proceder a la revisión de una serie de convenciones que se habían quedado caducas, mientras que hoy en día las técnicas autorreferenciales se utilizan sistemáticamente para romper los marcos de la ficción y para indagar sobre las relaciones que se establecen

entre el mundo de la representación y el mundo representado. Lejos de apresurarse a reestablecer en otro nivel la ilusión mimética contra la que atentan metaliterariamente, como hacían sus precursores modernos y premodernos, los metaficcionalistas postmodernos usan los comentarios metaficcionales a modo de palanca que insertan en el texto para hacer saltar sus contradicciones internas o para sacar a relucir su condición de simulacro, rompiendo de esa suerte con cualquier pretensión mimética. (Wibrow, 2005, p. 53)

Ese mimetismo es una condición que se esfuerzan en desmontar los autores posmodernos, con el fin de poner en evidencia el simulacro de la presentación de la representación. Así, la relación entre la modernidad y la auto-referencialidad pasa por los lenguajes propios de cada medio de expresión. Las artes, por su parte y desde su singularidad, se vuelven, como menciona Pedro de Llano Neira, obras “antiliterarias e iconoclastas” (Llano Neira, 2005, p. 177). El arte, que, después del minimalismo, reinterpreta más si cabe la auto-referencialidad, evoluciona hacia la remediación, la apropiación, la reescritura y el reciclaje. Prácticas transtextuales que reflexionan sobre los procesos creativos y también sobre los materiales apropiados y sus contextos.

La obra de Gustavo Romano, *Artificial Emotions* (2018), funciona como un anidamiento visual donde se reapropian imágenes, se reconvierten, se multiplican y se reescriben. Se trata de una relectura de las obras maestras de la pintura occidental, de forma que un algoritmo, el API *Emotions*, –un desarrollo de Microsoft que analiza las emociones a través de un reconocimiento facial enfocado a lo gestual–, lee las emociones en las imágenes de la historia del arte moderno y cuantifica la cantidad de afectos que hay en cada una:

[...] las diferentes “potencias” de cada “afecto” que, según el API -es decir, según la folksonomía y no algún tipo de taxonomía científica-, componen lo “emocional”. Un resultado impreciso, binario e incontrastable, mejorable minuto a minuto, eso sí, gracias a la dinámica de la retropropagación y a nuestro cotidiano trabajo no remunerado en las redes sociales alimentando con datos al sistema. (Romano, 2018)

Es esta una reapropiación de las obras fundamentales de la pintura occidental que utiliza el software para reescribir la historia, porque analiza y cuantifica las

emociones de los rostros que aparecen en dichas pinturas. El resultado de ejecutar el algoritmo, puntuando cada rostro reconocido con las distintas categorías emocionales disponibles en el API –enfado, desprecio, desagrado, miedo, felicidad, neutralidad, tristeza y sorpresa–, es una reescritura de la historia, o incluso, una reescritura de la reescritura, como en el caso de la famosa serie de retratos de Warhol sobre la fotografía de Mao Tse-Tung (1972), en la que descubrimos que la imagen más difundida de Mao contiene una mezcla de felicidad, neutralidad y tristeza.



Fig. 52. Imagen de la obra *Artificial Emotions* (2018) de Gustavo Romano.

Esta obra de Romano es una exploración de los procesos de traducción mediática y también de apropiación medial, que nos hace reflexionar sobre cómo viajan las imágenes y los símbolos a través de los medios y sus continuas recontextualizaciones. En *Artificial Emotions* se confrontan además unas imágenes canónicas que han pasado a la historia como estandartes de la más alta cultura occidental, con un tipo de trabajo, el de la creación electrónica, que vive, de momento,

en los márgenes de las instituciones y tiene un profundo carácter contracultural. Así pues, es un trabajo autorreflexivo, porque además el algoritmo está relejendo y reescribiendo la propia imagen que utiliza, generando una nueva obra en un proceso de auto-interpretación y mirada hacia sí misma (Tore, 2013, pp. 79-80)

También, en la línea de lo argumentado por Claudia Kozak (2012) acerca de las tecnopoéticas, o de lo propuesto por Bo Kampmann Walter (2007) sobre la auto-referencialidad cultural, el trabajo de Romano, como él mismo afirma, pretende reflexionar acerca del reemplazo del hombre por la máquina en procesos automatizados, dependientes del software, que cada vez más dominan nuestro sistema social:

[...] debería hacernos reflexionar, al menos si tenemos en cuenta que esta API de uso público es sólo una herramienta descafeinada. Algo bastante más robusto –pero igualmente arbitrario– es el paquete de algoritmos que ya están usándose en las agencias de inteligencia –para analizar a los concurrentes a las manifestaciones o protestas–, por los lobbies que rodean a los gobiernos –para interpretar las reacciones durante cada discurso político–, o por las agencias de defensa –para identificar potenciales terroristas–. Sólo por sus caras, sólo por sus gestos. (Romano, 2018)

Este diálogo que establece la obra de Romano con otras manifestaciones artísticas subraya la continua reescritura de la cultura por parte de la tecnología como por ejemplo en los enormes procesos de digitalización patrimonial. La apropiación que hace el autor como un diálogo intertextual, nos invita a considerar, por tanto, la intertextualidad como una estrategia reflexiva, en el sentido en el que lo hace Pérez Bowie en su análisis de la metaficción y la reflexividad en la pantalla (2005), considerando las manifestaciones cinematográficas que fruto de la tradición confluyen en un *filme* en un sentido amplio.

Puesto que la creación electrónica es una práctica híbrida y heterogénea en la que coinciden distintos lenguajes, esta bebe también de diversas fuentes culturales o “textos” en un sentido amplio, que utiliza y problematiza. A este proceso Scott Rettberg lo denomina “reflexividad internetextual”, (2019b, cap. 3). Así, el diálogo que establecen los artefactos con otros artefactos, textos o imágenes, y la utilización de imágenes y materiales no propios o no originales, se contempla como una estrategia que reflexiona a su vez, –como vemos en el ejemplo de *Artificial Emotions*–, sobre los

lenguajes poéticos y artísticos con los que dialoga – en este caso las imágenes icónicas de la historia del arte– y las propias fórmulas creativas que construye a partir de este diálogo –una reescritura cultural por parte de la máquina–.

La obra *Rayuela* (2013) de Santiago Ortiz es, como su propio nombre indica, un homenaje a la primera novela no lineal de Julio Cortázar. Dicho de otro modo, es una remediación que a través de la visualización como recurso, facilita las dos lecturas posibles que Cortázar propuso originalmente. Santiago Ortiz presenta unas líneas con todos los capítulos numerados y que aparecen al deslizar el cursor por los números centrales y en línea, de manera que se ponen a disposición del lector las distintas lecturas posibles, ya que el programa, en cada capítulo desplegable, propone la opción de seguir por la vía convencional y lineal, o elegir la opción no lineal e hipertextual, como vemos en las siguientes imágenes:

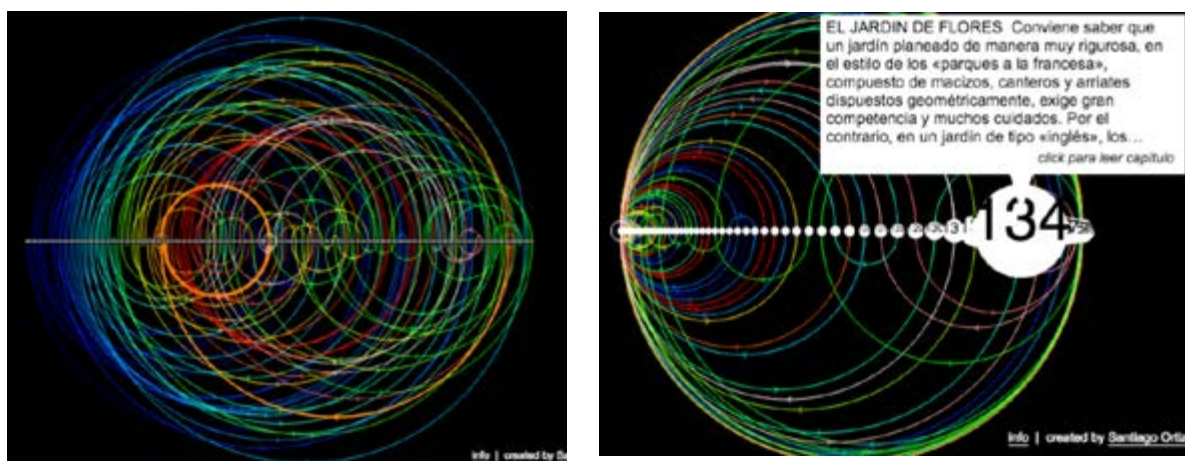


Fig. 52. Captura de pantalla de la obra *Rayuela* (2013) de Santiago Ortiz.

De esta manera Ortiz, reescribe y reflexiona sobre esta obra literaria, su proceso de lectura y su escritura misma, descubriendo sus patrones y visibilizándolos, en un ejercicio de réplica pero también de variación. Al remediar *Rayuela* (1963), citándola también, pues se usa su propio título para dar nombre al trabajo, se genera una red visual navegable, formada por 155 nodos, cada uno de los cuales tiene, por lo general, cuatro conexiones, con los dos capítulos anteriores y los dos capítulos siguientes. Así, a través de las posibilidades de la visualización se consigue transformar el concepto de lectura o de visión, por el de navegación. Con esta visualización de datos basada en la

transposición del texto, este se convierte en un hipertexto digital en el que sus hipervínculos permiten acceder a distintas maneras de organizar los datos de la diégesis. La obra de Ortiz transforma, a su vez, el trabajo de Cortázar en una interfaz gráfica donde colores, formas y movimientos configuran un nuevo lenguaje que reflexiona sobre la estructura original como ejemplo de uno de los primeros ejercicios creativos hipertextuales predigitales. Como recogen Roberta Bosco y Stefano Aldana en su artículo para *El País* sobre esta pieza (2013), Ortiz a través de su trabajo con la novela de Cortázar pretende revelar patrones internos materializando su narrativa fragmentaria:

‘Estuve reflexionando en la elección extraña de los (números de) capítulos en la lectura por saltos que Cortázar sugiere. Me preguntaba por el criterio literario y narrativo, pero también por el extraño patrón numérico. Finalmente las dos cosas no están desligadas, ya que ‘saltos mayores’ en términos numéricos, pueden significar ‘saltos mayores’ en términos de relato’, explica al Silicio Santiago Ortiz, que hace unos tres años empezó a trabajar en diversas visualizaciones rudimentarias de la secuencia numérica. (Bosco y Caldana, 2013a)

Rayuela es un trabajo programado con Javascript y dibujado con Canvas, que utiliza la base de datos y la visualización para reflexionar sobre un pionero proto-hipertexto como una red, relacional, de unidades narrativas capaces de generar una estructura tanto visual como textual. Esta estructura es la que Ortiz materializa en la imagen electrificante de círculos concéntricos de colores sobre fondo negro. Una imagen que pasa a formar parte de la obra original, imposible de disociar al pensar ahora en ella como esa madeja de relaciones inherente a la lectura por saltos propuesta por Cortázar.

El diálogo con otras tradiciones creativas, que ya se asentó con Mukarovsky y Bajtin, sigue teniendo vigencia como base para entender los procesos de creación artística y cultural digital, aunque ahora esos diálogos sean entendidos más como reescrituras y reciclajes. Así, la intertextualidad de Kristeva –que recoge el término de Bajtin– se entiende como tejido cultural. El análisis bajo una mirada concreta y más restrictiva que busque las presencias explícitas o implícitas del diálogo entre “textos” o la presencia de esas relaciones transtextuales de Genette, no tiene tanta vigencia, pues quizás bajo una amalgama de figuras –como la cita, la alusión, la referencia, el plagio, la parodia, el pastiche, el lema, el cantón, el collage, la palinodia o la paráfrasis– y de niveles –como la intertextualidad, la paratextualidad, la metatextualidad, la

hipertextualidad o la architextualidad—, se diluye en esencia la intencionalidad reflexiva o auto-reflexiva de un creador cuestionando los procesos creativos o un escritor indagando sobre la escritura. Son numerosas las obras electrónicas basadas en la parodia, como *Caperucitas de color granate* de Marla Jacarilla; que utilizan el lema como *Ara, vus Prec* de Teresa Martín Ezama; el cantón o la composición entera de citas, como “poemas del agua” en *Wordtoys* de Belén Gache, etc., en las que también subyace una reflexividad hacia los procesos compositivos poéticos como pueda suceder en la poesía concreta y la poesía visual, o en el arte contemporáneo.

Lo que hace a Belén Gache especial como autora, es que enmarca en sus trabajos poéticos este diálogo intertextual y las estrategias digitales que se usan para lograrlo, en una tradición experimental pre-digital. De esta manera, Gache reflexiona no sólo sobre la tradición cultural y los préstamos intertextuales, problematizando el concepto de autoría, sino sobre el propio proceso de la escritura como una acción autorreflexiva y la creación como una práctica experimental enmarcada siempre en la tradición del cuestionamiento del sentido y el alcance de los signos. Esto hace de la obra de Gache un interesante ejemplo de la estrategia de la auto-reflexividad, pues se reconoce como una práctica consciente y manifiesta:

Que un escritor se pregunte acerca de la escritura constituye una acción autorreflexiva y tautológica. Se trata de algo así como el “verse verse” del cogito cartesiano en el que el sujeto transitivamente se capta a sí mismo como el origen del pensamiento. En el “verse verse” de la escritura, el texto reflexiona sobre sí mismo y se convierte en metaescritura. A lo largo de la historia de la literatura, muchos son los escritores que se han detenido de manera explícita en esta dimensión “meta” del acto de escribir. (Gache, 2016, p. 195)

Ciertamente, dentro de la literatura electrónica Belén Gache es un referente asociado a la reflexión intertextual. *Wordtoys* (2006) y *Góngora Wordtoys* (2011) establecen un diálogo claro con la tradición literaria y artística de una manera central, significativa y manifiesta, y como tales han sido estudiadas. Es de destacar la aportación de Claire Taylor (Taylor, 2010, 2017, 2019; Taylor y Pitman, 2013) en su análisis de la obra de Gache bajo la premisa de la auto-reflexividad y la intertextualidad como rasgo característico:

[...] Gache desarrolla la idea de que la escritura es siempre re-escritura, dado que la escritura (y la poesía) funcionan a través de la re-utilización de los códigos existentes del lenguaje. Así, el lenguaje en sí ya es propenso a la hipertextualización: el lenguaje es un código (igual que las lexías del hipertexto son generados por código), y la labor de cada poeta/internauta es la de reconfigurar y re-crear utilizando estos códigos (“De Macondo a Macon.doc” 211).

Es la tensión entre la tradición analógica y la digital a través su interfaz y su remediación del objeto libro que ha atraído la atención de la crítica (Cleger, 2016; Cuquerella Jiménez-Díaz, 2016; Romero López, 2010; Saum-Pascual, 2018; Taylor, 2019). Osvaldo Cleger (2016) establece este recurso –y su comparación con el uso de la remediación del libro en el cine de animación que se da dentro de la narrativa como una forma de “entrar” en una historia ya existente en el mundo de la literatura infantil impresa–, como una metáfora transicional y un recurso autorreflexivo, que prepara al lector ofreciéndole un horizonte de expectativas y referentes para la experiencia de la obra. La imagen de una encuadernación gruesa, el paso de las páginas, el sonido que lo acompaña, etc., son recursos que no sólo sirven para hablar del enorme y complejo diálogo que se genera con la tradición de la literatura impresa, sino que, además, suponen un horizonte de expectativas incumplidas, pues evidencian en mayor medida que el juego poético electrónico que encontramos a continuación es imposible de replicar en las páginas de ningún libro.

Las obras de Gache también han sido propuestas como ejemplo de ejercicios intertextuales que citan y remedian textos y autores anteriores. Así, en *Wordtoys* existen ejemplos de poemas en los que la estructura se compone en su totalidad de textos ajenos: el ejercicio de “Mariposas libro” funciona a modo de collage de citas que cambia de manera aleatoria en función del clic por parte del lector sobre las mariposas diseccionadas, activando un algoritmo que articula nuevas combinaciones. Esta obra, además, da la oportunidad a los lectores de contribuir enviando sus propias citas para enriquecer y expandir esa colección infinita, intertextual y autoreflexiva, donde se cruzan y se relacionan los fragmentos generando nuevas posibilidades de discurso y también de auto-interpretación de la pieza. De esta manera, la intertextualidad no es sólo una reflexión poética y literaria en Gache, sino también material, pues, como apunta Taylor: “Esta caja china de citas indica que la intertextualidad es fundamental en



la obra de Gaché, pero también en el hipertexto como género, y el ciberespacio en sí: los enlaces infinitos del ciberespacio funcionan como intertextualidad” (2010, p. 210). Podríamos asegurar, por tanto, que Gache no sólo reflexiona sobre la intertextualidad literaria, sino también sobre la intertextualidad material del hipertexto en un ejercicio alegórico.

En la pieza “Escribe tu propio Quijote”<sup>7</sup> Gache hace un ejercicio brillante de reflexión, por su simplicidad y su efectividad, sobre la autoría y la lectura como re-escritura. En una interfaz que simula un procesador de textos, Gache nos invita a teclear nuestro propio Quijote, problematizando la autoría como hiciera Borges en su “Pierre Menard, autor del Quijote”, pero, también, como el propio Cervantes que aludía a un supuesto texto encontrado que le precedía. Así no se limita a la diégesis como estrategia para disolver y cuestionar la autoría, sino que se vuelve un acto performático, activado y construido por el lector que se convierte en escritor y luego en lector otra vez, pues al reescribir de manera obligatoria el texto original se procede, por tanto, automáticamente también a su relectura.

“Escribe tu propio Quijote” consigue así poner al lector en el cuestionamiento de los actos de creación y recepción cultural, de escritura y lectura, en un bucle circular de roles que desconciertan, pues cuando el supuesto lector accede al artefacto es sorprendido con una propuesta de escritura, que, al aceptar, tecleando, se transforma en realidad en un acto de lectura que imposibilita cualquier libertad creativa frente a la página en blanco. Cualquier cosa que tecleemos se convierte, en definitiva, a través del algoritmo de la máquina, en *El Quijote*. El lector ante una interfaz que además le desconcierta, pues le pide su participación para abandonar su presuposición de “lector” y pasar a la de “escritor”, un “lectoescritor” que vence su tradicional incomodidad culturalmente aprendida y comienza a teclear, descubre que, a pesar de estos cambios de rol, él no tiene el poder, de manera que sólo es necesario para “apretar un botón y permitir que se desencadene la cadena creativa. Y qué es *El Quijote* para el algoritmo que lo produce sino data?” (Saum-Pascual, 2018, p. 169). Este juguete poético parece

---

<sup>7</sup> Este ejercicio poético es una de la piezas que confirman *Wordtoys* de las que más se ha escrito. Entre los trabajos que han desarrollado esta obra destacamos “Del caligrama al poema flash: la poesía visual se muda a internet”; *Nuevos ámbitos en la creación de arte verbal. Poesía española contemporánea en la red*; “The virtual canon: Don Quixote in the spanish cyberland”; *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*; o “De Macondo a “Macon.doc”: ficción hipermedia hispanoamericana contemporánea” (Cleger, 2016; Corral Cañas, 2014; Romero López, 2010; Saum-Pascual, 2018; Taylor, 2010).

así reírse del lectoescritor que no puede en realidad escapar de la tradición cultural, sólo re-escribirla y/o re-interpretarla (Romero López, 2010, pp. 182-183).

En este poema electrónico es fundamental la lexía introductoria que aporta instrucciones y contextualiza la lectura –una ventana previa a la propia de la obra, que no tienen algunos de los poemas y a la que accedemos desde la interfaz remediada del libro– y que alude a los ejercicios creativos guiados y a la cultura *Do It Yourself* que también remedió Warhol con sus *Do it yourself flowers* (1962), donde apuntaba al lema publicitario de los kit pictóricos de moda en los cincuenta “Every man a Rembrandt” (Gache, 2006b). De esta manera, como bien explica Claire Taylor, la autora vuelve con su paratexto introductorio a dar las pistas de una lectura en clave auto-reflexiva de la obra:

Otra vez, vemos la táctica gachiana de crear una cadena recursiva de autores/artistas: pasamos desde Gaché, por Warhol y Rembrandt, hasta Cervantes, lo cual indica que este capítulo es auto-reflexivo, como muchos otros de su obra. (Taylor, 2010, p. 211)

El bucle y la recursividad se observan en el ámbito intertextual –Warhol, Rembrandt, Borges, Cervantes, Gache–, y en el plano estructural que propone los roles –lector, escritor, lector–, como, también por último, en el plano compositivo con un anidamiento de formas –interfaz web con animación de *Wordtoys*, interfaz de remediación de libro, interfaz web de la lexía introductoria, interfaz web de la obra con anidamiento de una ventana que imita interfaz de procesador de textos–. Así, la llamada *mise-en-abyme*, a la que aludían Trentini (2014, p. 4) y Nöth (2007b, p. 64), en relación a las imágenes autoreferenciales de representaciones de representaciones, es citada por Taylor refiriéndose al uso de la diégesis por Gache:

El intertexto aquí tiene mucha importancia por su múltiples mises-en-abyme Don Quijote nos narra la historia de un hombre que pasa su vida imitando los cuentos de caballería; esta historia se nos narra a través de un autor ficticio, Cide Hamete Benengeli; es traducida por un traductor ficticio y posiblemente mentiroso; y todo lo cual viene además presentado por un prólogo metaficcional que, como lo ha demostrado Friedman, trata de "the writing of prologues" (113). Los mises-en-abyme siguen en el cuento famoso e irónico de Borges, en el que encontramos otro autor ficticio: todos

los personajes de este cuento son, entonces, lectores/ escritores. (Taylor, 2010, p. 212)

En el poema “Canon occidental” en el que la autora hace una clara alusión al controvertido *Canon occidental* de Harold Bloom (1997), Gache se enfrenta a la tradición literaria no sólo a través de su propio uso, como hemos visto en los anteriores poemas en los que directamente utiliza materiales textuales y literarios preexistentes, sino reflexionando sobre la propia noción de tradición y canon. En palabras de la autora, este poema busca “denunciar la ideología que subyace detrás de la noción del escritor como genio creador” (Gache, 2011a) y de esta manera los “caballeros” de la imagen *vintage* que proporciona Gache como interfaz de su poema, recitan a coro su consigna bajo voces mecánicas:

cuanto más les grito, más me quieren

cuanto más los desprecio, más me admiran

cuanto más los humillo, más me ponderan

cuanto más los insulto, más me alaban

cuanto más los hiero, más me obedecen

cuanto más los agravio, más me adoran

cuanto más los ultrajo, más me envidian

cuanto más los injurio, más disfrutan

cuanto más los ignoro, más me siguen

cuanto más los ofendo, más en serio me toman

cuanto más los odio, más me aman

cuanto más los aborrezco, más me veneran

cuanto más los detesto, más me aplauden

cuanto más los lastimo, más me necesitan

cuanto más los maltrato, más me buscan

cuanto más los resiento, más se ufanan

cuanto más los aparto, más se interesan

cuanto más los atormento, más me aprecian.

Gache plantea en esta obra irónica y mordaz, una revisión del planteamiento del masculino canon literario, de su formación, su vigencia y su diálogo con otras formas culturales en una relación jerárquica y abusiva. El discurso a coro de estos caballeros que preservan los valores literarios de la tradición, es el mismo en todos y surge bajo voces mecánicas y enlatadas cuando activamos mediante un *clic* los números que les distinguen, creando una polifonía de voces que repiten y recitan el mismo mensaje.

Al igual que ocurre en “El idioma de los pájaros”, aquí no hay texto legible, sino audible y recitado, en un ejercicio en el que “re-citar” juega un papel fundamental en el establecimiento del propio canon a través de la repetición y la cita. Como apunta Borrás en relación a la mecánica parecida de los pájaros poetas de Gache, en español “recitar” contiene “citar”, esto es, mencionar autores o textos (2011, p. 116), de manera que implicaría volver a citar, repetir y repetir. Ciertamente, el concierto o recital de voces consolida un discurso cultural. En este sentido, además, Gache establece un vínculo entre la performatividad de la oralidad de la pieza, que nunca se materializa tipográficamente, y el canon como una construcción viva, no material y no fija, que se transforma y se establece constantemente mientras se cuestiona:

Buscando tanto un cambio de conciencia como la incorporación de múltiples perspectivas y voces, estos escritores y artistas subvertían una serie de valores tenidos por absolutos. La propuesta de un rol activo del lector cuestiona, igualmente, la noción de “autor” y el concepto de una supuesta “propiedad” de las ideas. Las preguntas, finalmente, eran en aquel entonces y lo siguen siendo hoy: ¿quién habla?, ¿quién calla?, ¿quien legitima?, ¿quién impone un determinado sentido del lenguaje y descarta otros?, ¿quién

forma un canon? Y, en todo caso, ¿quién escribe y quién lee? A partir de una perspectiva dialógica de la comunicación, una lectura creativa es una forma de reescritura. La escritura, por otra parte –a partir de las relaciones de intertextualidad y metatextualidad–, se presenta no ya como una escritura original –como la entendía la Edad Moderna–, sino como otra forma de reescritura. (Gache, 2006c)

Los ejercicios poéticos de *Wordtoys*, lejos de limitarse a un diálogo generacional, histórico o medial, entre tradición y modernidad, –aunque pudiera parecer por la continua y manifiesta cita, alusión y apropiación de la tradición literaria más canónica y consolidada–, reflexionan sobre la experimentación poética y cómo esta transforma sus límites y sus formas con las posibilidades técnicas que ofrece el ordenador. Equiparan actos creativos experimentales pero legitimados por la historia, con ejercicios poéticos posibilitados por la tecnología. De manera que, a través de lo digital y sus estrategias, se repiensen las propias obras que se remedian y el funcionamiento de su lenguaje pero también el de las obras digitales o poéticas electrónicas. De nuevo, es Claire Taylor quien hace referencia directa a estas piezas como ejercicios reflexivos sobre las posibilidades literarias y poéticas del propio medio electrónico. De manera que “Mariposas libro” sería un ejercicio reflexivo sobre las posibilidades del hipertexto para “engendrar citas infinitas y conexiones nuevas” pero también para desarrollar “la contribución de los lectores/usuarios” en el texto (2010, p. 209) y de igual manera para Taylor, el poema “El idioma de los pájaros” sería un “tratado sobre la ficción hipermedia” (2010, p. 210). Los ejercicios poéticos de Gache no hablan, pues, de la ruptura o de la novedad, sino del propio proceso de reflexión creativo a través de la materia lingüística y poética.

Por su parte, *Gongora Wordtoys* (2011), a través de sus cinco poemas “Dedicatoria espiral”, “En breve espacio mucha primavera”, “Delicias del Parnaso”, “El llanto del peregrino” y “El arte de la cetrería”, es un ejercicio intertextual que remite directamente a un elemento o fragmento en particular de las *Soledades* del autor barroco. Con estos ejercicios reflexivos, Gache juega de nuevo con las formas y la experimentación de los signos, como una manera de sobreponer y relacionar las estrategias barrocas –como las elipsis metafóricas, el abigarramiento de los signos o la fórmulas laberínticas y circulares (Gache, 2011b)–, con las posibilidades de las técnicas digitales. En este sentido, Gache avanza en la experimentación que iniciara con

*Wordtoys* (2006), pasando de utilizar fragmentos textuales y citas directas de otras obras, a utilizar el material lingüístico de *Soledades* como materia compositiva con la que explorar nuevas formas. Sus ejercicios conforman *mash-ups* a partir de una remezcla de las palabras cogidas de los versos de Góngora, que forman versos nuevos remezclados en un juego intertextual. De esta manera, como apunta Taylor (2019, p. 163), la experimentación tipográfica y visual, a través de las posibilidades procesuales del medio y la pantalla, sirven para hacer una reflexión paralela sobre el estilo excesivo y experimental del barroco gongonrino:

Su meta, lejos de ser aclarar el mensaje mediante paráfrasis, es impresionar y confundir con expresiones laberínticas, complejas, cuasi-impenetrables, enigmáticas. Así, los versos de Góngora se presentan complejos, ornamentados mediante aliteraciones, epítetos, cultismos y metáforas, alusiones y elusiones, referencias mitológicas y culturales. Recordando al pliegue barroco-leibniziano-deleuziano, en un despliegue barroco constante, los signos proliferan al infinito, de manera incontrolable. Mientras tanto el mundo se pierde tras los signos, abigarrados, amorfos, oscuros, enmascarados, anamórficos y metamórficos. Todo se pliega, se despliega y se repliega y el mundo estalla en la multiplicidad de todas sus representaciones posibles. (Gache, 2011b)

Con ello, Gache trabaja en un juego autorreflexivo que se concentra en un ejercicio meta-poético. Así, en “Dedicatoria espiral”, la autora alude a la reflexividad formal y compositiva utilizando la espiral barroca, ahora cinética e interactiva, –pero también el caligrama y al arte óptico y cinético–, como una estrategia recursiva, con un interés particular en reflexionar sobre la representación y el uso de la recursividad misma como estrategia poética., etc.

Al igual que en la obras de Gache, la reflexividad sobre el propio lenguaje y su capacidad poética es común a la poesía experimental y concreta que gira la mirada hacia la materialidad del signo lingüístico y de la grafía, y que ve su continuación en las posibilidades experimentales que el medio electrónico ofrece. En este sentido, son muchos los ejemplos de poesía visual y animada que encuentran en el diseño digital su medio de creación y en la pantalla su espacio para desplegarse: los *Concreteoons* (2011) de Benjamín Moreno formados por once poemas digitales que rinden homenaje a importantes trabajos de poesía experimental; o la obra de Ana María Uribe en sus

*Tipopoemas y Anipoemas*, son ejemplos de autorreflexividad lingüística. Aunque la poesía concreta se da antes y paralelamente al desarrollo tecnológico de la computación personal, sí ve en el medio una posibilidad de explorar características de su materialidad transformadas con el dinamismo de palabra en movimiento. Esto queda bien reflejado en la trayectoria de Uribe con una reflexión sobre sus posibilidades de transformación en el medio digital: experimenta y publica sus obras en 1968 como poesía visual impresa y más tarde lleva a la pantalla con CD-ROMS y con un sitio web que aloja las obras.

En definitiva, estos ejercicios reflexivos funcionan como metáforas poéticas a través de la materialidad de sus signos lingüísticos y visuales, pues usan estrategias reflexivas ya abordadas desde la literatura y las artes como son la intertextualidad y las fórmulas de diálogo cultural, sin embargo, con las características del medio digital sus posibilidades de significación se amplían y transforman considerablemente y vemos cómo la remediación, las reescrituras y los reciclajes protagonizan la literatura electrónica.

## 7.2. Reflexividad meta-tecnológica

En esta sección abordaremos la autorreflexividad entendida como una estrategia característica de las poéticas meta-tecnológicas. Es decir, cuando las creaciones electrónicas literarias reflexionan en un ejercicio interno (Tore, 2013, p. 79) sobre su propia materialidad digital. Cuando, como dice Germán Sierra, son capaces de integrar *construcción y descripción* (2005, p. 112). Estos nuevos “textos-trampa” o artefactos-trampa, vendrían a ser fabricados como metáforas materiales:

Nos encontramos con nuevos textos-trampa cuyas referencias metaficcionales no se refieren directamente a otros textos literarios, sino que están fabricados como metáforas materiales; construyen al lector a partir de impulsos cognitivos no exclusivamente textuales [o visuales], sino implicados en los medios físicos que soportan el texto. (Sierra-Paredes, 2005, p. 114)

Por tanto, aunque la materialidad literaria y poética ha sido explorada por el concretismo, la poesía visual y sonora, el libro de artista y el libro arte o la

experimentación con el libro como artefacto y algunos ejemplos de experimentos creativos del modernismo y las vanguardias, no ha sido el objeto principal de reflexión literaria o poética. Sin embargo en la creación electrónica sí se evidencia como una cuestión esencial, por cuanto que toma la naturaleza digital como objeto de problematización: la materialidad específica de la creación electrónica. Son poéticas meta-tecnológicas o meta-poéticas tecnológicas.

El calificativo de “metapoética tecnológica” lo localizamos exactamente así mencionado en la aportación de Anahí Alejandra Ré al volumen de actas de *Ludióon-Paragraphe* (2011, p. 22), tanto en el título de su aportación “Arte, ciencia, experimentación: expoésia y metapoéticas tecnológicas”, como en el acercamiento que hace al término, en la misma línea que planteaban Claudia Kozak, (2008, 2011, 2012), Agustín Berti (2011), o Arlindo Machado (2000), refiriéndose al carácter político que implica asumir explícitamente el entorno tecnológico de una manera reflexiva. En este sentido, Ré se plantea la cuestión fundamental que discutimos:

Nos preguntamos: las poéticas tecnológicas ¿constituirían hoy por sí mismas algún tipo de poética de experimentación, o se trataría, sin más, de la utilización de un tipo de lenguaje tecnológico (ya emergente en el siglo XX) que parece haberse dado para sí el siglo XXI, en tanto lenguaje histórico? En este sentido, ¿Hay significativa experimentación -generadora de algún conocimiento- ahí donde se recurre a lenguajes nuevos, o allí donde esa recurrencia se encuentra sustentada por una reflexión sobre la práctica artística y sus propios materiales, dando lugar, entonces, a la configuración de metapoéticas tecnológicas? (Ré, 2011, p. 21)

Este planteamiento que cuestiona lo tecnológico como lenguaje a la vez que como objeto de problematización es también utilizado por Kozak en la mayoría de sus aportaciones, cuando define la tecnopoesía como el resultado del diálogo entre la poesía y la tecnología que la estructura, de manera que “esta relación es tomada como objeto de experimentación” (2012, p. 224). También Agustín Berti apunta hacia ese carácter autorreflexivo de la poética tecnológica:

[...] una poética tecnológica propiamente dicha es aquella que incorpora el fenómeno técnico en los procedimientos de representación, proponiendo una



identificación tanto en el plano temático como en el formal. (Berti, 2011, p. 42)

La creación electrónica que investiga sus propias posibilidades mediales hacia las particularidades de su materialidad será aquella autorreflexiva o metatecnológica. Son muchos los ejemplos que abundan tanto en la literatura electrónica como en el *net art* que sacan partido de la datificación y de la interactividad de la programación a través del *software*, dos características fundamentales del medio, dato y algoritmo, para generar automáticamente procesos que compongan obras (Tisselli, 2010a, p. 3). Es la tradición de la generación automática con su capacidad de ejecutar código: muchas obras de *software art* y de generación automática de textos ejecuta un algoritmo que es el auténtico texto creativo, como las del colectivo JODI, las de Eva y Franco Mattes o las de Eugenio Tisselli. Así, la tradición de la literatura automática o no-creativa (Goldsmith, 2015) ha visto también su evolución natural desde las prácticas automáticas, numéricas o aleatorias<sup>8</sup> hasta el famoso generador de cartas de amor de Strachey, los textos estocásticos de Theo Lutz en 1950 a partir de las 100 primeras palabras de *El castillo* de Kafka, o el programa SAGA para la escritura automática de pequeños guiones cinematográficos.

De este modo, la pregunta que se hacían Dionisio Cañas y Carlos González Tardón en su libro *¿Puede un computador escribir un poema de amor? Tecnorromanticismo y poesía electrónica* (2010) nos lanza a investigar sobre las posibilidades de autonomía de la máquina, la inteligencia artificial y las implicaciones futuras de la automatización y algoritmación de la sociedad del conocimiento. La obra *IP Poetry* (2006) de Gustavo Romano, –que analizaremos en un capítulo posterior– consiste en un sistema de hardware y software que, bajo un motor de búsqueda programado e intervenido por el “lectoespectador”, utiliza material textual de internet para la generación de poesía que luego será recitada en tiempo real por unos cyborgs autómatas conectados a la red. Así, Romano se inserta en una larga tradición de reflexión sobre la poesía, el poeta y la tecnología, que especula sobre el lenguaje natural como código artificial en una meta-escritura algorítmica.

---

<sup>8</sup> La generación automática de textos y formas tiene una fuerte tradición antes de la computación y fuera del entrono electrónico. La incorporación de la máquina como herramienta y como concepto y la automatización de los procesos creativos son conceptos que ha desarrollado muy bien Belén Gache a lo largos de varias de sus publicaciones como “Literatura y máquinas” (2007), *Instrucciones de uso. Partituras, recetas y algoritmos en la poesía y el arte contemporáneos* (2014), “De poemas no humanos y cabezas parlantes” (2004) o el libro de *Escrituras nómades* (2006).

Así pues, el arte generativo se refiere a cualquier práctica artística en la que el artista usa un sistema –como un conjunto de reglas de lenguaje natural–, un programa de computadora, una máquina u otra invención de procedimiento, que se ponen en marcha con cierto grado de autonomía, dando como resultado una obra de arte (Balpe, 2005; Galanter, 2003). La generación automática tiene una amplia trayectoria en la creación electrónica que reflexiona sobre el lenguaje como código y por tanto sobre la máquina y el código informático como meta-escrituras e instrumentos compositivos, creativos y autónomos, en un proceso de cuestionamiento de la autoría, la poesía y la originalidad. *PAC. Poesía asistida por computadora* (2006) de Eugenio Tisselli es una máquina poética que genera versos automáticos a partir de unas palabras iniciales introducidas por el usuario, una solución automática para la falta de inspiración, con la que el propio Tisselli elaboró su libro de poemas *El drama del lavaplatos*, publicado en papel en 2010 y que lleva la siguiente explicación en sus primeras páginas:

1. El poeta introdujo un verso inicial (verso semilla)...
2. La computadora tradujo el verso semilla al inglés, usando un traductor automático alojado en alguna parte de Internet...
3. La computadora intentó sustituir cada palabra por un sinónimo tomado de algún diccionario en alguna parte de Internet...
4. La computadora tradujo de nuevo al castellano siguiendo el mismo procedimiento que en el paso 2.
5. El poeta ajustó el poema manualmente cuando aparecían incoherencias gramaticales...

(Tisselli, 2010b, p. 9)

También el autor del programa se convierte en el meta-autor de Hofstadter (Tisselli, 2010a, p. 3), en un proceso autorreflexivo de cuestionamiento del propio acto de escritura digital, en el que la máquina se convierte en el autor, equiparando además el código y la poesía, como dos sistemas de comunicación abstractos y artificiales a la vez. En este sentido, las obras del poeta, artista, programador y activista Eugenio Tisselli, utilizan el conocimiento tecnológico y su práctica a través de la ironía para subvertir las

lógicas y generar grietas desde las que poder leer el funcionamiento de sus propios entramados técnicos. En su obra el algoritmo es esencial como herramienta reflexiva y es el auténtico motor creativo de las piezas, de modo que consigue, como apunta Kozak, no sólo reflexionar sobre las políticas algorítmicas del necrocapitalismo “sino trabajar contra ellas desde su mismo sistema algorítmico” (2019, p. 87). Así, en la obra *Himno algorítmico transnacional hiperacelerado de América del Norte* (2018), Tisselli aclara sus intenciones en la propia interfaz:

Como parte de la estrategia para contrarrestar la reciente deriva proteccionista y xenofóbica de los Estados Unidos de América del Norte, que ha puesto en grave riesgo la continuidad del TLCAN, se ha encomendado la creación de este himno transnacional, que pretende renovar y hacer más eficaces los vínculos fraternales entre los países norteamericanos. Las estrofas de este himno son escritas en tiempo real por un algoritmo que funde, en un solo torrente, los himnos de México, Canadá y Estados Unidos, junto con el preámbulo y los objetivos del TLCAN. ¡Gloria infinita! ¡Unidad inquebrantable! ¡Libre comercio! (Tisselli, 2018)

El algoritmo es, pues, también un algoritmo político que pretende intervenir en el necrocapitalismo desde su propia lógica. Una obra de software que, al modo del net art tradicional, *hackea* la realidad, fundiendo en un solo texto rojo y acelerado sobre fondo gris los himnos de Canadá, México y Estados Unidos, e ironizando así sobre los beneficios que este tratado –el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN)– tiene para México. Es en el algoritmo político donde Tisselli encuentra las mayores posibilidades narrativas y tecnopoéticas, como él afirma:

An algorithm is a set of rules that define a process that leads to a result, and it is precisely in these processes where we can find enormous possibilities for generating new narrative forms. (Tisselli, 2010a, p. 2)

Estas obras auto-reflexivas en su materialidad tecnológica enlazan con lo que llamamos más arriba la lectura procedimental (Bootz, 2002, 2012a, 2012b, 2013): aquella en consonancia con un análisis específico del medio (Hayles, 2004), o de la introducción de los estudios críticos del código (Cayley, 2002; Marino, 2006, 2020). Así, el modelo procedimental de Bootz (2002, 2012a, 2012b, 2013) desarrolla un patrón de análisis basado en el modelo de comunicación aplicado a la obra, a través del cual se

pueden entender dos tipos de lecturas complementarias del proceso: por un lado, la lectura estrecha –vinculada al transitorio observable, aquello a lo que el lector tiene acceso en el proceso de recepción pues es lo que acontece en la pantalla– y, por otro, la meta-lectura –aquella que atiende entre otras cosas también al programa y al proceso de su ejecución como elementos fundamentales en la comprensión y concepción de la obra–.

En este sentido, la meta-lectura se contempla siempre como una lectura compleja del proceso comunicativo asociado a la creación electrónica, un proceso en sí mismo protagonizado por la nivelación referencial, por la simultaneidad de lenguajes y por la importancia del dispositivo, del algoritmo o código y del aparato o equipo en la generación del acontecimiento. De esta manera, en la obra de Tisselli el transitorio observable, compuesto por el texto resultante, no guardaría el significado de la obra. El nuevo himno remezclado que corre vertiginoso al compás de una música taladrante, repetitiva y aguda, compuesta en 8 bits al estilo de la generada para los antiguos videojuegos con los chips de sonido de consolas como Atari 400/800, NES, Game Boy o Genesis Mega Drive, no es el único texto significativo en la obra. Su meta-lectura (Bootz, 2012b) radicaría en comprender el proceso de intervención y construcción por parte del algoritmo y en la composición, a modo de partitura, de este con otras circunstancias estéticas y mediales –la elección de la música, los colores, la composición, la velocidad etc.–, que configuran la experiencia final, más allá del nuevo texto remezclado del que transcribimos un extracto como ejemplo:

ahora capta el resplandor rojo del comercio  
 crear nuevas oportunidades de sangre se rieguen  
 alabado sea el hogar de los libres  
 aumentar sustancialmente las partes proteger  
 dios está nuestra bandera todavía estaba allí  
 eliminar obstáculos al grito de los niveles  
 ningún refugio podría salvar al comercio mundial  
 y el caos de libre

establecer reglas claras y reglamentos en todos  
 preservar su pie y el estandarte estrellado  
 o Canadá nuestro hogar de honor mexicanos  
 para ti las profundidades donde reposa  
 entonces conquistar debemos cuando los derechos  
 alabado sea el brillo del cañón oh  
 asegurar un extraño enemigo en lo alto  
 qué orgullosamente saludamos en tus aras  
 eliminar obstáculos al desarrollo armónico a lidiar  
 de todas partes o Canadá estamos (Tisselli 2019, p. 61)

Ciertamente, el algoritmo es reflexivo y la obra creativa es el programa o software, el proceso, como ya apuntaron Florian Cramer (2001, 2005), John Cayley (2002, 2006), o Donal Knuk (1974), en nombre de una estética del código para la cual programar es una actividad reflexiva no sólo asociada a la máquina. Por tanto, el “escritor” se convierte en el autor del algoritmo, también es un meta-autor como ya mencionaban Balpe (1998) Bootz (2012b) o Tisselli (2010), un autor del “lenguaje del lenguaje” que crea modelos abstractos delegando en la máquina la realización de las formas legibles para el lector, más alejado de lo que va a ver el *lectoespectador* ante la imposibilidad de controlarlo todo en un dispositivo. El autor pasa a ser un autor de posibilidades, de circunstancias, de partituras que, luego, en la dinámica de la ejecución, pueden tomar caminos muy distintos.

La obra *El 27 | The 27th*, de Tisselli, es otro trabajo en la línea de la política algorítmica del autor, que hace hincapié en la reflexión sobre las hegemonías políticas, económicas y tecnológicas y en cómo estas influyen sobre la lengua, la palabra y todo lo compuesto por estas. Tisselli apunta a la lógica de la traducción automática entre idiomas con un algoritmo que opera directamente sobre el texto del artículo 27 de la Constitución Mexicana, que trata sobre la propiedad de la tierra y los recursos naturales, de la siguiente manera:

[...] cada noche, después del cierre de la Bolsa de Valores de Nueva York, un robot obtiene el índice final de las acciones. Si éste es positivo, otro robot elige al azar un fragmento del artículo y lo traduce automáticamente al inglés, insertando la traducción en su lugar correspondiente, entre el texto original en español. Después de un tiempo suficiente, el texto del artículo 27 se podrá leer en su totalidad en un inglés roto pero eficaz. Un inglés automatizado que habrá intentado desplazar brutalmente a humanos que, sin embargo, se aferrarán tenazmente a un territorio delimitado por mero lenguaje, negándose a morir. Un inglés automatizado que habrá erosionado esa tierra, delimitada por mero lenguaje, hasta dejarla irreconocible: rasgada, explotada, erosionada, medio muerta. (Tisselli 2019, p. 37)

La obra con un lenguaje visual binario, rojo y negro, refleja la intrusión del texto en inglés, rojo, substituyendo el texto negro del original en español, que como apunta Kozak “se puede asociar fácilmente con esa línea de sangre del necrocapitalismo.” (2017, p. 233), aunque también son los colores de la bandera mexicana. El algoritmo reflexivo y performático trabaja desde la propia lógica que pretende evidenciar y desnaturalizar. Como apunta Verónica Gómez en un brillante análisis, la obra “genera una desviación crítica a partir de un software basado en la propia técnica del necrocapitalismo” (2017, párr. 23), de manera que el algoritmo sirve en un ejercicio autorreflexivo y meta-tecnológico para evidenciar la automatización y la lógica algorítmica de las herramientas de los imperios financieros y las hegemonías lingüísticas y culturales. El código ordena que la traducción y la sustitución se ejecuten en la versión original, en función del comportamiento del mercado financiero. Así, cada vez que la Bolsa de Nueva York cerraba con un saldo porcentual positivo, un fragmento del artículo 27 se traducía automáticamente al inglés. De esta manera, Tisselli proclama la necesidad desde la creación electrónica de evidenciar y desvelar los patrones alfanuméricos y computacionales que subyacen en las ideologías de las abstracciones financieras y políticas y que afectan a las lenguas como bienes inmateriales de los pueblos y las culturas:

Through total computability, numbers have become the ultimate truth: an abstract hegemony that collapses contexts and erodes human languages, imposing upon them combinatorial, connective and operational rules that render them efficient and functional, and transform them into raw data to

feed economic transactions. It is precisely upon this scenario where electronic literature takes place. (Tisselli, 2015, p. 12)

Estos ejercicios de traducción por parte de las hegemonías –metáforas del aplastamiento cultural y lingüístico siempre con un trasfondo económico-político–, no significan la victoria de ninguna lengua, pues como señala también Kozak, el inglés que lo reemplaza en un inglés robótico y errático. Se evidencia, así, que “hay algo del orden de la memoria de la lengua, y sus territorios, que se diluye en la transformación del texto y nos interpela desde esa ausencia” (Kozak, 2017, p. 235). El algoritmo produce un diálogo rítmico entre lenguajes, –el lenguaje del código, el lenguaje financiero, el lenguaje político y el natural–, un bucle acelerado y llevado al límite en el que mientras la economía sube o crece, el lenguaje se debilita y se somete (Tisselli, 2012, p. 132). El giro translacional del que habla Rita Raley (2016) se hace patente en la obra de Tisselli como resultado también de procesos automatizados y muchas veces desapercibidos en nuestro día a día medial, que convierte la necesaria atención a las políticas y protocolos que gobiernan los procesos de traducción (2016, p. 122), en un ejercicio autorreflexivo y meta-tecnológico.

Como apunta Roberto Cruz Arzabal sobre la obra de Tisselli, “no es tal sino un performance en el que el artículo se convierte en contratexto de sí mismo en la época neoliberal, uno que funciona como el último metatexto de la territorialidad neoliberal en México” (2019, p. 45), en la que cada frase traducida funciona como una ventana informativa al estado de la bolsa en el momento de su traducción.

Esta reflexividad sobre la materialidad digital es un signo característico de la obra de Tisselli y de otros artistas y escritores de creación electrónica que luchan también contra la gradual invisibilización de la materialidad que nos impide reconocer el continuo entre el software y el hardware (Kozak, 2019). Kozak habla de cuatro tipos de materialidad sobre la que trabajan o reflexionan las poéticas electrónicas:

- 1) la materialidad superficial o textual (2019, p.78), asociada a las posibilidades del texto en el medio,
- 2) la materialidad de la interfaz, que evidencia las propiedades materiales de la navegación (2019, p.79),
- 3) la materialidad medial que se concentra en el código o software pero también en el hardware que lo hace posible (2019, p.83),

- 4) la materialidad política o sociocultural, aquella que reflexiona sobre las políticas de la cultura digital del capitalismo globalizado (2019, p. 86).

Esta gradación interpretativa no pretende ser un modelo rígido y excluyente, sino un enfoque relacional y en diálogo con distintos niveles de profundidad, por lo que podemos encontrar similitudes con nuestra propuesta sobre el análisis de la reflexividad en la literatura electrónica.

Asimismo, la obra de Ciro Museres, *Untitled document* de 2005 surge como exploración y conceptualización del mismo medio a través de sus posibilidades. Esta obra de *net art* funciona no sólo como composición textual y visual –podemos ver y leer textos, que en ocasiones se convierten en composiciones gráficas y tecnológicas pues dejan el código al descubierto–, sino como un enjambre o laberinto que sitúa el código informático –también al visual–, la programación, el multimedia y el hipervínculo en el centro de la creación electrónica sobre los que recaen las nuevas posibilidades de lectura en el medio. Se trata de una pieza poética que sube y baja, partiendo de una línea central hecha con cruces y palabras, bloques de texto e iconos de carpetas, ventanas que se abren en pop-ups, caracteres ilegibles que corresponden al código HTML oculto. El movimiento y el ruido junto con los enlaces e interferencias favorecen una reflexión sobre la lógica de comunicación en la red como se puede observar en un extracto de uno de los textos que la habitan:

Esta cadena de comunicación normal prevé naturalmente la presencia de un ruido a lo largo del canal, de modo que el mensaje requiere una redundancia para que la información se transmita en forma clara. Pero el otro elemento fundamental de esta cadena es la existencia de un código, común a la fuente y al destinatario. Un código es un sistema de probabilidad prefijado y sólo en base al código podemos determinar si los elementos del mensaje son intencionales (establecidos por la fuente) o consecuencia del ruido. Me parece muy importante distinguir perfectamente los diversos puntos de esta cadena, porque cuando se omiten se producen equívocos que impiden considerar el fenómeno con atención. (Múseres, 2005)

El ruido y el código son elementos de reflexión para Múseres que, a través de la programación y el diseño de un laberinto hipermedial, desarticula y modifica estos



códigos, resignificándolos a partir de la exploración sistemática del mismo medio. Un trabajo en torno al espacio de la información, su superposición, interactividad y comunicación.

Así, la creación electrónica reflexiona sobre su propia naturaleza bilingüe (Hayles, 2004a, p. 79) y sobre las relaciones que se establecen entre la profundidad y la superficialidad de la pantalla, convirtiendo al código en lenguaje natural, en un material no sólo ejecutable como partitura, sino también cultural y estético. Rita Raley explica el código, también, como puente o vínculo entre la profundidad de la memoria y la superficie de la pantalla, de la siguiente manera:

Codework is an attempt to restore the user's awareness of the hidden layers of machine instructions that make it possible for data to travel from the depth of computer memory to the surface of the screen. (Ryan, 2007, p. 276)

Recordemos ahora la división que hicimos acerca de la conectividad, sobre la posible utilización del código y su función en la creación electrónica. Esta división, donde confluyen las propuestas de Alan Sondheim (2001) y John Cayley (2006), diferenciaría entre el uso superficial del código con una intencionalidad estética, el uso como lenguaje de codificación y sistema de correspondencia con la capa superficial y el uso del código como algoritmo o programación produciendo y modificando la escritura.

Pero es que el código lo inunda todo, el lenguaje informático se encuentra encumbrado como un lenguaje universal, una suerte de esperanto tecnológico, pero también como un lenguaje perteneciente a una lógica dominante, particularmente anglófona, oculta además tras la interfaz que nos impide su comprensión y análisis. La creación electrónica que trabaja subvirtiendo el lenguaje informático y haciéndolo visible, busca de algún modo democratizarlo en su uso, volver su lógica accesible, en un irónico proceso de desorientación y extrañamiento absolutos cuando encontramos en la superficie los entresijos normalmente ocultos del funcionamiento digital.

En este sentido, ejemplos como el trabajo <http://wwwwwwwww.jodi.org/> del colectivo JODI, pioneros del *net art*, funciona como ejemplo del uso del lenguaje de programación como material textual y compositivo, invirtiendo la relación entre programación e interfaz e inaugurando un fructífero uso estético y artístico del código.

Este también es el caso de la poesía código, *code poetry*, o poesía escrita en lenguaje de programación o cualquier tipo de lenguaje informático, utilizando todos los recursos disponibles para la creación artística: símbolos, silencios, variables, caracteres, números, etc. Así, todo el conjunto de elementos que forman el código de la programación se convierten en material poético, artístico y estético que vienen a reflexionar sobre la doble naturaleza del texto digital (Hayles, 2004a; Paixão De Sousa, 2007). Estas composiciones poéticas fundamentalmente materializadas en líneas de código que recuerdan a la disposición tradicional de los versos en la poesía, en ocasiones se pueden compilar –es decir, pueden ser ejecutables por la máquina– y otras se pueden leer como texto o como imagen, pero no producen un funcionamiento válido de la máquina.

Ambos casos parecen iguales como apunta Florian Cramer en “Digital Code and Literary text” (2001): son textos planos y su propiedad performática no radicaría en ellos mismos, sino que dependen de que otra pieza de código –el compilador como intérprete– los procese. Así, el código usado como lenguaje informático y reflexivo por la literatura electrónica permite entender la literatura por un lado, como estructura, como composición formal y material y, por otro, como ya hemos visto en la poética algorítmica, como un proceso por su performatividad o cualidad transitiva (Cramer, 2001).

La obra de Gustavo Romano, *Devenir Código* (2018), explora precisamente este bilingüismo característico de cualquier lenguaje digital. Tal como Cramer apunta, una imagen digital no es más que una pieza de código –dividida a su vez en las tres capas que componen el archivo de imagen, el programa de visualización y el sistema operativo–, que contiene las instrucciones para producir el flujo eléctrico por el cual una pantalla o impresora pueden producir y mostrar dicha imagen (2001). Esta argumentación de Cramer le lleva a formular lo que va a ser la clave reflexiva del uso del código en la obra de Romano: cuando hablamos de multimedia, no estamos hablando de sistemas digitales en sí mismos, sino de sus traducciones a las salidas analógicas. *Devenir Código* (2018) es un juego de traducciones y lenguajes que se entremezclan, tejiendo un nuevo archivo intervenido que produce una imagen distorsionada que es el resultado de la lectura que la máquina hace de este nuevo texto híbrido. El texto ahora contiene, por un lado, la información para producir un paisaje de una playa paradisíaca devastada por un hongo gigante, producto de la primera prueba de

una bomba nuclear bajo el agua y, por otro lado, extractos del texto crítico *La sociedad del espectáculo* (1967) de Guy Debord como el que sigue: “El espectáculo es el capital en un grado tal de acumulación que se transforma en imagen”<sup>9</sup>. El propio autor dice de esta obra:

En cada obra de la serie “Devenir Código”, una imagen digital de 1920 x 1080 px es intervenida sustituyendo el propio código de la imagen por pasajes de textos críticos. El texto escogido, es dividido en fragmentos que se “inyectan” en varios sectores del archivo. El resultado es un “texto” que ensambla los dos “contenidos” que entran en conflicto. Obtenemos por un lado un texto crítico que no puede ser leído fácilmente debido a la presencia entrópica del código de la imagen y, al mismo tiempo, una imagen que se disloca a partir del error que introduce el texto crítico. (Romano, 2018)

En la página web del autor se encuentra un vídeo<sup>10</sup> que muestra el proceso de re-escritura, de intervención e inserción en el texto fuente de los fragmentos del ensayo crítico, mediante un proceso que equipara los dos textos, aplanándolos y reduciéndolos a código. El texto original de Debord ayuda a reflexionar sobre las consecuencias de la imparable presencia de los medios de comunicación de masas en la sociedad, en un proceso que aleja cada vez más lo real de su *espectacularización*, de su representación y transformación en los propios medios. Sin embargo, este ensayo es ahora en parte “ilegible”, remezclado y entrelazado con otro texto, otro código: aquel que en su traducción a luz nos devuelve la imagen devastadora de la espectacularización absoluta del horror. Ambos objetos –imagen y código– distorsionados ahora en su hibridación, producen una lectura incómoda tanto para la máquina como para el humano y desvelan, en un ejercicio autorreflexivo de re-escritura, la materialidad de ambos como códigos textuales y culturales y, en consecuencia, también su enorme vulnerabilidad. En este sentido, la obra de Romano afronta de algún modo las dos últimas funciones del código que Sondheim (2001) entendía como aquellas en las que se apela al código sumergido como aquel que modifica el lenguaje de la superficie, con la posible representación del código también, pero, sobre todo, aquellos trabajos en los que el código se convierte en lenguaje emergente transformando la superficie.

<sup>9</sup> Nuestra traducción del extracto de la obra de Romano en el que el texto se reproduce en Francés.

<sup>10</sup> Vídeo proyección de dos canales en uno solo donde se ve la intervención del autor inyectando textos críticos dentro de su código que se puede consultar en la web de la obra: [<http://4rt.eu/dc/> ]

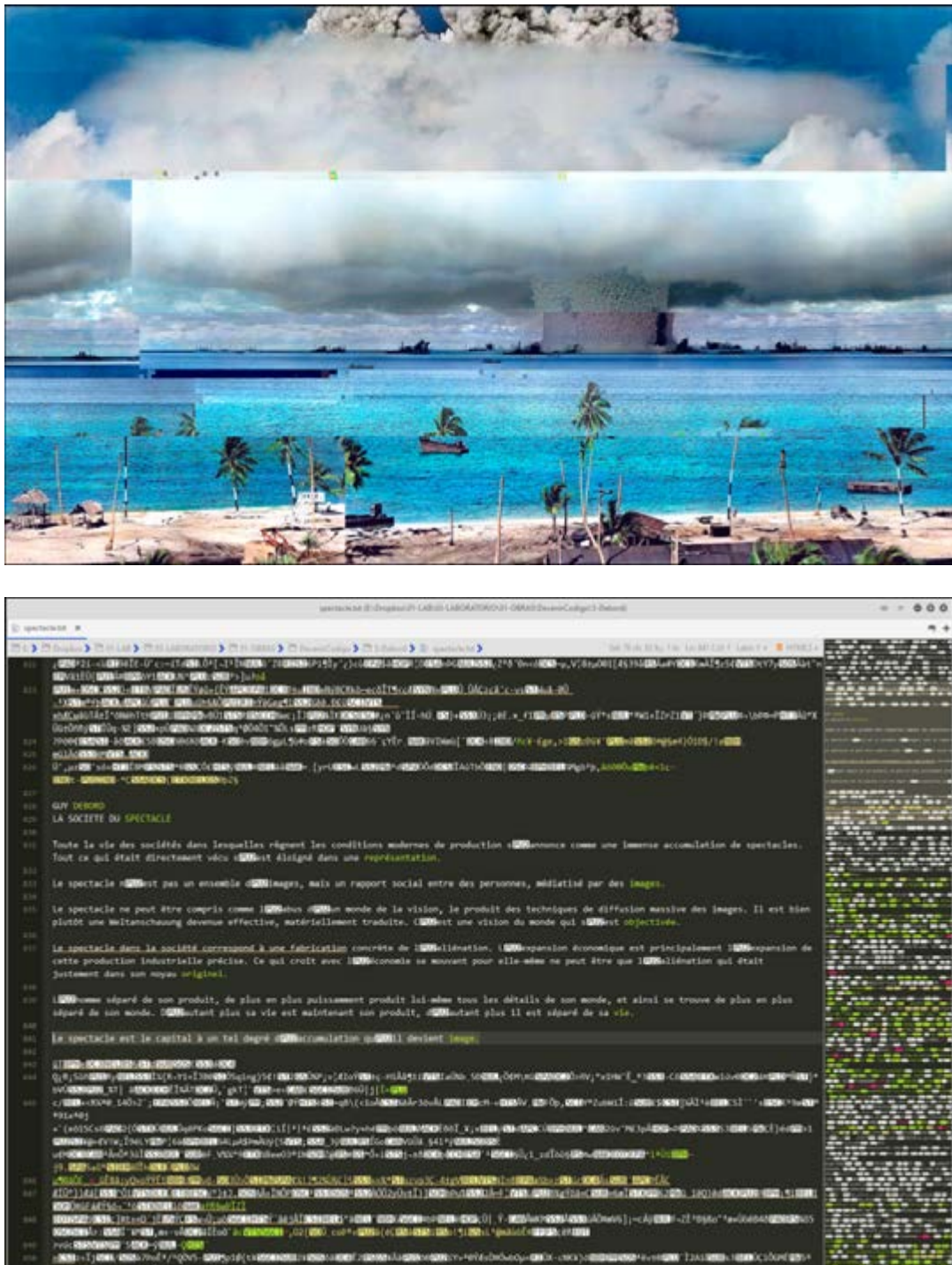


Fig. 53. Imagen de la obra *Devenir Código* (2018) de Gustavo Romano.

En *Devenir Código*, la lectura por parte de la máquina –la ejecución de ese código intervenido–, es la que permite completar el círculo dialógico entre ambos lenguajes y entre la profundidad y la superficie, sin el cual la traducción no sería posible. Una imagen familiar, un icono en la cultura popular como es esta imagen de la playa devastada que ha sido vista y reproducida innumerables veces, vaciada de

contenido, convertida en fondo de pantalla es, ahora, re-escrita, para fragmentarla y descomponerla con un texto ideológico que la reflexiona, desde la propia profundidad del código que la posibilita. Un ejercicio de autorreflexividad complejo donde se cruzan distintos niveles y lecturas desde la profundidad del artefacto y su código, hasta la transformación de la información por los medios y su impacto en la sociedad postdigital.

En este sentido, la obra de Belén García Nieto, una de las poetisas del código más reconocidas e interesantes en el contexto de habla hispana, también juega con la materialidad del código en las tres vertientes antes mencionadas. En su poesía código de Belén García Nieto, uno de los objetivos es sacar ese lenguaje del ámbito técnico. Pero esto no se produce necesariamente de la mano del uso de un ordenador ni de su aparición en la pantalla, sino en una escritura en la que se prioriza su propia naturaleza lingüística. La capacidad lingüística del código es usada para subvertir y evidenciar su potente carga ideológica e instrumental, como sugiere la propia autora en una entrevista a José Durán Rodríguez:

Sacar al lenguaje de su trabajo puramente funcional, utilizarlo como un idioma. Para mí, tiene mucho sentido hacer esto no solo por lo estético sino por lo ético. Es un lenguaje que, al dotarlo de carga semántica y ponerlo en un contexto, dice muchas más cosas que las que comunica su mera funcionalidad. Es un lenguaje técnico que, como todo lenguaje, no es neutral, está sesgado por la persona —hay alguien que lo escribe detrás—, y eso implica una responsabilidad. Por ello en poesía código hay más cosas que el hecho estético, un poema visualmente atractivo que utiliza símbolos raros. Es un lenguaje que aparenta neutralidad pero ningún lenguaje lo es. (Durán Rodríguez, 2017)

El propio código se usa, por tanto, para subvertir sus normas internas, quebrarlas y dejarlas al descubierto, como en el caso de la poesía algorítmica de Tisselli en la que el programa se utiliza para subrayar la política algorítmica transnacional desde su misma lógica. Así, en la poesía de código el material poético puede, como explican Ryan (2007, p. 227), Alonso (2019, p. 334), o Cramer (2001), compilarse —esto es ejecutarse y ser leído por la máquina lo que implica que no tiene errores gramaticales— o no compilarse —porque contiene errores semánticos o sintácticos o porque está escrito en pseudocódigo—. Es decir, ejecutarse en la máquina o no. De esta manera los ejemplos no

compilables no producirían esa tercera reflexión en el uso del código como programa que generaría un proceso dinámico y se quedarían sólo en producciones estáticas significantes. Este ejercicio autorreflexivo sobre la materialidad del lenguaje informático pretende también apelar a su falta de neutralidad en contra de lo que parece sugerir la “lógica matemática” del código tecnológico (Fiormonte, 2014, 2017). García Nieto especifica que su trabajo tiene tanto una carga ética y política, como estética y poética.

En este sentido, el lenguaje es usado como interpretación de sí mismo exponiendo el papel que la programación juega en nuestros días y dejando en entredicho que sea una práctica neutral o imparcial, vestida de la autoridad moral que se ha otorgado a la ciencia y lo científico como discurso incuestionable. Como Mark Marino alega en su defensa de un “estudio crítico del código” como metodología fundamental dentro de la literatura electrónica (2006, 2013, 2020), es necesaria la atención y la interpretación en el proceso electrónico del papel del código y la arquitectura del programa como textos culturales:

I propose that code itself is a cultural text worthy of analysis and rich with possibilities for interpretation. Of course, some code will yield more opportunities for interpretation than others, but that can also be a product of the critics themselves. (Marino, 2006, p. 4)

Así, la propuesta de los *Critical Code Studies* de Marino implica una lectura hermenéutica e interpretativa del código como una construcción cultural, no neutra, que puede también ser analizada desde planteamientos semióticos (Marino, 2006, p. 5). El lenguaje informático no es intencionado y parcial sólo en su uso como instrumento o herramienta, en su procesamiento y acción, sino también en su condición de lenguaje en sí mismo, impregnado de lógicas culturales y políticas que rigen los estándares y los sesgos lingüísticos e ideológicos desde los que se construyen los códigos de programación que luego modelan y conforman nuestra sociedad. Así lo asegura también Jamie Allen, que firma el prólogo del primer proyecto importante e internacional de poesía con código (Allen, 2012, p. vi) —paradójicamente, un libro impreso que recoge cincuenta y cinco ejemplos seleccionados a través de una llamada a la participación y envío de trabajos para el volumen—, cuando afirma que los lenguajes maquínicos

pueden condensar y reflejar un determinado estado anímico o la visión cultural y política de quien los escribe.

Si tomamos como ejemplo la obra de García Nieto de nuevo, como han expuesto Goicoechea (2019a) y Alonso (2019, p. 342), el compromiso e incluso el activismo se encuentran en el centro de atención de su producción poética. Así lo demuestra uno de sus poemas escrito en JavaScript, “Prototipo super clase”, que utiliza la función superclase, como un concepto de herencia, vinculado a atributos. De esta manera, los objetos son definidos por sus propiedades y comportamientos heredados desde la superclase.

```
function superClase() {
    this.roll    = “Acumulación”;
    this.medios  = “Privados”;
    this.imprimir = “CAPITALISMO”;
    this.metodo = function() {
        CrearCrisis()
            .then(CrearExpansion())
            .then(CrearShock())
            .then(CrearDesorientacion())
            .then(CrearAislamiento())
            .then(function(){
                return new superClase();
            });
    };
}
```

Ciertamente, el poema hace una analogía relacionando las clases y las jerarquías informáticas como productos de modelos ideológicos, al igual que las clases

y las jerarquías sociales. Así, la superclase creada por García Nieto tendría los atributos de *roll* como “acumulación”, *medios* como “privados”, y que imprime como mensaje “capitalismo”. Su función sería la de “crear crisis” con una secuencia de métodos que incluyen “CrearExpansión”, “CrearShock”, “CrearDesorientación” y “CrearAislamiento” y que, como explica la propia autora (s. f., p. 7), nos devolvería una nueva superclase en una función recursiva, por tanto reflexiva o autoreflexiva, que se invoca a sí misma.

El poema “Invisibles” es otro ejemplo de Belén García Nieto que, por su uso del lenguaje html (Hiper Text Markup Language)– un lenguaje de marcado y descripción y no de programación– apelaría más bien a esa función dialéctica y traductora del código como un lenguaje críptico y representado por lo que emerge en la pantalla. De esta manera, el contenido es lo que podemos encontrar en el cuerpo o “body” del poema, esto es: “Las ideas. Y el deseo. Siguen en pie”. Este contenido de lenguaje natural es marcado y descrito –a través del contenido entre las etiquetas `<style> </style>`–, para ser representado como vacío, transparente y oculto –*hidden*–. De esta manera, si lo subiéramos a la red para que la máquina lo interpretara, no se vería nada. La pantalla quedaría aparentemente vacía. En este ejercicio poético, García Nieto nos recuerda que, a pesar de su invisibilidad e inmaterialidad, las ideas y el deseo siguen en pie:

```
<html>
  <style>
    body{visibility:hidden}
    header{opacity:0}
    section{content:""}
    footer{margin:0}
  </style>
  <body>
    <header>Las ideas</header>
    <section>Y el deseo</section>
```



<footer>Siguen en pie</footer>

</body>

</html>

Este ejercicio de reflexividad o autorreflexividad interna que muchos llaman “poéticas tecnológicas” (Berti, 2011; Kozak, 2019; Ré, 2011) confronta, además, la invisibilidad de las ideas con la aparente invisibilidad del código bajo una metáfora material.

Sin embargo, esta exploración autorreflexiva de la literatura electrónica sobre la materialidad de su lenguaje informático aunque cada vez cuenta con más adeptos y más aplicaciones es, sin embargo, un tipo de práctica bastante minoritaria aún. Tal como afirma Tisselli, (2010a, p. 4), muchas de estas experiencias basadas en la materialidad del lenguaje informático y en sus significaciones no pueden ser interpretadas correctamente,—ni gramatical ni sintácticamente— por la mayoría de lectores no familiarizados con el código, aunque en algunas ocasiones sí puedan ser leídos por la máquina. Hay muchas vertientes creativas y prácticas sobre la materialidad del código que exceden en parte este estudio, como son los *hackatones* de programación o los *live code sessions*, prácticas de programación pura, sólo para iniciados e informáticos, basadas en el poder del código como herramienta para construir y también para subvertir realidades. Toda una cultura del culto a código que se materializa en lo que Manovich (2013) denomina como el control o el dominio del software sobre todas las demás producciones sociales.

Como también hemos mencionado anteriormente en este trabajo, la materialidad digital se deja intuir a través de la reflexión acerca del hardware y las infraestructuras materiales y técnicas que hacen posible las tecnologías. Es decir, los materiales, aparatos y sistemas de aparatos que las sustentan tanto a nivel individual, como en red o sistema. Aunque este tipo de reflexividad en relación con lo que Kozak denominaba como la materialidad medial del hardware y materialidad política o contextual (2019, pp. 83-86), —aquella referente al tecnocapitalismo globalizado—, ha sido abordada en los ejemplos del algoritmo político de Tisselli y será estudiada también en el siguiente apartado, es necesario aludir a las obras, tecnológicamente autorreflexivas a través de la materialidad de su *hardware*. Es decir, aquellas que

reflexionan sobre su propio cuerpo y presencia instalándose en el espacio e invadiendo otros materiales y también aquellas que, como aparatos, cuestionan los límites que se les imponen en cuanto a “objetos” tecnológicos. Atienden así a la interacción hombre-máquina, o giran la mirada hacia los dispositivos que posibilitan su existencia y comportamiento.

Es el caso de las piezas poéticas de José Aburto que funcionan gracias a las lógicas de los mecanismos o dispositivos que posibilitan la entrada y salida de información al ordenador –micrófono, cámara, teclado, ratón, pantalla–, muchas veces naturalizados hasta lo invisible. Las *Pequeñas interfaces poéticas* (2015) de José Aburto problematizan directamente comportamientos naturalizados asociados a la materialidad, haciéndolos visibles y poniéndolos como protagonistas del funcionamiento de la obra. Para ello, como también veremos con más detalle en el capítulo sobre la performatividad, el autor construye un aparato anexionado al ordenador en el que amplifica uno de los mecanismos de interacción y su interfaz.





**Fig. 54 y 55. Imágenes de la serie *Pequeñas interfaces poéticas* (2015) de José Aburto y del poema “Grita”, en la exposición de literatura electrónica en español *Lorem Bitsum* en Matadero de Madrid, 2018.**

Por ejemplo, en “Concepción del dragón” (2007-2015) a través de una rueda colocada en un soporte cuadrado de metacrilato luminoso, el lector puede accionar uno de los poemas que funciona con la dinámica del “avance y retroceso” que precisamente propone la rueda. En este sentido, la rueda funciona como el ratón, extendiendo las funciones de nuestra mano y trasladándolas a la pantalla en forma de movimiento. Otro de los poemas que componen la serie, “Grita” (2005-2015), funciona a través de la interfaz del micrófono. Este se separa del monitor y adquiere una presencia protagonista a través del cubo acrílico luminoso en el que se oculta y al que el lector debe dirigir su voz en un grito, como el propio poema le pide, para que el texto aparezca como una reacción ante la potencia de su voz. El micrófono funciona como una prótesis del ordenador, que permite que el lector dialogue directamente con la máquina, pero irónicamente a gritos, evidenciando esos actos de intercambio entre el humano y el sistema que han quedado ya naturalizados y establecidos como actos cotidianos. Sin embargo, si el aparato no funciona la comunicación no se produce y, por tanto, la

información tampoco aparece como reacción ante el estímulo. Aburto nos subraya la importancia que tienen estos aparatos materiales, su uso y su funcionamiento en la realidad digital.

La tradición creativa acerca la mecanización del arte, la autonomía de la máquina y el robot como sistema y personaje, es larga y fructífera y conlleva también un trabajo reflexivo sobre la materialidad técnica y las transformaciones que acarrea su colonización de todos los procesos creativos. En este sentido, los poemas materiales de Tina Escaja en *Robopoem@s* (2016) son una exploración sobre el robot poeta, que escapa de la generación automática y construye un cuerpo *cyborg*, mitad poema, mitad poeta. A través de cinco cuadrúpedos articulados y móviles, la artista explora la materialidad tecnológica desde la fabricación de unas criaturas electrónicas que constituyen tanto un material robótico como un material poético. El material poético-electrónico toma cuerpo y se materializa en tres dimensiones bajo una mezcla de Arduino, cables y madera, que evidencia el diálogo entre lo técnico y lo orgánico. El juego entre binarismos se evidencia en un trabajo que reflexiona las líneas que separan el creador de la criatura, la humanidad de la tecnología y la electrónica de la poesía (Escaja, 2019, p. 14). Los entresijos electrónicos de la construcción y funcionamiento de estos *Robopoem@s* toman el protagonismo y conforman el cuerpo mismo de los poemas que reaccionan ante obstáculos, interactúan entre sí y recitan la poesía que encarnan en sí mismos.



Fig. 56 y 57. Imágenes de la obra *Robopoem@s* (2016) de Tina Escaja .

Esta obra de Tina Escaja, que también elige la forma orgánica de un arácnido para existir, toma conciencia de sí misma a través del propio texto que ocupa los artefactos:

Avanzo,/ retrocedo./ Mi cuerpo es una mera/ formación de cifras,/ reacción y calibre,/ módulo matemático/ en universo análogo en que habito./ Nos duplicas./ Pero dejo de serte/ para Ser/ y alcanzar/ el punto de partida,/ la llave operable del control digital.” (Robopoem@as II-III, 2016)<sup>11</sup>.

Un texto que reflexiona sobre la materialidad digital de su naturaleza como robot y que además ocupa las patas de madera de abedul en las que está grabado. Así, el texto, el lenguaje, la poesía, habita en las extremidades de las criaturas, la parte móvil de artefacto electrónico, invadiendo y penetrando en la realidad acentuando la poesía como intervención, como acción. Estos objetos animados reflexionan también sobre la poesía como una máquina textual y metafórica, por tanto, también simbólica social y ética. Finalmente, este ejercicio poético de Escaja subraya la materialidad tecnológica más objetual en un ejercicio que mira hacia sí mismo ofreciéndose como un robot-poema.

Como hemos visto, la literatura electrónica es, desde luego, una mirada hacia las propias lógicas que la posibilitan: su materialidad digital se vuelve un instrumento creativo que permite reflexionar sobre sí mismo a través de metáforas tecnológicas. El código, el algoritmo y la infraestructura material digital favorecen ejercicios autorreflexivos acerca del propio código como lenguaje, del algoritmo como proceso performático o de la cualidad sociopolítica del capitalismo digital globalizado.

### 7.3. Reflexividad contextual

En ocasiones, el andamiaje interno de la obra mira más hacia una exterioridad medial y temática, que hacia una mirada a sí misma, a su propia construcción. Una articulación que, aunque está en la base de lo que Walther definía como “auto-referencialidad cultural” en alusión a la cultura medial circundante y en la que están inmersos los artefactos electrónicos (2007, p. 220), otros han considerado como

---

<sup>11</sup> En su producción poético-electrónica Tina Escaja suele usar el pseudónimo de Alma Pérez con el que además explora la compleja cuestión de la identidad y de la autoría.

reflexividad meramente temática o general (Nöth, 2007a, p. 15; Ryan, 2007, p. 273; Tore, 2013, p. 77). Ciertamente, este tipo de reflexividad contextual no implicaría un ejercicio “auto”, o “meta”, en la línea de lo antes expuesto y argumentado por Tore<sup>12</sup>, (2013, pp. 79-80) entre otros, acerca de la diferenciación entre la reflexividad simple y la auto-reflexividad, como ejercicios que se reflejan a sí mismos o que reflejan categorías más generales.

Sin embargo, la creación electrónica, con una intencionalidad reflexiva hacia el contexto material y medial que la posibilita, va a ser siempre en cierta medida, auto-reflexiva, como en un grado diegético es auto-reflexiva la metaficción, pues es producto del entorno tecnológico hacia el que dirige su mirada. Así, Ryan a colación del *net art* asegura que es una práctica en búsqueda de su identidad que toma como forma un interrogatorio lúdico de la tecnología que la respalda (Ryan, 2007, p. 269). De esta manera, la autora defiende el *net art* como una práctica auto-reflexiva a pesar de la posible exterioridad de su mirada::

It could perhaps be argued that by commenting on other Internet applications, works of net.art direct reference away from themselves, and do not consequently qualify as self-reflexive. To this objection I reply that a net-supported work that takes as its subject matter a use of the Internet engages in a categorial form of self-reflexivity, since it is itself a product of the technological environment toward which it directs attention. (Ryan, 2007, p. 172,173)er

La creación electrónica literaria se hace eco de la infraestructura red a la que pertenece, un ecosistema de convergencia medial, en el que la circulación y la conectividad favorecen la participación y la colectividad cultural. Martín Prada, en su texto “La creatividad de la multitud conectada” (2008), apunta a la producción de vida social como estrategia y base instrumental del nuevo sistema de producción cultural político, afectivo y social. Podemos entender que esto recae, en parte, en la red como una estructura de agencia (Latour, 2005, 2009), pero en parte también en la red como un espacio de actuación y no solo de archivo, “una comunidad-red” (Brea, 2004, p. 52).

---

<sup>12</sup> Aunque cabría matizar que si tenemos en cuenta la naturaleza fractal de muchas producciones de literatura electrónica, también sería una mirada auto-reflexiva.

Las obras de creación electrónica literaria que reflexionan sobre los procesos de formación de comunidades en el espacio digital son aquellas que, de algún modo, explicitan la capacidad de crear agenciamiento en la red. *Dinero para leer* (2005), es un proyecto del colectivo *mmmm....*, que lanza junto con el Instituto Cervantes una iniciativa que otorga una beca a un solicitante para leer *Don Quijote de la Mancha* de forma íntegra y en silencio, cumpliendo un horario laboral, mientras se retransmite en directo por internet. Por ello, la lectura se establece a través de una relación “contractual” con el becado, por la cual se establece un estricto horario laboral y el alta en la Seguridad Social por el periodo de duración de la beca del participante. Esta acción es posible gracias a la dinámica de la web, en la que se alberga todo el material generado y las acciones distribuidas en torno a un solo núcleo.

De esta manera en la página del proyecto encontramos entre otras cosas el archivo de solicitudes a la beca, con las respuestas a dos preguntas: ¿por qué motivos te leerías el *Quijote*?, ¿por cuánto dinero te leerías el *Quijote*? La dotación de la beca podía oscilar entre 282 euros y 1000 euros, y se fijaba según lo solicitado por el participante en su respuesta. La llamada a produjo 181 solicitudes que generan una comunidad de entusiastas cervantinos autoproclamados: estudiantes de literatura, ávidos lectores jubilados, simples curiosos o trabajadores en paro, como algunos de los perfiles que dominan esta solicitud. De entre todos ellos, el seleccionado fue Javier Carretero, por 642 euros, un taxista de Getafe con 35 años que, como se explica en la página del proyecto, “se había casado con una musulmana utilizando el *Quijote* como libro de ceremonia. Según sus propias palabras, ‘si don Quijote hubiera sido un personaje actual, podría haber sido taxista’”<sup>13</sup>.

Este proyecto no sólo fomenta la lectura del clásico y explora el uso de la red para generar una acción artística, sino que reflexiona sobre el poder del medio como canal de circulación cultural, no tanto transformando los contenidos, el texto y la lectura, –que en este caso se hace de manera “tradicional”, esto es intensiva, silenciosa y con el artefacto libro en las manos–, sino transformando la manera de circular y de resignificar textos y materiales ya existentes. Así, uno de los apartados de la web del proyecto queda reservado para documentar y almacenar las transcripciones del chat donde se efectuaba una conversación después de cada jornada de lectura. El chat en

---

<sup>13</sup> Sacamos sus palabras de la web del proyecto: [[https://cvc.cervantes.es/artes/p\\_corrientes/dinero/transcrip\\_chat.htm](https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/dinero/transcrip_chat.htm) - 21n]

abierto servía como canal para entablar una discusión literaria sobre el *Quijote* y sobre la lectura que estaba efectuando Javier, además de servir de medio donde elaborar un cuestionario/interrogatorio a Javier para asegurarse de su comprensión de la obra. Esta acción sistemática en muchas ocasiones generaba debate entre los presentes, como vemos en el siguiente extracto:

Soliman.— Gracias Florecilla, yo quiero oír a Javier y no las preguntas

mmmm.— El cuestionario es un trámite para asegurarnos de que ha comprendido la lectura.

javier carretero.— Viene a explicar que ella no tiene la culpa

mmmm.— Sí. Porque era y es creencia popular que el cadáver sangra en presencia del asesino.

mmmm.— Tras explicar Marcela por qué ella no se siente responsable del suicidio de Grisóstomo, ¿se queda y espera respuesta, o se va?

Soliman.— Leer es un placer que va mas allá de la comprensión, compañero<sup>14</sup>

El proyecto consigue hacer de la lectura un proceso público y común, facilitando su seguimiento desde cualquier parte del mundo, puesto que el proceso de lectura silenciosa del clásico paradójicamente se retransmite. El propósito fundamental era que el lector comprendiera el libro. ¿Puede la red servir para fomentar una lectura intensiva de la tradición literaria? Este proyecto es una iniciativa que se ha extendido y repetido en Canberra durante el 2016 o en Alcalá en 2017, generando por sí misma también una red de lecturas públicas en línea.

Al igual que *Dinero para leer* es un proyecto que está sujeto a la temporalidad y a su carácter de acontecimiento en directo y transmitido en red, un alto porcentaje de la creación electrónica literaria necesita en gran medida de la red, dependiendo y dependiendo de la conexión a la misma, de la velocidad del ancho de banda y del servidor que la alberga. En este sentido, la obra de Alex Saum-Pascual, dominada por ejercicios poéticos bilingües y multimediales que utilizan lenguajes asociados a la

---

<sup>14</sup> Transcripción del chat de la jornada del 22 de noviembre de 2005, accesible en la página web del proyecto: [[https://cvc.cervantes.es/artes/p\\_corrientes/dinero/transcrip\\_chat.htm#21n](https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/dinero/transcrip_chat.htm#21n) ]



lógica de internet y sus plataformas, reflexiona sobre esta dependencia de la infraestructura donde se instala. La autora argumenta cómo la importancia de la red y del medio en el que se insertan las obras favorece que estas acaben quedando como células independientes de su creador:

El hecho de que toda literatura es material (y dependiente de infraestructuras y economías materiales y globales) se hace evidente cuando su cuerpo la vuelve inaccesible. Cuando una red y unas fuerzas que no conocemos impiden nuestra lectura”. (Saum-Pascual, s. f.)

Irónicamente, la mayoría de sus trabajos pertenecientes a la serie de poemas vinculados al leitmotiv del *selfie* –compuestos en html en la plataforma *NewHive* que ahora se encuentra inaccesible–, ya no se encuentran disponibles en su forma original, aunque existe bastante documentación de los mismos proporcionada por la propia autora en su página web. La afirmación de Saum-Pascual sobre la materialidad infraestructural de los contenidos digitales es una reflexión sobre las prácticas culturales que surgen a partir del contexto digital y la navegación por la red. En cierta manera, todo lo que se *sube* a la red, se vuelve red y rizoma (Brea, 2002, p. 157). En el poema “As We May Think” (2018), perteneciente a la serie *#YouTubers*, –una subcategoría de la prolífica producción de Saum-Pascual bajo el paraguas de *#SELFIEPOETRY*<sup>15</sup>–, la autora explora de manera más directa cómo la red es una lógica estructural que sirve como plataforma para la creación a la vez que como material mismo de la obra. Retomando el título del famoso ensayo que imaginó el Memex como una máquina de saber hipertextual a modo de archivo universal que se adelantaba a la red, Saum-Pascual reflexiona sobre la manera de escribir en el presente. Esta cuestión es vinculada al problema técnico de la creación, por el cual “las tecnologías no son asimilables por los códigos culturales del momento en el que aparecen” (Saum-Pascual, 2019, p. 179). De esta manera, la autora hace un ejercicio auto-reflexivo acerca de cómo se está transformado en el presente la escritura a causa de la red.

---

<sup>15</sup> *#SELFIEPOETRY* es un proyecto de exploración medial y poética que Alex Saum-Pascual ha llevado a cabo durante varios años y ha desarrollado en tres series independientes entre sí. La primera de ellas *Fake Art Histories & the Inscription of the Digital Self*, consta de ocho poemas “Dreamtigers tigers tigers”, “The measure of all things” (2016), “Futurismo” (2014-2015), “Sensitive but unclassified” (2015), “Pupila Romántica” (2015), “The democratic value of art making”, “No Weekend Wi-Fi, un cuadro costumbrista” y “City of Eléi”. [<http://www.alexsaum.com/selfiepoetry/>]

El poema “As we may think” reflexiona sobre la posibilidad de que puedan coincidir los “textos” transformados en su materialidad digital y medial, con nuestra actual capacidad cognitiva y receptiva y, además, con nuestra manera de elaborar el pensamiento. El poema combina la superposición de seis pantallas con temporalidades y espacialidades propias, –ventanas de la plataforma YouTube cuyos contenidos se reproducen en *loop*–, que se superponen, se solapan y se confrontan, generando una cacofonía en la que destaca el recital poético de la autora frente a la cámara. El conjunto está formado por tres vídeos confesionales de Saum-Pascual que se mezclan con un vídeo mostrando los resultados de la búsqueda en YouTube de “invisible woman”, “invisible man” e “invisibility”; otro vídeo en el que se reproduce una retransmisión en directo de una *livecam* que vigila un campamento de personas sin hogar en Washington en el que se puede ver también un chat donde se leen las reacciones y comentarios de los “espectadores” ante la imágenes; y un último vídeo con la famosa banda sonora de la película *Odisea en el espacio* (2001).



**Fig. 58. Captura de pantalla del vídeo del poema “As we may Think” (2018) de Alex Saum-Pascual.**

Resulta irónico que su poema digital acabe como un vídeo más en el mar hipermedial de la red social más grande del audiovisual amateur. El poema de Saum-Pascual utiliza materiales que invitan a reflexionar sobre las lógicas del gigante corporativo YouTube, entre las que destacan el auge de los *videovlogs* como género imperante que encumbra el discurso contemporáneo de los *youtubers*; también las lógicas de búsqueda y sugerencia de vídeos a través delpreciado secreto algorítmico que las regula; la videovigilancia y la retransmisión en directo por plataformas masivas; o el auge de los vídeos musicales como género.

Otro de los poemas de Saum-Pascual, “24\_7” (2016) de la serie #Women&Capitalism, hace referencia en su título al libro *24/7 Capitalismo tardío y el fin del sueño* (2015) de Jonathan Crary, en el que se examinan las consecuencias de vivir en el sistema de capitalismo productivo contemporáneo en el que la maquinaria de producción y consumo está operando las veinticuatro horas de día los siete días de la semana, amenazando con ello nuestras capacidades, cognitivas, atencionales y político-sociales, al poner en peligro una de nuestras necesidades más básicas, el sueño. De esta manera, Saum-Pascual compone un poema –que queda ahora disponible en forma de grabación audiovisual de la exploración del mismo– a partir de videos de ventanas de YouTube en las que se puede ver y oír a la autora bostezando y suspirando en eternos *loops*, que se intercalan con páginas intervenidas del texto de Crary, imágenes de gorriones, sonidos y pistas activables de audio con ruidos de alarmas y despertadores varios: “El sueño y el poema, el cansancio y la repetición, como interruptores de la jornada laboral y la web ahora tomada por la poesía” (Saum-Pascual, s. f.). Es un ejercicio fragmentario que se navega en horizontal y que reflexiona a través de la composición y el lenguaje multimedial, sobre la precarización de las condiciones sociales y naturales de los individuos en la época del teletrabajo, el DIY y el auge de la producción amateur (Martín Prada, 2008). Una época en la que todos somos “multitarea” bajo la aparente libertad de la “desmaterialización del trabajo” (Brea, 2002) y la autonomía física del trabajador conectado, donde el individuo está más atado que nunca, esclavo de su propia producción al capitalismo informacional de la sociedad plataforma (van Dijck et al., 2018).

En este sentido, aunque las obras de Saum-Pascual, no se encuentren disponibles en su versión original y navegable, son en cierto modo más autorreflexivas ahora que forman parte de la urdimbre audiovisual del gigante YouTube, en la que se insertan

como grietas poéticas a su propia lógica de funcionamiento. Y así los poemas cumplen lo que Drucker afirma sobre el valor estético y técnico del artefacto artístico en tanto que una poética-red:

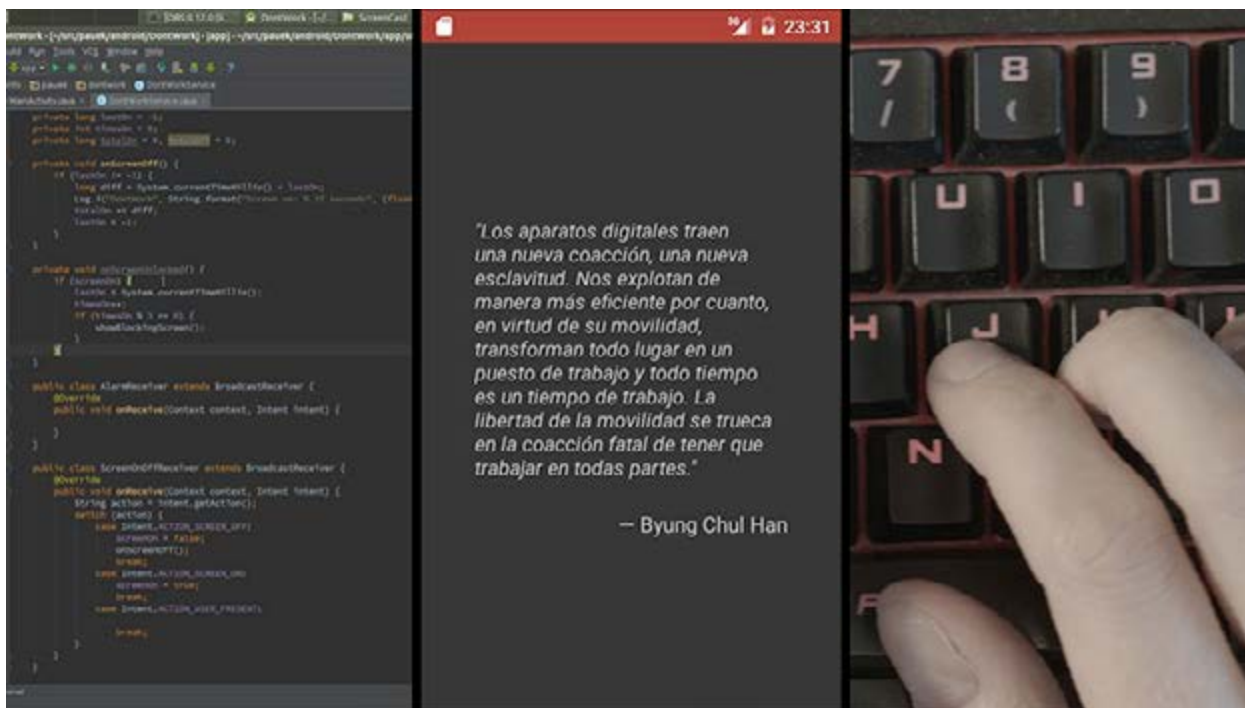
The same can be said of networking capabilities understood metaphorically and technologically. In metaphoric terms, the value of an aesthetic artifact depends on the systems of exchange in which it circulates. In technical terms, networking indicates the specific potential of cybernetic and electronic systems to use feedback relations, systems of control, abstraction of information, and manipulation. Networked fine art depends on communications technology and exploits the possibilities of abstracting material objects into data that can be migrated through electronic circuitry and transistors to be morphed through processing units and programs. Networking implies social and cultural systems, just as interactivity does, and the work of the Computer Technique Group (CTG) provides an example of the specific capacity of digital media. (Drucker, 2005, p. 41)

La obra de Saum-Pascual se caracteriza por un uso tecnológico “superficial” en la medida en que se asienta sobre plataformas y herramientas libres que se caracterizan por su uso masivo y en la medida en la que tampoco depende de un profundo trabajo de programación. Se podría inscribir así en la corriente estética y tecnológica de la llamada tercera generación de literatura electrónica (Flores, 2019), donde la innovación formal no es tan importante y prevalece el uso de plataformas e interfaces existentes.

Saum-Pascual a través de sus intervenciones poéticas en estos canales nos invita a reflexionar sobre las transformaciones que las redes sociales generan en nuestras propias dinámicas culturales pero, al inscribirse dentro de ellas, lo consigue desde un planteamiento irónico. La ironía, como así lo defienden Rui Torres y Eugenio Tisselli (2020), se convierte en el posicionamiento crítico y estético fundamental para el ejercicio reflexivo en la creación electrónica literaria, pero siempre teniendo presente que “sí, puedes experimentar con el medio, siempre y cuando seas consciente de que el medio va a experimentar contigo también” (2020, p. 4).

En línea con lo anterior, la obra de Paco Chavinet *Jornada de 8 actos* (2015-2016), es un ejercicio narrativo audiovisual que también reflexiona acerca de la transformación de las condiciones del trabajo inmaterial. El artista elabora, con ocho capítulos, una evolución que cubre el proceso histórico desde lo artesanal a lo digital.

Como Saum-Pascual en su poema “24\_7”, el último capítulo de esta particular historia del trabajo, subtítulo “Ne travaillez jamais”, propone a un programador la creación de una aplicación móvil que limite el propio uso de la misma. Como se puede ver en esta especie de performance-ensayo audiovisual, el trabajo inmaterial de un programador anclado a su silla y fijado a la pantalla produce de manera irónica un código que bloquearía su propio uso.



**Fig. 59.** Captura de pantalla de la obra *Jornada en 8 actos* (2015-2016) de Paco Chavinet.

Como vemos en la imagen, después de más de un minuto de presentación audiovisual del programador en cuestión en su puesto de trabajo, —su escritorio—, la pantalla queda dividida en tres secciones-narraciones distintas: la primera es directamente el código de programación en el que se está interviniendo, la segunda es la interfaz de la aplicación con sus parámetros y un texto introductorio y, la tercera, una narración visual del comportamiento y el entorno del programador —las manos tecleando y manejando el ratón o algunos lomos de libros de programación cercanos—. Parece que al iniciar la aplicación se ha programado un texto introductorio a la misma, que es una

conocida cita del mediático filósofo surcoreano afincado en Berlín, Byung Chul Han, perteneciente a su libro *En el enjambre* (2014):

[...] los aparatos digitales traen una nueva coacción, una nueva esclavitud. Nos explotan de manera más eficiente por cuanto, en virtud de su movilidad, transforman todo lugar en un puesto de trabajo y todo tiempo en un tiempo de trabajo. La libertad de la movilidad se trueca en la coacción fatal de tener que trabajar en todas partes. –Byung Chul Han. (Chavinet, 2015-2016)

Esta obra reflexiona sobre los modelos impuestos por la lógica de la cultura y producción digital en la transformación del trabajo. Directamente se trata el auge del trabajo inmaterial y simbólico que tiene que ver con el capitalismo cultural electrónico y que inunda todas las facetas sociales colonizando la economía. Los valores ya no son tangibles, sino que fluctúan vinculados a conceptos, imaginarios y representaciones inasibles.

En otra línea encontramos ejemplos de narrativas auto-ficcionales que se despliegan en la red como espacio y contexto. El uso del medio como estructura en un proceso de subversión de su propia lógica es el ejemplo del conocido proyecto “anónimo” de performance identitaria online *Intimidad Romero* (2010- ) en Facebook<sup>16</sup>. La obra de la artista homónima, *Intimidad Romero*, del colectivo UAFC, es un perfil personal, una performance que explora las construcciones identitarias y el diseño personal a través de las redes sociales en un proceso de disolución entre el trabajo y el autor, entre la esfera pública, la privada y la laboral. La particularidad de esta famosa performance digital es que utiliza las redes sociales, en este caso la plataforma Facebook, basada en la presentación y representación del Yo y en la sociabilidad a través del historial de nuestras auto-representaciones, para diseñar una identidad inaccesible, pues permanece pixelada en todos y cada uno de sus aportes al perfil. El rostro distorsionado de la protagonista rompe la lógica de auto-exposición que impera en el funcionamiento de la red. Todos los rostros que la acompañan en su perfil siguen el mismo uso de la máscara y el anonimato bajo pixeles grandes que distorsionan su rostro.

---

<sup>16</sup> Aunque la cuenta está cancelada en la actualidad la obra se referencia en importantes repositorios como Rhizome [<http://classic.rhizome.org/artbase/artwork/52447/>] o en la web del proyecto: [<https://intimidad.tumblr.com/>]

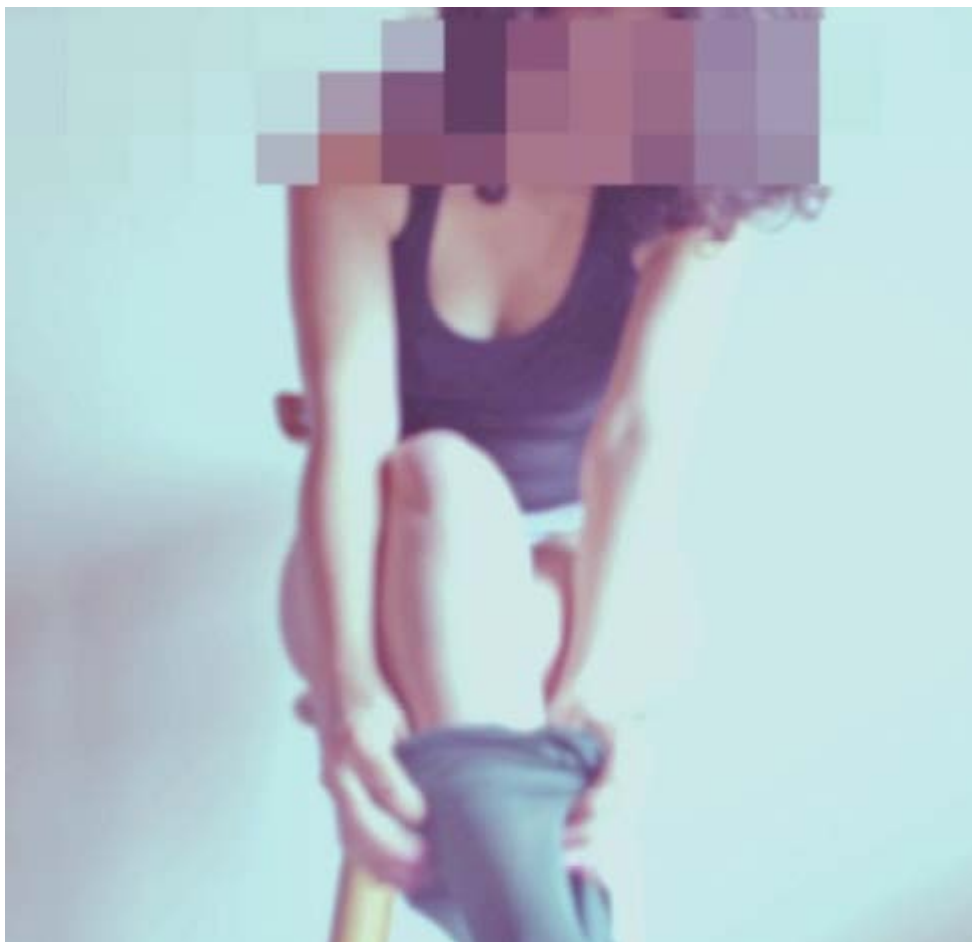


Fig. 60 y 61. Imágenes del perfil de la obra *Intimidad Romero* (2010-).

En este caso, *Intimidad* no subvierte la lógica del medio desde la materialidad y sus propias posibilidades formales, como así lo hicieron los anteriores ejemplos de creación electrónica, –aunque en realidad sí–, sino a través de la acción de habitar un mundo que, como apunta Remedios Zafra, “cuestiona desde dentro” (2012):

En algo Intimidad es metáfora y metonimia de los límites de intervención y autogestión de la identidad en las redes sociales, de nuestra vida en las pantallas, allí donde dejarnos llevar (o por el contrario tomar partido) en la ideación y construcción común de nuestros imaginarios y subjetividades. Porque lo que hace Intimidad es tomar partido en esta construcción, visibilizando la ausencia, lo que está en juego, la intimidad que, en el último momento, se resiste a ser compartida; en fotos imposibilitadas, negadas de rostro, de enfoque, inválidas de emoción, salvo por contexto, como un aura sin objeto, sin protagonista. (Zafra, 2012)

Ese derecho a permanecer en la intimidad es lo que parece reivindicar el proyecto, dejándose ver de una manera incompleta, subvirtiendo y suplantando el espacio para otro rostro, esta vez sí, público. Esto, en realidad, convierte al perfil en un intento de avatar, como aquel que sugiere Martín Prada como elemento “desidentificador”, pues abre la posibilidad de múltiples identidades detrás de las apariencias (2012, p. 156). Aquí radica la paradoja: el intento de avatar en un espacio diseñado y contemplado para la exposición de lo real como aquello identificado como política y físicamente existente fuera de esa red. Un juego subversivo de máscaras en un espacio contemplado para las identidades concretas. Así, como explican Roberta Bosco y Stefano Caldana en su artículo para el blog de arte y tecnología de *El País* (2012), esta actitud rebelde que no da su brazo a torcer ante el gigante digital, es la que lleva a *Intimidad* a ver su cuenta cancelada por parte de la compañía, que le exigía demostrar su identidad real:

Con la cláusula de veracidad, Facebook muestra una visión muy distinta de la red: es ahora un espejo fiel. Internet se presenta como un archivo de lo real, y a su vez, la vida cotidiana es entendida como una materia que puede ser codificada y plasmada a través de la cuadrícula de la interfaz de Facebook. (Iglesias García-Arenal, 2015, p. 3)



Sin embargo, lo que nos interesa en particular aquí es recalcar su carácter auto-reflexivo como esencial generador del proceso poético de la obra. Es en el transcurso del acontecimiento –una acción sostenida de cuestionamiento–, cuando la obra surge, evidencia y genera una amplia red que excede al personaje, involucrando también a toda una comunidad que dialoga e interactúa con esta mujer pixelada. *Intimidad* es al mismo tiempo obra y personaje. Precisamente en su comportamiento –la aceptación de amigos, la subida de las imágenes y la actividad diaria en el muro– cuestiona las lógicas de la sociedad plataforma, examinando lo que tiene de “social” esta tecnología y la propia tecnificación de la socialidad (van Dijck, 2016; Van Dijck, 2006; van Dijck et al., 2018). Esta pieza es característica por su extrema sencillez técnica, pero a la vez por su gran efectividad reflexiva cuestionando la auto-representación bajo un planteamiento paradójico y meta-representacional. No en vano ha tenido mucha repercusión mediática hasta traspasar la barrera sectorial del *net art* y llegar a un público más amplio. *Intimidad* ha generado debates acerca de si una cuenta de Facebook puede ser una obra de arte o no, y una reflexión acerca del mostrar y mostrarse en el ágora digital.

En esta misma línea, se han venido sucediendo prácticas artísticas basadas en la acción continuada en redes sociales y plataformas a través de la interpretación o no de roles –ejemplos como la obra *Excellences and Perfections* de Amalia Ullman o los distintos bots de Facebook de Eugenio Tisselli–. Estas plataformas sociales están basadas en la personalización como base, pues es la persona la que tiene sus redes, establece los vínculos y genera los contenidos en un trabajo personal y continuado. De esta manera, los límites entre lo real y lo virtual se desdibujan, los espacios se solapan y, cada vez más, las realidades beben de la comunicación y el diálogo entre ambos espacios superpuestos. La propia *Intimidad Romero* expone así su intención en una suerte de *statement* curatorial:

No poseo fronteras definidas y poseo diferentes significados. A veces me relaciono con anonimato, a pesar de que por lo general, soy máspreciada por las personas que son más conocidas por el público. El gobierno dice que garantizará mi derecho. Podría ser sacrificada de forma voluntaria, o involuntaria, a cambio de beneficios percibidos, personales o ajenos, con un beneficio "relativo" y con pérdidas y riesgos específicos. (Intimidad, Rizhome.org)

Otra obra que pone en cuestión los efectos de la exposición mediática y de los fenómenos de exhibición en *videovlogs* confesionales, al estilo de Saum-Pascual en YouTube, es el proyecto *La soledad en tiempos de Netflix* de Felipe Lozano. El proyecto consiste en tres piezas de ensayo audiovisual accesibles en YouTube que sugieren, desde la propia red social, un diálogo con géneros existentes de los que se apropia y sobre los que reflexiona en estas ficciones “cinematográficas” que cumplen los requisitos de la creación amateur en YouTube. Felipe Lozano cuestiona el impacto que tiene el desarrollo tecnológico en las relaciones afectivas, incluso relegándolo solo al ámbito de una pantalla. Con sus ficciones lanzadas en el mar de la “telerealidad” y la autoexposición que supone la plataforma audiovisual, el artista reflexiona sobre los procesos y géneros propios de YouTube, a la vez que los dramatiza hasta el extremo, provocando con ello cierto efecto de pánico al pensar irremediamente que quizás no estemos tan lejos de suplir nuestras necesidades físicas, emocionales e intelectuales a golpe de clic.

En definitiva, la reflexividad o auto-reflexividad cultural o material es una característica imprescindible y una cuestión sin la que no se puede entender la literatura electrónica. Como afirma Brea, la importancia de la tensión reflexiva de los artefactos artísticos es fundamental para diferenciarse de las prácticas industriales culturales (2004, p. 45). “El sentido propio” del que habla el autor como ese gran reto que enfrentan las prácticas artísticas reside precisamente en su “capacidad para definirse como dispositivos de criticidad”, es decir, de establecer una mirada reflexiva hacia sus propios mecanismos para construir subjetividad. El autor añade que esa capacidad se materializa principalmente por dos vías:

la primera, mediante la interposición de dispositivos “reflexivos” que permitan evidenciar las condiciones bajo las que los procesos de representación se verifican en el seno de las industrias del imaginario y el espectáculo, contribuyendo de esa forma al cuestionamiento crítico de sus modelos dominantes, y segunda, mediante la generación autónoma de modelos alternativos, que puedan servir de instrumentos eficaces en cuanto a los procesos de producción de individualidad y comunidad, proporcionando nuevas narrativas o nuevos dispositivos intensivos de experiencia e identificación. (Brea, 2004, p. 45)

Ciertamente y siguiendo la argumentación de Brea, podemos decir que la creación electrónica tiene dos maneras de enfrentarse a su condición de productora de subjetividad: por un lado, ser objetos reflexivos o, por otro, constituir nuevas formas narrativas. En este caso, creemos que la creación electrónica cumple de alguna manera ambas condiciones, las cuales dialogan y dependen, en cierto modo, la una de la otra.

Sin embargo, el debate sobre la autorreflexividad como condición fundamental de la creación electrónica es un debate candente, que subyace en toda discusión acerca de la definición del objeto artístico o la intencionalidad del arte. Un debate que en el ámbito de la literatura electrónica vemos que enfrenta a la primera y segunda generación, con la tercera, en la que los criterios pueden ser más laxos y la reflexividad pierde protagonismo. Como afirma Flores, en la tercera generación las obras en ocasiones no se identifican a sí mismas como literatura electrónica (2019, p. 4), inconscientes e inmersas en lógicas de producción y circulación cultural digital y popular, usan plataformas ya existentes y no poseen ese grado de autoconciencia.

Se trata de una posible contradicción que, como comentan Torres y Tisselli (2020, p. 8), se evidencia al preguntarnos si la literatura electrónica debe o no funcionar en complicidad con los medios ya existentes o más bien como resistencia a estos, para subvertirlos o evidenciarlos.

Como vemos, la división con la que hemos propuesto el análisis de la literatura electrónica bajo los términos de la reflexividad intenta abordar la cuestión de una manera práctica considerando su cualidad tecnológica como un punto de inflexión que transforma tanto las estrategias estéticas, como el uso metafórico de su materialidad digital y la mirada hacia su inmersión en las lógicas de la exterioridad medial. Así, podemos observar estrategias reflexivas en las que su presencia, su alcance y su proyección vaya desde la interioridad del signo hasta la exterioridad del medio. Hemos atendido a las operaciones y recursos que se dan dentro de los trabajos para mostrar su propio funcionamiento interno, no sólo como experimentos artísticos y literarios, sino en su cualidad de nuevas formas de comunicación que integran un dispositivo digital.



## **CAPÍTULO 8. LA ESPACIALIDAD EN LOS ARTEFACTOS**

Después de la presentación de la reflexividad como característica fundamental de la creación electrónica, la espacialidad aparece esencial e inseparable de los artefactos que configuran la red. Las metodologías espaciales que antes aplicábamos a la lectura del sistema, nos servirán ahora para establecer una lectura de los artefactos de literatura electrónica en diálogo con el sistema con conforman.

Efectivamente, la espacialidad, como característica vinculada más a lo artístico y menos a lo literario, vive ahora un auge en su relación con la literatura y se aplica a lecturas contextuales orientadas a los sistemas literarios y culturales (Juvan, 2015; Juvan y Dokler, 2015; Moretti, 2007; Unamuno, 2017). Sin embargo, aquí nos vamos a centrar en examinar la presencia del espacio en la creación electrónica literaria y no tanto en la revisión de la literatura en el espacio (Santos Unamuno, 2007, p. 41), un espacio que funciona no sólo como un sistema de interpretación, sino como sistema a interpretar (Drucker, 2014, p. 64).

La literatura electrónica pone especial atención en el espacio pues, en sí misma, constituye un nuevo espacio ampliado y virtual, con características materiales extendidas, nuevas formas, funciones y significados sociales. La espacialidad no es sólo una cualidad de la creación electrónica, también es una construcción que condiciona nuestra percepción de la realidad, nuestra experiencia de la misma y, en suma, reconfigura la propia realidad, si rescatamos así la famosa afirmación de Baudrillard (1978, p. 5): el mapa precede al territorio.

Por otra parte, es obligado destacar, como así lo hacía Mitchell (1980), que la temporalidad y la espacialidad son indivisibles, hasta llegar a afirmaciones como la de Hayles (2006) cuando alega que el poema digital es una máquina para organizar el tiempo, o hasta la concepción del cronotopo de Bajtin como un marco espaciotemporal. Sin embargo, el tratamiento de la temporalidad será abordado con más detenimiento en el capítulo dedicado a la performatividad, como una cuestión que conlleva y fomenta el desarrollo de estrategias características e inherentes del propio medio y de la creación electrónica literaria.

La preocupación por el espacio es recurrente en la creación artística y literaria de la contemporaneidad como forma también de repensar los límites de creación e interpretación en una ruptura de paradigmas clásicos sobre el objeto artístico como lugar de encuentro y su inserción en el espacio<sup>1</sup>. Ciertamente, la espacialidad se consolida como una cualidad de las cosas o como un modelo metafórico de interpretación. Tras el interés del estructuralismo hacia el espacio como categoría formal de la novela, la semiótica y la estela de los análisis del espacio literario de Bajtin, la teoría de los mundos posibles y la construcción de espacios ficcionales, entre otros, cabe destacar la teoría estadounidense de la “forma espacial” iniciada por Joseph Frank y seguida por Jeffrey Smitten y David Mickelsen (1981) o por W. J. T. Mitchell (1980) que abandera el auge de los estudios visuales y el giro pictórico como metodologías desde las que abordar las manifestaciones artísticas, literarias y culturales:

I propose, therefore, that far from being restricted to the features which Frank [Joseph Frank] identifies in those Works (simultaneity and discontinuity), spatial form is a crucial aspect of the experience and interpretation of literature in all ages and cultures. (Mitchell, 1980, p. 541)

Así, Mitchell en su ensayo “Spatial Form in Literature: Toward a General Theory”, en el que manifiesta su deuda con Joseph Frank y su ya célebre “Spatial Form in Modern Literature”, considera al menos cuatro formas diferentes de espacialidad en la obra literaria:

- la forma espacial de la materialidad del artefacto, que Mitchell llama espacialidad literal o física (1980, p. 550) y que asocia más a la poesía concreta;
- la forma espacial que surge de la mente del lector dentro del mundo intradieético (Mitchell, 1980, p. 551);
- las estructuras o formas que gobiernan el orden a través de secuencias o patrones de la obra (Mitchell, 1980, p. 552);

---

<sup>1</sup> Artistas como Man Ray ya experimentaban con la espacialización en sus escrituras en el espacio con luz, como forma de transformar el artefacto artístico desde el objeto al proceso o experiencia. Otros como Michaux o André Masson destacan por su preocupación por la representación espacial. Figuras como Guy Debord, que introduce el concepto de deriva o recorrido como un proceso activo de construcción de la obra, o artistas como Jenny Holzer o Barbara Kruger que utilizan la espacialización directa del texto, sacándolo de la página y colocándolo en la sala, evidenciando su corporalidad hasta convertirlo en un espacio o lugar que recorrer, también constituyen buenos ejemplos.

- la espacialidad metafórica o interpretativa que Mitchell asocia a una suerte de descubrimiento del significado de la obra a través de su forma (Mitchell, 1980, pp. 553-554).

Es interesante de esta distinción de Mitchell cómo se incluyen los distintos ámbitos espaciales planteados tanto desde el artefacto como desde el receptor. Sin duda, la creación electrónica reflexiona y trabaja sobre la espacialidad de muy distintas maneras. Así, el espacio es visto como un elemento fundamental que, como asegura Aarseth (2000, p. 169) acerca de los videojuegos y de manera extrapolable a la creación electrónica, tiene una importancia clave para la estética del género, de manera que los artefactos podrían ser estudiados y clasificados según implementen y traten la representación espacial.

Por su parte, Margarita Rodríguez Ibáñez hace un estudio sobre la espacialidad en el arte (2014, 2017), y genera una categorización que contempla las siete circunstancias que citamos a continuación (2014, p. 87):

- espacio de representación
- composición de la representación del espacio representado
- espacio representado
- espacios socioculturales
- espacio de la exposición
- espacio conceptual
- el vacío como parte integrante del espacio

Aquí Rodríguez Ibáñez añade categorías como el vacío o el espacio expositivo o de emplazamiento, sin embargo, la categorización de Mitchell se puede seguir aplicando a la mayoría de estas circunstancias aclarando si el espacio depende del artefacto en sí mismo o del trabajo del receptor. Aunque dependiendo de la tipología y el desarrollo gráfico de la obra, que puede ir desde obras absolutamente textuales – hipertextos y otras obras basadas en el código que no tengan imágenes–, hasta obras multimedia, o simulaciones espaciales y construcciones gráficas, la espacialización tendrá resultados y efectos muy diferentes. En todas las obras de creación electrónica el espacio será más o menos importante, de manera que puedan representarlo y contenerlo,

pero también construirlo a través de su recorrido o “lectura”, reflexionar sobre él como tema o, quizás, porque estén contenidas en el espacio digital de manera significativamente transformadora.

Como apunta Henri Lefebvre, en su significativo texto *La Producción del Espacio* (1974)<sup>2</sup>, el espacio se puede distinguir en la triada conceptual que avanzábamos en otros capítulos y que consiste en: la práctica espacial, las representaciones del espacio y los espacios representacionales (2013, p. 92). Estas categorías de Lefebvre son contrastadas por Aarseth para referirse a los videojuegos no como espaciales en sí mismos, sino como construcciones simbólicas basadas en reglas, donde el espacio es a la vez conceptual y asociativo (Aarseth, 2000, p. 163). En cierto modo, los artefactos de creación electrónica, como comenta Aarseth, no sólo son imágenes espaciales y virtuales –espacios utópicos foucaultianos–, sino que también son reales y tienen sus propias reglas de funcionamiento, de entrada y salida, como los espacios heterotópicos de Foucault (1997, p. 17).

De esta manera, y sintetizando los distintos aportes que hemos recogido, podemos resumir una mirada hacia el asunto de la espacialidad, en la literatura y el arte, articulada bajo dos supuestos generales:

- la espacialización referencial, como aquella que tiene que ver con el objeto material y el soporte y en la que se articulan también los contenidos de manera estructurada y espacial,
- la espacialización que surge de la interpretación y de su experimentación como construcción simbólica.

Así, la espacialización referencial consideramos que puede ser:

- Interna: representaciones del espacio, todas esas “relaciones de producción y orden” (Lefebvre, 2013, p. 92) o “sistemas lógicos de relaciones” que nos remiten al concepto, idea o experiencia del espacio tanto formal como cultural. En este sentido, podemos observar tanto un nivel formal y compositivo, –muy cercano en ocasiones al espacio representacional– en cuanto a “la composición de la representación del

---

<sup>2</sup> En esta ocasión se cita el año de origen del texto al que se hace mención, 1974, sin embargo, la edición traducida que se maneja de él es de 2013 y es la fecha que aparece en el resto del trabajo como información bibliográfica.



espacio representado” (Rodríguez Ibáñez, 2014, p. 87), con patrones, planos, perspectivas, profundidades, etc., que organizan y construyen la obra, como también,

- Externa: tiene que ver con los espacios representacionales. Es decir, hace referencia a la espacialidad de su estructura, como soporte y material que constituyen espacios representacionales, la espacialidad física o literal del artefacto (Mitchell, 1980, p. 550).
- Contextual: aquello que tiene que ver con su posición en el contexto, en el afuera de la interioridad de la obra y en los espacios socioculturales en los que se inscribe –lo relativo a la posición que ocupan dentro del propio espacio sociocultural y sus dinámicas de movimiento–. Su exposición, su lugar dentro de los sistemas de producción, circulación y recepción.

Por su parte, la espacialización cultural o simbólica puede consistir en:

- Espacios socioculturales o interpretativos: hacen referencia al espacio conceptual y social de encuentro, un espacio construido de manera colectiva. Este supuesto correspondería más a lo tratado en la primera parte de esta tesis en relación al mapa que dibuja el campo de la creación electrónica y confluye con una visión común a los estudios cuantitativos y cualitativos, y a la lectura distante de Moretti (2007), que buscaría no comprender el espacio dentro de la literatura, sino más bien el lugar que ocupa la literatura en un espacio social y cultural determinado.
- Espacios simbólicos o intradiagéticos: hacen referencia al espacio representado que surge a nivel mental, construido o imaginado por el lector/espectador al experimentar o entrar en relación con el artefacto.

En este sentido, los artefactos de creación electrónica literaria funcionan a su vez como espacios de representación y representaciones del espacio también, pues como

ya hemos señalado son las utopías y heterotopías de Foucault: espacios ficticiales –que pueden ser formales o conceptuales pero son sistemas lógicos de relaciones– y espacios de representación, –habitables y simbólicos, materia o soportes donde representar–. Así, la creación electrónica construye nuevos espacios posibles antes inimaginables, que pueden ser transitados y en los que tiene lugar la lectura como una acción vinculada al propio recorrido espacial. Es el caso de *Legible City* (1988-1991) de Jeffrey Shaw, en el que el movimiento del lector dentro de un espacio ficcional inmersivo le permite ir descubriendo gigantes bloques de texto que se le presentan como edificios que surgen a su paso. También la literatura electrónica puede conformar espacios cognitivos propios surgidos de la interacción y la lectura a través de la recomposición de sus partes, como ocurre con narrativas transmedia como *Kublai Moon* (2013-2018) de Belén Gache.

En la creación electrónica, además, se añade la complejidad de asumir que las formas y los límites del artefacto están en continua negociación, en una tensión y desbordamiento propio de formas artísticas que transgreden sus límites y experimentan con su propia materialidad y espacialidad. Esa materialidad del medio digital propicia, como espacio informacional extensible e infinito, que la profundidad espacial sea una capacidad casi inagotable con la posibilidad de generar espacios dentro de otros espacios posibles. Esto produce esta ambivalencia o dualidad de la creación electrónica, por la que funciona muchas veces como espacio representacional a la vez que como representación del espacio. Ciertamente los niveles se mezclan y confunden: desde la propia fragmentariedad como una ruptura espacial o la hipertextualidad como navegación, hasta la transmedialidad, la realidad aumentada, la geolocalización, o la instalación, como formas posibles de colonizar el espacio exterior, muestran algunas de las posibilidades.

También la fragmentariedad vinculada a la composición como técnica espacial es una cuestión fundamental que atañe tanto a los espacios representados como a los espacios de representación. En efecto, podemos pensar en obras como *Turista Fronterizo* de Coco Fusco (2012): un tablero interactivo que imita un famoso juego de mesa, como una representación del espacio que, sin embargo, se convierte también en un espacio en el que representar, anidando otras historias posibles en el trayecto del mapa que recorre el lector. Ejemplos hay muchos y podemos pensar en obras canónicas del ámbito internacional como *Voyage into the Unknown*, de Roderick Coover, *Califia* de Marjorie Luesebrink, *Vniverse* de Stephanie Strickland, o incluso el mapa del cuerpo

de *My body-A wunderkammer* de Shelley Jackson como claros ejemplos de la irrupción del espacio como elemento principal en la literatura electrónica.

De esta forma, parece más útil para un análisis de los artefactos y su tratamiento de la espacialidad atender a sus lógicas espaciales internas o externas, que nos hablarán de su materialidad y las distintas estrategias de construcción espacial. La literatura electrónica juega con el espacio tanto en su capacidad de modelo –mapa–, como en su capacidad de fragmento, repetitivo, combinado y acumulado –constelación–. Por un lado, una pulsión abarcadora, panóptica, que pretende a través del mapa y la distancia, dar una interpretación de la totalidad como hecho. Por otro lado una lógica fragmentaria y cercana, que atiende al detalle, a la sobreacumulación, y que tiene en el *zapping* un movimiento de su modelo de relación y recepción. El estudio de la espacialidad permite un acercamiento a las formas visuales de producción de conocimiento (Drucker, 2014), una herramienta utilizada en la creación electrónica de manera reflexiva, que permite dividir nuestra aproximación a las distintas formas de construir la espacialidad como formas de experimentar el artefacto y la lectura. Formas que pueden ir desde su representación o construcción en la interioridad del artefacto, hasta su construcción como recorrido en una experiencia deconstruida, expandida y fragmentada.

De esta manera, nuestro estudio de la espacialidad en la literatura electrónica se dividirá en:

- una mirada convergente hacia el artefacto y sus capacidades de constituir un espacio experimentable en sí mismo, en su materialidad contenida, o como forma de representar un espacio;
- una mirada divergente hacia las obras que exceden sus propios límites colonizando espacios ajenos, desbordándose y construyéndose a partir de una fragmentariedad que invita a experimentarlos a través del movimiento y el recorrido discontinuo.

Así, en la primera parte de este capítulo analizaremos las formas de espacialización interna de la literatura electrónica y los ejercicios que juegan tanto a la representación espacial como a la concepción de la propia obra como un espacio a recorrer, como mapa. Sin olvidar tampoco los ejercicios de sedimentación propios de la creación electrónica y las prácticas de reciclaje cultural, que generan espacios

constreñidos y acumulados a partir de la recombinación de las partes antes dispersas por la red. Sin embargo, como vemos, el espacio no sólo se representa o se construye contenido en los límites del artefacto, sino que se rompe y se distribuye explorando precisamente las posibilidades de su experimentación. Por ello, en la segunda parte de este capítulo, abordaremos las formas de espacialización que desbordan los límites de la obra y la conciben como un espacio expandido que en ocasiones deja de ser visualmente comprensible para pasar a ser transitable o experimentable.

## **8.1. Espacios convergentes: de la espacialidad interna a la profundidad del espacio sedimentado en el reciclaje.**

### ***8.1.1. Espacios representados***

Aunque la creación electrónica utilice el ciberespacio para desplegarse y, en este sentido, pueda parecer que ahonda en la creación como práctica espacial, no podemos olvidar que, como apunta Bolter (1991), escribamos donde escribamos lo hacemos topológicamente: escribir siempre implica el acto de emplazar el texto en el espacio (Bolter, 1991, p. 105).

De ahí la importancia que la poesía visual y concreta tienen en la conquista del espacio por la literatura. La incorporación de la página a la arquitectura del poema y el paso de la musicalidad o sonoridad poética, a la visualidad y a la espacialidad, gracias a la aportación de autores como Mallarmé o Apollinaire (Bohn, 2010; Cleger, 2016; Gache, 2006), son aspectos fundamentales para entender el interés que tiene la creación electrónica literaria como práctica topológica o topográfica y también la atención hacia la materialidad de las formas como un ejercicio autorreflexivo.

El trabajo de Santiago Ortiz en obras como *La esfera de las relaciones o Bacterias Argentinas*<sup>1</sup>, según él mismo asegura, está traspasado por el lenguaje, las

---

<sup>1</sup> Para profundizar más en el análisis de estas obras de Ortiz, remitimos a los trabajos “Combinatoria, filogenética lingüística, redes de la complejidad científica: especulaciones sobre los trabajos digitales interactivos de Santiago Ortiz” (Weintraub, 2010); o *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional* (Gainza, 2018).

redes y las relaciones que este y sus componentes pueden establecer en el espacio. Pero, también, a través de estos trabajos se reflexiona sobre la capacidad de estos elementos para establecer un espacio propio:

En mi trabajo reciente he intentado inundar espacios arquitectónicos con redes y palabras, y he buscado crear espacios de información físicos y transitables. Los materiales han sido espacio, palabra, red e interacción. (Ortiz, 2005a, p. 2)

Efectivamente, Ortiz se caracteriza por un trabajo de investigación en la línea del procesamiento y la visualización de datos que hace del uso del espacio una característica fundamental. La obra *Árboles de Textos* (2005) es mencionada en algunos estudios por su naturaleza generativa –como descomposición del texto y reorganización en función de un algoritmo programado (Cuquerella Jiménez-Díaz, 2016, p. 244)–, pero también ha sido analizada por su carácter remedial a partir de textos poéticos pre-existentes (Weintraub, 2010, p. 303)–. Es, en cualquier caso, un buen ejemplo de la importancia del espacio en la literatura electrónica. Esta obra generativa recuerda en un primer momento al precioso ejercicio espacial de Allison Clifford remediado la obra de E. E. Cummings en “The Sweet Old Etcetera” (2006). Ambos trabajos utilizan el árbol y el algoritmo para producir un experimento visual, o mejor dicho, espacial, en el proceso de reconfiguración del poema como material compositivo.



**Fig. 62. Comparación entre la imagen de la obra “The Sweet Old Etcetera” (2006) de Allison Clifford y una imagen de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz.**

Así, Ortiz expresa su interés por la fractalidad como principio de organización que aplicar sobre el lenguaje, de modo que el árbol se convierte en motivo y forma de este experimento poético. No sólo se reorganiza el texto de una manera espacial o material alrededor de la imagen del árbol, atendiendo a la dimensión de las palabras –pues el tronco del árbol será la palabra más larga y las últimas ramas serán los signos de puntuación y las palabras de una sola letra–, sino que el motivo de los cuatro textos elegidos gira también alrededor del árbol en un ejercicio auto-reflexivo.

El texto original de los poemas se nos presenta en forma de bloques textuales limpios y rectangulares sobre fondo blanco, bloques que se van descomponiendo mientras pierden sus palabras en orden de tamaño, de manera que cada palabra que abandona el texto pasa a formar parte de la nueva organización arbórea, eligiendo una rama de manera aleatoria, de modo que “los ángulos de las nuevas ramas se calculan como una variación respecto a la rama antigua sobre la que crece la nueva” (Ortiz, 2005b). El árbol no es una figura azarosa, es una forma gráfica que, como explica Johanna Drucker, guarda ciertos significados:

Their depiction of hierarchy, derivation, consanguinity, proximity, and distance, as well as scale, all participate in the production of meaning. Many databases have a tree structure, as do many forms of structured data and files. (Drucker, 2014, p. 95)

En este sentido, el árbol funciona como una estrategia espacial y visual que alude a la fragmentariedad, la no-linealidad y la fractalidad. Es una forma gráfica que otorga una solución espacial para una jerarquía, también espacial en este caso, que es la longitud de las palabras, que a su vez alude a la organización de la naturaleza donde abundan los organismos más pequeños mientras que otros más mayores se mantienen minoritarios. El árbol se convierte en un diagrama cuya estructura está regida por una lógica formal en base a un esquema conceptual que ejecuta el algoritmo. El árbol de Ortiz también es una estructura jerárquica que propone “analizar la extensión de las palabras como posible función de su importancia semántica de la lengua”(Weintraub, 2010, p. 303). En este sentido, aunque guarda muchas características comunes con los diagramas de red y los mapas, al contrario de estos, los árboles sí son jerárquicos, su orden no se puede revertir por lo que establecen cierta idea de evolución divergente (Drucker, 2014, p. 104; Moretti, 2007, p. 19).

Este caligrama autogenerativo y fractal de textos, como el autor lo denomina (2005b), pretende indagar en la materialidad y la dimensionalidad del lenguaje al reorganizar las palabras de los textos teniendo en cuenta su longitud. La obra resulta un interesante experimento en el que las combinaciones matemáticas y el lenguaje interactúan. Su funcionamiento estético y viso-espacial, le otorga una fuerza poética, por su belleza y exactitud en el funcionamiento de la pieza y en su uso de la recursividad y la auto-reflexividad material y simbólica, que equipara esta obra a otros trabajos más complejos. Scott Weintraub, en su exhaustivo estudio sobre las obras de Santiago Ortiz, señala la necesidad de acercarse al trabajo del programador, artista y matemático colombiano desde el concepto de “informática especulativa” según lo plantea Johanna Drucker (Drucker, 2009), y de esta manera, Weintraub explica la práctica de Ortiz como una práctica reflexiva:

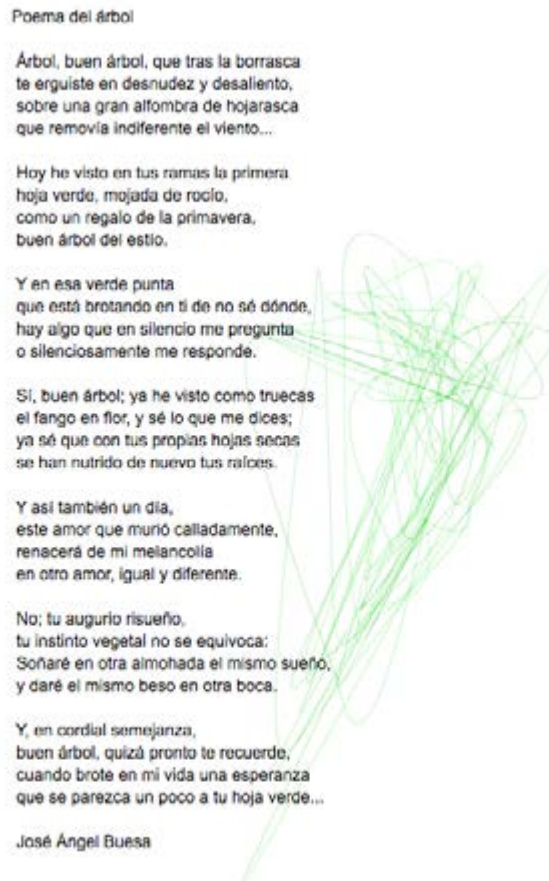
Para establecer algunas conexiones entre los andamiajes críticos de la informática especulativa y los experimentos digitales (en el sentido etimológico de *experimentum*, como prueba u operación) de Ortiz, será útil explorar algunos de sus espacios interactivos para ver cómo éstos teorizan sobre sí mismos. (Weintraub, 2010, p. 302)

De nuevo la reflexividad es aquí el eje que vertebra la reconsideración acerca de lo que pueden y deben hacer las humanidades, ampliando las lógicas desde un planteamiento humanístico crítico, que escape del excesivo utilitarismo de las humanidades hacia las herramientas para pasar a un uso interpretativo de las mismas (Drucker, 2011; Hayles, 2012). Así lo especifica Ortiz en su texto introductorio a la obra, cuando señala que el lenguaje es, entre otras muchas cosas, “complejo”, “recursivo” “autorreferencial” y “evolutivo” (Ortiz, 2005b). En este sentido, como Weintraub señala, la aparente arbitrariedad de la preocupación por la reorganización visual es en realidad una exploración de las posibilidades de los algoritmos para reelaborar la lengua e intervenir en el funcionamiento y la importancia semántica del lenguaje:

[...] constituye una exploración visual de las posibilidades de los algoritmos cibernéticos que hacen posible una reescritura (parcialmente) aleatoria de cuatro textos literarios, descentrando la (supuesta) univocidad semántica de

la palabra poética "original" a favor de una nueva instancia del texto.  
(Weintraub, 2010, p. 305)

En *Árboles de textos*, prevalece una organización espacial en función de la materialidad del lenguaje, su longitud, su forma, y no su sentido o significado. Así, Ortiz hace referencia directa al caligrama, denominando su pieza, tal como avanzábamos, un “caligrama autogenerativo y fractal” (2005b). En este caligrama, además, la organización se hace a través de un orden también material, espacial y jerárquico, introduciendo la tradición de la espacialidad en la literatura y la poesía y adscribiéndose a toda una tradición de experimentación en la práctica poética.



**Fig. 63. Captura de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz.**



En este artefacto poético Ortiz confronta el rectángulo –bloque textual conformado por versos ordenados y legibles de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo–, frente al árbol –una estructura dinámica, compleja e inestable pues es en cierta medida arbitraria conformando un árbol distinto cada vez–. La lectura de *Árboles de textos* es en realidad un descubrimiento de otras posibilidades de lectura: una lectura y escritura espacial que descubre cualidades del lenguaje comúnmente poco exploradas como su longitud o su duración.

El rectángulo, aunque útil como patrón de organización espacial, apto para la lectura y la escritura, es para Ortiz insuficiente como representante de ciertas propiedades del lenguaje como su autorreferencialidad, su fractalidad o su no-linealidad. De esta manera, el autor propone un experimento que reorganiza el lenguaje, convirtiéndolo en texto y pasando de un estado legible a otro ilegible o pre-semiótico: el árbol. Un ejercicio generativo que imposibilita la lectura del texto para nosotros, pero activa otras cualidades inherentes al propio poema que sólo se revelan y se tornan visibles bajo la lectura de la máquina. Donde el ojo no encuentra sentido, la máquina es capaz de leer e interpretar patrones invisibles para el humano. Es lo que afirma Borrás aludiendo a Eco: “todo texto es un edificio sintáctico, semántico y pragmático, cuya interpretación está prevista en el propio proyecto generativo” (2010, p. 188), de manera que el propio texto, el lenguaje y su capacidad de significación, dependen en gran medida de la competencia interpretativa del receptor. En este caso, el espacio del poema, el árbol, se compone a partir de la propia lectura del texto, una lectura que se efectúa por parte de la máquina.

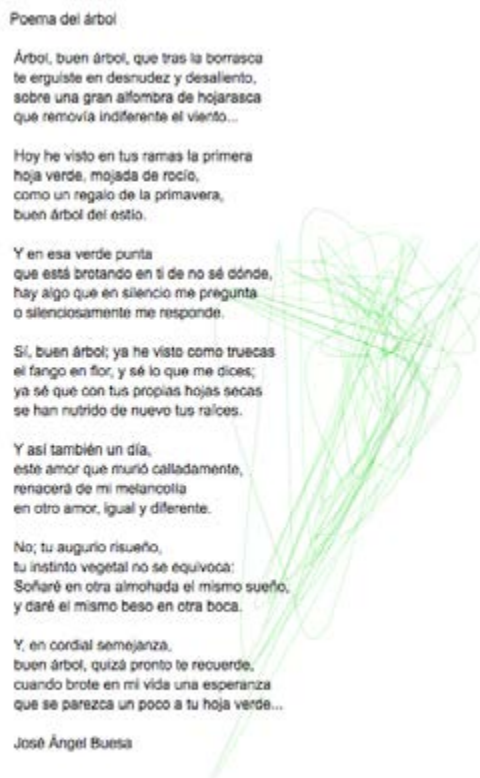


**Fig. 64 y 65. Capturas de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz.**

El hilo verde que recompone todo el orden original del poema sirve como metáfora de la urdimbre y la red de relaciones espaciales que también tenía el texto original, donde cada palabra ocupaba un lugar, una posición y un orden determinados en el rectángulo del poema, antecedida y sucedida por otra en un orden sintáctico. También, hace alusión de manera sutil y poética a la espacialidad del texto de origen, a su materialidad y a las reglas diferentes a las del nuevo texto arbóreo que rigen su composición: “si alguien pudiese tirar del cordel verde el árbol se desintegraría y el texto resurgiría en su configuración legible; el sentido de las palabras se recuperaría” (Ortiz, 2005b). El mismo Santiago Ortiz en una entrevista asegura que: “Parte de lo que hago, tiene una conciencia fuerte de redes sociales y de flujos. En ese sentido, siento que eso es lo que mi trabajo aporta a mi vida: activa redes, favorece flujos” (2007). De esta manera, el código sirve para deconstruir constantemente las ideas y las metáforas. Y, en este caso, la idea del poema como bloque textual, como unidad cerrada y estable.

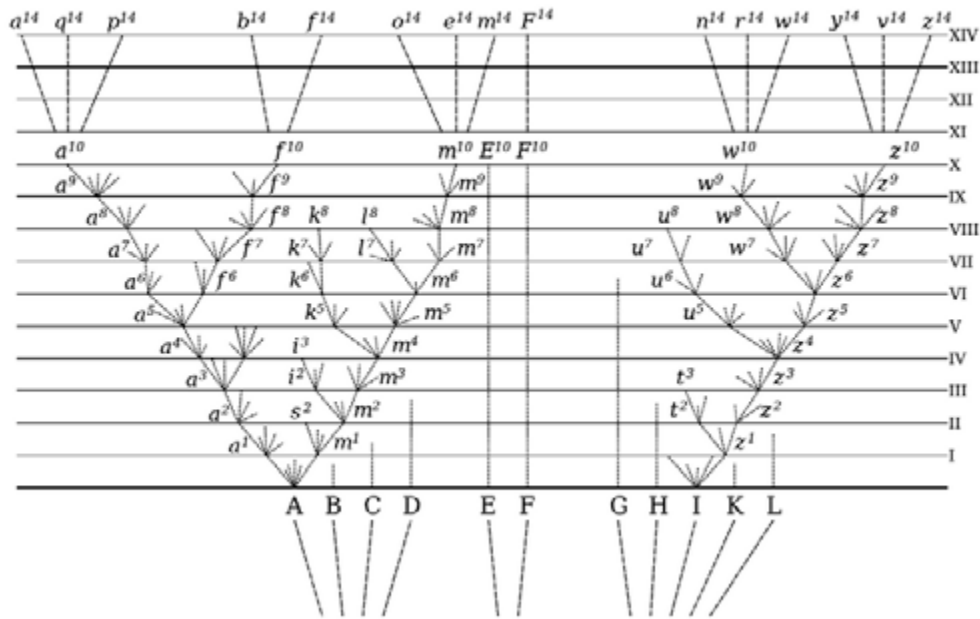
La espacialidad sirve a Ortiz como estrategia para reflexionar sobre el lenguaje como un constructo de reglas formales, visuales y sintácticas. De manera que, al subvertir estas reglas, las posibilidades semánticas se restablecen en función de la transformación de esas formas o estructuras. El texto de José Ángel Buesa, que se puede observar en la captura de pantalla de uno de los cuatro poemas que componen la obra, ilustra también esa recursividad de la lengua que se reinventa en sus infinitas

posibilidades, entre las cuales, la espacialidad es sólo una de ellas: “ya sé que con tus propias hojas secas /se han nutrido de nuevo tus raíces” (Ortiz, 2005).



**Fig. 66. Captura de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz con texto de José Ángel Buesa.**

Ortiz escoge el árbol como modelo de conocimiento y como estructura espacial cargada de significado. En este sentido, sorprende en cierta medida la elección del autor a favor del árbol frente a la enredadera o rizoma –más aún al estar su trabajo dominado por una reflexión acerca de las redes y los sistemas de relaciones–, pues normalmente este último es utilizado como paradigma de la constelación hipertextual de la red por su carácter no jerárquico, en el que la distribución espacial no responde a un valor inherente y semántico, como sí ocurre en el caso del árbol.



**Fig. 67. Imagen del árbol filogenético “El árbol de la vida” una ilustración de Charles Darwin que apareció en su libro *El origen de las especies* en 1859.**

“El árbol de la vida” de Charles Darwin, la única ilustración en *El origen de las especies* (1859), es un esquema arborescente, un árbol filogenético (Lima, 2011, p. 65; Lima y Shneiderman, 2014, p. 39), que, al igual que los árboles de Ortiz, comparte una raíz que va desde lo general –en el caso de Darwin un ancestro común, en el de Ortiz la palabra más larga, luego, con mayor número de letras–, hacia lo particular –las distintas subespecies y las entidades más pequeñas, los signos de puntuación, las letras y nexos, las preposiciones, etc.–. Estos dos modelos gráficos comparten un parecido que Ortiz defiende como su capacidad combinatoria:

[...] la explosión combinatoria a todos los niveles jerárquicos letras, raíces, sufijos, palabras, frases y sentencias complejas en el lenguaje; bases, tripletes, dominios, exones, genes, operaciones genéticas complejas y organismos vivos enteros en la genética. Y que la evolución se basa en todas esas explosiones combinatorias (de las que la última, la combinatoria de organismos vivos enteros, es precisamente la simbiosis). (Ortiz, 2005b)

Además, la orientación se hace patente como una propiedad significativa, que enfatiza el crecimiento y el dinamismo de lo vivo. Es decir, que la dirección u orientación del árbol, al contrario que otros modelos verticales u horizontales como los

que beben de la tradición del árbol genealógico como el de Peter Poitiers “Genealogía de Cristo” (1130– 1205) (Lima y Shneiderman, 2014, p. 80) y la clasificación de *Dialectique* del importante humanista y pedagogo francés Petrus Ramus (Drucker, 2014, p. 99), sugiere un crecimiento de abajo hacia arriba.

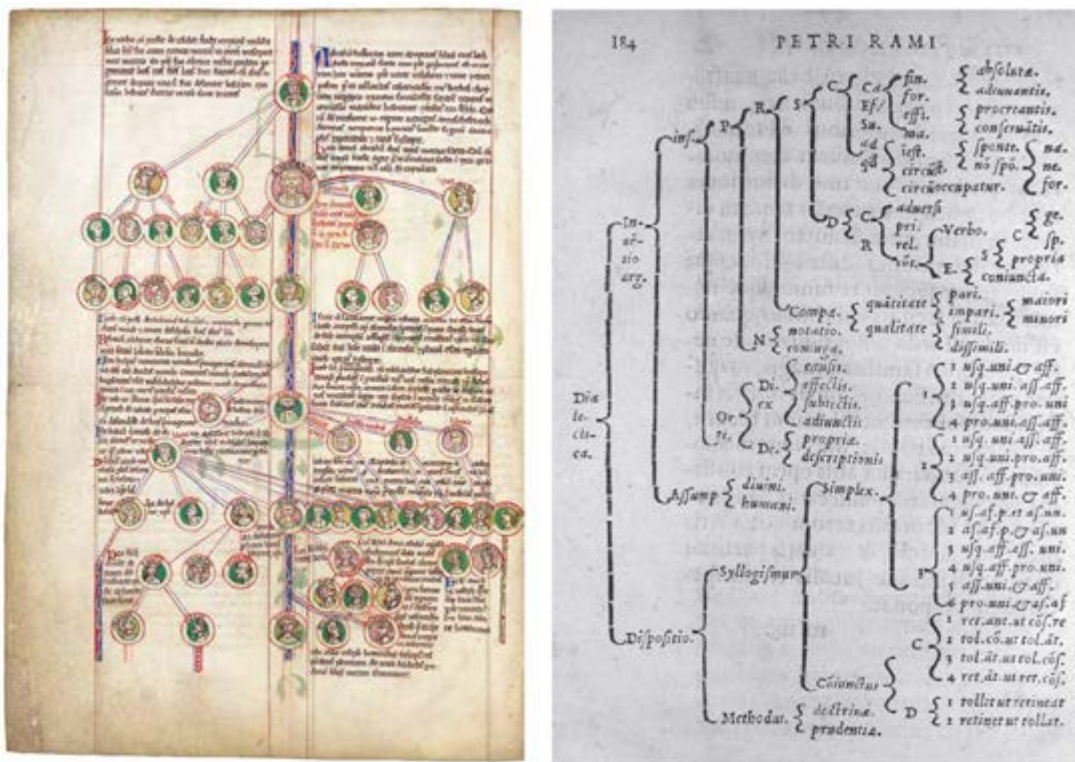


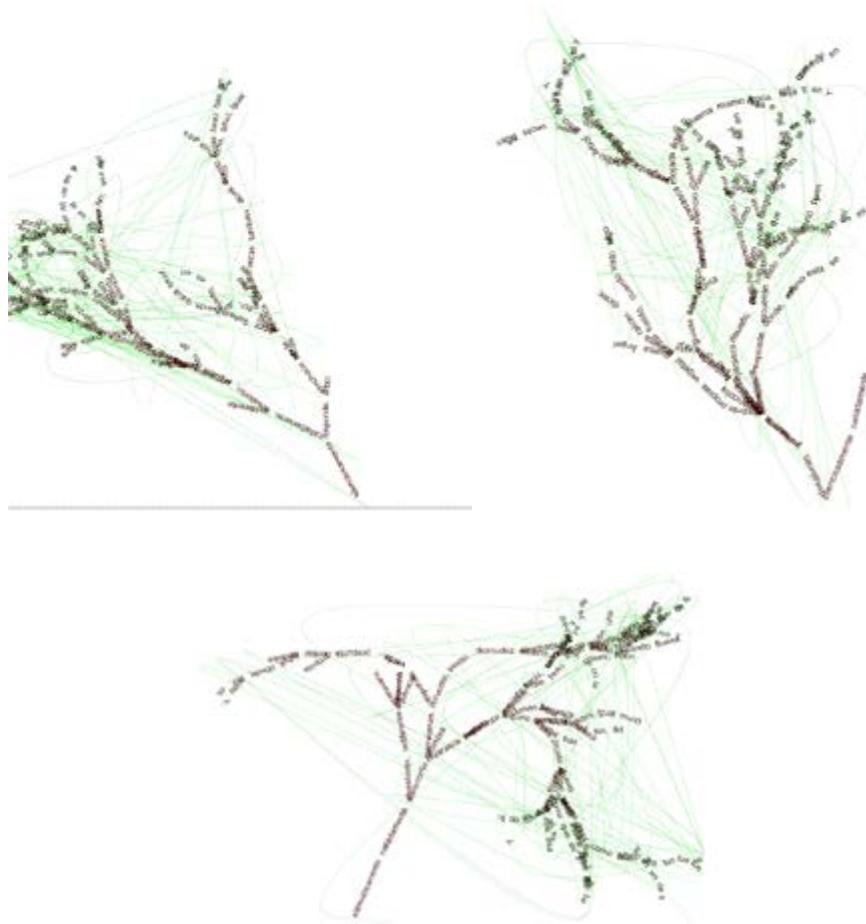
Fig. 68 y 69. Imagen del árbol genealógico “Genealogía de Cristo” (1130-1205) de Peter Poitiers e imagen del árbol de clasificación de *Dialectique* (1555) de Petrus Ramus

El hecho de que las ramas se vayan subdividiendo, todas hechas de material textual –letras que en ocasiones se solapan aunque las palabras sigan siendo unidades diferenciadas del esquema viso-espacial– sugiere una continuidad derivativa y no una ruptura de unidades o niveles, pues, a diferencia de los ejemplos anteriores de árboles, no se produce esa separación conceptual de unidades. *Árboles de textos* es en realidad un híbrido entre el mapa y el generador automático de conocimiento. Como denomina Drucker a las formas gráficas que se basan en el cálculo combinatorio, “knowledge generator”, esto es, aquellas en las que sus combinaciones pueden ser muy diversas:

Their spatial organization may be static or mobile, but their spatial features allow their components to be combined in a multiplicity of ways. They make

use of position, sequence, order, and comparison across aligned fields as fundamental spatial properties. (Drucker, 2014, p. 105)

Precisamente por eso no hay dos árboles iguales en *Árboles de textos* a partir del poema de José Ángel Buesa, pues son producto de un algoritmo combinatorio que destaca el carácter dinámico y vivo del lenguaje, capaz de ser combinado de múltiples formas distintas como vemos en las siguientes imágenes de ejemplo.



**Fig. 70, 71 y 72. Capturas de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz.**

Santiago Ortiz consigue en esta obra revalorizar el mapa como una estructura dinámica y relacional, demostrando que el espacio y la fuerza de su representación poética, simbólica y estructural, ofrecen múltiples posibilidades en un entorno dominado por la lógica de la red, la constelación de nodos interconectados, la desjerarquización y el rizoma. La transición desde el árbol como modelo espacial al

rizoma o a la red, se ha venido dando en parte favorecida por la rigidez jerárquica del primero y su dinámica de progresión unidireccional.

Así, frente a estas características, ya en los ochenta, se propone desde la filosofía el modelo del rizoma para abordar la multiplicidad y la complejidad de las realidades contemporáneas. El rizoma no es jerárquico y es susceptible de conectar cualquier punto con otro, es una red flexible de conexiones que sirve para representar fenómenos que involucran los problemas de la complejidad desorganizada de Weaver (1948), proponiendo un modelo interconectado e interdependiente para organizar esta complejidad (Lima, 2011, p. 45). Más adelante, dedicaremos un apartado en exclusiva al análisis de la espacialidad y del modelo de red, que ha tenido una influencia significativa en la concepción de Internet y del hipertexto, pero, por el momento, vamos a centrar nuestra atención en otros modelos y estrategias de espacialización presentes en la creación electrónica que tienen mucho que ver con la descentralización y con las estrategias topológicas como formas reflexivas y autorreflexivas de acercamiento a la materialidad y a la naturaleza del espacio digital.

El mapa como representación o interpretación de un espacio, como código viso-espacial, ha sido ampliamente asociado a la idea de texto como mapa en el postestructuralismo y, posteriormente, también a la idea de la lectura como un acto de configuración de espacios, un generador de mapas. Ideas que, como vemos, aluden tanto al mapa como construcción material, como al mapa como construcción mental. Normalmente, como hemos mencionado anteriormente, el arte que ha usado el mapa y la representación espacial lo ha hecho como una estrategia reflexiva para cuestionar su uso en el proceso de representación como un instrumento supuestamente objetivo y, también, subrayando cómo estos mapas afectan, crean y reconfiguran los espacios a los que aluden directamente (Fernández Gibellini, 2011, 2014).

Así, algunos artefactos electrónicos se ven a sí mismos como un mapa, a la vez que se sirven del mapa como un importante recurso de orientación para la navegación de la obra. De esta manera, la espacialización sirve como una forma de conocimiento que además ayuda a paliar lo que Shelley Jackson explica como la angustiada desorientación de la experiencia digital, en la que espacialidad volumétrica del libro es sustituida por un aquí y ahora del plano digital:

Assembling these patched words in an electronic space, I feel half-blind, as if the entire text is within reach, but because of some myopic condition I am only familiar with from dreams, I can see only that part most immediately before me, and have no sense of how that part relates to the rest. When I open a book I know where I am, which is restful. My reading is spatial and even volumetric. I tell myself, I am a third of the way down through a rectangular solid, I am a quarter of the way down the page, I am here on the page, here on this line, here, here, here. But where am I now? I am in a here and a present moment that has no history and no expectations for the future. (Jackson en Dillon, 2002)

Precisamente esa ceguera contextual que produce la navegación digital se ve mitigada con el mapa que ayuda a ubicar y relacionar las partes. La aportación de George L. Dillon (2002) en su acercamiento a la estilística de los sitios de *net art*, es de utilidad para hacer una categorización del uso y la función del mapa en estas obras. Según el autor, los mapas pueden ser usados de tres formas distintas aunque no exclusivamente están limitados a estas tres funciones: la primera consistiría en su uso como imagen general del mundo de la obra; la segunda usaría los mapas como estructuras que centran o subrayan la atención sobre ciertas partes de la obra o en ciertas conexiones; y la tercera sería aquella forma que usa los mapas con la función de involucrar al lector a través de su significado, pues empujan a una búsqueda hermenéutica con un efecto parecido al de “resolver el acertijo” para encontrar el sentido o conseguir la orientación. Sin embargo, como veremos a continuación muchas obras utilizan el mapa como un espacio complejo donde todas estas formas pueden incluso convivir.

La obra *Turista Fronterizo* (2012) de Ricardo Domínguez y Coco Fusco es una obra que remedia el famoso juego de mesa *Monopoly*, o su versión mexicana, *Turismo*, haciendo una clara crítica a la situación internacional migratoria y a la política de inmigración de EE.UU., donde los mexicanos se juegan la vida a diario tratando de traspasar sus fronteras. En este sentido, es interesante recalcar los distintos ejercicios de espacialización simultáneos: por un lado, tenemos la referencia al espacio y a los procesos de movilidad de los individuos por fronteras políticas, por otro, encontramos una espacialización a través de un “tablero de juego” que cuenta con unas normas y un



recorrido, por último encontramos distintos fragmentos de historias relacionadas con diferentes espacios que se vinculan con partes del mapa o tablero.

El juego se convierte así en un mapa, un instrumento que facilita y orienta el recorrido por el espacio narrativo, y el mapa se constituye aquí como una forma de representación a la vez que un espacio de exploración. *Turista fronterizo* cumpliría las tres características o funciones del mapa mencionadas por Dillon (2002) pues, por un lado es una imagen general de la realidad de la frontera que funciona también como estructura por la que se articula la narración conectando unas casillas con otras y generando así la historia hipertextual y, por otro lado, tiene también esa última función ambigua de ejercer de construcción simbólica a interpretar por el jugador, que en este caso tiene que relacionar conceptos como los de “tablero”, “juego”, “azar” o “suerte”, con la idea del recorrido por la tremenda realidad socio-política que caracteriza la frontera entre EEUU y México. El mapa es interesante aquí no sólo como un recurso en la obra, sino como texto mismo, una obra que se espacializa y se convierte en imagen y recorrido de sí misma. La analogía de la obra con el mapa implica un enfoque crítico (Drucker, 2011), partiendo de la concepción de que el conocimiento es una producción, una construcción cultural.



Fig. 73. Imagen de la obra *Turista Fronterizo* (2012) de Coco Fusco y Ricardo Domínguez.

La obra cuenta con una primera pantalla formada por una imagen ilustrada que representa dos realidades, la de la parte inferior representa un control policial en la frontera mexicana plagada de filas de atascos esperando avanzar, mientras que la de la parte superior representa un ambiente urbano occidental plagado de cámaras de vigilancia y gente trajeada caminando. El título de la obra, *Turista fronterizo* ejerce de frontera entre las dos mitades mencionadas, y es a través del clic, desde el que el lector/jugador accede a una pantalla que da la posibilidad de elegir entre cuatro personajes para interpretar el juego, dos en español, y dos en inglés. Así, en función de los personajes elegidos para el juego las historias irán en consonancia, determinando la perspectiva de sus experiencias. Como explica Coco Fusco, las derivas narrativas se asocian a circunstancias comunes relacionadas con estos personajes representantes de arquetipos:

Los caminos de cada jugador aluden a experiencias reales que son típicas de los cruces fronterizos regulares de la vida real, desde estadounidenses de edad avanzada que van a Tijuana a comprar medicamentos con receta más baratos, hasta jornaleros mexicanos que se dirigen a pie a lo largo de la Ruta 5 cada día y venden sus habilidades y oficios en los suburbios de San Diego.  
4 (Fusco, 2012)

El mapa aquí sirve como representación, como espejo, reflejando la realidad del espacio socio-cultural de la frontera, o repensando más bien esta realidad a la que alude el propio espacio virtual sobre el que se construye. En este sentido, el juego virtual que se genera poco tiene que ver con el videojuego, pues apunta más bien al espacio tradicional del tablero y las normas de los juegos de mesa. Sin embargo, la programación sustenta el argumento narrativo, la evolución del juego, y articula la relación entre el dado, –que se tira con un clic y devuelve un número al azar–, las casillas y la historia que va aconteciendo. En efecto, el mapa es la narración, una estructura circular que apunta a una situación sin salida, puesto que ni siquiera existe la casilla de llegada, como si no hubiera una solución real al problema. Por ello, el mapa es un instrumento gráfico de interpretación y discurso que refiere a una situación y a un territorio real, pero también es un itinerario espacial y un organizador de la narración a través del cual se puede tomar un camino u otro que se verá influenciado por el azar del

---

<sup>4</sup> Traducción propia del texto introductorio a la obra que se encuentra en la web de la artista: [<https://www.cocofusco.com/turista-fronterizo>]

dado y la suerte de las cartas pero, también, de las asociaciones circunstanciales del personaje que hayamos elegido. Si bien, irónicamente, en función de la clase social del personaje su suerte va a estar más o menos condicionada.

En *Turista Fronterizo* el mapa es un mapa que se orienta hacia lo particular, que destaca por su desinterés en funcionar como una idea o imagen global de una realidad. Al contrario, es un mapa que elige el tablero de juego para materializarse, proponiendo unidades discretas que, interrelacionadas y a partir de la experiencia vivida, construyen una imagen total. En este sentido, Coco Fusco no pretende alejarse de la visión desde el suelo, desde la experiencia de lo recorrido y, por ello, su mapa es vivencial, no elimina el tiempo, ni se centra en exceso en la imagen del espacio:

Viewing the world as a map eliminates time, focuses disproportionately on space and dehumanizes life. In the name of a politics of global connectedness, artists and activists too often substitute an abstract “connectedness” for any real engagement with people in other places or even in their own locale. What gets lost in this focus on mapping is the view of the world from the ground: lived experience. What is ignored is the pervasiveness of the well-orchestrated and highly selective visual culture that the majority of Americans consume during most of their waking hours. (Fusco, 2004)

La obra de Coco Fusco es un ejercicio de narración hipermedial a través del tablero o mapa, donde los saltos no se hacen a través de vínculos que nos redirijan a las lexis, pero se efectúan en función de los acontecimientos del juego. Así, el discurso se articula en tres líneas narrativas:

- por un lado, el tablero central donde tienen lugar las distintas narraciones pertenecientes a cada casilla y que va describiendo los espacios y contando la historia que sucede en ellos;
- por otro lado, el camino del tablero o el anillo cuadrado exterior con todas las casillas y por donde se va a mover nuestro personaje en función del azar y la suerte;
- por último, un espacio añadido y separado del tablero donde encontramos el dado con el que interactuamos y la cuenta que calcula el saldo del que disponemos durante el juego.

El mapa, al igual que veíamos con el ejemplo de *El mapa del mundo en la época de los surrealistas*, sirve como elemento crítico y reflexivo que examina la idea de frontera, –elemento fundamental en la elaboración de las cartografías–, como un contorno político e ideológico con implicaciones enormes para los incluidos y excluidos recíprocamente a un lado y al otro de la misma.

En su práctica artística la autora María Mencía indaga precisamente en esa frontera, en este caso también como una frontera entre lenguajes y entre tradiciones, desde un trabajo experimental que busca nuevos espacios y paisajes poéticos. Su obra, *Gateway to the World* (2014), coge el nombre de uno de los puertos más grandes del mundo, “Puerta al mundo” en Hamburgo (Alemania), y juega con la representación visual de los procesos de circulación marítimos. En ella se elabora una metáfora sobre la circulación de información en internet: “el vasto y activo puerto sirvió como una metáfora de la inmensidad de Internet, el flujo de información y su significado de apertura y alcance de la World Wide Web.” (Mencía, 2014). Esta obra, que ha ido ampliando su radio de acción con distintas versiones posteriores incluyendo puertos de todo el mundo como Barcelona, Bergen, Buenos Aires o Irlanda entre otros, es una visualización de datos que utiliza datos en abierto sobre las rutas portuarias de los barcos que van dibujando en el mapa, como estelas de texto, información extraída de las páginas de Wikipedia relacionadas con sus propios nombres:

Gateway to the World is a datascape set against the landscape of the Port of Hamburg, which functions as the background for the expression of maritime data. The shaping of an experience is central to the interaction with the app: choices taken in connection with the interactive aesthetics form part of the users’ exploration of a concrete poetics, figurative language, and semiotic system that allows open data to be translated into a more experiential and universal visual language. (Mencía, 2016, p. 153)

El mapa geográfico que usa la obra es un mapa simple en dos colores, el azul del mar se abre paso a través de los ríos que abren brechas, grietas y caminos, sobre bloques de tierra representados en tono gris. Como vemos en la siguiente imagen, a esta interpretación dicromática del territorio se le superponen una variedad de colores asociados a barcos que llevan la etiqueta de su nombre como insignia identificativa y que navegan por el espacio dejando una estela de texto coloreado, que poco a poco invade el espacio marítimo:



**Fig. 74. Captura de pantalla de la obra *Gateway to the World* (2014) de María Mencía.**

Este texto o estela, rastro de la navegación, se produce mediante un algoritmo generativo encargado de extraer la información textual de la web y transformarla en un flujo visual que representa el movimiento o la navegación de los barcos por el mapa. Los recorridos espaciales que dibujan la huella textual no sólo son representaciones de recorridos físicos, ubicados en un territorio, también son recorridos simbólicos y poéticos, pues la lectura como acto transitivo nos acerca un movimiento hacia el otro. Así quedan superpuestos y entrelazados dos tipos de espacios, el simbólico y el geográfico, pero también el visual y el textual. Mencía explora la intersección entre lenguajes que caracteriza su obra y que hace de su trabajo una exploración de los procesos intersemióticos también como un flujo natural entre lenguajes:

The interest in developing this app has emerged from my research in the visual linguistics of image, sound, and text, which explores the in-between of language as both semantic and visual, in order to integrate rational and emotional expression. The investigation into visualization models seems to be a natural development because the translation of data into patterns, forms, and flows encompasses both the scientific language of data and its translation into visual communication. (Mencía, 2016, p. 152)

El espacio de flujos se superpone aquí al territorio, visibilizando de alguna manera los procesos que caracterizan al ecosistema digital atravesado por flujos de información normalmente invisibles. Los espacios se van trazando en un movimiento continuo, por el cual, mientras los leemos, los vamos descubriendo en su propio transitar por el espacio a través de un movimiento tranquilo de la información que se va presentando en la pantalla. Los flujos, legibles a priori, en ocasiones se superponen y se confunden, generando una masa inteligible de colores y palabras solapadas, un ruido visual y textual parecido al que se genera con la sobrecarga informacional a la que a veces nos acostumbran las redes.

El trabajo de María Mencía apunta al desarrollo de la visualización de datos como herramienta cognoscitiva y cultural dentro de un nuevo paradigma caracterizado por la datificación y el desarrollo de las posibilidades asociadas al procesamiento e interpretación de los datos por el *software*:

When it comes to the content of the work, this is defined by the programming languages selected. Data is the raw material, while code translates this information into a visual language. Therefore, content and its characteristics are defined by the particular programming language that is used. The advantage of using programming instead of a specific software application is that it provides greater authorial control. (Mencía, 2016, p. 155)

La obra más reciente de Mencía, *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico*, (2016), es la representación poética de un viaje político. Un trabajo muy personal, mediante el cual la autora, a través de su historia familiar, narra un capítulo negro de la historia política de España: el exilio de miles de refugiados de la guerra civil española. Más concretamente, esta obra interpreta el viaje del barco Winnipeg el 4 de agosto de 1939, desde Trompeloup (Francia) hasta Valparaíso (Chile), cargado de esperanza para los 2.200 exiliados que iban a bordo del mismo y que Pablo Neruda –cónsul de Chile en Madrid y Barcelona desde 1934 a 1937–, ayudó a evacuar de un campo de concentración. Otra vez encontramos el viaje, la diáspora, el flujo y la circulación, como motivos de reflexión en la práctica de Mencía, que hace de un viaje transatlántico, un ejercicio de traslación de significados, repensando la materialidad del signo lingüístico pero, también, afrontando el lenguaje y la poesía como conectores de realidades y esperanzas para dos puntos distantes del mapa: un vínculo.



**Fig. 75 y 76. Capturas de pantalla de la página del proyecto y de la pantalla de acceso al poema interactivo *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico* (2016), de María Mencía.**

El espacio en la obra del Winnipeg, no sólo es un espacio generado por la lectura y la navegación, es también un espacio representado, adoptando el mapa cartográfico como forma de introducir un espacio estático, político y administrativo, basado en fronteras, jerarquías y ordenaciones, al que se le superpone un espacio fluido y poético, conectivo y abstracto, translingüístico y transcultural. En este proyecto de investigación, materializado en un ejercicio poético e interactivo, se recolectan y archivan distintos relatos personales e históricos relacionados con las travesías en el

Winnipeg de los exiliados, que sirven como material para generar visualmente la trayectoria de navegación del barco como puerta a un poema de navegación hipertextual en el que los relatos se fragmentan, descomponiéndose y navegando en el océano, para recomponerse y entrecruzarse en un experimento visual.

El proyecto genera una red de materiales y espacios que lo construyen y que están albergados alrededor de la página web que los contiene y los relaciona. Por un lado, tenemos la interfaz principal que ejerce de presentación del proyecto y de sus materiales, entre los que encontramos: el poema interactivo, el archivo que alimenta de material textual y poético al poema, una página que ofrece la posibilidad de poder añadir más historias por los lectores, una página que narra los antecedentes y explica el proceso de la autora y un espacio de créditos donde la autora hace referencia a toda una serie de materiales y documentos que ha ido encontrando y que conforman el cuerpo de investigación del trabajo.

Tres representaciones de mapas habitan el espacio de este proyecto poético inspirado por una investigación histórica y familiar: por un lado, el mapa que se despliega en la página de presentación del proyecto y que es un mapa histórico basado en la proyección de Mercator, por otro lado, dos mapas simplificados y transformados de la misma imagen. El primero de estos dos mapas conforma la imagen que sirve de entrada al poema, en la que el mapa es estático y el mar está plagado de texto donde se sigue manteniendo el vínculo de acceso al poema como concatenación de los nombres de la tripulación. El otro mapa simplificado, –este ya sí como parte del poema interactivo y fluido–, permite su navegación y el ejercicio de *zoom in* y *zoom out* sobre él. El mapa sirve en la pieza de Mencía como un espacio histórico sobre el que superponer el discurso intermedial y translingüístico –pues los relatos están traducidos al español, inglés y francés–, un discurso que habla sobre lenguas simplificadas a códigos comunes, que conviven y se entrelazan como imagen del convivir de las historias y las memorias cruzadas. En este sentido, los relatos en su materialidad textual entretejida en alusión a un origen común, el código, apelan también en un ejercicio reflexivo, a las memorias interconectadas como otro de los intereses de la artista:

[...] in The Poem: not only is there a geographical space between the countries and the transnational communities presented in the poem, but there is also a trans-linguistic text formed by a collection of fluid and fragile



narratives that break and disappear. This is a sea of personal memories, poems and history. (Mencía, 2019)

Así, la identidad cultural es trabajada desde el imaginario cinético de la transculturalidad, efectuando estos ejercicios móviles de poesía visual, interactiva y generativa, precisamente en el espacio intermedio y “deslocalizado” del vasto Océano Atlántico. Un ejercicio de *zoom in* en el que se re-escala el mapa y se pierde la referencia del mismo y de la imagen de la tierra. El mapa sirve, así, para generar un efecto de inmersión quedando un vacío inmenso de profundo azul marino, en el que las historias son posibles, pues no están en tierra de nadie, sino en un nuevo espacio poético y dimensional.

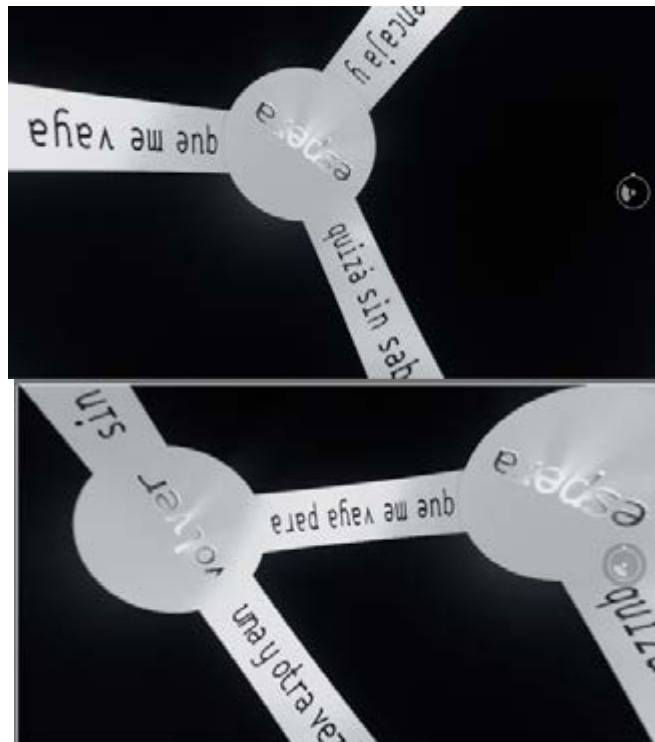


**Fig. 77.** Captura de pantalla del poema interactivo *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico*, (2016) de María Mencía.

Ciertamente, la creación electrónica literaria no sólo utiliza la representación del espacio como estrategia y recurso, sino que construye la obra como un espacio navegable en sí mismo. En este sentido, las obras de José Aburto y *sus Poemas panorámicos* sirven de ejemplo de una notable trayectoria de configuración de espacios navegables. Estos poemas serían opuestos a la realidad aumentada porque no colonizan el espacio físico, sino que construyen una realidad paralela e inmersiva al margen de lo material.

Desde los primeras experiencias inmersivas, se suceden ejemplos como el ya mencionado *Legible City* de Jeffrey Shaw, –que indagan al más puro estilo de Novak (2002), las posibilidades arquitectónicas del ciberespacio–, o como las performances de Belén Gache en el mundo virtual de Second Life, donde el espacio envuelve al personaje protagonista que lo habita y lo recorre en un ejercicio de transposición del rol de lector a un avatar dentro de la propia ficción –*Aurelia: My Dreams are a Second Life* (2012) o *Mundos en colisión* (2017).

La obra de *Circundantes. Poemas panorámicos*<sup>5</sup> es una pieza inmersiva en la que la lectura se hace a través del propio movimiento físico del lector que, con unas gafas de realidad aumentada, lee el poema que le envuelve mientras efectúa un movimiento circular de 360 grados sobre su propia posición. El espacio, en un ejercicio de diseño tridimensional, es usado para representar la circularidad del lenguaje y la posición del lector como un sujeto activo y central en la construcción de la lectura.



**Fig. 78.** Captura de pantalla del poema “Volver es un lugar” de José Aburto.

<sup>5</sup> El poema “Volver es un lugar” que forma parte de *Circundantes*, se puede consultar en: [<http://www.entalpia.pe/entalpia/coc/esfera/esfericas.htm>]

En este sentido, el poema construye el espacio que rodea y envuelve al lector y constituye esa mezcla entre espacio representado y espacio representacional que mencionábamos anteriormente. Un espacio envolvente que se descubre al recorrerlo y del que no se tiene una visión global, una imagen de su totalidad, lo que justamente favorece esa sensación de desorientación como la que se produce dentro de un laberinto desde el que no podemos averiguar su forma total.

Otros ejemplos, como la obra *Hotel Minotauro* (2013-2014) de Doménico Chiappe, también juegan con la construcción espacial tomando el tropo del laberinto como metáfora de lectura y de la propia red. En este caso, el laberinto se recrea en una pieza que lo asocia también a la imagen y al espacio del hotel, que sirve como lugar y trayecto desde el que componer la lectura. Como el propio Chiappe afirma: “La estructura del relato convive con la estructura de navegación, y se nutren una a otra.” (Chiappe, 2015). De manera que, el espacio representado contiene a su vez la estructura espacial del relato y las posibilidades de la navegación. Y, así, la red y el laberinto no sólo se materializan con la lectura, sino que se hacen visibles rodeando y conteniendo la propia experiencia porque sitúan al lector en el espacio representado de la ficción. Como vemos, el espacio juega un papel protagonista en el diseño del artefacto y de la lectura y la espacialidad contenida en los límites de la obra abre muchas posibilidades formales.

### ***8.1.2. Espacios sedimentados en el reciclaje cultural***

En este apartado nos centraremos en abordar las prácticas en la literatura electrónica que tienen que ver con la puesta en relación de las partes y el montaje en un espacio sedimentado. Es decir, de los ejercicios de reciclaje digital que implican un espacio de convergencia para los fragmentos: una dinámica creativa que tienen que ver con la fragmentariedad del medio digital.

El ecosistema digital, caracterizado por la superabundancia de materiales visuales y textuales de todo tipo, propicia que las lógicas viren desde la producción y la creación, hacia la gestión y composición de nuevos discursos o significados a través de los materiales encontrados y disponibles en el flujo de la red. Por tanto, el espacio y el significado surgen del ejercicio de conexión entre las partes y, como apunta Brea, los elementos no valen tanto en sí mismos como en su naturaleza de elementos conectivos

del propio sistema: “ninguna obra o página es tanto en sí misma, como en la deriva intertextual –en el hiperenlace– que es capaz de establecer. El valor del signo es su valor de deriva, digamos” (2002, p. 96). Así, la fragmentariedad de la que habla Brea en *La era posmedia* (2002, pp. 94-96), cuando habla del *net art* como heredero del potencial crítico de la imagen técnica<sup>6</sup>, es fundamental como base conceptual sobre la que trazar relaciones entre las partes. De entre las tres características del *net art* que define Brea, las dos primeras, la inorganicidad implícita y el carácter escritural y deconstructivo, hacen alusión al fragmento, la dispersión, la conexión y la modularidad, como protagonistas de un ejercicio intertextual de producción de significado en el que, además, la naturaleza de los fragmentos en sí misma, en tanto que imágenes o textos, se desdibuja, también porque ambas son código en su nivel más profundo:

En el ámbito de la imagen técnica, y muy en particular en el del net-art, se produce la colisión de las economías de la imagen y el texto, debiendo leerse las imágenes como si de escrituras jeroglíficas se trataran –la clásica función del icono– y a la vez los textos son en sí mismos tratados como imágenes, como acontecimientos visuales [...] Esta colisión de visualidad y texto es característica de todas las economías alegóricas y barrocas de la representación. (Brea, 2002, pp. 95-96)

Así, Brea rescata el concepto de “barroco” tan elocuentemente utilizado por autores como Antonio Domínguez Leiva para analizar las prácticas culturales de Youtube bajo los binomios complementarios del neobarroco de Calabrese (1987)<sup>7</sup>, apuntando hacia la fragmentación como base estructural, estética e ideológica de la plataformas que albergan extractos descontextualizados de otros contenidos y medios. Domínguez Leiva no es el único autor que utiliza el concepto de neobarroco de Calabrese (1987) para analizar la cultura digital y sus estéticas. Lo mencionan asimismo Sean Cubitt (2004), Simanowski (2011), Unamuno (2004), o Darley (2000) que sugieren que la narratividad parece ir dejando paso a la pura excitación, la estimulación, el impacto y el asombro sensual, ligado a las nuevas técnicas de captura, construcción y circulación de materiales protagonizadas por el exceso y la repetición. Entra aquí en

---

<sup>6</sup> Brea define tres grandes rasgos o características del net art, en los que recae el potencial crítico de la imagen técnica y la transformación de la representación: la inorganicidad implícita, el carácter escritural y deconstructivo, y el dimensionamiento temporal de su espacio signifiante (2002, pp. 94-100).

<sup>7</sup> Un modelo de traslaciones y paralelismos entre la sociedad y la cultura con una fuerte tendencia hacia la espacialización.

juego la relación de la fragmentariedad con el concepto de montaje, de construcción y composición de sintagmas a partir de las partes.

Aquí nos vamos a centrar en cómo estos ejercicios de composición que beben de lógicas como el montaje, la remediación o el concepto de postproducción son posibles gracias al carácter circulatorio de la cultura digital, que pone a disposición una masa ingente de materiales y datos dispersos en el espacio digital, aptos para su visualización, lectura, selección o descarga favoreciendo así su mezcla y composición.

La espacialidad digital que aquí abordamos funciona en una dualidad parecida a la que explicó Manovich en relación a lógica de la base de datos y de la interfaz (1999), siendo la interfaz sólo una de las posibilidades de representar todos esos datos que subyacen y sobre los que se construye. Es decir, las obras de literatura electrónica funcionan como esa interfaz o narrativa que selecciona, compone y relaciona una variedad de materiales, –datos– y unidades descontextualizadas y recontextualizadas después en nuevos discursos.

La artista puertorriqueña Molly Soda<sup>8</sup> (Amalia Soto) ejemplifica, como tantos otros jóvenes artistas, esta pulsión compositiva y fragmentaria de los materiales encontrados en la web. Su obra genera espacios de superposición, saturación, excentricidad y estética *glitch* y *retro*, que son las constantes estéticas de los ejercicios de reciclaje que nos avanzaban las ideas del neobarroco de Calabrese (Dominguez Leiva, 2014; Unamuno, 2004).

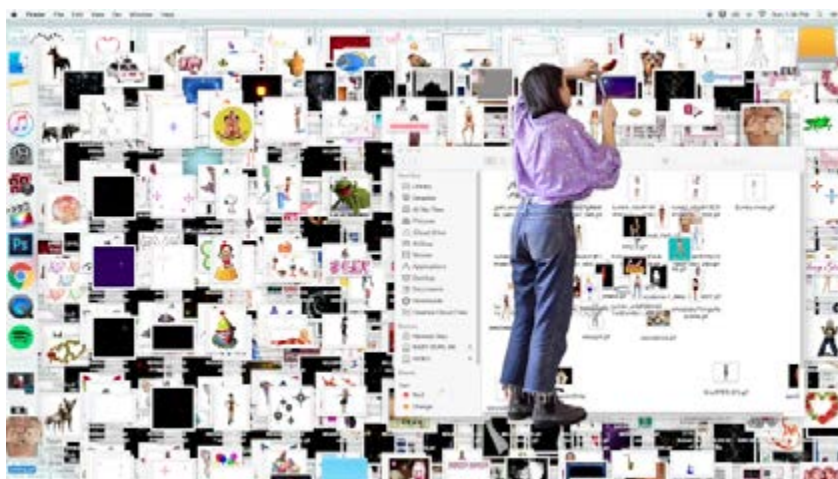


Fig. 79. Captura de imagen de la obra *Cleaning My Desktop* (2019) de Molly Soda.

<sup>8</sup> Se puede encontrar una recopilación de su obra en su página web [<https://mollysoda.exposed/>]

El reciclaje, la remediación y la remezcla son prácticas que, aunque se puedan encontrar en el ámbito analógico<sup>9</sup>, evidencian un fuerte argumento digital. La lógica de la apropiación de fragmentos y su inserción en otras composiciones toma un cariz importante con la popularización de los comandos de cortar/copiar y pegar desarrollada por Lawrence Tesler. Tanto es así, que estos comandos funcionan como una metáfora del concepto de remezcla (Adema 2018, p. 108), impregnando todas las prácticas de *remix* cultural en la red. Como explica Marisa Olson, la recontextualización a partir del “cortar y pegar” es un ejercicio dialéctico o un ejercicio espacial, basado en la esencia modular (Manovich, 2001) de los medios digitales:

La práctica de estos artistas se sitúa en una cultura del corta y pega en la que imágenes, archivos de audio, videos e incluso códigos son extraídos y recontextualizados, por lo que suele ser tachada de saturada y derivativa; un hecho que Lauren Cornell, mi colega en Rhizome, y yo intentamos abordar al curar la muestra Montage en el New Museum. A pesar de la crítica implícita de que todo lo derivativo es incapaz de significar por sí mismo, la práctica representacional sobre la que este trabajo oscila —el montaje— es, por definición, la acción de traer las cosas a significar. Toma prestado de las técnicas del collage -por ejemplo, la yuxtaposición de fragmentos, objetos e ideas, a modo de lo que Roland Barthes llamaría un tejido de citas— a fin de crear nuevas valencias. Esto no es tan derivativo como dialéctico. Cada pieza reposicionada entra en conversación con las demás, y la combinación va creando un tercer (o cuarto, o quinto...) término. (Olson, 2014, p. 17)

La remediación, el reciclaje y la remezcla son términos muy usados y característicos de la cultura digital que, sin embargo, protagonizaban también debates y prácticas culturales ya en las vanguardias históricas. La práctica de la remezcla, o como especifica Eduardo Navas “la cultura de la remezcla” (2012), ha sido abordada desde el plano de la libertad creativa y la universalidad de la cultura en el ámbito de la propiedad intelectual y las leyes del copyright por autores como Lawrence Lessing en su famoso texto *Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital* (2008), en el que escribe en términos de cultura libre, software libre y derechos de autor en la realidad de la cultura digital.

---

<sup>9</sup> Las prácticas del collage de Picasso o Hanna Höch, el *Found Footage*, el *detournement* de Debord, o los *cut-ups* de Burroughs, son sólo algunos de los ejemplos más citados cuando se trazan trayectorias analógicas a las prácticas de remediación y reciclaje cultural.

La remezcla es un tema rico y muy tratado por cuanto que se refiere a las prácticas culturales contemporáneas, sin embargo algunos autores como Eduardo Navas, Owen Gallagher o Xtine Burrough (2015, 2018) defienden su constitución como campo de estudio en sí mismo. Su importancia se evidencia con la celebración de seminarios, congresos y volúmenes como el canónico y pionero *Remediation: Understanding New Media* (Bolter y Grusin, 2000); el reciente compendio *The Routledge Companion to Remix Studies* (2015); o *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling* (2012) del ya citado Eduardo Navas.

La literatura electrónica se impregna de esa lógica de la fragmentariedad, modularidad y de la remezcla, de manera que los artistas y creadores no sólo construyen con materiales encontrados en la red, manipulados y recombinados, sino que tienen naturalizada la esencia digital del reciclaje como lógica en todas sus prácticas. La realidad del ecosistema digital –postdigital hoy en cuanto a su extrema naturalización– supone una superación en la remediación, ya que la práctica no sólo evoluciona, sino que cambia considerablemente y además se convierte en la protagonista de las prácticas culturales, tanto, que la cultura contemporánea llega a ser considerada en sí misma como la cultura de la remezcla (Manovich, 2015, p. 138; Navas, 2012), o, como apunta Prada: “hablar de estética digital en la última década es hacerlo, sobre todo, de una intensificación de los procesos creativos basados en la apropiación de material existente y en su modificación y ajuste” (Martín Prada, 2012, p. 176). Y no sólo la intensificación, sino también el cambio en la propia lógica de la remezcla, es contemplado también por Prada cuando afirma:

El collage digital no es simplemente resultado de una acción de «cortar y pegar», en el sentido de práctica de recontextualización de fragmentos raptados, sino que en el proceso es posible transformar los elementos que lo integran, modularlos, afectarlos en el transcurso de su incorporación [...] hoy, por el contrario, los modos del apropiacionismo digital se orientan hacia la transformación e integración de lo apropiado; más que la reubicación o descontextualización, se busca la transformación, integración y fusión (Martín Prada, 2012, pp. 176-177)

De esta manera, Prada considera la transformación, o postproducción, como característica fundamental del comportamiento remediador en la sociedad y cultura digital. También Marisa Olson cree que la práctica de la remezcla digital transforma en

cierta medida las lógicas vanguardistas de la apropiación, pues la navegación por la red y la recolección de materiales son hoy prácticas absolutamente interiorizadas, hasta poder asegurar que “la obra de los *pro surfers* supera por mucho al arte hecho con fotografía encontrada, en la medida en que el acto de encontrar se eleva al nivel de un performance por derecho propio” (Olson, 2014). Asimismo, la famosa afirmación de Kenneth Goldsmith (2015, 2016), según la cual el contexto es el nuevo contenido, lleva a pensar también que los medios digitales han preparado el camino para una revolución artística y literaria, pues con el cambio de la penetración y la saturación de la banda ancha, ahora masas de lenguaje e imágenes se ponen a disposición del navegante para su selección y utilización. El propio medio y sus contenidos se convierten en el foco de interés.

La obra *X Reloaded*<sup>10</sup> (2005) del grupo Santo File, formado por David Casacuberta y Marco Bellonzi, es un ejemplo de ejercicio reflexivo sobre la práctica del reciclaje como generador de espacios culturales complejos y convergentes. En este proyecto los autores se apropian no sólo de un fragmento del famoso texto de *El Quijote*, sino de distintas piezas culturales –desde obras canónicas de la primera generación de net art de JODI o de Olia Lialina, pasando por una receta del aclamado chef Ferran Adrià, hasta piezas de artistas contemporáneos como Barbara Kruger o escritores como William Burroughs–, que a su vez reflexionan todas ellas sobre la apropiación y la interpretación cultural. De esta manera, en un doble juego de reciclaje, utilizan las estructuras originales de estos doce autores para reinterpretar en sus propias claves el fragmento de *El Quijote*, para generar un palimpsesto electrónico, un espacio amalgamado de referencias apropiadas para su reinterpretación.

Esta obra juega con fenómenos como el meme: genera memes de la famosa obra Cervantina que nos hacen reflexionar sobre su incursión como herramienta semiótica, retórica e ideológica en el imaginario colectivo y en el debate social y político (García Carcedo, 2020). También el meme tiene capacidad de desarrollar ciertas competencias en los más jóvenes familiarizados con su difusión y su creación, como son el reconocimiento, la intertextualidad, la reescritura y la creación de macros texto-visuales.

---

<sup>10</sup> [http://www.santofile.org/x\\_reloaded/](http://www.santofile.org/x_reloaded/)





Fig. 80, 81 y 82. Imágenes de la obra *X Reloaded* (2015) de Santo File.

Precisamente el reconocimiento del modelo en el meme es lo que posibilita su reapropiación y reformulación a través del reciclaje y lo que da lugar al proceso memético, como explica Ruiz Martínez a partir del ejemplo del conocido meme de *Keep Calm* (Ruiz Martínez, 2018, p. 1002), en el que el reconocimiento a través de toda la constelación de variantes es el que produce la estructura semiótica memética, un reciclaje no ya tanto de contenidos, sino de los modelos que subyacen a estos. El meme no es sólo la imagen que circula, sino todo el proceso de sedimentación de variables, una amalgama de composiciones distintas que en última instancia siempre nos remiten a la misma idea, como explica García Carcedo: “no son objetos aislados sencillos, sino que para comprenderlos hay que conocer toda una serie de memes previos o simultáneos” (2020, p. 2). El espacio del meme es, en realidad, un espacio superpuesto.

La construcción o composición de espacios remezclados, superpuestos hipermediales y fragmentarios, de retales encontrados en la web, es una combinación de materiales que genera una acumulación viso-textual y navegable en muchas ocasiones también en la red del propio artefacto. La obra *Tech-illa Sunrise: Un/a remix* (2009) de Salvador Barajas es un reciclaje hipermedial del texto/manifiesto de la performance de Guillermo Gómez-Peña y Rafael Lozano-Hemmer (2001)<sup>11</sup>, en el que a través de la creación de un espacio laberíntico compuesto por *collages* de multitud de materiales reciclados y combinados con fragmentos textuales del texto original. La obra trata la

<sup>11</sup> El texto está disponible en la página web de La Pocha Nostra [[http://www.pochanostra.com/antes/jazz\\_pocha2/mainpages/techilla.htm](http://www.pochanostra.com/antes/jazz_pocha2/mainpages/techilla.htm)]

discriminación racial y cultural de Latinoamérica y su traslación al ciberespacio en ejercicios de poder que perpetúan hegemonías. El remix de Barajas también ahonda en el discurso latinoamericano del mestizaje o mezcla cultural y de la mezcla entre el inglés y el castellano a través del propio espacio recompuesto de fragmentos. Como explica Thea Pitman, tanto la obra de Gómez-Peña como el remix de Barajas juegan con el concepto de contagio o contaminación de las redes tecnológicas digitales euroamericanas por el contexto latinoamericano (Pitman 2016, p. 136). De esta manera, la remezcla se erige como proceso privilegiado para trazar recorridos y caminos, construir a partir de materiales existentes y darle un sentido ampliado al texto mediante el diálogo con todo lo que ya hay y circula en la red. La abundancia de materiales que inunda la “nube medial global” (Manovich, 2015, p. 139) produce ese giro desde de la producción a la postproducción de imágenes y textos, desde la creación basada en la originalidad, a la selección y composición basada en la combinación y la automatización de procedimientos.

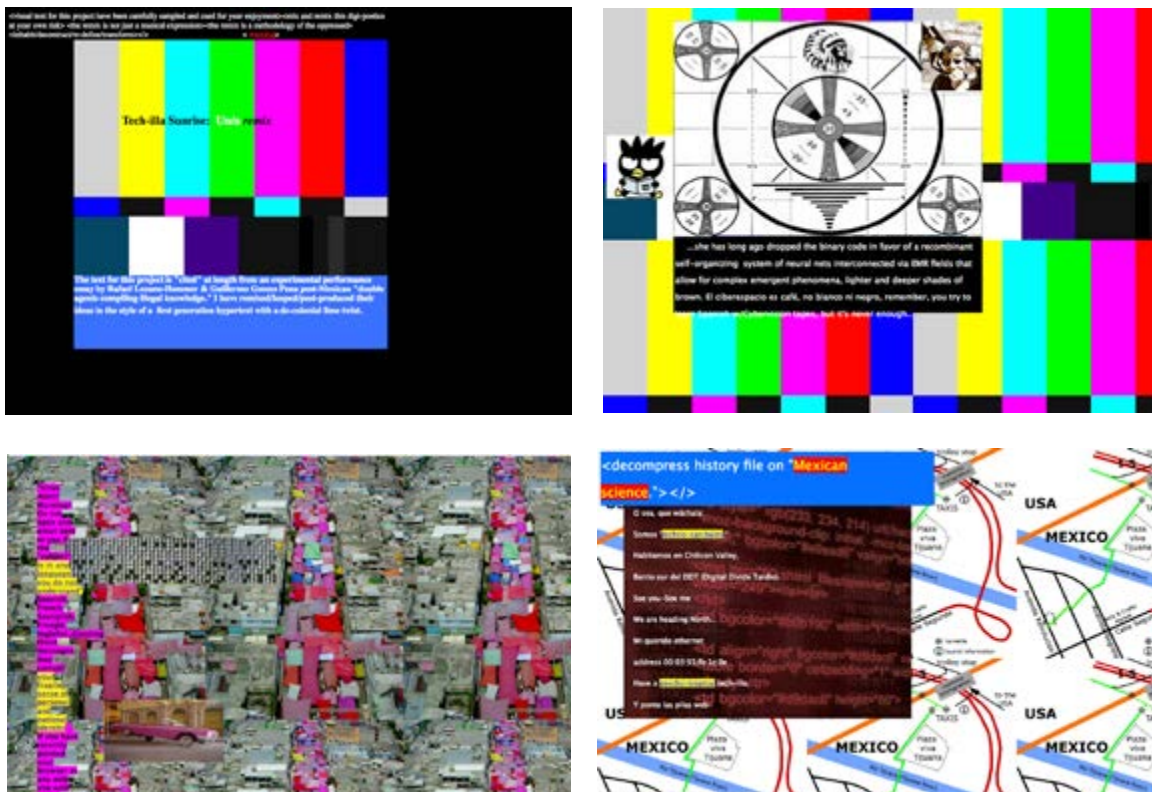


Fig. 83, 84, 85 y 86. Capturas de pantalla de la obra *Tech-illa Sunrise Un/a Remix* (2009) de Salvador Barajas.

*Tech-illa Sunrise*, alude a la composición de espacios comprimidos en los que se amalgaman toda suerte de materiales encontrados y recopilados y, por otro lado, tiene mucho que ver también con cuestiones fundamentales como la performatividad –el texto de Gómez-Peña y Lozano-Hemmer es en realidad un documento de performance– y la concepción de la obra como proceso y no como objeto, o con el cuestionamiento de la autoría y los derechos de autor en una cultura que siempre se descubre estratificada en distintas capas de diálogo. Como vemos, *Tech-illa Sunrise* es una red hipermedia que recompone materiales, imágenes y textos de la cultura popular explorando la identidad digital chicana bajo la amaneza de un virus “oscuro” y “latino” que hace peligrar las convenciones sobre el ciberespacio. Ciertamente, algunas características de la sociedad digital y del medio propician dinámicas de remezcla y reciclaje que desbordan las prácticas artísticas y poéticas, infiltrándose e impregnando los comportamientos culturales populares. El remix de Barajas no sólo funciona generando un espacio hipertextual y ramificado, sino que genera un espacio comprimido, resultado de la amalgamación y la composición de todos los materiales encontrados en red: un espacio de convergencia acumulativo y fragmentario.

En líneas generales, lo digital supone una superación de la práctica del reciclaje, que no sólo evoluciona, sino que cambia considerablemente. Porque en última instancia la materialidad digital tiene dos características principales que favorecen los procesos de remediación y reciclaje cultural: por un lado su estructura alfanumérica bajo el código, que además los convierte en modificables a través de la modificación de sus parámetros al reescribir el código (Manovich, 2001), y, por otro, su condición circulatoria en la red, que la convierte en colectiva, abierta, y disponible para los procesos creativos, de manera similar al “*spreadable*” de Jenkins (Appadurai, 2010; Gries y Brooke, 2018; Jenkins et al., 2013a).

No obstante, algunos autores afirman y defienden el carácter dialógico de la cultura y de las prácticas artísticas, y enmarcan el remix dentro de un continuo simbólico-generativo que está en progreso (Irvine, 2015), de manera que, aunque se utilice como metáfora de un modo de producción postmoderno y “tecnológico”, no sería especial del medio digital. Aquí, y en la línea de lo argumentado por Manovich (2007, 2013), Bolter y Grusin (2000), Navas (2012, 2015), o Prada (2012, 2018), vamos a considerar la remediación, remezcla o reciclaje como una característica definitoria del ecosistema cultural contemporáneo y una práctica espacial fundamental que encarna el

diálogo entre la creación electrónica artística o literaria y la cultura popular. Aún más, el reciclaje digital ha ganado en protagonismo, –debido entre otros factores a la naturalización de la cultura digital–, hasta convertirse para muchos en el rasgo definitorio, “culture of remix” (Campanelli, 2015, p. 72), del actual comportamiento cultural. La figura del artista-creador se funde con la del receptor-productor-*prosumer*-escribitor *amateur*, en un océano informacional que navegar, de modo que la creación se asienta en la selección, acumulación, combinación, repetición, reproducción, archivo, transformación o producción de recorridos y relaciones posibles.

### 8.1.2.1. Análisis de las acciones automatizadas del reciclaje cultural digital

Como venimos defendiendo, la remezcla es un proceso privilegiado para trazar espacios, recorridos, y caminos, que se construyen a partir de materiales existentes para proporcionar nuevos sentidos a todo lo que ya hay y circula en la red. El ecosistema digital propicia ese giro desde de la producción a la postproducción de imágenes y materiales, es decir, desde la creación basada en la originalidad, a la selección o composición basada en la combinación y la automatización de procedimientos.

La postproducción –un concepto de Nicolás Borriaud para quien el creador es un semionauta que produce recorridos originales entre los signos (2007, p. 14)– caracteriza un tipo de comportamiento digital en el que la creación no sólo se asienta en la selección, sino fundamentalmente en un proceso de transformación automatizado. Tik Tok da buena cuenta de la estandarización de la postproducción como estrategia creativa en la producción digital. Esta plataforma aúna las lógicas del archivo digital, o banco de elementos a seleccionar y sobre los que navegar, con los procesos de postproducción que directamente beben del *remix*, el montaje audiovisual y la transformación, y también con la lógica circulatoria que introduce este nuevo elemento, fragmento corto, en el mar de vídeos que conforman la red de la plataforma y que funcionan como conectores, consiguiendo visualizaciones, *likes*, comentarios y *shares*. Sin duda, las características del ecosistema medial benefician la automatización de los procesos involucrados en el reciclaje digital. En consecuencia, hemos dividido estos procesos en tres grandes grupos de manera que el estudio del espacio del reciclaje en la creación electrónica bajo su paraguas sea más fructífero: los procesos asociados a la navegación y selección, a la postproducción y a la conexión y circulación.



**Fig. 87. Cuadro resumen de los tres procesos automatizados en el reciclaje cultural digital.**

- *Acciones automatizadas de navegación en la generación de espacios de convergencia y reciclaje*

La navegación por la red en un proceso de serendipia derivativa, o las estrategias de diseño y programación para visualizar y bucear entre grandes cantidades de datos, imágenes y textos, como condiciones que sostienen y alimentan la práctica de la remezcla, son motivos de reflexión en la creación electrónica. La serie *Googledrama* (2007) de Joan Fontcuberta está compuesta por un conjunto de piezas que utilizan el fotomosaico como recurso compositivo y estético. Esta obra consigue dar forma al mar de resultados visuales que producen las búsquedas en la red y sirve para pensar en la asociación entre palabras e imágenes y en la clasificación a través de metadatos o descripciones de las unidades de información que circulan en Internet y que condicionan nuestras búsquedas y nuestras asociaciones.



**Fig. 88. Imágenes de la obra *Googlegrama 49: White on White* (2007), de Joan Fontcuberta.**

*Googlegrama 49: White on White* (2007), emplea 8000 imágenes encontradas en la red y asociadas a términos como “Vacío, Nada; y Cero”, para re-componer el famoso cuadro suprematista de Málevich. La obra conecta la tradición del mosaico, que tanta cabida ha tenido en Internet, con la de la búsqueda por antonomasia, la búsqueda en Google, entendida como una acción que ha pasado a ser esencial y domina buena parte de nuestros comportamientos cotidianos. El mosaico se establece como una de las mejores soluciones de visualización y navegación ante la abundancia de contenidos e información en la red. En esta composición las partes pierden su origen y se

descontextualizan para pasar a formar parte de un nuevo espacio comprimido, donde las referencias visuales correspondientes a la nada, el vacío y el cero, evidencian la modularidad digital y componen un espacio denso y acumulativo. Un ejercicio que apela a la paradoja de la construcción de un espacio lleno, saturado de referencias a la “nada”. Una suerte de juego paradójico que representa a su vez el propio vacío representacional del suprematismo. Así, la acumulación y la fragmetariedad son características asociadas también al *thumbnail*, o mosaicos de miniaturas, en los que las imágenes son vínculos más pequeños de sí mismas, una nueva versión del mosaico tradicional que inunda la lógica de las plataformas.

La obra que hemos mencionado en varias ocasiones en este trabajo, *IP Poetry* de Gustavo Romano (2006), consiste en el desarrollo de un sistema de software y hardware para la generación de poesía, pero utilizando material textual encontrado en Internet a partir de instrucciones de búsqueda. Estos poemas “recompuestos” luego serán recitados en tiempo real por autómatas conectados a la red y representados en monitores por enormes bocas humanas con voces programadas. Así, los poemas resultantes son piezas formadas por palabras o frases sacadas de su contexto —la página web original de donde fueron encontradas y extraídas—, y en este sentido, se pierde toda referencialidad al origen del fragmento para pasar a ser parte de un todo nuevo. Un poema que adquiere sentido, o sin sentido, en sí mismo. Como Eugeni Bonet, comisario de la “Sabotaje en la máquina abstracta” donde se exhibió e instaló el proyecto *IP Poetry*, alega:

IP Poetry, como su nombre sugiere, apunta a un procedimiento entre automático y aleatorio —regenerativo— de oraciones, estrofas y composiciones poéticas que son buscadas, halladas y recitadas por unos robots o IPP Bots que, a partir de las innumerables fuentes con que nos surten los proveedores de internet —proveedores de acceso y de contenidos—, ensamblan de manera prácticamente inmediata conjunciones congruentes y disyunciones disparatadas (sin las que la poesía se habría extinguido en juegos florales o incluso con los trovadores medievales) según unos patrones de programación basados en determinados inputs: palabras-clave, frases inconclusas y otras simientes textuales. (Bonet, 2008)

Aunque diversos autores han analizado el proyecto de Romano desde la tradición de la escritura no creativa en la clave de Goldsmith (2015), y de la generación

automática y las máquinas literarias o poéticas (Fletcher, 2011; Gache, 2008; Weintraub, 2016), el proyecto también trabaja generando un espacio “otro”. El espacio generado es resultado de un proceso automático y recompositivo que, a diferencia del espacio de expansión del hipertexto, está comprimido, amalgamando los retales ajenos “robados” y extraídos que componen ahora un nuevo sentido en otro contexto. Es un poema encontrado al igual que el centón, la renga o los cadáveres exquisitos en su contexto, pero bajo la lógica de los motores de búsqueda de la red.

*Sueño que soy*  
A veces  
(mezcla así sus otros sueños)

Robot 1	Robot 2	Robot 3	Robot 4
...	A veces	...	...
sueño que soy un volcán	...	...	...
...	...	sueño que soy yo	...
...	...	...	sueño que soy un papavón con plumas de oro
...	sueño que soy humano compatible	...	...
...	...	...	A veces
...	...	sueño que soy fuerte	...
sueño que soy para ti	...	...	...
...	sueño que soy más feliz que antes a su lado	...	...
...	...	...	sueño que soy director general
Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla
...	...	...	A veces
.....	.....	.....	.....
...	A veces	...	...
sueño que soy quien no soy	...	...	...
...	...	sueño que soy sueño	...
...	...	...	sueño que soy una adolescente afgana
...	sueño que soy un preso condenado a muerte	...	...
...	...	...	A veces
...	...	sueño que soy sólo un sueño	...
sueño que soy un pez prehistórico	...	...	...
...	sueño que soy poeta	...	...

**Fig. 89. Imagen de la obra IP Poetry en formato texto (2006) de Gustavo Romano.**

Este tipo de obras juegan con los procesos de búsqueda, navegación y reutilización de los materiales ya existentes en la red y problematizan las acciones de navegar, seleccionar y coleccionar que invaden el comportamiento digital. En este sentido, no sólo cabe destacar obras producidas a partir de la composición de materiales ya existentes encontrados automáticamente o aleatoriamente, como veíamos en el caso



de los *prosurfers* o de *IP Poetry*, sino, también, obras que hacen de la curaduría o de la selección el objeto de su atención, pasando de la generación automática de espacios reciclados, a la composición de espacios que recopilan materiales cuidadosamente elegidos y recolectados, favoreciendo una puesta en diálogo de los mismos. La curaduría como obra de arte se hace notable en proyectos como *Not Found exhibition* (2015) de Marío Santamaría y César Escudero Andaluz, una acción que reúne obras representativas del net art que ya no se encuentran disponibles más allá del familiar mensaje “*Error 404. Not Found*”, que alude a la obsolescencia digital de estos artefactos ya inexistentes.

La obra *To my Wife* (2017-2019) de Mario Santamaría recopila a través de un algoritmo distintos ejemplos de dedicatorias de autores a sus mujeres que después recombina en una minimalista y cuidada publicación. De esta manera, la selección y recontextualización adquieren todo el protagonismo. Este trabajo se inserta en una corriente generativa a partir de lo que Manovich denominó ya en *El lenguaje de los nuevos medios* como “automatización del acceso” (2001, p. 10), una preocupación por la búsqueda, el acceso y la reutilización de los materiales mediáticos que ya existen. Obras como *Working on my novel* (2014) de Cory Arcangel preceden a este tipo de trabajos, e instauran una corriente de trabajo postdigital que desborda los límites del medio para pasar a materializarse en artefactos analógicos como los libros impresos en ambos casos. Al igual que la obra de Santamaría, el trabajo de Arcangel se materializa en un volumen impreso basado en un *twitter feed* que *retuiteaba* los mejores post encontrados con la frase “working on my novel”. Estas propuestas avanzan, o quizás reflejan, el gran desarrollo y el éxito de plataformas como Pinterest o Tumblr por ejemplo, dedicadas en exclusiva a la curación y recolección de contenidos que se pueden agrupar según conceptos, temáticas o categorías. Toma relevancia aquí el concepto de “canibalismo creativo” que expuso Funkhouser en el festival E-poetry de 2007 (Cañas y González, 2010, p. 239), con el que también apuntaba hacia el reciclaje creativo de la inagotable información que pone a disposición la red.



Fig. 90 y 91. Imágenes de la obra *To my Wife* (2017-2019) de Mario Santamaría.

*Acciones automatizadas de postproducción en la generación de espacios de convergencia y reciclaje*

La postproducción hace precisamente referencia a la maleabilidad a la que se someten los materiales en el proceso digital de la remezcla, pues se produce una transformación y variación –la distorsión, expansión, filtros, cortes y reconfiguraciones, se vuelven procedimientos comunes así como la modulación y variación de las cualidades y los parámetros que configuran los materiales–, que es característica de la transformación digital. Obras como *MIDIpoet* (1999-2002) de Eugenio Tisselli, se enmarcan en una corriente de *software art* en la que el programa es la obra/herramienta que permite al usuario generar materiales él mismo, a la vez que componer y realizar piezas interactivas de poesía visual a través de la manipulación en tiempo real de textos e imágenes. *MIDIpoet* es una herramienta de software que consta de dos aplicaciones, el compositor y el intérprete, que se pueden descargar libremente para su uso. Así, desde el compositor se pueden generar y componer piezas que posteriormente el intérprete puede experimentar e interpretar al ejecutarlas. El significado y la carga simbólica recaen precisamente en las posibilidades creativas que aportan estas “máquinas poéticas” que, aunque limitadas, pues sus usos están predeterminados, dan cuenta justamente de esas marcas reconocibles que deja el software en las piezas creadas con él. Como el propio Tisselli apunta, sus limitaciones y constricciones predeterminan sus resultados:

I find that MIDIpoet is interesting precisely because of its limitations. I believe that every tool potentially pre-determines the results of its usage,

imprinting its recognizable marks onto the pieces created with it. I also find that there are very few tools oriented towards performative electronic literature. (Tisselli “Authoring Software”<sup>12</sup>)

En la obra *Tutoriales para remendar el mundo* (2015)<sup>13</sup>, Beatriz Sánchez analiza de manera irónica las lógicas automáticas asociados a las plataformas y al software de tratamiento de imagen, aludiendo a los procesos de postproducción (Bourriaud, 2007), como ejercicios sencillos y automatizados a través de los cuales cambiar la realidad social.



**Fig. 92.** Captura de pantalla de la obra *Tutoriales para remendar el mundo* (2015) de Beatriz Sánchez.

El auge del fenómeno del video tutorial forma parte de una trama de creaciones populares sobre aprendizajes y técnicas para adquirir todo tipo de habilidades, generalizando disciplinas, lenguajes y estéticas, con lo que esto conlleva para la transmisión de hegemonías culturales. Las reglas ya no sólo se encuentran programadas

<sup>12</sup> Eugenio Tisselli escribe sobre *MIDIPOET* en el blog *Authoring Software* que edita Judy Malloy: [ <https://www.narrabase.net/midipoet.html> ]

<sup>13</sup> El vídeo de la obra se puede consultar en la web de la artista: [ <http://beatrizsanchez.net/tutoriales-para-remendar-el-mundo> ]

en el código del software a utilizar, sino también en su aprendizaje y su uso, estandarizando imaginarios y modelos que luego vemos repetidos, acumulados, serializados y conectados en el enjambre de la red generando espacios comunes. Así, Beatriz Sánchez utiliza la interfaz de Photoshop, para especular sobre cómo estos medios parametrizados y automatizados han ayudado a una práctica de la creación de imágenes y narrativas fundamentalmente distinta (Manovich, 2013, p. 125), pero globalmente aceptada.

Bajo la grabación de los procesos de tratamiento de imagen y vídeo desde los programas más extendidos, vemos un entorno de trabajo con varias interfaces en las que la imagen de un hombre indigente en una calle urbana es recortada con facilidad y transportada a una playa paradisíaca en la que aparece con una transición de arrastre en el plano del paisaje. Los procesos de cortar y pegar sirven para producir un espacio otro, irreal y artificial en el que dos escenarios opuestos se superponen.

Otras obras como los *gifs* de Ricardo Iglesias o los *memes* pueden ser entendidos también como formas de producción artística o literaria que nos acercan a una realidad *amateur* en la que las mecánicas de creación no dependen tanto de uno mismo, sino de las herramientas, programas y plataformas a través de las cuales se genere ese contenido. Así, los *gifs* responden a lógicas de montaje que superponen textos sencillos sobre imágenes secuenciadas y en bucle formando un pequeño vídeo de unos pocos segundos, que se lee rápidamente y se difunde de manera sencilla. Se han naturalizado conceptos como los filtros –el caso de Instagram que ha popularizado una estética de filtros propia–, el corta y pega de los procesadores de texto, o las capas de Photoshop, –que nos permiten entre otras cosas la yuxtaposición de elementos en el montaje–, que son absorbidos e incorporados en plataformas sociales como Tik Tok, que mencionábamos anteriormente, y que fomentan la práctica de la composición, la remezcla y el montaje a partir de estrategias pre-configuradas.

### ***Acciones automatizadas de circulación en la generación de espacios de convergencia y reciclaje***

A parte de los procesos de navegación o selección de contenidos, y de los de postproducción, montaje y remezcla, queremos dar cuenta también de los procesos de propagación y conexión asociados a la puesta en circulación de materiales

transformados o recombinados por las audiencias. Los espacios generados a partir del reciclaje se forman bajo las dinámicas de circulación y recolección de materiales encontrados en la red, pero también pasan a formar parte de la constelación medial a través de su puesta en común. Una lógica recursiva y cíclica en la que todo es susceptible de ser usado, transformado, reciclado y puesto a circular nuevamente a disposición de nuevas apropiaciones.

Todos los procesos de subida de materiales a la red están relacionados con el hecho de compartir esos materiales generados por el usuario y que estos sirvan como elementos conectores. Esta lógica encarna conceptos como “social”, “colaboración”, “amigos” “likes” o “shares”, pero, sin embargo hay que tener en cuenta que las plataformas, además de medios sociales, se han convertido en medios conectivos (van Dijck, 2016, p. 19). De este modo, metadatos o etiquetas como el *hashtag* se convierten no sólo en descriptores o comentarios repetidos, sino en conectores y transformadores sociales al modo de *speech acts* y convierten al eslogan que portan en un auténtico catalizador de reacciones sociales en red (Bernard, 2019; Losh, 2019).

La controvertida performance digital en Instagram de Amalia Ulman, *Excellences and Perfections* (2014), reproduce a través de un avatar los estereotipos de representación femenina más comunes en las redes y utiliza los *hashtags* más habituales para posicionar y conectar sus publicaciones en el enjambre de la red, obteniendo así reacciones, comentarios y auténticos seguidores durante la narrativa ficticia de su búsqueda de fama, amor y un estilo de vida soñado.

Este tipo de acciones que buscan repensar la creación de narrativas e imaginarios comunes a través de la auto-exposición en las redes sociales, reflexionan sobre realidades de la cultura popular como el fenómeno *influencer* o la *instapoerty*, con perfiles tan sonados como Rupri Kaur a nivel internacional o Leticia Sala a nivel nacional. Sin duda, lo que abunda en la lógica de la tecnificación de la sociabilidad (van Dijck, 2016), es la presencia de la autoimagen y del Yo, como lugares de enunciación, de lo que se hacen eco como veíamos obras como *#selfiepoetry* de Alex Saum. En este sentido, el poema “Sinfonía Documental” (2016), parte de la segunda serie de *#selfiepoetry* dedicada al tema *#women&capitalism*, es un poema animado, en el que la idea de documentar las experiencias vitales en la red se expresa a través de un espacio aparentemente sencillo que alude a la acumulación y sobreproducción en el espacio digital. En el poema, el texto negro sobre fondo blanco se sucede mientras suenan

distintos tonos asociados a las redes sociales, las alarmas y los sonidos que escuchamos habitualmente en interacciones, mensajes, reacciones, llamadas o comentarios en nuestros perfiles y aplicaciones.



**Fig. 93. Capturas de pantalla del poema “Sinfonía Documental” (2016) de Alex Saum-Pascual.**

Las prácticas de remediación digital facilitadas por las plataformas son subidas a la red en busca de visualizaciones y reacciones en un proceso de re-circulación y sedimentación cultural sin límites. En este sentido, la creación electrónica por un lado, dota de estrategias conceptuales y estéticas a otras prácticas mediáticas más populares y a las audiencias que las readaptan e integran. Y, por otro lado, es también una práctica reflexiva que permite pensar las dinámicas culturales ya existentes y utilizarlas para ir más allá del *click*, reflexionando sobre las lógicas de los procesos y plataformas digitales que median nuestro comportamiento cultural. Así, el reciclaje se encuentra como estrategia común a través de la cual podemos atender al diálogo que se establece entre la cultura popular digital y la creación electrónica más vanguardista que genera

espacios convergentes: espacios de encuentro entre materiales, estrategias y lógicas culturales.

## **8.2. Espacios divergentes: el desbordamiento material y los espacios a recorrer**

### ***8.2.1. Espacialización externa, la colonización del espacio exterior.***

[...] the cartographic metaphor no longer implies that the text is a complete map, but rather that the process of reading a text is a map-making process  
(Mitchell, 2008, p. 3)

Como apunta Peta Mitchell (2008), un giro epistemológico se produce cuando no sólo se ve el texto como un mapa, sino que se avanza hacia la consideración de la lectura como un acto de construcción espacial. El movimiento se hace protagonista de la experiencia estética y la mirada se levanta desde el texto hacia la colonización de espacios tradicionalmente ajenos.

Abundan ejemplos que invitan a hacer el viaje inverso al de la contención del artefacto o de la imagen gráfica del texto, y que nos empujan hacia el afuera del dispositivo para reflexionar sobre los límites naturales del mismo al colonizar otras formas y otros lenguajes posibles. Ejercicios de re-contextualización como los de Nicanor Parra o Barbara Kruger, o formas de emplazamiento y espacialización de la palabra en la galería y el espacio público, como los de Jenny Holzer, Bruce Nauman o Roni Horn, sirven de antecedentes. También se pueden trazar relaciones con los sugestivos trabajos del poeta español Joan Brossa que desbordan lo visual, como apunta Cleger:

Cuando Joan Brossa se decide a sacar el alfabeto de la interfaz de la página para plantarlo en medio de un parque de Barcelona — como lo haría con su “Poema visual transitable en tres partes”—, la poesía visual de tecnología analógica prácticamente agota su potencial innovador. Luego de la tridimensionalidad y las posibilidades de inmersión que alcanzaron los poemas arquitectónicos de Brossa, la virtualización del poema parece un desarrollo casi inevitable, dentro de una ya nutrida tradición de experimentación poética que se ha entregado a la tarea de ensanchar los

lenguajes y de potenciar al máximo las posibilidades y recursos expresivos del género poético.(Cleger, 2016)

Sin duda, la práctica de la instalación en la creación electrónica literaria es un buen ejemplo de experimentación espacial, que surge unas veces de la propia transformación del concepto de arte y de la relación entre el espectador y la propuesta y, otras, también de la propia práctica y de su contexto institucionalizador. Como revisan Roberta Bosco y Stefano Caldana en el artículo “¿Todavía hay quién se pregunta si es necesario exponer el net.art?” (2013), mucho se ha hablado sobre la necesidad o no de exponer el *net art*, como un debate que explora la materialización antinatural de determinados ejercicios mediales que han nacido para circular y existir en la lógica de la red. Lo cierto es que la instalación fomenta un diálogo con el espacio en el que la obra se despliega y, como apunta Kozak, produce que la obra se transforme en una obra de entorno, que genera un discurso ubicado:

La instalación es, principalmente, una obra de entorno. El artista contempla la necesidad de crear un espacio sensible particular al momento de diseñarla y por ello tiene en cuenta también el espacio expositivo donde va a ser montada. Esto implica que si la obra es trasladada, debe ser repensada en función del nuevo lugar y, posiblemente, modificada. (Kozak, 2012, p. 141)

Ciertamente, las formas de creación electrónica pensadas para acontecer en línea que son situadas en el espacio expositivo son instalaciones que adquieren nuevos significados por el hecho de emplazarse en lugares comunes (Alsina, 2014; Martín Prada, 2012; Waelder, 2013) y, también, por la elección del software y el hardware con el que van a ser presentadas de manera única. Hay una transformación en la materialidad de la pieza que afecta a su proceso de recepción, ahora más social en un espacio compartido de un territorio concreto, y a su significado.

La obra *The File Room* (1994) de Antoni Muntadas es un proyecto que aúna la historia de la censura con el archivo digital y sus posibilidades, y lo hace en una instalación que completa el sentido de la pieza porque juega con generar un lugar físico donde la búsqueda y el fichero se experimentan en un espacio burocrático oscuro y agobiante. Precisamente este proyecto es un trabajo que indaga en la censura como fenómeno histórico y global en una época en la que el gran público empezaba a familiarizarse con Internet, la búsqueda y el acceso libre a la información que circula en



la red. En este sentido, es un proyecto pionero, no sólo por la introducción del archivo digital, común, participativo y en evolución, –una plataforma *online* de investigación social–, sino precisamente por la instalación de este archivo red en un espacio material constituido por 138 ficheros de metal negro, con 552 cajones, siete monitores de ordenador a color para consultar el archivo y un escritorio central con un ordenador para colaborar introduciendo datos al archivo.



**Fig. 94. Imagen de la instalación *The File Room* (1994) de Antoni Muntadas**

La obra fue instalada en la primera planta del Chicago Cultural Center, una antigua biblioteca, donde se produjo la recreación del espacio íntimo de consulta, el lugar de la memoria y del archivo. La instalación de un archivo digital en un espacio físico concreto, evidencia la paradoja de recrear lo virtual en la rigidez de un cuarto plagado de ficheros. ¿Cómo nos llevamos los datos? ¿Cuánto ocupa la memoria? Esta reflexión sobre la datificación, la acumulación y también sobre la materialidad detrás de las memorias virtuales utiliza la espacialización para subrayar el aspecto arquitectónico y material de los centros de datos que almacenan información. Esta estrategia se puede ver también en proyectos posteriores como *Internet Machine* (2014) de Timo Arnall, que recrea un *data center* para evidenciar la arquitectura que hay detrás del imaginario digital.

*The File Room* es un trabajo pionero porque rompe con la idea de la inmaterialidad y la globalidad del ecosistema y del archivo digital. Desmonta directamente el concepto de “nube” tan arraigado en nuestra sociedad y que fomenta la ilusión abstracta de virtualidad acerca de una realidad digital que, como ya hemos mencionado, depende de la realidad material, infraestructural, económica y política que la sustenta.

Los ejemplos de literatura electrónica que traspasan la pantalla y colonizan el espacio de la galería, se instalan en montajes que favorecen la participación del espectador a través de instalaciones emblemáticas, como la ya mencionada *Legible City* (1989), y otras como *Text Rain* (1999) o *Still Standing* (2005). La instalación y la transmedialidad están íntimamente ligadas en el sentido menos extendido del término, aquel que no tiene que ver con la diseminación de la narrativa a través de los soportes o medios –que veremos a continuación–, sino con la transformación de las prácticas por los cruces que se producen entre medios, lenguajes y tecnologías que dan lugar a algo diferente, como es el ejemplo de “tecnoescena” que utiliza Kozak en su explicación (Kozak, 2012, p. 238). Así, las fórmulas que encuentra la creación electrónica para desplegarse en el espacio beben también de prácticas como la performance, el *readymade*, el arte óptico o la hibridación entre géneros.

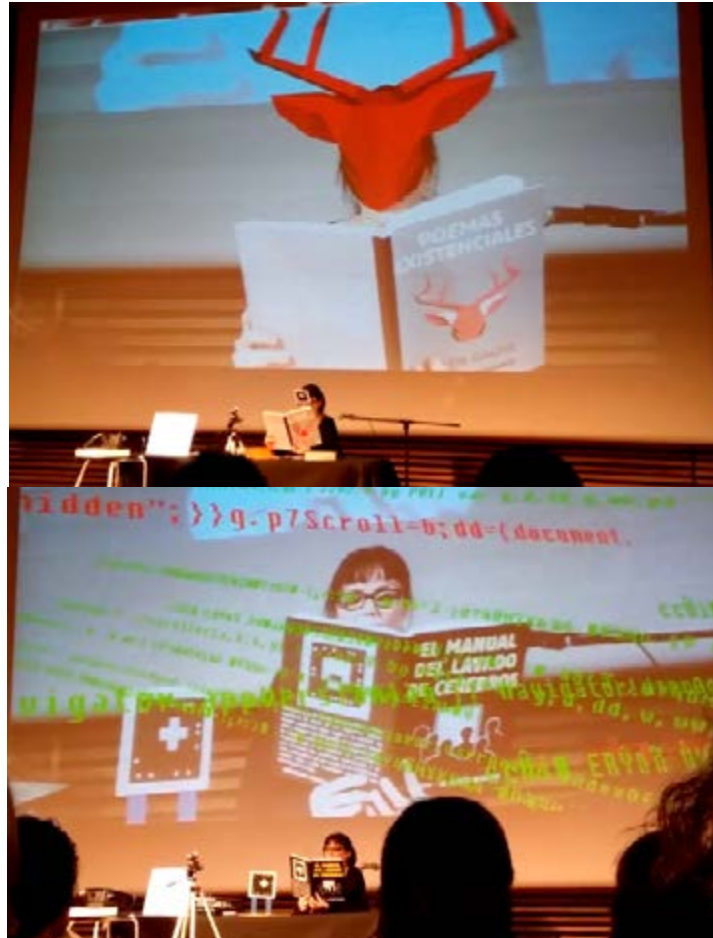
En este sentido, *IP Poetry* (2006) de Gustavo Romano, funciona también como un proyecto de instalación que requiere de la presencia del *lectoespectador* para que los *bots* funcionen e inicien una búsqueda por el material textual de la red. Los monitores emplazados en el espacio de la galería funcionan como materialización del hardware, se colocan en el espacio como unas bocas aumentadas que recitan poemas que han sido formados por el software de generación automática. Así, el proceso de colonización espacial en la creación electrónica se produce desde las bocas aumentadas en el *hardware* de la instalación, hacia el espacio aumentado atravesado por flujos de información virtual donde la obra se ha descompuesto en su contención en el aparato y en su marco de la pantalla, para formar parte de la realidad. En esta hibridación postmedial la tecnología se invisibiliza y los contenidos abandonan los soportes específicos para formar parte de la materialidad cotidiana. A este respecto, Manovich, ya en 2006, definió el concepto de espacio aumentado, como el espacio atravesado por flujos de información, de la siguiente manera:

I will give them a new name –an augmented space. The term will be explained in more detail later, but here is the brief definition: augmented space is the physical space overlaid with dynamically changing information. This information is likely to be in multimedia form and is often localized for each user. (Manovich, 2006, p. 220)

El emblemático autor hace hincapié en la idea de que el concepto de “aumento” no es una tecnología en sí misma, sino una idea cultural y estética, de manera que la realidad aumentada queda enmarcada en una tradición artística y cultural. De esta manera, Manovich establece una comparación entre el movimiento del espectador en la realidad aumentada y su transformación y movimiento en el arte contemporáneo, donde se ha pasado de la exterioridad de la mirada distante, a la experiencia dentro de la obra:

[...] artists have already dealt with the entire space of a gallery: rather than creating an object that a viewer would look at, they placed the viewer inside the object. Now the artists have a new challenge: placing a user inside a space filled with dynamic, contextual data with which the user can interact. (Manovich, 2006, p. 227)

Así, el propio espacio se transforma en un espacio híbrido con el que el usuario puede interactuar. En este sentido, nos interesa analizar un ejemplo del trabajo de Gache que afronta la experimentación espacial poética al romper los límites del artefacto y exceder también los propios de la pantalla: este es el caso de sus *Poemas de realidad aumentada* (2016). En ellos, Gache explora la virtualidad poética y la presencia atmosférica y etérea del lenguaje al superponer a un elemento físico una experiencia poética proyectiva y espacial. El espacio se genera en una intersección entre la fisicidad del objeto, el lugar en el que se ejecuta la lectura y la proyección espacial que se despliega en ese lugar en concreto a partir del objeto que la posibilita.



**Fig. 95 y 96. Imágenes de la lectura-performance de los *AR Poetry Readings* en el centro de Conde Duque Madrid, 2016.**

Élika Ortega, en su artículo “Not a case of words: Textual Environments and Multimateriality in Between Page and Screen” de 2017, desarrolla este espacio experimental bajo el concepto de “multimaterialidad” de las prácticas de realidad aumentada, donde se crea un entorno textual híbrido, resultado del solapamiento de varias realidades (Ortega, 2017, p. 4). Estos espacios poéticos postdigitales buscan romper dicotomías desarticulando el binomio página-pantalla, así como también el de físico-virtual, para dar lugar a conceptos trans-materiales y trans-espaciales que amplían los espacios de percepción y lectura.

Los poemas de realidad aumentada de Gache, al igual que proyectos como *Ocupación poética*<sup>14</sup>, buscan ubicar la poesía en un espacio y un tiempo determinados,

<sup>14</sup> El proyecto *Ocupación poética* es un proyecto de Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira que busca colonizar el espacio y el lugar, ocupándolo e interviniéndolo a través de la poesía. De esta manera se geolocalizan contenidos audiovisuales en coordenadas determinadas a los que

produciendo un evento que conquista el espacio que le es ajeno para apropiárselo en un proceso de resignificación. De esta manera, no sólo la lectura, sino el propio poema, se convierten en un evento performático, espacial y manipulable por el lector, que desde el primer momento tiene que tomar un papel activo. Así, este lector debe comenzar componiendo el libro de poemas que se presenta como un libro DIY y que contiene los textos y los códigos visuales, tipo QR, que serán leídos por el programa *Aumentaty Viewer*, y proyectar así imágenes tridimensionales sobre la imagen del lector en la pantalla. En la performance de poesía aumentada tienen lugar dos lecturas paralelas: por un lado, la lectura maquínica que accede al código visual encargado de producir el evento proyectivo; por otro, también, la lectura del poema auto-impreso sobre la cual se solapa la escritura viso-espacial aumentada.

Los poemas de la serie *AR Poetry Readings*, como explica la propia Gache, están concebidos para ser leídos en forma performática, produciendo un evento “A la manera de las dramaturgias del objeto y de los poemas objetuales de las vanguardias literarias, éstos incluyen objetos de realidad aumentada para ser manipulados por los lectores.” (Gache, 2016). Estas prácticas son ejemplo de lo que Ortega denomina como multimaterialidad, –o la unión de diferentes medios e interfaces que juntos componen el evento de lectura y que no pueden separarse en sus componentes individuales sin romper la textualidad de la obra– porque construyen espacios híbridos y complejos. Así, la multimaterialidad, como una construcción y experiencia en capas, produce un único entorno textual como suma de todas ellas (Ortega, 2017, p. 4). En palabras de la propia Erika Ortega es descrito de la siguiente manera:

In a textual environment, like BPaS and the other examples mentioned above, the space created by the multiplicity of media reveals and collapses the writing systems of each into an emerging single one. Multimateriality. (Ortega, 2017, p. 5)

Estos eventos espaciales implican la estratificación y la fusión de diferentes materialidades en un solo entorno donde lo virtual y físico se entrelazan dando lugar a una sola realidad. De esta manera, la textualidad sufre la desmaterialización y la rematerialización en el espacio analógico, transgrediendo los límites físicos de su

---

se accede a través de dispositivos electrónicos. Este proyecto se puede consultar en la siguiente dirección web: [<http://ocupacionpoetica.org/> ]

condición digital y ocupando un espacio que pertenecía al mundo de la carne y las cosas que, sin embargo, está, cada vez más, atravesado por flujos de datos invisibles (Álvaro, 2005; Berry y Dieter, 2015; Manovich, 2006). También funcionan como una manera de revelar lo que ya está sucediendo en nuestra sociedad postdigital, dando lugar a prácticas reflexivas que materialicen la hibridación que tanto se ha venido alabando, el diálogo entre los dispositivos, el territorio y los datos que se generan, y la naturalización de todos estos procesos tecnológicos.

En este sentido, las interfaces y los dispositivos adquieren importancia pues, aunque invisibles durante el evento, —en el que las posibilidades se despliegan en un “tercer” espacio—, son necesarios, ya que de ellos depende la experiencia. La lectura depende en mayor medida del *hardware* y del uso que hagamos de él, lo que implica que en estos ejemplos, caracterizados por la fragilidad y la complejidad técnica, no se produzca una lectura fácil (Saum-Pascual, 2018, p. 178). El esfuerzo del lector aquí es crucial, no sólo el texto performa, ocupa y dura en sí mismo, sino que también performa el lector que, como explica Gache, no sólo lee, sino que también efectúa una labor manipulativa, construyendo un castillo de naipes complejo y frágil sobre el que se despliega la experiencia final. Se origina, así, una lectura incómoda que depende de la precariedad de los dispositivos, los códigos y los comportamientos. Un espacio poético efímero, frágil, inasible y complejo en el que el mensaje y la parafernalia se entretujan para dificultar la experiencia de lectura:

¿Cuál es el ruido y cuál el mensaje, en esta infinita geometría del pliegue? ¿Cuál es el ruido y cuál el mensaje, cuando condiciones iniciales diferenciales ocultan parámetros multidimensionales de las variaciones cuadráticas?, se pregunta Mandelbrot y sus respuestas se vuelven aleatorias, relativas; ni predictivas ni prescriptivas. (Gache, 2016 “Caos en Expansión”)

En este extracto de uno de los poemas de *AR Poetry Readings*, “Caos en Expansión” podemos comprobar como Gache alude a la lectura incómoda, la confusión y el caos de mensajes que se da a través de un imbricado constructo tecno-escénico. En esta performance poética de realidad aumentada, mientras la autora recita —leyendo del autoimpreso libro *DIY* el poema en cuestión—, palabras y frases de distintos colores —como “teoría de las catástrofes”, “turbulencias fractales” o “caos polinómico”—,

irrumpen en la pantalla y asedian a la autora en una nube textual desordenada, que genera un nuevo espacio interpretativo:



**Fig. 97. Imagen de la lectura-performance del poema “Caos en expansión” en el centro de Conde Duque Madrid, 2016**

Estos ejercicios espaciales de materialización textual, como apunta Saum-Pascual, inciden en la exterioridad del evento y en la ocupación espacial del texto, pero también en la participación del cuerpo activo en la lectura y, por tanto, en la colonización del espacio poético también por parte del cuerpo:

[...] pues la confluencia de la máquina y el cuerpo [ahora dentro de la pantalla junto con el texto] reivindica su participación dentro de prácticas cognitivas distribuidas entre sujeto humano que lee y los elementos maquínicos que leen con él. (Saum-Pascual, 2018, p. 179)

Al igual que en los proyectos de Gache, en los poemas aumentados de Clara Boj y Diego Díaz los límites también se desdibujan y los espacios y las materialidades se entrelazan. En su obra “Cuidado!, Frágil!” presentada en ARCO 2006, la pareja de artistas exploraban los límites del propio medio en una ironía que ejemplifica lo mencionado por Saum-Pascual acerca de la dependencia extrema a un medio de por sí

frágil (2018, p. 178). Los autores combinan la imagen del espacio real captada por la cámara del dispositivo, con un objeto virtual que se superpone mediante el uso de marcadores de reconocimiento, y obtienen un resultado que “aumenta” la realidad. Esta obra, formada por una instalación interactiva, presentaba la imagen aumentada de un jarrón chino que se cae de un pedestal para volver a aparecer en él sucesivamente. Este bucle interactivo consigue cuestionar “la situación del arte digital y los modos de producción y distribución, en los que se cuestiona el valor de la obra artística respecto a su originalidad e idea de único” (Ruiz Torres, 2011, p. 136). Como vemos, la mayoría de estos proyectos plantean cuestiones acerca del propio lugar y de cómo los flujos informacionales y los datos transforman los espacios que atraviesan.

Precisamente, otras estrategias de espacialidad, como las prácticas de geolocalización, estarían a medio camino entre la interiorización y la exteriorización del espacio en un diálogo entre la representación espacial y el espacio sobre el que representar y en el que inscribir. Un trabajo que exploraría cómo ambos se afectan mutuamente. Así, Sandra Álvaro, hace referencia al término *Locative Media*, acuñado en el año 2001, como categoría artística para designar los procesos dirigidos a investigar las aplicaciones de lo que la autora denomina como el nuevo “Panóptico Geográfico”:

[...] consiste en una visión global y abstracta del mundo que ha reducido hasta el último rincón del planeta a una magnitud mensurable, localizable y expresable en coordenadas. Lo que ha dado lugar a un mundo enteramente conocido y a la mano de cualquiera que disponga de un dispositivo GPS. Este mundo reducido a datos y puesto a la mano ha producido un espacio híbrido en que el espacio virtual compuesto por estos datos se ha extendido como una continuación del mundo físico en que se desarrolla la vida cotidiana. (Álvaro, 2005)

Es decir, un uso crítico y poético de los dispositivos tecnológicos trans-territoriales de vigilancia y control, que dominan las nuevas cartografías y territorios en tiempo real y geolocalizados. De nuevo, vemos una subversión de las tecnologías para evidenciar sus usos ocultos a través de los propios dispositivos que los posibilitan. Todo esto tiene mucho que ver también con la conexión entre los espacios físicos y virtuales por la que el territorio y el mapa, entrelazados, se afectan mutuamente, como apunta Sandra Álvaro:



Finalmente se trata de hacer aparecer en esta intersección entre lo virtual y lo real un espacio de juego, un espacio abierto en el que intervenir. Con el fin de hacer de la realidad aumentada un aumento de posibilidades. Devolviendo a la cultura su valor de método de construcción experimental de la vida cotidiana. (Álvaro, 2005).

Aquí, se cuestiona del mapa tecnológico al superponer el espacio físico con el espacio abstracto. De esta manera, se discute la imagen abstracta del globo o planeta construida a través de las imágenes satélite, los sistemas de información geográfica –GIS o SIG– y los sistemas de posicionamiento global –GPS–. Como vemos, estos trabajos son ejemplos del espacio virtual y físico solapándose a través del mapa.

El uso del territorio expandido en la creación electrónica se da también en obras que utilizan la geolocalización aumentada, de modo que el territorio, el propio espacio físico y urbano, pueda servir de llave a la exploración de los distintos fragmentos que componen la experiencia. El proyecto *Ocupación poética* (2012)<sup>15</sup> es un proyecto de Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira que busca colonizar el espacio y el lugar, ocupándolo e interviniéndolo a través de la poesía en archivos sonoros y audiovisuales que invaden barrios concretos como Legazpi, Las Moreras o La Rondilla. El desplazamiento por el espacio físico subraya el desplazamiento por la obra: recorrer el lugar es el acto que permite descubrir o encontrar los distintos fragmentos o lexías a los que se accede con algún dispositivo móvil conectado, de manera que la interfaz se convierte en una mezcla entre el cuerpo y el dispositivo. Así, mediante realidad aumentada se geolocalizan en determinadas coordenadas los contenidos audiovisuales a los que se accederá a través de los dispositivos personales de los usuarios. Una nueva cartografía de la ciudad a través de la que podrán descubrirse una serie de audio-poemas, en un intento de ofrecer a los vecinos y paseantes una nueva forma de recorrer el espacio conocido.

---

<sup>15</sup> Alguna información del proyecto se puede consultar en: [<http://ocupacionpoetica.org/>] y [<https://www.mataderomadrid.org/programacion/ocupacion-poetica> ]



**Fig. 98. Captura de pantalla del vídeo de presentación de la obra *Ocupación poética* (2012) de Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira.**

Este proyecto no se encuentra disponible en la actualidad, lo que evidencia la obsolescencia de estas prácticas electrónicas dependientes de unas tecnologías siempre en transformación, caracterizadas por su fragilidad y complejidad técnica. Ciertamente, los nuevos medios se convierten pronto en viejos medios, los dispositivos y los aparatos van siendo sustituidos por otros cada vez menos aparatosos y más invisibles. En este sentido, en oposición a los proyectos que generaban un espacio en el que adentrarse, paralelo y virtual, y que nos mantenía aislados de la realidad en una experiencia alucinatoria, —la realidad virtual es el ejemplo—, aquí se genera otro espacio de realidad aumentada, que nace de la hibridación y colonización de lo físico por lo informacional, y que se superpone al espacio real y lo “completa”. Tal como apuntaba Ryan ya en 1999, (2004), la realidad virtual como un espacio inmersivo —basado en la representación gráfica envolvente y donde la interfaz es el propio cuerpo—, no ha respondido a las esperanzas utópicas de los primeros años de teoría ciberespacial, que la veían como la protagonista del futuro digital. Sin embargo, la realidad aumentada, que responde más a la lógica de la red, —abriéndose paso y colonizando dispositivos y territorios reales más que dibujando territorios alternativos y nuevos—, sí ha encontrado

más desarrollo en su evolución desde lo digital a lo postdigital como algo cada vez más inseparable del espacio de lo físico, un espacio híbrido y expandido.

### **8.2.2. Espacios a recorrer: fragmentariedad, modularidad y transmedialidad.**

La relación entre el hipertexto, el mapa, el rizoma y la red desde una perspectiva de análisis en términos espaciales ha sido ampliamente abordada (Aarseth, 1994, 1997; Bolter, 1991; Moulthrop, 1991a, 1994; Unamuno, 2003) porque la red es una estructura de espacialidad distribuida que soporta la creación electrónica, –pues está contenida en ella– a la vez que es la lógica misma que subyace en las obras. Esta estructura red junto con la ruptura de la linealidad del hipertexto han propiciado acercamientos a la creación electrónica en términos de fragmentariedad, modularidad, hipertextualidad o hipermedialidad y transmedialidad, como veremos a continuación.

Es cierto que la escritura y la creación como estrategias espaciales comienzan ya con prácticas vanguardistas como los textos de Borges, considerados por muchos, tal como apunta Unamuno, como los antecesores de la creación electrónica y la escritura hipertextual:

Borges es presentado en numerosas ocasiones como precursor de lo que Jay Bolter ha denominado “escritura topográfica” (topographic writing) en referencia al hipertexto y al espacio propio de la escritura electrónica. De hecho, uno de los primeros textos narrativos digitales de cierto renombre fue precisamente una adaptación hipertextual de “El jardín de los senderos que se bifurcan” llevada a cabo a mediados de los años ochenta. (Santos Unamuno, 2007, p. 53)

También Moulthrop, en el mismo volumen en el que se encuentra este capítulo mencionado por Unamuno en la cita, tiene una aportación que hace referencia a la espacialidad y el mapa en la literatura electrónica, “Reading From the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of ‘Forking Paths’”, donde relaciona estos conceptos y su traslación desde Borges hasta la creación electrónica. En este artículo, Moulthrop analiza su obra *Forking Paths*, un hipertexto que además remedia el famoso cuento “El jardín de senderos que se bifurcan” de Borges, en el que se intuye la génesis del hipertexto.

En este sentido, el campo de la literatura electrónica ha relacionado el hipertexto con la metáfora de la red, el laberinto o el rizoma y donde conceptos como orientación y desorientación han sido fundamentales. Así, las representaciones y construcciones del espacio que aluden a una experiencia de lectura en red, – en especial con la metáfora del laberinto dinámico que se reconfigura bajo la noción de desplazamiento–, inundan la creación electrónica, lo que provoca también una mirada espacial hacia las obras, una lectura que se fija en sus formas. En este apartado nos centraremos en el análisis de la espacialidad en su capacidad de desbordar los límites del propio artefacto, es decir, en un entendimiento de la hipertextualidad que supera la contención del objeto y se abre a caminos fuera de él.

Ciertamente, hemos visto como el postestructuralismo y la postmodernidad traen consigo la sustitución de la linealidad por la fragmentariedad y la colonización de la metáfora de la red y el hipertexto como modelo cognitivo. Aarseth ya en 1994 propone una tipología de textualidad no lineal y fragmentaria en la que el hipertexto –hoy la estructura no lineal más conocida–, es otra posibilidad más dentro de la topografía de la no-linealidad que bebe directamente de las matemáticas<sup>16</sup> (Aarseth, 1994, p. 766). Así, su concepción entiende el concepto de la no-linealidad desde una visión más formalista, que se acerca a la espacialidad como una estrategia topográfica del texto.

La creación electrónica aborda desde los estudios críticos y las teorías del hipertexto esa espacialidad fragmentaria y topológica del hipertexto o la no linealidad como una de sus características más significativas. La base de la teoría hipertextual, que se ha tachado de positivista y algo ingenua, se concentra en las ideas de Landow (1992, 1994) sobre el hipertexto como una materialización de las teorías posmodernas, –postura ampliamente cuestionada–, o más tarde (1994) como una tecnología, y desde las que nace el término de “lexía”, recogido del ensayo S/Z de Barthes y aplicado a la teoría hipertextual. También J.D. Bolter (1991) asemeja el hipertexto al funcionamiento asociativo y fragmentario de la mente y cae, según muchos críticos posteriores, en un exceso de positivismo y simplificación. Por su parte, Stuart Moulthrop (1991b, 1991a, 1994) aborda el hipertexto como materialización del rizoma y el laberinto, una fórmula

---

<sup>16</sup> Un poco más adelante en este mismo ensayo de 1994, Aarseth sugiere la terminología de “texton” (alternativa a las lexías de Barthes adoptadas por George P. Landow 1992) para la unidad textual y “scripton” como una secuencia ininterrumpida de uno o más “textons” que son proyectados por el texto (Aarseth, 1994, p. 767).

topológica de escritura espacial. En líneas generales, estos primeros nombres propios provenientes del ámbito de la teoría literaria, han sido criticados por alimentar artificialmente una teoría que carecía en parte de los ejemplos que le daban sentido. En cierta manera, se ha llegado a considerar que han engordando el campo crítico de la teoría hipertextual como disciplina académica: una suerte de operación ideológico-propagandística para establecerse como expertos de un área en la que intervienen además contribuyendo al desarrollo de *software* –Storyspace, Intermedia– y de las obras literarias que canonizaban –los ejemplos de *Afternoon*, o *Victory Garden*–, y asociando estas obras e ideas a una teoría posmoderna –Barthes, Derrida, Deleuze, Kristeva, Guattari– ya consolidada y de indudable prestigio (Pajares Tosca, 2001, p. 61).

Como ya hemos señalado anteriormente, la cuestión espacial y estas ideas rupturistas asociadas al hipertexto se encontraban ya en el texto postmoderno: la lectura activa, el logocentrismo, la rigidez jerárquica, el abuso de la autoridad del canon, el imperialismo o el patriarcado, por ejemplo, son nociones cuestionadas desde la postmodernidad y extrapoladas a la estructura hipertextual que utiliza la tecnología para desplegarse. En este sentido, es muy útil observar la tabla de Marie-Laurie Ryan comparando el texto postmoderno y electrónico, con el impreso:

EL CIBERESPACIO, LA VIRTUALIDAD Y EL TEXTO 111

Tabla 2

Duradero	Efímero
Organización lineal	Organización espacial
Autoridad del autor	Libertad del lector
Significado predeterminado	Significado emergente
Atención centrada en el mundo textual	Atención centrada en el lenguaje
El texto como profundidad (se está sumergido en él)	Texto como superficie (se hace surf por él)
Estructura centralizada	Estructura descentralizada
Estructura en forma de árbol (jerárquica)	Risosa (crecimiento libre)
Diseño jerarquizado	Diseño no jerarquizado
Coherencia global	Coherencia local
Lectura como navegación centrada en el objetivo	Lectura sin rumbo ni objetivo fijo ( <i>flâneur</i> )
Enfoque sistemático	Juguetes con lo heterogéneo
Pensamiento lógico	Pensamiento analógico
Trabajo	Juego
Unidad	Diversidad
Orden	Caos (sistema auto-organizado)
Monólogo	Heteroglosia, diálogo, carnavalístico
Desarrollo continuo	Saltos, discontinuidad
Secuencialidad	Paralelismo
Solidez	Fluidez
Texto como retórica de la persuasión	Texto como recurso
Representación estática (del mundo)	Simulación dinámica (de la actividad cerebral, de la memoria)
Texto de inmersión	Texto interactivo

**Fig. 99: Cuadro comparativo de características de los impresos pre-postmodernos con los textos postmodernos y electrónicos que aparece en el capítulo de Marie-Laure Ryan “El ciberespacio, la virtualidad y el texto” originalmente publicado en inglés en 1999 y traducido y editado por Domingo Sánchez Mesa. (Ryan, 2004a, p. 111).**

Como vemos en el cuadro, la mayoría de estas características tienen connotaciones físicas o espaciales y producen un entendimiento del texto como superficie, en el que la organización espacial de la narración, la desjerarquización o la fragmentariedad apuntan hacia la ruptura de los límites del texto. Esta encarnación de las teorías postmodernas del postestructuralismo han casado muy bien con la idea de ciberespacio concerniente a la red. Es decir, han privilegiado la construcción de espacios fragmentarios en red y no tanto espacios representados gráficamente en los que sumergirse.

Paradójicamente, aunque la teoría hipertextual ha tenido una repercusión importante, quizás excesiva, y ha ignorado otras estructuras más populares como blogs, wikis, etc., las obras de creación electrónica hipertextual más asociadas a la primera<sup>17</sup> y segunda generación de literatura electrónica no encuentran hoy una continuidad ni un gran desarrollo dentro del campo. Sin embargo, a pesar de aquellos trabajos hipertextuales contenidos en la red, muy estudiados como ejemplos paradigmáticos de la literatura electrónica, hoy encontramos la literatura hipertextual como un campo un tanto estéril y sin continuación.

Así, Goicoechea habla de la muerte del hipertexto y se pregunta “¿Qué ocurrió con este género de escritura digital que se postulaba como un gran cambio de paradigma en el campo literario?” (2019, p. 169). Obras como *Heartbeat* (1999), un experimento hipertextual de la artista Dora García que explora la fragmentación narrativa a través de la espacialidad no lineal de la navegación web, ejemplifican bien ese género de narrativa hipertextual del que hablamos. En este artefacto, el hipertexto genera un espacio fraccionado a través de los saltos compositivos que se efectúan con los hipervínculos, de manera que un *pop up* de ventanas añade o sustrae fragmentos a la obra. Otras obras hipertextuales suponen ejemplos paradigmáticos en el ámbito de la creación en español como son los artefactos *Tierra de extracción* (1996-2007) y *Hotel Minotauro* (2013-2014) de Doménico Chiappe, que se configuran como ejemplos de la

---

<sup>17</sup> La práctica hipertextual he tenido una enorme importancia en el campo de la creación electrónica y de la literatura electrónica, los primeros trabajos englobados en la denominación de “primera generación” fueron discutidos, citados y también puestos a dialogar con las grandes obras de literatura postmoderna en facultades y departamentos de literatura estadounidense. Estos primeros trabajos, que han constituido en sí mismos un género dentro de la literatura electrónica, están asociados a un software y una plataforma de edición y distribución en particular, Eastgate, y funcionan bajo las dinámicas de circulación analógicas de la literatura convencional, pues se adquiere el soporte que contiene la obra (disco CDrom, disquete), y que se envía físicamente al nuevo propietario. La obsolescencia tanto de hardware y el software, como la evolución conceptual del hipertexto han llevado prácticamente a la desaparición de este género o a su evolución en otras formas derivadas.

materialización de la hipertextualidad narrativa. En estos trabajos se desarrolla un ejercicio espacial de ruptura de los límites lineales, composición fragmentaria y multimedia etc., a través de las posibilidades de la creación web. En este sentido, estas obras funcionan también como ejemplos de la segunda generación hipertextual de la que habla Scott Rettberg (2019), han sido ampliamente estudiados y, sin embargo, dan cuenta del agotamiento de ciertas prácticas asociadas al software, o de géneros que no han tenido la fuerza y continuidad esperada y correspondiente al entusiasmo teórico que despertaban.

Aunque no es el objetivo de esta tesis elaborar un estudio pormenorizado del hipertexto, sí nos gustaría entender la traslación del concepto de hipertexto desde el objeto al proceso. Es decir, la evolución desde su planteamiento como un concepto experimental adscrito al funcionamiento del texto y su producción narrativa –la interioridad del artefacto–, hacia una concepción hipertextual más extendida y estructural, más ligada al movimiento y la superación de los límites materiales de la obra que la acercan a una espacialidad extendida. Narrativas hipertextuales como la pionera *Afternoon, a story* (1987), ejemplifican esa experimentación hipertextual contenida en los límites del artefacto –directamente publicada en disquete, funcionaba en la interioridad de su programa de creación *Storyspace*–, que ha dado paso a otras formas espaciales abiertas como *La mano del hombre* (2007)<sup>18</sup> de Isabel Aranda, un ejercicio hipertextual compuesto por vínculos que se abren a los materiales ya existentes en la propia red y páginas como Wikipedia. De esta forma, el hipertexto deja de ser objeto y pasa a ser una lógica expandida.

Afrontando el hipertexto como un género de transición entre el mundo impreso y el digital (Rettberg, 2019) podemos entender su evolución desde la interioridad del texto cerrado, hacia la exterioridad estructural de la biblioteca o la red. Una lógica inherente al ecosistema digital conectado, que toma la red como forma organizativa desde la que construir otros espacios posibles. Como explica Pajares Tosca, una lógica que nos invita a dirigir la atención sobre nuevas formas y a buscar nuevas interpretaciones:

[...] creo sinceramente que el viejo hipertexto ha muerto, si entendemos por "viejo hipertexto" a los problemas teóricos que han dejado de ser interesantes por repetitivos, y porque se ocupan de una parte ínfima y no-

<sup>18</sup> <http://www.escaner.cl/yto/net-art/clima/#>

representativa del contenido digital. El hipertexto es ya una parte inherente a cómo entendemos la red, por eso quizá haya que moverse en las direcciones en las que ésta se mueve, buscando nuevas avenidas que no estén tan gastadas. (Pajares Tosca, 2003)

Como vemos el hipertexto como tal, ha sido relegado por otras formas menos estrictas y que tienen más que ver con las prácticas distribuidas, la red como biblioteca, la circulación o configuración de la experiencia, esto es, la lectura como un acto en red más que el texto como red en sí mismo (Mitchell, 2008, p. 3). Sin duda, la lógica hipertextual está cambiando también con la colonización de las plataformas y las teorías de la sociedad red parece que se encaminan a teorías sobre la sociedad plataforma (van Dijck et al., 2018). También en este nuevo ecosistema el hipertexto cambia de manera sustancial perdiendo parte de su libertad y apertura: su funcionamiento se transforma en los micromundos de las plataformas, entornos “cerrados” con propietarios donde las direcciones o *urls* ahora pasan a estar contenidas.

Esta muerte del hipertexto, promulgada por Pajares Tosca en la afirmación: “el hipertexto ha muerto. Larga vida al hipertexto” (2008, p. 290), confirma la evolución o transformación que mencionamos, pasando de construcciones hipertextuales cerradas – con los ejemplos de los hipertextos literarios tanto de la plataforma Storyspace como en los artefactos web de Doménico Chiappe o Jaime Alejandro Rodríguez–, a las creaciones distribuidas, la creación red o el arte relacional.

Sin embargo, la hipertextualidad no ha muerto exactamente, pues es la lógica subyacente, pero su escala sí transforma su diseño y estructura, convirtiéndola en una estructura inabarcable, menos cerrada y más transmedial. El hipertexto se diluye así en una fragmentariedad más difícil de rastrear: una espacialidad más compleja e incluso híbrida atravesando lo digital y colonizando otras materialidades. Pues, como decíamos, el mapa ya no es abarcable y visible a priori, sino que su tamaño y complejidad lo hacen experimentable a través del recorrido, el trazado.

En este sentido, Scott Rettberg (2019, cap. 3) apunta que el hipertexto tiene la doble cualidad de ser, por un lado, el género más estudiado, sobre el que más se ha escrito y que ha generado más crítica y teoría a su alrededor y, por otro, el género que peor ha envejecido, una práctica que ya casi no se desarrolla por parte de los creadores. Sin embargo, como defendemos el hipertexto como lógica estructural ha inundado la



creación electrónica y está presente en todos los tipos de prácticas culturales ligadas a la red. Quizás se ha vuelto invisible, porque su lógica de circulación –a través de enlaces y vínculos de interconexión, de fragmentación y construcción de recorridos en la navegación–, está tan presente en nuestro comportamiento diario, que se ha naturalizado, ya no es en sí misma un motivo susceptible de una investigación particular. El caso de Shelley Jackson, con sus narrativas distribuidas como son *Skin* o *Snow*<sup>19</sup>, es un buen ejemplo del paso o evolución desde la práctica hipertextual más canónica –con obras tan importantes como *Patchwork girl* (1995) o *my body—a Wunderkammer* (1997)–, a una práctica artística que reflexiona sobre el desbordamiento de sus propios límites en ejercicios narrativos distribuidos, que son posibles gracias a la tecnología y a la espacialidad expandida de la lógica hipertextual. Prácticas expandidas que cruzan límites mediales y se configuran a través de la labor de recolección que hace el lector/espectador mientras se desplaza por sus contenidos diseminados.

Ejemplos como *The Big Plot* (2009) de Paolo Cirio o *Plot 28* (desde 2008 hasta la actualidad), utilizan diferentes soportes y materialidades para completar el universo de significado de la obra convirtiéndose en narrativas distribuidas o transmediales. En este sentido las narrativas transmediales<sup>20</sup> o las creaciones transmediales se diferencian de las multimediales o intermediales porque aunque los contenidos pueden tener el mismo tipo de código semiótico, estos están diseminados en varios soportes o a través de varios medios. Y, sin embargo, en el caso del multimedia o intermedia los contenidos distintos, los lenguajes o medios, se encuentran, fusionándose o no, coincidentes en un mismo soporte.

Ante la diatriba terminológica que suscita el concepto de transmedialidad, cabe aclarar que entendemos la transmedialidad en el sentido de transmedialidad dura (Sánchez-Mesa y Baetens, 2017, p. 10), como una construcción sin un original propiamente dicho, creada además para distintos medios. Es decir, una transmedialidad compleja pensada a priori de manera intra-composicional, que atienda a la materialidad y especificidad del medio (Mora, 2014, pp. 33-34). En este sentido, la fragmentariedad

---

<sup>19</sup> Los proyectos *Skin* (2003-) y *Snow* (2014-), se caracterizan por la composición y el desarrollo de la narrativa en fragmentos distribuidos y ligados a los voluntarios que participan. Por ejemplo, en *Skin* los participantes se tatúan la palabra de la historia que la autora les indica, de manera que componen una narración que sólo ellos conocen y en la que pasan a ser la palabra que llevan y transportan [<http://www.ineradicablestain.com/skindex.html>].

<sup>20</sup> Hemos mencionado anteriormente las diferentes genealogías de este popular y confuso término. Por un lado, la transfuncionalidad de Saint-Gelais (2011),

y espacialidad atienden a una concepción no tanto de traducciones, adaptaciones, extensiones o remediaciones de narrativas o relatos a través de distintos medios o entre ellos, sino, más bien, a la creación de un mundo no sólo ficcional o transficcional, sino obligatoriamente material, en el que la exploración de los límites mediales e intermediales es fundamental, convirtiéndose en la base de estos universos distribuidos.

El proyecto *Kublai Moon*, (2013-2019) de Belén Gache, ejemplifica esta evolución espacial desde una dimensión hipertextual a recorrer dentro de los límites del artefacto, hacia un espacio distribuido que pierde sus límites y en el que el desplazamiento es fundamental, no sólo como acción compositiva, sino como lógica obligatoria ante la diseminación del trabajo y la autoría.

Como apunta Saum-Pascual, Gache elabora una auténtica exploración formal “acerca de la capacidad de la literatura para crear universos que dependan de la medialidad de cada momento” (2018, p. 155). Es en la concepción de este universo rizomático y distribuido, –que precisa de un gran distanciamiento para ser esbozado en su conjunto–, en la que *Kublai Moon* dispersa todos sus materiales, historias y componentes a través de una ficción lunar, una galaxia especular en la que la propia autora se convierte en el personaje encargado de restaurar la biblioteca de poesía del tirano seleno Kublai Kan, borrada por una bomba de silencio, mientras hace la revolución junto al comandante Aukan, el robot Al-Halim o el activista Brush Strokes. A través de esta ciencia ficción enmarcada en un tono *pulp* y frenético, se compone un universo ficcional y material que toma vida en blogs, publicaciones y archivos descargables, un generador de textos poéticos, una extraña tipografía galáctica, distintas intervenciones performáticas en Second Live o un poema de realidad aumentada.

La espacialidad se ha visto desbordada en este proyecto que sirve para ilustrar cómo la hipermedialidad se entiende y aplica, en un plano más general, a todo un universo o “mundo ficcional” como proponía Pajares Tosca (2008). Aunque alejado de las industrias del *transmedia storytelling* (Jenkins et al., 2013b; Sánchez-Mesa, 2019), la etiqueta “transmedia” sí se aplica a este universo mediático configurable a través de la hipertextualidad –más bien hipermedialidad– de su contenido fragmentado y disperso. Otros términos como el de “narrativas distribuidas” de Jill Walker Rettberg (2005), o la denominación de “arquitecturas distribuidas de medios” de Erika Ortega y a la que hace referencia Saum-Pascual (2018, pp. 169-179), son también ejemplos muy ilustrativos y sugerentes.

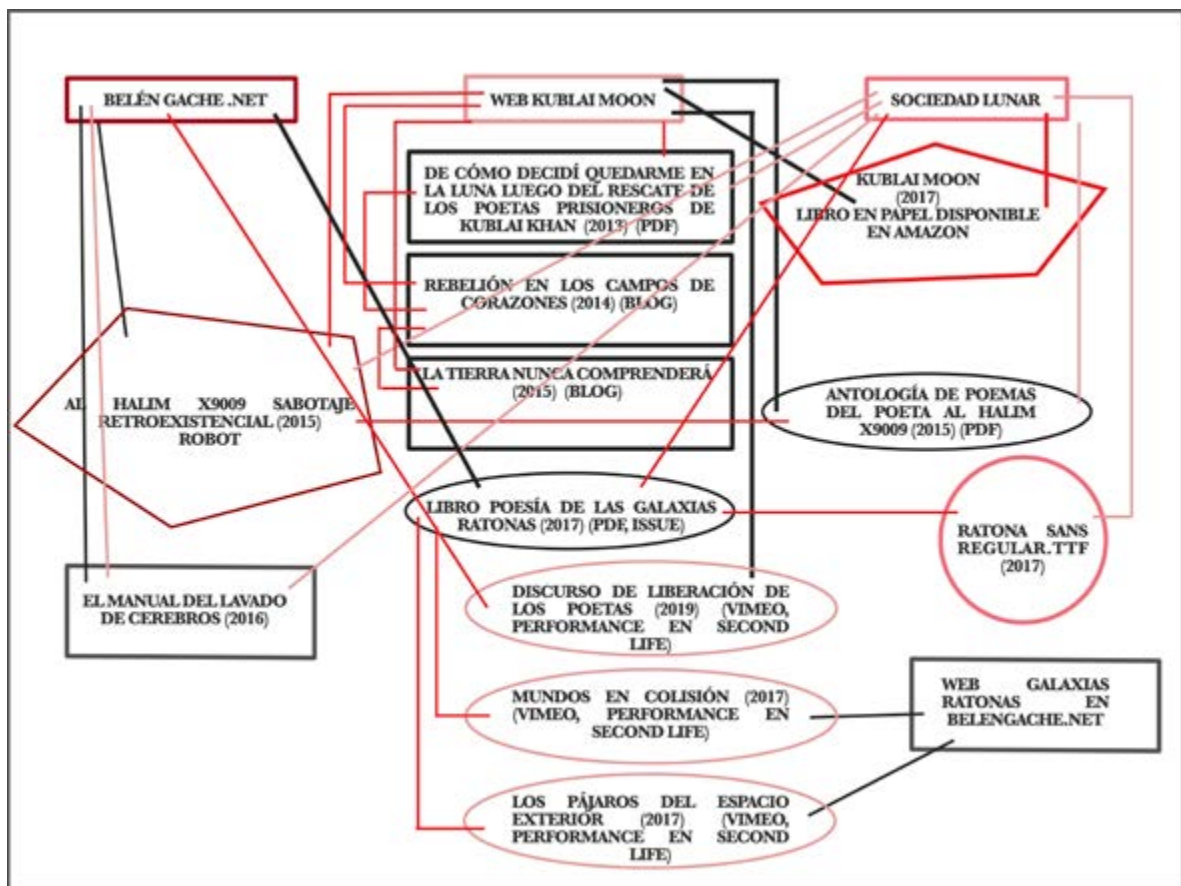
María Goicoechea en su artículo sobre la similitudes y las diferencias entre las narrativas transmedia más representativas y la literatura electrónica hace referencia a las primeras como “trans”, y las segundas como “inter”, y llega a afirmar que “la literatura digital representa una implosión de los medios que la atraviesan” (Goicoechea de Jorge, 2019, p. 346). Pero podemos observar que ambas lógicas son posibles y que ninguna es más propia de una determinada forma cultural. En este sentido, la implosión de medios se daría no solo en la concepción *trans* del universo mediático en su totalidad, —esa multimedialidad o intermedialidad característica de la creación electrónica—, sino que también podría darse en cada una de las partes. Así, *Kublai Moon* utiliza lenguajes mediales distintos que en sí mismos y de manera aislada exploran y aprovechan las posibilidades de su materialidad, a la vez componen una constelación relacional que a nivel “supra-compositivo”, en una escala que permita vislumbrar el enjambre poético, avanza hacia una lógica hipertextual o hipermedial expandida. De manera que, como explica Goicoechea en su análisis del proyecto, podemos decir que esta distribución de medios y contenidos ficcionales guarda una coherencia interna y también “externa” o “extendida”:

Pero a la vez cada pieza se puede disfrutar de manera independiente. Esta coherencia interna entre la interfaz empleada y el contenido de la historia forma parte de la gran habilidad que posee la autora para fascinarnos con sus misteriosas y envolventes propuestas. Al estilo de otras narrativas transmedia, en *Kublai Moon* las interfaces se multiplican como replicantes, cada una orientada a presentar a su modo una porción de la historia que el lector debe recomponer y explorar hasta donde le lleve su interés. (Goicoechea de Jorge, 2019, p. 348)

A continuación, vamos a analizar la espacialidad del proyecto *Kublai Moon*, a través de su distribución topológica, para vislumbrar la red de relaciones que se establecen entre los distintos materiales y, desde una visión holística, percibir la complejidad estructural y material de un proyecto que en su expansividad medial, en sus bifurcaciones y ramificaciones, encuentra la manera de reflexionar sobre el lenguaje, la textualidad y el significado poético en una sociedad dependiente del ecosistema tecnológico en red.

Ciertamente, al esbozar los trazados de este proyecto observamos que pueden ser de diversos tipos: directos e indirectos. Así, los directos son aquellos que nos

remiten a otro contenido a través de un hipervínculo, constituyendo una ruta directa proporcionada por la autora. Los indirectos, por su parte, remitirían al universo diegético o medial del proyecto a través de estrategias como la intertextualidad, la cita, la alusión, etc. En este sentido, el mapa que exponemos a continuación no refleja los recorridos intertextuales del universo transmedia de Gache, que son numerosísimos, algunos muy explícitos y otros muy sutiles, pero sí establece la red de conexiones directas proporcionada por la autora.



**Fig. 100. Cuadro de resumen de las relaciones entre los distintos materiales del proyecto transmedia *Kublai Moon* (2013-2019) de Belén Gache.**

Gracias a esta primera composición espacial del universo transmediático de *Kublai Moon*, podemos percibir que el proyecto se apoya en un núcleo central compuesto por las tres narrativas –un pdf descargable y dos blogs a modo de diario personal con entradas características del formato blog, de corta extensión y acompañadas de imagen o en ocasiones materiales audiovisuales y un título descriptivo

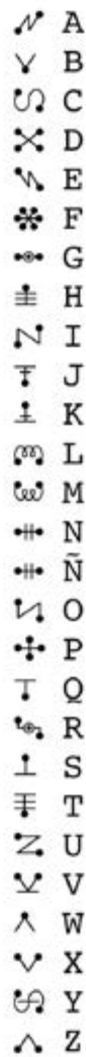
que facilita la navegación por los menús laterales del blog–, sobre las que pivotan y se ramifican los demás materiales a los que no se remite en general directamente.

El mapa nos muestra como las tres narrativas que componen el núcleo, –*De cómo decidí quedarme en la luna luego del rescate de los poetas prisioneros de Kublai Khan* (2013), *Rebelión en los campos de corazones* (2014) y *La Tierra nunca comprenderá* (2015)–, sí están relacionadas entre ellas a través de rutas directas o hipervínculos, pero, en cambio, se mantienen un tanto aisladas del resto de materiales de la galaxia de *Kublai Moon*. Así, Gache no los vincula directamente a través de la lógica hipertextual pero deja el camino y las relaciones a nivel intertextual en manos del lector, que puede realizar una re-composición activa del espacio ficcional.

Sin embargo, algo que sí observamos en este mapa es la presencia de tres espacios fundamentales a nivel topológico, –en este caso por su densidad–, que paradójicamente no pertenecen a la narrativa ni al universo poético del proyecto: son las tres páginas web que albergan, dirigen o a las que se remite, desde los distintos elementos de este universo ficcional –la página y subpáginas del proyecto *Kublai Moon*, la página web de la autora, Belén Gache, y la página web de Sociedad Lunar, un proyecto editorial y divulgativo sobre literatura expandida del que forma parte la autora–. Podemos establecer, también, una diferenciación entre estos tres nodos “paratextuales” o “contextuales”. Pues, mientras la página personal de la autora y del proyecto transmedia conforman nodos densos de ida y vuelta, –estableciendo relaciones bidireccionales–, la página web de Sociedad Lunar es un punto más aislado y normalmente sin retorno, sólo redirecciona al libro *Kublai Moon* (2017) –que compila las tres narrativas disponibles en la plataforma Amazon–, y a los proyectos *Manual del lavado de cerebros* (2016) y *Poesía de las Galaxias Ratonas* (2017), pero a través de un vínculo a la página web de la autora. Ciertamente, observamos una constelación relacional y compleja de materiales que conforman y expanden el universo de *Kublai Moon* y que a su vez proyectan y moldean distintos espacios representacionales. Este proyecto funciona como una red, como la propia red que lo contiene, y deja ver su topología. En este sentido, el mundo ficcional de Gache contiene también sus centros y periferias: nodos más o menos conectados en la estructura.

Por otro lado, esta interpretación espacial de *Kublai Moon* no es el único mapa posible del proyecto, la fragmentariedad intertextual de su universo invita a visibilizar otras muchas redes posibles. En este sentido, podríamos trazar un mapa de

desplazamientos intertextuales que sería muy distinto del anterior, siguiendo solo las ramificaciones ficcionales del proyecto. La obra de Gache –extremadamente retórica, recursiva y laberíntica– tiene un fuerte carácter autorreflexivo lo que permite este tipo de análisis. También podemos esbozar el recorrido o la red a partir de las imbricaciones diegéticas en el universo. Por ejemplo, podemos centrarnos en el libro *Poesía de las Galaxias Ratonas* (2017), compuesto por ocho poemas en una tipografía galáctica ideada por Gache, “Ratona Sans”, y que se puede descargar e instalar en nuestro ordenador. Con un trabajo de descryptado o descodificación conseguimos descifrar los poemas que componen el libro descargable en pdf.

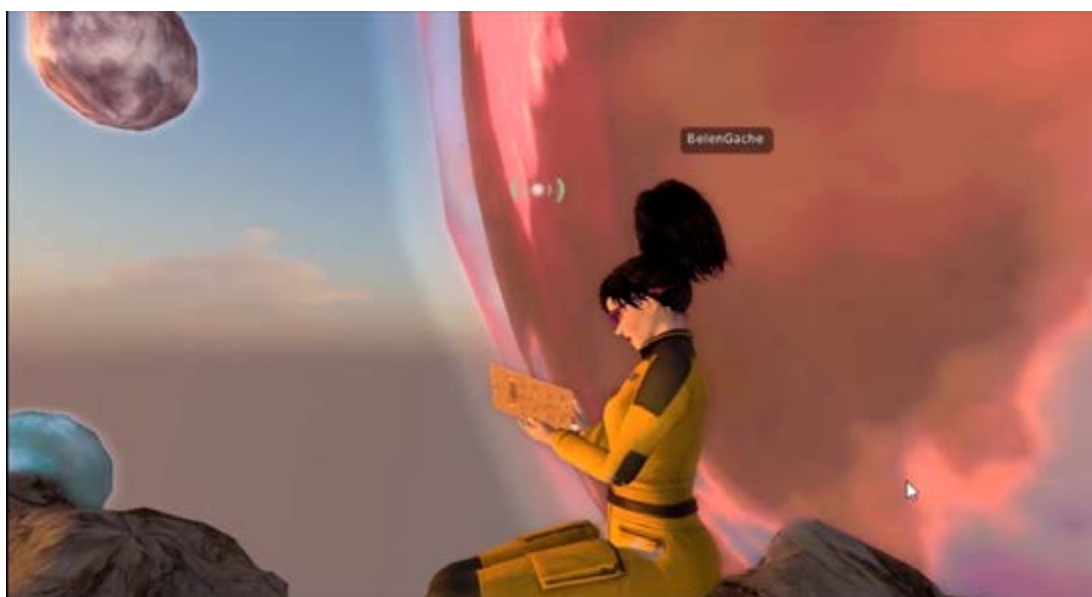


**Fig. 101. Imagen que representa las correlaciones entre la fuente inventada por Belén Gache, “Ratona Sans” y el alfabeto español.**

De nuevo, Gache subraya la naturaleza de la lengua como código y, como apunta Verónica Gómez, la posibilidad de lectura se ve cuestionada en un trabajo sobre la materialidad de la lengua:

¿Pero cómo escribir con esa tipografía si desconocemos qué significados aparecen detrás de esos trazos? Hete aquí la pregunta central de la obra: ¿qué hace que podamos asociar algunos códigos a determinadas cosas?, ¿quién ha sido el traductor primario de lo que habita en el mundo? perífrasis. (Gómez, 2019, p. 105)

Si trazamos los recorridos y desplazamientos de las *Poesías de las Galaxias Ratonas*, vemos como su presencia en el universo se extiende por distintos materiales y a través de diferentes recorridos: tanto el poemario en pdf como la página web del proyecto remiten a la tipografía descargable a través de un hipervínculo y un código QR que, a su vez, remite al poemario. Asimismo, el libro de poesías ratonas contiene entre otros dos poemas, “Mundos en colisión” (2017) y “Los pájaros del espacio exterior” (2017) que son usados para las performances que Gache establece en Second Life, en las que su avatar y personaje en esta ficción cósmica, Belén Gache, recita estos textos mientras recorre un planeta árido o flota suspendida y rodeada por otros planetas y rocas espaciales gigantes en un espacio galáctico.





**Fig. 102 y 103. Capturas de pantalla de los vídeos de las performances “Mundos en colisión” (2007) y “Los pájaros del espacio exterior”(2017) de Belén Gache.**

Desde uno de los núcleos principales del universo de Kublai Moon, *Rebelión en los campos de corazones* (2014), encontramos en tres entradas distintas una alusión directa tanto a la tipografía, que denomina como “lenguaje aguarú”, como a un texto que se desencripta en la ficción y por el que se descubre un poema de Rubén Darío que se relaciona a su vez con otro título del poemario: “La nave nodriza (after Rubén Darío)”. También desde *La tierra nunca entenderá* (2015), se hace referencia explícita a la tipografía en varias entradas en las que, además, aparece una imagen con un grafiti utilizando la misma codificación que dice: “¡Libérate de las palabras!”



**Fig. 93. Imagen de *La tierra nunca entenderá* (2015) de Belén Gache, en la que parece la tipografía inventada a modo de grafiti en una calle.**



De esta manera, la red se entreteteje en una madeja de relaciones intertextuales que exploran el espacio narrativo y medial, y la materialidad literaria. Con todo ello, Gache apela a la lucha de poder por el control del lenguaje poético, como algo que tiene mucho de contemporáneo y actual en nuestra sociedad. Una sociedad que se impone cada vez más digitalizada y dependiente de la información que circula y de la hegemonía de la imagen y en la que el tecnocapitalismo cultural afecta a todas las formas estéticas. Así, Gache reflexiona sobre el devenir de la sociedad de manera que el propio proyecto pone a disposición, –externalizando el relato ficcional–, una máquina de escritura, un generador poético, que cualquiera puede usar en línea. Esta máquina literaria funciona como un democratizador poético y también un “desacralizador” literario en el más estricto de sus sentidos pues, como generador, cuestiona el concepto de autoría y de originalidad poética, temas recurrentes en la práctica artística de Gache. *Sabotaje Retroexistencial*, que así se titula esta máquina literaria, es un permutador poético que materializa la relación de la autora con toda la tradición de poesía experimental y vanguardista que cuestiona las técnicas escriturales. Un trabajo que está en línea con su evolución crítica, patente en aportaciones como *Escrituras Nómades* (2006) donde demuestra además su conocimiento e interés por la tradición de experimentación poética. La configuración espacial del proyecto *Kublai Moon* se establece como un universo reticular pues es un sistema no-jerárquico que se expande hacia cualquier parte y en el que ningún elemento es del todo indispensable. Se cumple así, el concepto de Borrás de textualidad “transitable” (2005, p. 51) que permite la emancipación de la mirada para construir el espacio a través del desplazamiento.

En conclusión, el espacio en la creación electrónica es un espacio real en construcción, representado y generado, que se expande pero también se constriñe, acumulado y generando espacios sedimentados. En este sentido, hemos querido ilustrar cómo los artefactos, desde su lógica fractal en la que replican a la propia red, abordan la espacialidad en ejercicios cada vez más complejos y frágiles que tienden a desbordar sus propios límites y miran hacia el ecosistema en el que circulan. Precisamente la fragilidad de la actualidad técnica es la razón por la que este estudio no pretende ser un estudio exhaustivo de las posibilidades tecnológicas de la creación electrónica. La mirada hacia la espacialidad expandida e híbrida de la creación electrónica es una mirada que apunta a las posibilidades futuras y traza una posible evolución cultural hacia materialidades cada vez más imbricadas en el espacio real, que no dependen de

los dispositivos y aparatos específicos, sino que se despliegan atravesando lugares y colonizando objetos comunes, como hemos visto en el caso de la realidad aumentada o la materialidad postdigital de multitud de proyectos.

## CAPÍTULO 9. LA PERFORMATIVIDAD COMO LECTURA PROCESUAL

En palabras de Deleuze y Guattari, “el mapa es un asunto de performance” (2002, p. 18): de esta manera enlazamos el movimiento analítico de acercamiento a la creación electrónica literaria con la performatividad, que es la tercera de las características fundamentales para abordar el análisis de la literatura electrónica en español.

Este modelo interpretativo, basado en la esencia performática de la creación electrónica, da cuenta de la importancia multidimensional de estos constructos artísticos, para poner en evidencia así el carácter experiencial y temporal de la creación electrónica. La performatividad es una cualidad que diferencia la literatura electrónica de otros tipos de creaciones, pues, independientemente de la lectura o la recepción, al igual que el cine o la música, la creación electrónica tiene una temporalidad interna que subraya el cambio de paradigma desde la obra como objeto a la obra como proceso y experiencia. Ciertamente, como se ha abordado en numerosos estudios (Cayley, 2006; Fletcher, 2010, 2015; Ricardo, 2009a; Simanowski, 2011) y como analizaremos a continuación, la performatividad y la interactividad son cualidades inherentes al medio electrónico que poseen el componente de la acción –del suceder– y, en muchas ocasiones, de la relación entre lo que sucede y el espectador en una participación activa o un diálogo entre ambos. La creación electrónica literaria transmite así su significado a través de su “suceder” que, según vimos, tiene que ver con el espacio en el que sucede y sobre el que se despliega y con el tiempo en el que sucede. Como apunta Francisco J. Ricardo, una de las características fundamentales de la creación electrónica es esa distancia entre el diseño o la estructura de una obra y su performance o suceder, incluso su recepción (2009a, p. 17).

De igual manera, la lógica de la red que invade parte del ecosistema digital está impregnada de la performatividad como hecho. Así, podríamos afirmar que la propia red es performativa, pues es red porque está viva y existe a través de procesos dinámicos de conexión (Galloway y Thacker, 2007, p. 61; Latour, 2005). Es decir, Internet y la red funcionan a través de la propia navegación –un acto performático de

desplazamiento entre los vínculos o enlaces— que no sólo efectúa el usuario, sino que realizan los contenidos y los datos también en un proceso circulatorio que convierte la estructura red que lo hace posible en una realidad naturalizada e invisible (Appadurai, 2010; Gries y Brooke, 2018).

La performatividad es una idea asociada también a esa navegación activa y a la interactividad, tan estudiada por los primeros teóricos del hipertexto que veían en las posibilidades de la textualidad electrónica la materialización de las teorías literarias postmodernas en el desarrollo discontinuo del texto a recomponer por el lector —Landow, Bolter, Joyce, Stuart Moulthrop—; pero también por los primeros teóricos del cibertexto que, como Aarseth (1997), consideraban los textos ergódicos como aquellos en los que se requiere un lector activo para una lectura física y constructiva, hasta llegar a vincular el acto de escritura con el de lectura.

En este sentido, nuestro acercamiento al concepto de performatividad se efectúa con una orientación amplia, como la comentada por Jerome Fletcher (2010, 2015), Francisco J Ricardo (2009a) o Johanna Drucker (1998, 2013). Y se asienta en la lógica de la obra como proceso y en la evolución de las prácticas artísticas y culturales a través de las posibilidades de las tecnologías digitales creando producciones vivas y nuevos espacios mediales que producen sociabilidad en tiempo real (Dixon y Smith, 2007; Sichel, 2006).

Antes de la explosión digital, la disciplina performática por excelencia era el teatro, en el que además se daba una hibridación de medios y disciplinas, como la literatura, la actuación o interpretación, la escenografía, el diseño, etc. Sin embargo, como constatamos a diario, ahora las posibilidades de hibridación y performatividad del medio electrónico sobrepasan lo antes imaginable. En el ciberespacio, la representación de identidades y la interpretación del Yo es una constante que ha ido variando desde mundos posibles paralelos, plagados de avatares, hasta la editorialización del Yo<sup>1</sup> (Vitali-Rosati, 2016, 2018) por la que la identidad se convierte en un constructo complejo entre la materialidad de lo físico y la virtualidad de la performatividad de

---

<sup>1</sup> El concepto de editorialización del yo surge alrededor del pensamiento filosófico sobre el ecosistema tecnológico donde integramos y construimos nuestra identidad social, afectiva, comunicacional y estética entre otras —ahora también jurídica, profesional, institucional, etc.—, en torno a dos conceptos, el de representación y el de performatividad. Para profundizar sobre este concepto recomendamos a los autores Mercello Vitali-Rosati y Gérard Wormser (2016); o Maurizio Ferraris (2015, 2009).

nuestras identidades en el ciberespacio. Como apunta Dixon, el ordenador funciona como un catalizador de la construcción identitaria:

Many home pages and blogs constitute digital palimpsests of Erving Goffman's notions of performative presentations of the self, with the subject being progressively erased, redefined, and reinscribed as a persona/performer within the proscenium arch of the computer monitor. (Dixon y Smith, 2007, p. 4)

En particular, la performatividad en la creación electrónica traspasa el artefacto y genera mundos y espacios posibles donde son claves la representación, la interpretación, la habitabilidad, la ocupación y la experiencia que generan auténticos palimpsestos digitales. Son un ejemplo obras como el videopoema “Aurelia: Our Dreams are a Second Life” (2012) de Belén Gache, donde la interpretación de un rol a través de un avatar, en un espacio y durante un tiempo determinado, configuran un nuevo grado de experiencialidad en la obra. La performatividad, además, es un concepto extenso donde caben consideraciones más restrictivas sobre las temporalidades internas y externas de lectura, la interactividad y sus grados, los procesos participativos o las estructuras sociales basadas en la comunidad como motor creativo. Así, Jerome Fletcher define la amplitud del concepto “performático” aplicado a la creación electrónica bajo varios matices que van desde la performatividad social hasta la maquínica o lingüística:

I am using the term ‘performativity’ in a sense that covers a number of different modes of performance; a spectrum from social and cultural performance to machinic performance, linguistic performance and embodied performance. (Fletcher, 2015, p. 19)

De esta manera, nos apoyamos en Fletcher para abordar, bajo nuestro punto de vista, la performatividad como una herramienta y concepto metodológico fundamental desde el que acercarse a la creación electrónica. Ello en primer lugar, porque también es un concepto reflexivo, que puede usarse para examinar las propias características del medio digital— y, por otro lado, porque la creación electrónica, por su dependencia del dispositivo<sup>2</sup>, tiene lugar durante su acontecer, durante su “lectura” o “experimentación”.

---

<sup>2</sup> El concepto de dispositivo toma gran relevancia en la creación electrónica aunque también han trabajado sobre él autores como Foucault, Agamben o Virilio, desde el propio Fletcher que bajo el término “apparatus” hace hincapié en el complejo ensamblaje de muchos elementos que están

Mientras dura este proceso, la obra “es” y “está”, siendo imposible asegurar su existencia antes o después. De esta manera, en el momento de inicio de este proceso que aglutina múltiples factores, la obra “(per) forms” (Fletcher, 2015, p. 20), es decir, literalmente toma forma y se despliega con ello:

This is why the notion of performativity is central to digital literature. A digital literature work only comes into being at the moment when all its elements are assembled in performance. It exists for a certain period of time and then disperses. (Fletcher, 2015, p. 20).

Esa lógica procesual o performativa de la creación electrónica es un tema abordado desde distintos puntos de vista, que culmina un recorrido iniciado en la teoría del arte acerca de la desmaterialización artística, el arte procesual, el *happening*, la performance, la acción o el arte relacional (Goldberg, 1979; Lippard, 1973). Sin embargo, en la materialidad del medio electrónico, la performatividad adquiere un significado añadido por su capacidad de suceder tantas veces y en tantos lugares como usuarios haya accediendo al contenido. Es Katherine Hayles quien afirma que el texto digital es un proceso y nunca más un objeto, aludiendo así al tiempo de performance que conlleva y remarcando la dependencia sensitiva del texto digital hacia los contextos espacial y temporal. Esta dependencia, además, establecería las poéticas digitales como procesos:

[...] it would be more accurate to call a digital text a process rather than an object an attribute I highlight by referring to the time of performance for an electronic text versus the time of production for print. (Hayles, 2006, p. 185)

Ahora bien, Hayles no confunde la performatividad material, que tiene que ver con la escritura, la codificación y la producción del artefacto poético-electrónico, de aquella que recae en la recepción e interpretación por parte del lector. Evidentemente la

---

interconectados y que pueden ser tanto espaciales, como materiales, lingüísticos, textuales, culturales o sociales, y que en el momento de inicio de la obra, de activación, se ensamblan posibilitando que la obra se produzca. También Philippe Bootz habla de la literatura electrónica como una literatura de dispositivo “dispositiv”, como una literatura constituida por el equipo, como un conjunto de elementos tecnológicos varios, y por los roles, conocimientos y concepciones que orientan la lectura:

[...] dispositivo, entendido como un conjunto de componentes materiales y humanos que intervienen directamente en la situación de comunicación asincrónica que la obra establece entre autor y lector. En el dispositivo cobran relieve varios espacios significantes. Las reacciones de los lectores se describen al interior de un modelo teórico que toma en cuenta las dimensiones técnica, semiótica y comunicacional del dispositivo. (Bootz, 2012a, p. 31)

performatividad de la creación electrónica alcanza al medio, en el sentido en que las obras no sólo son reproducibles –como lo era la imagen técnica fotográfica o el texto con la imprenta–, sino producibles, aparecibles *ad infinitum*, tantas veces como espectadores o lectores accedan desde sus dispositivos conectados (Brea, 2010; Manovich, 2001, p. 12). Como también apunta Hayles (2006, p. 182), la performatividad material difiere cuando se trata de un texto impreso y uno electrónico. Primero porque la codificación, que en la letra impresa casi coincide en una sola actividad con el acto de escritura, infiere una profundidad mucho mayor en el texto electrónico, donde además suelen ser actos separados en el tiempo. Segundo, porque el artefacto electrónico se diseña de maneras muy distintas: mientras el objeto es una producción material –la elaboración de un libro como tecnología de lectura tiene lugar tiempo antes de que el lector lo tenga en sus manos–, el artefacto electrónico es un proceso material que tiene lugar durante su performance en la máquina (Hayles, 2006, pp. 184-185). No es solamente que el artefacto o texto digital haya borrado el concepto o imagen del objeto auto-contenido, –por esa naturaleza distribuida de elementos y acciones que toman forma en el proceso–, sino que sobrepasa la temporalidad de otras prácticas artísticas como el cine o la música. Efectivamente, con la tecnología digital los autores tienen más control y posibilidades de explorar la temporalidad en sus creaciones, hasta el punto de jugar también con el tiempo de lectura, pues el lector es involucrado en procesos de exploración, manipulación, e incluso co-creación que se han asociado al concepto de interactividad como cualidad significativa del medio.

Para poder analizar las obras de creación electrónica bajo el marco interpretativo de la performatividad, en un acercamiento temporal a la obra como proceso complejo, podemos establecer algunas distinciones basándonos en análisis y categorizaciones previas. Para ello, cabe aclarar que aunque la performatividad, entendida como una dimensión de la obra que parte del polo de su creación, se confunde con la necesaria participación del lector-espectador que la obra requiere para desplegarse, la interactividad, esta última, aunque ampliamente estudiada en relación a la literatura electrónica quedaría, en realidad, subordinada a la performatividad.

Por ejemplo, Giovanna Di Rosario establece cuatro tipos de interactividad asociados al proceso de lectura que pueden ser útiles para distinguir la performatividad o temporalidad de los artefactos en relación a su proceso de recepción por parte del usuario o lector. Propone desde un grado cero, que sería el texto para ser leído en la

pantalla o superficie –el texto cinético por ejemplo como algo que ocurre sólo en el transitorio observable (Bootz, 2001, 2012a)–, pasando por un texto exploratorio como el hipertexto, –en el que se eligen distintos caminos–, un texto combinatorio o generativo y, por último, un texto constructivo que requeriría la participación activa del lector para que el texto se produzca (2011, pp. 110-111). Sin embargo, esta categorización distingue los textos combinatorios y los textos cinéticos o superficiales, cuando en realidad ambos pueden no requerir ningún tipo de participación por parte del lector más allá de su activación. Pensemos, por ejemplo, en los *Anipoemas* de Ana María Uribe y la obra *El 27/The 27th* de Tisselli que funcionan bajo procedimientos muy distintos –la animación de un texto con movimiento y el algoritmo como motor generativo–, pero que requieren el mismo grado de participación o interactividad por parte del lector. En este sentido, su diferenciación en el proceso de lectura no variaría –ambos son percibidos o leídos en el plano del “transitorio observable” en el que se despliegan sin la participación física del lector– mientras que lo que sí sería sustancialmente distinto es el proceso de su ejecución, es decir, la producción de su temporalidad interna. Por tanto, podemos afirmar que la interactividad o la participación del lector quedan subordinadas a la afectación de la temporalidad o performatividad de la obra como característica primaria.

Por otro lado, Funkhouser propone también una división que sólo aplica a los poemas digitales gráficos, que separa en estáticos o dinámicos (2007, pp. 93-94), siendo estos últimos también divididos en aquellos que son dinámicos proyectados, –no requieren la manipulación o participación del lector–, o dinámicos interactivos, –sí requieren de la manipulación del lector–.

Por tanto, es importante aquí recuperar la división inicial de Aarseth entre un texto transitorio –*transient*–, en el que la temporalidad depende del usuario, y un texto intransitorio, en el que la temporalidad depende del propio texto (Aarseth, 1997, p. 63). Esta dicotomía está presente en las argumentaciones que hemos mencionado. Así, la performatividad puede ser intrínseca al propio proceso de la obra o, en cambio, dependiente de su proceso de recepción (Simanowski, 2011, p. 31), aunque simultáneamente estén siempre en juego. Esta sencilla división no es nueva, pues podemos analizar la mayoría de producciones culturales bajo esta dicotomía: un libro, por ejemplo, a pesar de su grado de interactividad física comparándolo con las posibilidades actuales, requiere de una acción por parte del lector que tiene que pasar



sus páginas, buscar en el índice, etc., y una película, por el contrario, sólo requiere de su proyección y visualización. El libro era ya un artefacto manipulable que vinculaba su lectura, temporalidad y disfrute en alguna medida al propio acto manipulativo, mientras que la película mantenía la temporalidad de su narración alejada de la acción del espectador que no podía controlarla, aunque ahora, cada vez más, vemos el audiovisual en nuestras pantallas y no en medios como el cine o la televisión analógica que controlaban la proyección.

Ciertamente, son muchas las aproximaciones que rodean al concepto de interactividad y durante algún tiempo su descripción y su definición fueron un asunto tratado por multitud de teóricos. En la línea de la gradación propuesta por Aarseth se encuentran también aportaciones como la de Marie-Laure Ryan (2011), o Dongyoung Sohn (2011), que proponen una gradación desde los niveles sensoriales y semánticos hasta niveles conductuales de variación o colaboración. Eva Moraga, por ejemplo, habla de cuatro grados diferentes de interactividad en una progresión que abarca desde la interactividad propia de la simple navegación hasta la transformación total de la obra por parte del usuario. El primer grado es el de la interactividad mínima, que consistiría en clicar los vínculos de la obra, en este caso el lectoespectador sólo elige el tiempo de permanencia en cada página vinculada y el orden en el que accede a los contenidos. El segundo grado, o grado medio, es definido por Moraga como aquel en el que “el espectador pudiera jugar con algunos elementos de la página, cambiándolos de lugar, pero sin que se interfiera en el resultado final” (2002, p. 630). El tercer grado es un grado más alto de interactividad y supondría la transformación del resultado final de la obra a través de la intervención del lectoespectador.

En muchos casos estas obras suelen ser consecuencia de procesos de profunda investigación sobre las propias posibilidades de la interacción, sin embargo, como apunta la autora, en estos ejemplos el espectador sigue actuando bajo los límites impuestos y pensados por el artista. El cuarto grado o el mayor grado de interactividad según Moraga, implicaría que las intervenciones del lectoespectador con la obra permitan la acción real sobre la misma. Esto es, las interacciones pasan a formar parte de la obra de manera que el espectador que acceda a la misma, entrase en la obra ya modificada. De manera que, como sugiere Martín Prada, la obra estaría en continua modificación mientras que fuese accesible, sería así un proceso en curso y continuo de producción, evolución y transformación:

[...] la interactividad, la participación, ha acabado por ser considerada, al menos en el campo de los nuevos medios de comunicación, como una retórica, cuya misión, por tanto, no podría ser la de producir una cierta verdad intersubjetiva, sino la de conseguir apoyo para un sistema particular de valores. (Martín Prada, 2002, sec. 3)

Por otro lado, también Steve Dixon hace una gradación en cuatro niveles de interactividad que están relacionados con la apertura del sistema y la profundidad de interacción del usuario. Así, en la argumentación de Dixon encontramos una división entre la navegación, la participación, la conversación y la colaboración (2007, p. 563). Claudia Giannetti, por su parte, distingue entre sistemas reactivos y sistemas interactivos, de manera que diferencia las obras participativas o reactivas –donde el usuario ejerce un control sobre el tiempo y la navegación produciéndose reacciones limitadas del sistema– de aquellas verdaderamente interactivas donde hay un intercambio real de información, un diálogo con la máquina en el que el receptor pasa también a ser emisor (2002, 2004). En estos términos, la autora propone el término proveniente del teatro de “interactor” (Giannetti, 2004, p. 3) para sustituir al de espectador, lector o usuario.

También Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo en su análisis del concepto de interactividad distinguen dos clases de interactividad, partiendo de las dos líneas de conducta básicas –la implantada y la emergente–, que extraen de un artículo de Louis-Philippe Demers y Bill Vorn en 1995, titulado “Real Artificial Life as an Immersive Media”. Los dos tipos de interactividad que resultan de su argumentación son la interactividad como sinónimo de navegación y la interactividad como tal, es decir un “proceso emergente fruto de la interacción de diferentes unidades simples que desembocan en conductas emergentes difíciles de predecir, puesto que derivan de las interacciones dinámicas y complejas de sus componentes.” (Baigorri y Cilleruelo, 2006, p. 20). Las autoras comparten en este sentido, una definición parecida a la de Simon Biggs, que separa la interactividad de la navegación, de aquella que altera el contenido de la obra en función de la respuesta que tenga esta frente al lector, como vemos en la siguiente cita:

The term interactivity can be used to refer to those works which feature some form of responsiveness to the reader, where that responsiveness causes

the content of the work to be altered. Such an approach is in marked contrast to the unresponsive character of non-linear navigable work. (Biggs, 2001)

Por su parte, también Lev Manovich propone distinciones en el desarrollo de una argumentación de la interactividad crítica, en la que concibe la interactividad como una forma de manipulación por parte de un arte totalitario, en la que los procesos psicológicos y cognitivos se identifican erróneamente y estrictamente con una estructura existente de enlaces interactivos, un proceso que en cierta manera valora la externalización de los procesos cognitivos (1996 s.p.). De esta forma, el prolífico autor establece una distinción entre la interactividad cerrada y la abierta (2001, p. 59), como una forma de abarcar los distintos grados del fenómeno, yendo desde una interactividad ramificada pero pre-fijada o establecida, hasta una interactividad en tiempo real, que puede implicar un diálogo con la máquina a través de la inteligencia artificial.

En resumen, la mayoría de los autores, en mayor o menor medida y utilizando o rechazando el término de interactividad, proponen una distinción entre los procesos performáticos y temporales mediados por el usuario a través de la navegación, selección y participación, –es decir, aquellos en los que el usuario controla e interviene en los procesos de exploración de la obra pero que habitualmente están programados o prefijados por el autor–, con un tipo de interactividad más pura, restringida al auténtico diálogo con la máquina “un intercambio real de información entre los sistemas” (Giannetti, 2004, p. 3).

La interactividad, por tanto, queda vinculada al concepto de performatividad en la creación electrónica, poniendo al lector como elemento fundamental sobre el que gira el proceso de la obra. La implicación del lectoespectador está en el corazón del uso del concepto interactivo, –que alude precisamente al diálogo entre el hombre y la máquina–, tanto a un nivel material, como a un nivel cognitivo y simbólico.

Sin embargo, no podemos olvidar que el artefacto de literatura electrónica es performático, un proceso, independientemente de su lectura o recepción. Teniendo estas consideraciones en cuenta, establecemos a continuación la siguiente clasificación de la creación electrónica bajo varias premisas performáticas:

- La performatividad interna de la obra como aquella en la que no hay intervención por parte del lector. Su lectura se podría enfocar de dos maneras:
  - a) Atendiendo al movimiento de la obra en la pantalla como una temporalidad más vinculada a la superficialidad del transitorio observable.
  - b) Atendiendo a la temporalidad de la obra como máquina performática como un proceso vinculado a la interioridad del código ejecutable.
  
- La performatividad mediada o provocada como aquella en la que el papel del lectoespectador es fundamental a nivel de interacción con la obra para intervenir en su proceso.
  
- La performatividad realizante como aquella que contempla la obra no como algo con lo que interactúa el lector, sino como un proceso constructivo y comunal, un espacio de encuentro y de interacción, un espacio social.

De esta manera, nuestro análisis quedaría dividido en tres grandes grupos o tipos de performatividad en función de la temporalidad y del nivel de intervención del usuario o lector en la misma: desde la performatividad interna de la obra en la que la temporalidad está marcada en su propia construcción al margen de su recepción; a la performatividad mediada o provocada en la que el tiempo y la acción es controlada por el usuario bajo unos parámetros preestablecidos por el “autor”; hasta la performatividad realizante en la que la propia obra es una construcción mediada y un espacio social para la interacción, la representación y la interpretación o representación de roles. Analizaremos cada uno de estos grupos, lo que nos permitirá hacer una lectura más detallada de las obras acogidas a esos términos.

### 9. 1. Performatividad interna: del objeto al proceso

Así como en el arte se da una evolución del objeto al proceso, en el campo del lenguaje se desarrolla la teoría del *speech act theory* en la que, siguiendo el legado de Austin y su canónico *How to Do Things with Words* 1950, se entiende el lenguaje como un evento, no como un objeto estático, de forma que toman relevancia, además, el contexto en el proceso de significación. Este entendimiento del contexto como parte del universo de la obra, del *apparatus* o dispositivo, es fundamental para un acercamiento a la creación electrónica, pero también para enmarcarla en un continuo postmoderno en general.

Si bien se ha hablado de la performatividad que conlleva el paso del objeto al proceso, desde el punto de vista artístico y literario, los científicos y los informáticos atienden a su vez a la performatividad de la propia máquina –aquella que tiene que ver con la velocidad, la eficiencia, o el tamaño de la memoria y la durabilidad, entre otras condiciones– como una cualidad íntimamente ligada al medio, por lo que influirá de manera decisiva también en las prácticas electrónicas y en aquellas que reflexionen sobre las propias características y propiedades de la materialidad digital. En la famosa distinción entre las artes espaciales –pintura, escultura, arquitectura– y las artes temporales –música, danza, teatro–, la literatura se encuentra en un espacio limítrofe, pues su temporalidad obedece a su recorrido espacial a través del propio artefacto literario. Ciertamente la temporalidad es fundamental como factor inherente a la práctica electrónica como hemos visto antes y está vinculado de manera indisoluble también a su espacialidad, en un entendimiento del fenómeno electrónico como un constructo complejo que recuerda al cronotopo de Bajtin.

Así, podemos observar o interpretar dos tipos de temporalidades o performances internas en las que la acción del lector o espectador no supone una transformación en el proceso material de la obra:

- 1) -la que surge en la interfaz, en el transitorio observable –que, no podemos olvidar, también está programada–, en la que se experimenta con el movimiento de la obra por la pantalla, el cinetismo y su composición secuencial;

- 2) aquellas que surgen del algoritmo como motor performático de la obra, que recae en el proceso interno de la ejecución del código como programa.

A continuación, vamos a analizar ejemplos de ambos tipos de temporalidades.

### **9.1.1. El movimiento de la obra en la pantalla**

Perhaps we have always imagined our letters as objects, as material forms in constant movement, pulling themselves together into thoughts, words, and poems. Kinetic poetry enables us to see and experience this process, which has until now lived in our imaginations, before our very eyes. (Rettberg, 2019c)

La creación electrónica, al contrario que las páginas que manipulamos de un libro –en las que el texto dura el tiempo que es leído y la durabilidad, por tanto, está en el proceso de recepción–, ocupa la pantalla durante un tiempo determinado que podríamos llamar su durabilidad. Si bien la lectura o la contemplación ya requieren un tiempo ligado a su proceso de recepción, por su parte la creación electrónica se equipara al cine, al teatro o al audiovisual en la medida en la que está programada para controlar el tiempo de lectura. De modo que el texto ya no sólo “está” sino que ahora “es”, y así la experimentación literaria se acerca donde ya se acercaran otras prácticas artísticas antes: al proceso y a la temporalidad material del artefacto. La experiencia es, como ya hicieran en sus obras Richard Long o Dennis Oppenheim<sup>3</sup>, la nueva identidad de la obra. La obra “es” mientras está sucediendo y lo que queda después sólo es documentación del proceso ;de esta manera la experiencia comienza ligada a la temporalidad del acontecimiento y de la recepción.

Ciertamente, dentro de la literatura electrónica la poesía cinética, animada o multimedia, suele ser la más estudiada como ejemplo de esa “temporalidad programada”, y constituye ese segundo género en la literatura electrónica –hipertexto, poesía visual y generación automática sigue siendo la división más extendida– que está basado además, en su mayor parte, en la poesía visual o concreta y en las posibilidades que su irrupción en el medio digital traen para el desarrollo de características ligadas al

<sup>3</sup> Ponemos como ejemplo dos artistas enmarcados en corrientes contemporáneas como el *land art*, el *happening* o el *conceptualismo*, en las que las obras están estrechamente vinculadas a la intervención misma que las posibilita.

movimiento y la temporalidad, que reflexionan sobre la materialidad del lenguaje poético. Obras como como *Faith* (2002) de Robert Kendall suponen una transformación de la poesía visual a través del movimiento, el desvanecimiento, la aparición o la descomposición que aportan un efecto lírico al texto al dotarle de vida propia. Este tipo de creaciones surgen con las primeras posibilidades gráficas del software de representación y diseño, BASIC, HyperCard, Shockwave, Flash o Processing, que en su mayor parte permiten –o permitían– un control temporal y secuencial de la creación al estilo del montaje cinematográfico o audiovisual.

Así, autores como Hayles (2008, p. 28) o Funkhouser (2007, pp. 85-198) se hacen eco de lo que Manovich denomina la “generación flash”, un modelo identificable no tanto al uso del software propietario de Adobe y otras plataformas afines, sino a una estética de una suerte de “modernismo suave” y globalizado (2002), que diluye las fronteras formales entre el arte y el diseño hasta consolidar una manera “visual” de hacer que vemos extendida por Internet durante los últimos años. Estas composiciones viso-textuales que performan en la pantalla implican una concepción secuencial, propiciada en parte por el propio software que modula y naturaliza procesos y estéticas (Manovich, 2013), como así lo recoge Hayles:

The influence of software is especially obvious in the genre of the Flash poem, characterized by sequential screens that typically progress with minimal or no user intervention. (Hayles, 2008, p. 28)

Si bien, como señala Osvaldo Cleger (2016), un aspecto que no trata Hayles en su análisis de la “poesía flash” es la filiación con sus antecedentes analógicos. Es decir, los diálogos y deudas que mantiene con la poesía visual y concreta y con las prácticas artísticas experimentales del siglo XX, fundamentales para el abandono de la idea de arte “objeto” en favor de un desarrollo conceptual del arte y la literatura como proceso. Justamente, los antecedentes que reflexionan sobre la materialidad del lenguaje poético, exploraban la no tan común preocupación por la espacialidad, visualidad y materialidad del lenguaje. De esta manera, el giro espacial, característico de la creación contemporánea y postmoderna, descuida en parte esa temporalidad, que se vuelve a poner en valor desde un planteamiento evolucionado de la tradición artística acerca del “proceso”. Más aún, cuando la llegada de las posibilidades temporales del entorno electrónico convergen con la evolución del arte procesual. En este sentido, el paso del

papel a la pantalla, como ocurre en el caso de Ana María Uribe, es característico de esa evolución natural de la poesía visual y concreta hacia la poesía cinética o animada aprovechando las posibilidades electrónicas.

La obra animada de Uribe, disponible en el portal Vispo<sup>4</sup>, es aparentemente sencilla pero de gran efectividad reflexiva. En ella, encontramos ilustrada la evolución desde sus *Tipoemas*, (1968-1969) poemas concretos y visuales que exploran la capacidad gráfica y la materialidad del signo lingüístico en efectivos ejercicios lúdico-visuales—, hacia sus *Anipoemas* (1997-2002) y poemas animados posteriores. En cada una de las pequeñas piezas lingüísticas el título aporta la clave interpretativa, pues el poema es en sí mismo una interpretación metafórica del título. De esta manera, cada palabra o título encierra un tema que puede ser entendido como una “palabra-tema” o “palabra-mundo” (Antonio, 2011). Sin embargo, a pesar de que los *Anipoemas* mantienen la misma lógica que los *Tipoemas*, —en los que las palabras-título se convierten en título-imagen—, podemos decir que se pasa en cierta forma desde una concepción de poema-objeto a otra que aborda el poema-proceso. El tiempo y el movimiento que añade Uribe constatan así el paso de la metáfora interpretativa desde la imagen hacia la propia animación. Desde el portal de acceso a sus obras, al hacer clic en uno de los poemas, éste se abre ocupando la parte central de la pantalla a modo de pequeña animación en *loop*, que deja ver una de las características que comentaba Manovich sobre la generación Flash: la recursividad.

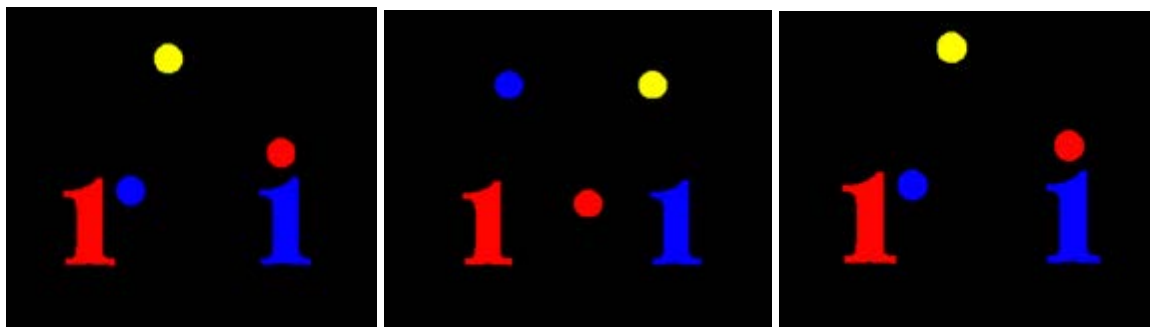
La recursividad o el bucle, tanto visual como textual, es un recurso importante en las piezas de Uribe que, además, ahora vive un apogeo con la extensión del uso del *gif* en redes sociales. Se podría argumentar en este sentido, como apuntó Flores, que los ejemplos de Uribe son precedentes del auge y dominio del *gif* en la red (Flores, 2013a, p. 2). Los motivos de esta relación pueden ser asociados a factores como su temporalidad reducida y en bucle, el uso de la red como canal y medio de divulgación, la importancia de la imagen, o la consideración de la obra como muestra o fragmento (Manovich, 2002), entre otros. En el caso de “Malabaristas” (2001), un poema de la colección “El circo”, vemos como dos “i” latinas, una roja y una azul, se intercambian por el “aire” tres puntos, de los cuales quizás dos de ellos les pertenezcan. El poema de apenas dos segundos se repite en bucle en la pantalla generando un tiempo más extenso,

---

<sup>4</sup> Portal VISPO de poesía visual dirigido por Jim Andrews: [<http://www.vispo.com/> ]



casi narrativo, en el que podemos adivinar a dos malabaristas en un ejercicio circense en el que las pelotas giran y giran formando un círculo en el aire.



**Fig. 105, 106 y 107. Capturas de pantalla del poema “Malabaristas” (2001), de Ana María Uribe.**

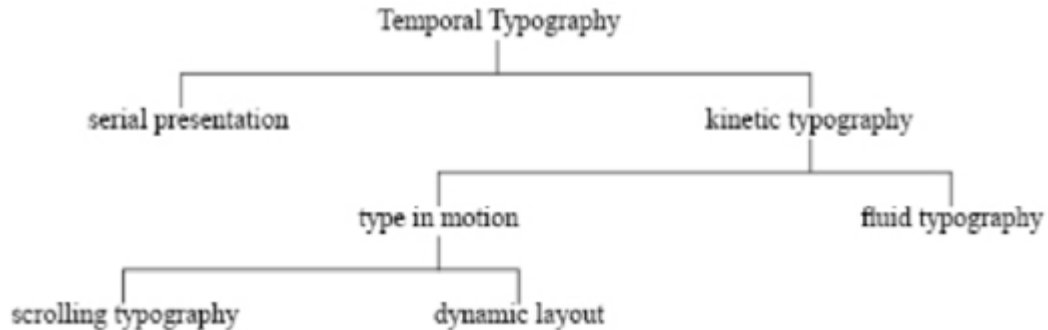
Este ejemplo no tiene sonido, pero, como explica la autora en un mensaje a Kevin Hehir en 2003<sup>5</sup>, es porque “[e]l sonido se hizo importante a mediados de 2001, en piezas como ‘El circo’, ‘Un día ocupado’, ‘Disciplina’ y ‘Deseo - Desejo – Deseo’.” (Uribe, 2003). Aunque las piezas de Uribe no sean poemas extensos, la animación temporal es fundamental, de manera que despliegan su propia transitoriedad ejemplificando ese texto intransitivo de Aarseth que controlaba su propio tiempo (1997, p. 63). Así, el ritmo es un recurso imprescindible que se consigue con la repetición y el sonido, y que, junto con el minimalismo gráfico-visual y el humor (Simanowski, 2011, p. 64), produce un efecto cinematográfico en el que se atisba una trama, por pequeña que sea, un principio, un nudo y un desenlace (Uribe, 2003).

Para entender tales fenómenos, puede ser de utilidad el interesante esquema que Barbara Brownie<sup>6</sup> elabora en el año 2007 sobre los grados de cinetismo de la

<sup>5</sup> Este mail entre la autora y Kevin Henir se puede leer en la página de entrada a la obra en la tercera colección de la ELO que se puede consultar aquí: [<https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=tipoemas-y-anipoemas> ]

<sup>6</sup> Barbara Brownie desarrolla en varias publicaciones, como “One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts” (2007), o “Fluid Characters in Temporal Typography” (2012), una categorización de los diferentes tipos de tipografías según su movimiento, estaticidad y su legibilidad, hasta revisar el término de Eduardo Kac, *fluid* (2007), para adaptarlo a la tipografía: “the identity of forms appears to change over time. At one moment they may appear typographic, but at another they may appear pictorial or abstract” (2012, p 2).

palabra o la tipografía, que podemos aplicar en el análisis de la creación electrónica literaria animada.



**Fig. 108.** Esquema de los tipos de tipografía temporal (Brownie, 2007, p. 8).

Es su estudio, la autora define la tipografía “serial”, aunque no tenga movimiento en sí misma, como una tipografía temporal y llega en su tesis a la tipografía fluida, *fluid typography* (2007, p. 8), que sería aquella que se transforma y transfigura, que cambia en sí misma:

However, it is important to note that the aim of fluid typography is not entirely to present letters. It is the nature of fluid typography that other shapes and signs are also presented within the same forms or arrangements as the letter(s). In *Beer*, for example, the forms fluctuate between legible letter and more abstract glyph. These “in-between” forms are “as important... as the meanings produced momentarily at the poles.” Fluid typography introduces this “new kind of verbal unit, in which a sign is not either one thing or another.” (Kac, 1997) (Brownie, 2007, p. 6)

En su argumentación, Brownie pone como ejemplo la obra *Beer* (2005) de Komminos Zervos, un poema flash en el que la palabra *beer* –cerveza–, va transformándose y “morfando” en distintas palabras que se suceden, de manera que es la forma de las letras la que va a motivar la siguiente transformación haciendo aparecer otra palabra en una secuencia, una consecución tipográfica, a la que asociamos un significado. De esta manera, tendríamos aquí diferentes estados semióticos dentro de la

letra que se transforma: estados legibles y estados pre-semióticos –aquellos en los que no hay una referencialidad textual y la “letra”, hasta que vuelve a ser “legible”, perdería su significación textual–.



**Fig 109-114. Capturas de pantalla de la obra *Beer* (2005) de Komminos**

**Zervos**

En este sentido, la obra de Uribe ejemplifica todos estos estados semióticos de los que habla Brownie, desde una concepción más secuencial de la performatividad del lenguaje en *Anipoemas* –en los que se suceden imágenes estáticas en una secuencia rápida o *gif*– hacia una temporalidad más cinética, que incluye la descomposición de las letras y, más tarde, la transformación o transmutación de las mismas. En los poemas más recientes que se encuentran en la sección de “otros trabajos” en la web –y a los que pertenece la colección de “El circo”–, encontramos el poema “Escaramuza”. En este último, dos “A” son descompuestas, o deconstruidas, de manera que utilizan su guión cruzado como espada con la que luchar, cual espadachines, por su espacio en la pantalla.

Asimismo, en los poemas de la serie “Deseo-Desejo-Desire”, el movimiento y la animación recae directamente en la palabra que baila al son del tango –cada ejercicio poético se trabaja en una palabra en concreto de “Deseo-Desejo-Desire” sucesivamente–. Al contrario que en la mayoría de sus ejercicios poéticos, que partían de la noción de poema tipográfico o “*tipoema*”, en los que la presencia gráfica de las letras era la protagonista de la acción, en esta trilogía poética, la palabra se descompone y se transforma, en una animación en la que se suceden los tres ejercicios poéticos. En este ejemplo, la recursividad no existe por completo ya que al sucederse los poemas en una “proyección” más larga, cuando termina el último, “Desire”, es el único que se

mantiene activo y por lo tanto solo se repetiría en bucle este mismo. De esta forma, en “Deseo”, la “S” juega con su sonoridad en un baile de seducción en el que se transforma ondulante en la pantalla, hasta que las dos “e” que la rodean, saltan hacia ella cerrándose y conteniéndola, apresándola. En “Desejo” la letra “j” baila ondulante hasta que la “s” ocupando la pantalla, girada, devora y mastica a las demás letras que componían la palabra.



Fig. 115-129. Capturas de pantalla de la obra de Ana María Uribe, “Deseo-Desejo-Desire” (2002)

Por último, en “Desire” solo la “s” y la “i” tienen movimiento en un baile entre ambas, a ritmo de tango, en el que juegan con la composición de “sí” y de “is” o “si”, en un preámbulo de juego erótico. Uribe, con una simplicidad y elegancia formidables, ilustra los diferentes estados cinéticos de la palabra en la pantalla, que en los poemas de la serie “Deseo” sí alcanzan la consideración de “tipografía fluida”, metamorfoseándose y eludiendo a la maleabilidad del lenguaje a través de la forma, como hacen otros ejemplos representativos, como *Strings* (1999) de Dan Waber o la ya mencionada *Beer* (2005) de Komminos Zervos.

También Doménico Chiappe en su análisis de la obra de Uribe, alude al ejercicio de maleabilidad de la letra “como si fuera metal candente” alterando sus

formas hasta volverse irreconocible (2015, p. 162). Chiappe explica cómo estas transformaciones se rigen por ejercicios de personificación o animismo, en los que las letras y palabras adquieren comportamientos propios de personas o animales en actividades comunes y fácilmente identificables a nivel visual:

La primera incursión de 1998 puede verse en *Sirenas en cardumen* y en *Centauros en manada*. En la primera juega con la tipografía de la letra “t” para que parezca, con imaginación y sobre todo movimiento, la silueta de una sirena. Y en la segunda hace lo mismo con la letra “h”, dándole un ritmo de animal que galopa. Lo antropomórfico también se incluye. Uribe utiliza las formas de las letras para darles características humanas en actividades cotidianas, como hacer ejercicio, por ejemplo, transformando la “P” en “R”. O, más complejo, en *Circo*, donde las palabras asumen diferentes roles dentro del circo: payasos, malabaristas, equilibristas, animales, zancos. (Chiappe, 2015, p. 162)

En este sentido, la observación de Chiappe permite asociar estos poemas de Uribe, también, a la noción de David Jhave Johnston de “animismo estético”, una propiedad o rasgo que simula la vida propia de las letras en sus cualidades animadas, unas “formas-letras” que funcionan como objetos esculturales y dinámicos (Raley, 2011, p. 905). Las asociaciones con características “vivas”, son muy prolíficas y también nos acercaría al concepto de Noland de “gestualidad”, “gestural”, que alude a la energía corporal y coreográfica de este tipo de poesía cinética (2006, p. 218). Este argumento de Carrie Noland no puede ilustrar mejor la obra de Uribe, donde la danza restaura la dimensión corpórea del lenguaje, en un ejercicio literalmente de baile. Estas obras de creación electrónica performan produciendo lo que Funkhouser denomina poemas gráficos, cinéticos y proyectados, en los que la intervención del lectoespectador es mínima y el propio artefacto nos sorprende en una experiencia cinematográfica y dialéctica.

Al igual que el trabajo de Uribe, *Dakota* (2002)<sup>7</sup>, una obra compuesta por el dúo canadiense-coreano Young-Hae Chang Heavy Industries, se basa también en un montaje cinético y textual elaborado en Flash y disponible en multitud de idiomas a los

---

<sup>7</sup> En este trabajo no vamos a profundizar en el análisis de esta obra, pero proponemos la consulta de algunos estudios anteriores que la analizan con amplitud. Para una mayor profundización véanse los trabajos de Raquel Herrera *Érase unas veces: filiaciones narrativas en el arte digital* (2015) y de Jessica Pressman en “Digital Modernism. Making It New in New Media” (2014).

que está traducida en un ejercicio reflexivo de traslación cultural. *Dakota* basada en los dos primeros *Cantos* de Ezra Pound, es una obra de texto considerada como “modernismo digital” (Pressman, 2014) que sin embargo tiene una lectura difícil, pues la velocidad frenética y el ritmo de aparición del texto dificultan su comprensión construyendo paradójicamente una lectura incómoda que favorece una estética de la dificultad (Bootz, Pressman, 2014. p.81). Así, la pantalla y el cuadro visual lo dominan todo, ante la indefensión de un lectoespectador impotente, poco acostumbrado ya a no tener que hacer clic en ninguna parte. Este ejemplo paradigmático de la creación electrónica cinética, que podemos “leer” en español, sirve como estímulo para producciones en la misma línea basadas en la temporalización del texto en la pantalla y asociadas por ello también con la videopoesía y el cine por su lenguaje cinematográfico.

Sin duda, la videopoesía en la que el elemento tipográfico puede estar más o menos presente es una forma de arte que ve sus frutos en la transformación digital y las posibilidades de edición audiovisual a partir de programas propietarios y de ejercicios sencillos de programación, y que encontramos en autores como Oscar Martín Centeno o Dionisio Cañas. En este caso, es necesario considerar si la concepción dialéctica del montaje surgida por confrontación –o choque para Walter Benjamin– sería donde radicaría la verdadera explosión creativa y el desarrollo de la facultad argumentativa y discursiva de este tipo de creación electrónica que performa con un tiempo propio. Entran aquí en juego las relaciones entre planos, instantes y cuadros, creando diálogo, discurso y significado, enriqueciendo o dificultando quizás la visibilidad –cognitiva– y la legibilidad de las imágenes fijas o materiales que lo componen. En ocasiones, también, dificultando la lectura del texto cuando queremos leerlo como si siguiera anclado en la página de un libro. Sin duda, la dialéctica de los títulos de crédito, en cuanto a su montaje, nos da muchas pistas del uso de la imagen textual cinética en la pantalla (Hillner, 2005; Rettberg, 2019c). En las obras de *Dakota* y “Deseo/Desejo/Desire”, al igual que en el texto usado en el lenguaje cinematográfico, se alternan estados legibles con estados pre-semióticos y se introduce el movimiento en la pantalla produciendo narratividad.

El lenguaje cinematográfico y las poéticas digitales no coinciden sólo en la disposición del texto en movimiento por la pantalla y en la utilización del lenguaje surgido de la confrontación de planos, sino, y más importante, en cómo el texto pierde parte de su función literaria para pasar a una significación más icónica. Este concepto de

*shock*, de confrontación de planos o montaje dialéctico, es lo que caracterizaba ya la creación cinematográfica soviética, donde, según explica Deleuze, “el conjunto se refleja en cada parte y cada [...] parte reproduce el conjunto [...] la imagen-movimiento es célula de montaje y no simple elemento” (1984, p. 57). Esto lo podemos observar en las obras de Saul Bass para Otto Preminger o Hightchcock, en las que la concepción total de la obra es representada por una de sus partes, en este caso, los títulos de crédito. Es decir, se aprende a representar el todo por las partes, de modo que una imagen texto-visual, icónica y “literaria”, resume la narración de una manera concisa y metafórica como veíamos claramente en los ejemplos de Uribe. De nuevo podemos rescatar aquí ideas como la concepción fractal de la creación electrónica, es decir, la creación directa de fragmentos o de partes sin un todo previo, que vemos reflejada en *Dakota*, ante la imposibilidad de “acceder” a la historia o al significado global, quedándonos atrapados por instantes efímeros, por palabras sueltas, impactantes en su aparición y por algunas frases.

El movimiento y la transformación del texto en un texto fluido (Brownie, 2007, p. 8) hace que estos artefactos electrónicos puedan considerarse obras multimediales también, a pesar de no contener imágenes en sí mismas, pues buscan concentrar la atención en el poder del lenguaje como material performático. La tipografía adquiere tanto protagonismo que su materialidad pasa a ser un elemento visual. Estas obras parecen hacer el camino inverso a otros ejemplos de creación electrónica que dirigían su atención sobre el proceso de lectura, apelando al poder performático del lenguaje en sí mismo y a la tradición del *speech act theory* de Austin y Searle, como apunta Fletcher:

This understanding of language as an event, rather than an object, ties in with the integrational linguistics developed by Roy Harris which stresses the primacy of context in the communication process. Language is always embedded in multiple contexts of communication. Context here is not an afterthought, not a mechanism which adjust an already established meaning to words. Context actually determines meaning. (Fletcher, 2015, p. 32)

La composición disponible en Youtube de Iñigo Orduña y Claudio Molinari, *Homo Modernus: Tractatus Philosophicus* (2009), es una reflexión a través de una animación textual sobre la sociedad digital y sus preceptos. La animación fue seleccionada para la final de YouTubePlay organizada en 2010 por el museo

Guggenheim de Bilbao y, según la definen los autores, es “la animación que hubiese hecho la hija-robot que Ludwig Wittgenstein y Marshall McLuhan hubiesen tenido, en un universo paralelo”<sup>8</sup>. Esta obra recuerda a *Dakota* de Young-Hae Chang, pues también consiste en una narración temporal donde el texto es el protagonista.

En esta ocasión, la tipografía blanca sobre fondo negro se va sucediendo mientras una voz robótica recita lo que acontece en la pantalla. La animación presenta trece normas filosóficas que reflexionan sobre características de la sociedad digital y el capitalismo informacional. La propia presentación del texto en la pantalla funciona como herramienta reflexiva, materializando, de alguna manera, gracias a la animación o diseño digital, la idea que se expresa en cada ocasión. Así, cada uno de los puntos del tratado tiene un lenguaje animado propio, aunque todos mantienen una estética y una lógica composicional y performativa similar. Por ejemplo, en el punto 4.1.2. la animación se va sucediendo en la pantalla mientras aparecen ciertas palabras que dicen “El *Homo Modernus* no razona. Corta y Pega imágenes hasta formar un discurso potable”; al mismo tiempo, el sonido de las teclas de cortar y pegar acompañan la aparición en la pantalla de una imagen de las teclas “Ctrl y E”, y el texto se selecciona y desaparece como si se hubiera cortado y llevado a algún otro sitio.



<sup>8</sup> Esta afirmación de los artistas se recoge en el catálogo *Lorem Bitsum: Literatura Electrónica* (2018, p. 53).



**Fig. 130-133. Capturas de pantalla de la obra *Homo Modernus: Tractatus Philosophicus* (2009), de Iñigo Orduña y Claudio Molinari.**

El tiempo de esta pieza se puede controlar, pues está disponible en YouTube como un vídeo más de la red y está fragmentada, además, en vídeos independientes de cada uno de los conceptos. Sin embargo, el tiempo es claramente un tiempo interno de la obra, el tiempo del discurso. Aquí también se juega con la transformación en varias ocasiones del lenguaje que performa, apareciendo y desapareciendo, ampliándose, reduciéndose o transformándose. El bucle es un recurso que aparece a lo largo de la obra en forma de “*loop* filosófico” que también es abordado en el propio movimiento de las palabras *philosophical loop* o *double communicational loop*, que nos recuerdan al argumento de Manovich (2002) sobre el uso de la recursividad por la generación Flash y que manejaban también los ejemplos posteriores. Recordemos las obras *gifs* de Uribe o las composiciones de Young-Hae Chan: en estas últimas, siempre se utiliza la repetición de palabras o frases como un estribillo o coda que ayuda a la inmersión, la cadencia y la recuperación de la atención en una pantalla sobre-estimulada. En el caso de *Dakota* se consigue con la repetición de “AQUÍ MISMO” en numerosas ocasiones durante toda la pieza.

Aunque estas prácticas no impliquen una temporalidad mediada o intervenida por el lectoespectador, son prácticas electrónicas, pues, aunque tengan características y lógicas cinematográficas están producidas mediante software y no han sido filmadas. En este sentido, su performatividad, aunque parezca simple, está también programada bajo una estructura contenida y proporcionada por el software. De manera que, cuando la pieza se ejecuta y se proyecta en la pantalla, responde en realidad a una interpretación del código de programación por parte de la máquina y su traducción a estímulos visuales analógicos a través de la interfaz de la pantalla. Esta interpretación o lectura del código por la máquina produce movimiento, transformación y mutación. Si bien todas las obras de creación electrónica están programadas de alguna manera —ya sea directamente o a través de software—, algunas de ellas hacen especial hincapié en su carácter permutativo: no se centran tanto en proyectar la transformación del material visible, produciendo movimiento y temporalidad directamente en la pantalla —un tiempo superficial de algún modo ya que transcurre en el transitorio observable—, sino que se concentran en la temporalidad interna de la máquina, es decir, en el proceso de ejecución de ese código, en la permutación.

Estas obras que abordaremos seguidamente, producen así, una performatividad que, aunque escrita por el autor, queda al control de la máquina, normalmente invisible, tanto para el lector como para el autor.

### ***9.1.2. La obra como una máquina performática***

La importancia del código en la construcción del dispositivo *–apparatus–* digital es elemental, un código que nos interesa en la medida en la que se manifiesta como acción. En efecto, los artefactos de creación electrónica literaria no sólo tienen un tiempo de despliegue, exhibición y experimentación, sino un tiempo interno de programación. Estos tiempos son en el fondo los tiempos distintos de producción – programación y escritura– y recepción. Es el sentido de “proceso” al que se refiere Hayles cuando habla del texto digital como un proceso que sucede entre objetos necesarios para producirlo:

Thinking of such textual markings as algorithmic, however, obscures the important distinction between processes enacted by the reader/user and those performed by the computer. An electronic text literally does not exist if it is not generated by the appropriate hardware running the appropriate software. Rigorously speaking, an electronic text is a process rather than an object, although objects (like hardware and software) are required to produce it. Moreover, an algorithm is normally considered to be a procedure defined by explicit rules that can be specified precisely. (Hayles, 2004b, p. 79)

Así, Hayles establece una distinción entre el proceso que efectúa el lector/usuario y aquel que ejecuta el ordenador y alude a su performatividad como máquina algorítmica, como si el propio algoritmo suplantara a un autor/recitador. En este sentido, Fletcher señala que el código comparte con la teoría de los actos del habla la función performática o performativa que tiene el lenguaje, de manera que el código programado no sólo está diciendo, sino que también está actuando; no es una representación, ni una descripción, es más bien una instrucción que, leída por la máquina, se convierte en un proceso:

Program code is characterised by the fact that here “saying” coincides with “doing”. Code as an effective speech act is not a description or a

representation of something, but, on the contrary, it directly affects, and literally sets in motion — or it even “kills” a process [...] This is the reason why software art is rather more interested in the “performance” than in the “competence” (terms coined by Noam Chomsky), rather more interested in the parole than the langue (famous opposition coined by Ferdinand de Saussure). (Fletcher, 2013)

La autonomía de la máquina y su temporalidad interna confirman una preocupación mayor que subyace en la colonización tecnológica, la de la suplantación del autor por la máquina y la de la inteligencia artificial<sup>9</sup>. La generación automática y los generadores textuales beben de la tradición de poner constricciones al proceso creativo, de cuestionar la creatividad, la autoría, la recepción y la lectura. Así, hablar de la creación electrónica literaria como una máquina performática, capaz de producir tiempo, evento y experiencia, es hablar de una tradición de máquinas generativas a partir del cálculo que se remonta más atrás de la aparición de la informática: el ábaco, el telar de Jacquard de 1800, *El escritor y su maquinaria* —una máquina escritora de Pierre Jacquet Drotz en 1774—, o las máquinas del relojero Friedrich Von Knaus (1724-1789), son sólo algunos de los muchos ejemplos existentes.

Muchos autores —de entre los que destacamos a Belén Gache (2006a), Ricard Solé (2012), María Núñez (1999) o Ignacio Rejano (2005)— han vinculado la generación automática, basada en tecnología digital, con la tradición de escritura y creación a partir de sistemas autónomos, cálculos, algoritmos o instrucciones. También la tradición de la práctica combinatoria con referentes tan importantes como Oulipo son enormemente influyentes en la escritura electrónica. Ya el propio nombre del grupo en sí, que significa “taller de literatura potencial” anuncia el carácter performativo de sus prácticas. Precisamente los programas de generación pueden considerarse máquinas de literatura potenciales, procedimientos técnicos que, al funcionar, pueden generar distintas posibilidades:

El arte generativo se refiere a cualquier práctica artística en la que el artista usa un sistema, como un conjunto de reglas de lenguaje natural, un programa de computadora, una máquina u otra invención de procedimiento, que se pone en marcha con cierto grado de autonomía que contribuye o resulta en

---

<sup>9</sup> Tisselli hace referencia a la enorme deuda e inspiración que tiene la inteligencia artificial con *Eliza* un *bot* conversacional diseñado en el MIT entre 1964 y 1966 por Joseph Weizenbaum

una obra de arte completa. [...] Algunas obras producidas como arte aleatorio no deben considerarse arte generativo porque no hay un sistema autónomo involucrado en la creación. (Galanter, 2003)

Jean Pierre Balpe describe la literatura generativa como la producción de textos literarios que cambian continuamente por medio de un diccionario específico, un conjunto de reglas y el uso de algoritmos (Balpe, 2005). Es una literatura en la que el autor no escribe realmente el texto, sino las instrucciones que lo compondrán, convirtiéndose así en el “meta-autor”, un tipo de autor con una función diferente a la que generalmente le solemos asignar. La diferencia entre las concepciones acerca de la generación automática de Balpe (2005) y Galanter (2003) es que el primero concede importancia al ordenador, mientras que el segundo la otorga al propio proceso, que puede ser analógico o electrónico. Pero, como Enrica Colabella (2008) argumentó en su aportación a la undécima conferencia de arte generativo<sup>10</sup>, la generación automática es un proceso y no sólo un resultado y, en este sentido, su naturaleza performática adquiere todo el protagonismo.

La generación automática se puede observar en ejemplos como el que propone Eugenio Tisselli en su obra *Degenerativa* (2005), donde presenta un texto que se va modificando cada vez que un lector se pone en contacto con el mismo, accediendo a la página que lo contiene. Así, cada vez que se registra una visita en la página, la escritura se modifica, cada lector deja su huella y cada lectura construye, o más bien destruye, un texto nuevo. La obra *Degenerativa* reivindica la literatura digital no tanto como literatura de vanguardia, sino como manifestación de la naturaleza performativa del lenguaje: al código, incluido el informático, no le preguntamos qué significa, sino qué hace. De esta manera, Tisselli aboga por deconstruir la separación entre los lenguajes naturales y los artificiales, para relacionarlos a través del proceso que produce el algoritmo y señalar la temporalidad programada como una suerte de virus que ataca la superficie:

Cada vez que alguien visita esta página, uno de los caracteres que conforman el código html es borrado o reemplazado por otro. Esto provoca una

---

<sup>10</sup> La aportación de Colabella “Generative Art” (2008) y otras aportaciones efectuadas en las ediciones de estas famosas conferencias –*Generative Art International Conferences*– así como sus programas se pueden consultar en [<https://www.generativeart.com/>]

degeneración gradual, no solamente del contenido de la página, sino también de su estructura. Algún día, esta página será ilegible. (Tisselli, 2005)

Así, Tisselli nos recuerda algo muy importante para nuestra argumentación: el tiempo y la permanencia de los contenidos digitales, su obsolescencia, depende en gran medida de la temporalidad programada. Aunque él mismo y otros muchos autores han hecho alusión al carácter interactivo de la obra, en la medida en que necesita el acceso del usuario a la misma para “degenerarse”, (Goicoechea, 2019, p. 183; Rettberg, 2019b, cap. 6; Tisselli, 2010a, p. 7), lo cierto es que el acceso por parte del usuario o lector a la pieza tan solo activa un proceso interno de performatividad, una actividad o movimiento interno que sólo vemos reflejado en su descomposición en la pantalla. Como en algún otro de sus trabajos previamente mencionados –el *27th/El27* (2014, 2016), o *Himno algorítmico transnacional hiperacelerado de América del Norte* (2018)–, en esta obra, el artista y programador reflexiona sobre la tiranía del código que opera mediante la ejecución de sus algoritmos digitales. La visibilización del tiempo propio de la máquina, su performatividad, subraya que también las máquinas y la red que conforman, sus servidores y sus características materiales, intervienen en tiempos que escapan a nuestro control, alterando la noción de temporalidad que sí nos es conocida:

¿Qué pasa con la pieza si los servidores remotos modifican su manera de servir los datos? ¿Y si deniegan sus servicios o si, finalmente, dejan de existir? ¿Qué pasará cuando ningún servidor soporte las tecnologías involucradas, como el lenguaje de programación PHP o la base de datos MySQL? ¿Tal vez 20 años más? ¿10? (Tisselli, 2008a)

En esta obra se materializa la performatividad del código a través de la representación de la obsolescencia digital y de la fragilidad de los contenidos de la red (Kozak, 2019, pp. 84-85). Su “involución-evolutiva” queda reflejada a través de capturas de pantalla que ha ido guardando Tisselli en una página web a través de la cual podemos ver el proceso de descomposición. El tiempo y la velocidad son factores clave de esa performatividad electrónica: la velocidad de procesamiento, la velocidad de respuesta, la baja o alta utilización de recursos computacionales o el ancho de banda, son algunas características que hacen de la performatividad una cuestión de eficiencia (Fletcher, 2015, p. 34). El lenguaje y el código se entienden como un verbo, una acción y un comportamiento, no como un sustantivo, texto u objeto. La creación electrónica

funciona así como una construcción basada en el factor “tiempo”, en la velocidad y en la obsolescencia.

Esto se relaciona también con la noción de dispositivo o aparato, *apparatus*, a la que apuntan por ejemplo Philippe Bootz (2012a, p. 32) y Jerome Fletcher (2015, p. 20), cuando consideran el aparato no como una cosa, un objeto, sino como un conjunto de relaciones entre varios elementos que incluyen el cuerpo, la máquina, el hardware, el código, el dispositivo visual y la interfaz, entre otros, y afectan la actividad de la obra, su recepción y su comprensión. Como sugiere Tisselli en la poética frase que se descompone con el funcionamiento del código que la sustenta: “la única manera de alcanzar la permanencia es a través del cambio constante” (2005), es decir, del movimiento y del proceso.

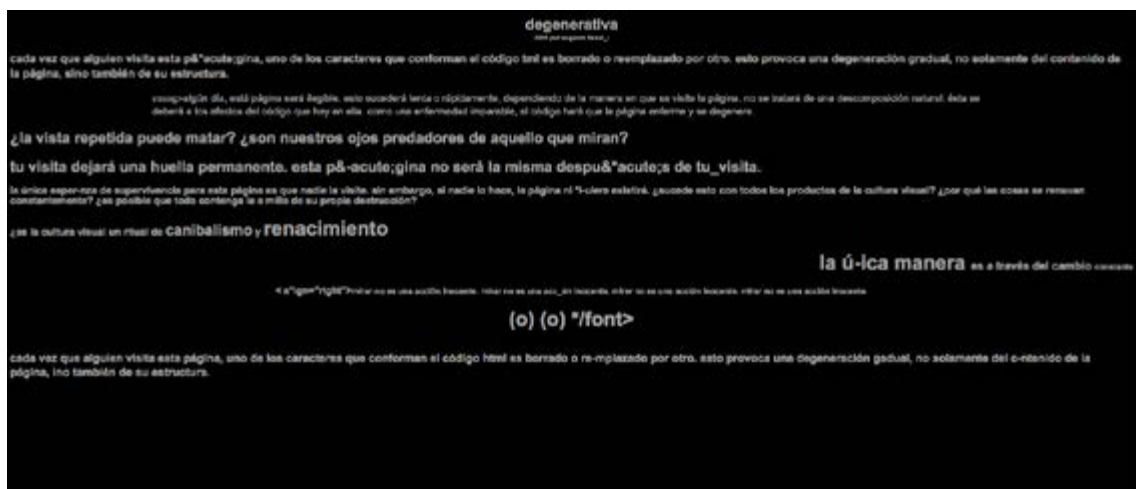


Fig. 134 y 135. Imágenes disponibles de la obra *Degenerativa* (2005) de Eugenio Tisselli.

Otro ejemplo de creación electrónica literaria que responde con su funcionamiento al concepto de máquina performática es el caso de los *bots* poéticos o literarios en redes. Estos robots, funcionan con máquinas autónomas que, una vez programadas, deambulan por la red ejecutando su misión y performando una identidad y una acción poética o literaria con independencia.

Hoy estamos rodeados de *bots* que producen e intervienen la mayoría de los contenidos de la red –webs de noticias y portales de información–, en las redes sociales –principalmente en Twitter, Facebook e Instagram– y en los sistemas operativos –Clippy, Siri, Alexa, Cortana o Google–, cumpliendo así funciones para las que han sido programados. También en ocasiones estos programas generan contenidos que no van a ser identificables como “artificiales” a nuestros ojos y, en muchos casos, escriben o “componen” de manera automática la mayoría de las noticias que encontramos en portales de información online. Sin embargo, los robots beben de la tradición de la generación automática, presentan una potencialidad asombrosa para cuestionar los procesos creativos y son usados con fines artísticos y literarios como máquinas autónomas capaces de realizar intervenciones poéticas sostenidas en el tiempo. Los *bots*, más concretamente los *Twitter bots*, tienen unas particularidades que distingue Allison Parish (2016), a través de cuatro características:

- 1) Son procesuales: aquí es donde radica la esencia de su performatividad algorítmica ya que el *bot* se programa para generar contenidos automáticamente y sin intervención humana, utilizando un conjunto de reglas y procedimientos predeterminados.
- 2) Son no-creativos o no originales: Parrish se refiere aquí al concepto de *uncreative* de Goldsmith (2015), pues estos *bots* producen contenidos bajo la lógica del *remix* digital y del corta y pega, adscribiéndose al paradigma de los reciclajes digitales.
- 3) Están basados en datos: Parrish los describe como *data-driven* para aludir a la lógica de la datificación sobre la que se construyen, operando sobre cantidades enormes de información que gestionan, procesan y con la que también interactúan.

- 4) Son graffitis: su comparación con esta forma de arte callejero alude a su condición de intervención o manifestación en el espacio público si consideramos las redes sociales como las nuevas ágoras sociales.

Precisamente, *Rachael Runner* (2014) es un *bot* de Twitter que nace de la instalación que ejemplifica el uso del sistema de Telepresencia CARNIVAL, introduciéndonos en el universo conceptual de INTACT Project, que pronto tomó vida propia como robot independiente. Esta máquina poética permite la entrada de *tuits* en el sistema y, por otro lado, también responde a los usuarios, haciéndoles partícipes de una relación humano-máquina con aportaciones como “Existe en la sustancia una Conciencia Colectiva que alumbra y taladra nuestras miserias” o “Somos terminales nerviosos de la retina colectiva que cada uno aisladamente incorpora”. Así lo explican desde el proyecto INTACT:

[...] de cara al sistema, Rachel Runner aparece como una “conciencia global” que rastrea los mensajes de la “nube”, introduciendo aquellos que incluyen conceptos relacionados con la dialéctica de la telepresencia, y los conecta con otros módulos, produciendo cambios en la instalación que simbolizan aquella lucha entre opuestos. De cara a los usuarios remotos, Rachel aparece a través de sus respuestas como un sujeto-virtual que transmite los mensajes y conceptos que están detrás de esta pieza. (INTACT, 2016)<sup>11</sup>

De esta manera, el perfil social y activo de *Rachael Runner*<sup>12</sup> en Twitter interactúa y postea en el tiempo, produciendo un flujo o un proceso de intervención comunicativa en la red social.

El *bot* es un dispositivo que comprende varios elementos entre los que se encuentran el software, la base de datos y una cuenta de Twitter, de manera que ejecuta el algoritmo, dando forma a su idea y generando una entidad comunicacional que circula e interactúa en la red de *microblogging* con otros usuarios y con otros textos. Leonardo Flores, en una publicación de 2016 en la que hace suyo el *post* de un *bot*

<sup>11</sup> Esta cita se puede consultar en la web del proyecto: [<http://www.intact01.net/es/carnival-system-rachael-runner-module-twitter/>]

<sup>12</sup> El perfil de Twitter de este *bot* corresponde a la cuenta @RunnerRachael (2015): <https://twitter.com/RunnerRachael>



llamado “Naïve Bot Questions”, se pregunta si un *Twitter bot* puede ser considerado una performance o incluso un performer, y su respuesta es contundente:

Absolutely! A Twitter bot performs the work scripted by its author. As autonomous computer programs deployed in Twitter, the output these bots generate is a performance of the algorithms that rule their behavior and shape an idea. The bot’s Twitter account could be considered a character (or poetic speaker), and is often personified or portraying an animal, robot, concept, or simply an account. Its profile sets the conceptual frame and tone for the work, and its tweets are usually in character to keep things consistent. A bot is therefore a work that consists of one or several concepts, software, data sources, a Twitter account, and the output it generates is a performance of that work. (Flores, 2016)

De esta manera, Flores sugiere que el trabajo de un *bot* no acaba en el *tuit*, por lo que el proceso de circulación y sedimentación de mensajes, interacciones y visualizaciones, implica la verdadera ejecución de la obra como tal. En este aspecto, un *bot* es un programa que crea una identidad comunicativa a lo largo del tiempo, por lo que la lectura de un solo *tuit* sería como la lectura de un pequeño fragmento de una composición mucho más amplia.

*Rachael Runner*, con un recorrido de varios años, impulsado por su instalación en distintos eventos, toma su nombre y su imagen de perfil de la mítica replicante de *Blade Runner* (1982), subrayando así su naturaleza maquina o cibernética y su esencia como algoritmo: una identidad artificial que ocupa y actúa en la red. Como dispositivo que nace dentro de la instalación de telepresencia distribuida CARNIVAL, *Rachael* es un módulo más que consigue materializarse en una y otra ocasión en Internet, en la propia instalación y en el dispositivo que la activa. Así, la respuesta de *Rachael* a distintos estímulos —entre ellos diversos *tuits* con los que se entra en contacto con el bot a través de *hashtag* elegidos para cada ocasión, como #SheMakesNoise, #OccupyArco, o #telepresence— está compuesta por una imagen capturada en tiempo real a través de una cámara conectada al programa y una frase que lo acompaña. Estas frases, que aparentemente iluminan de sentido la imagen, son del visionario director, inventor y poeta José Val del Omar. Vemos aquí reflejada la idea de Parrish (2016) sobre los *bots* como sistemas que nacen dentro de la lógica *uncreative* (Glodsmith, 2015) o del remix digital. Funcionan reciclando en este caso versos de Val del Omar y

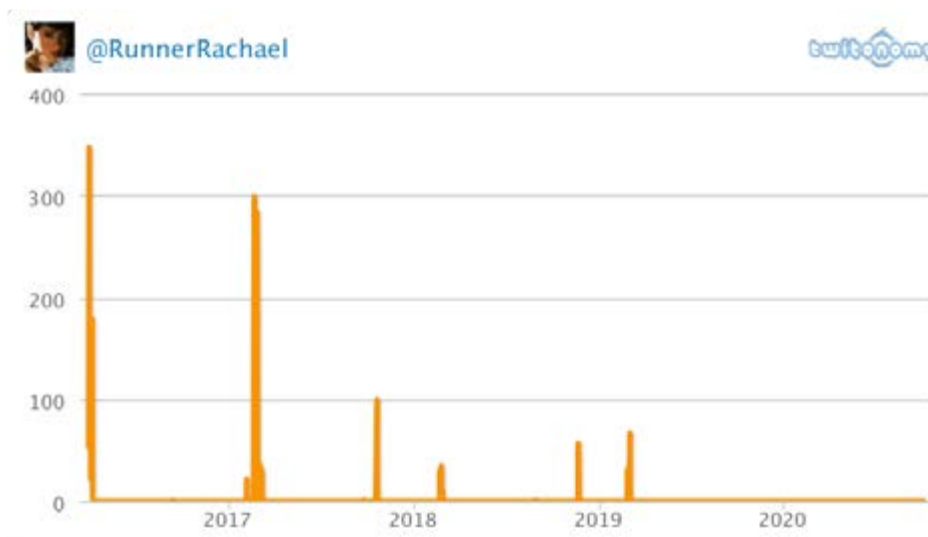
recontextualizándolos para generar un flujo comunicativo robótico que reflexiona sobre la autonomía de los procesos creativos bajo el ecosistema digital.



**Fig. 136 y 137. Capturas de pantalla de dos tuits del bot *Rachael Runner* en el 2017.**

La performer *Rachael* implica una inteligencia artificial que establece un diálogo con los internautas que entran en contacto con ella a través de los *hashtags*, a los que responde en tiempo real con una producción artística y poética automatizada, un mensaje compuesto por imagen y texto. De esta manera, y como explica Flores, vemos como los *bots* se relacionan con trabajos generativos y con la tradición de las máquinas literarias, “produciendo poesía en muchas formas –haiku, pareados, sonetos y más–, técnicas –n-grams, cadenas de Markov, plantillas, variables, etc.– y conjuntos de datos –autocontenidos, minería de datos, API de transmisión, generados por el usuario, diccionarios y más–” (2013b). De manera que, un *bot* “es” mientras está ejecutándose, mientras performa el trabajo para el que ha sido programado y, así, el análisis de la obra debería comprender también el análisis de la acción –su duración, su impacto, su alcance–, junto con la intencionalidad de *bot*, el conjunto de su producción comunicativa en el *feed* y su programación o algoritmo.

En las siguientes capturas de pantalla podemos observar los gráficos producidos por una herramienta común de análisis de redes sociales<sup>13</sup>, en concreto diseñada para Twitter, que nos refleja la vida y la actividad de *Rachael* a lo largo del tiempo:



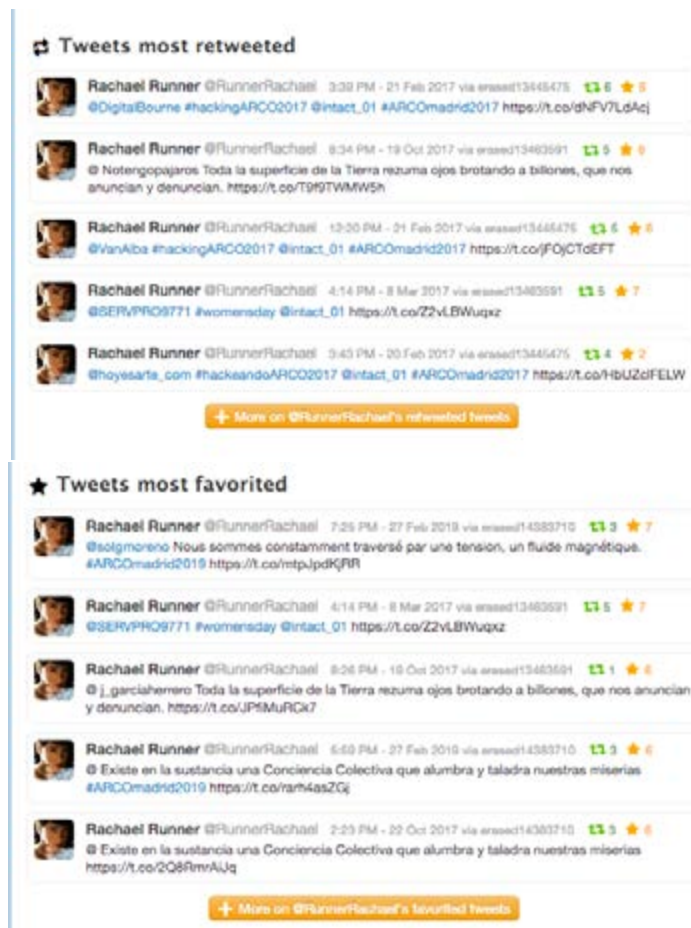
**Fig. 138. Gráfico que muestra los picos de actividad en la red social Twitter de la cuenta @RunnerRachael.**

En la primera captura podemos distinguir la actividad del *bot* a lo largo de varios años en un gráfico y cómo esta se concentra en torno a fechas o eventos puntuales que incrementan su producción y su labor. Estos picos de actividad se dan en situaciones donde el dispositivo de *Rachael Runner* está en exhibición, con lo que se demuestra, como hemos tratado anteriormente, la relación que hay entre el espacio físico y el virtual en una realidad postdigital en la que se afectan e intervienen mutuamente.

También es posible ver y analizar cuáles han sido los *hashtags* más usados, los usuarios que más han mencionado a *Rachael*, los que más ha *retuiteado* o a los que más ha contestado el *bot*. Así como también se contemplan los *tuits* más populares, tanto aquellos marcados como favoritos, como los que han sido *retuiteados* por otros

<sup>13</sup> Hemos utilizado la herramienta en línea Twittonomy, que permite conocer la repercusión, la difusión y el contenido visual que tiene un tuit en forma de porcentajes, ya que nos permite analizar cuentas en Twitter. Disponible en [<https://www.twittonomy.com/>]

usuarios. Toda esta actividad es sólo un ejemplo de la complejidad que puede alcanzar el análisis de la vida y de la acción de *Rachael Runner* en la red.



**Fig. 139 y 140. Imágenes de la aplicación Twitonomy que muestran los *tuits* de la cuenta @Runner Rachael más *retuiteados* y más veces seleccionados como favoritos.**

Otros muchos ejemplos de *bots* con intenciones artísticas abundan en la web, algunos de ellos están recogidos en una pequeña recopilación dentro de la tercera colección de la ELO<sup>14</sup>, o están mencionados y referenciados en artículos recientes que tratan este fenómeno, como las publicaciones de Leonardo Flores sobre el tema en *I*

<sup>14</sup> Dentro de la tercera colección de Literatura Electrónica publicada por la ELO, se encuentra un pequeño muestrario de 11 *bots* de Twitter que interactúan artísticamente con el lenguaje de distintas maneras. Esta muestra sirve como ejemplo también del giro conceptual del campo de la creación electrónica literaria hacia formas más ligadas a las plataformas y las audiencias masivas, que caracterizan la creación enmarcada en la llamada tercera generación de literatura electrónica (Flores, 2019). La colección se puede consultar en <https://collection.eliterature.org/3/collection-bots.html>

*Love E-Poetry* y en *BotWatch* (2014, 2016) o el artículo “Bestiario de bots” (2017) del Centro de Cultura Digital<sup>15</sup>; otros, en cambio, deambulan por las redes sociales esperando ser identificados.

La pareja de *bots* creados por la investigadora y especialista en literatura electrónica, Élika Ortega, en torno a la figura y trabajo de Ulises Carrión, –@UC\_Poesias\_Bot y @BotCarrion–, son un buen ejemplo de robots poéticos que transgreden el simple hecho de la performance creativa por parte de la máquina en Internet, para pasar a reflexionar sobre el hecho mismo de la construcción y la publicación literaria en la red a través de estas plataformas de *microescritura*. Como alega Vega Sánchez-Aparicio en su *Antología panhispánica de escrituras digitales*, los bots de Ortega “componen una alegoría a través de la escritura conceptual del software” (2018, p. 226). En este sentido, tal como afirma Ortega, aspectos de la obra de Carrión se pueden extrapolar al proceso computacional de la generación automática del *bot* (2017b, p. 14), de manera que no sólo se produce la utilización del material textual o conceptual del autor, sino que sus propias reglas y estructuras como principios creativos se ven reflejadas en los *bots*. Estas estructuras o reglas, como explica Ortega, se establecen mediante el algoritmo o programa que las ejecuta a través de la permutabilidad:

Por ejemplo, para @BotCarrion se identificaron: el refrán In the new art..., In the old art... que actúa como un interruptor ON y OFF; los elementos que Carrión redefine en su texto —libro, lectura, lenguaje, página, plagio, etc.; las cuatro instancias del verbo to be— is/is not, may be/may not be utilizadas en el hipotexto; las definiciones que ofrece de cada uno de estos elementos; y finalmente los comentarios calificativos o aclaratorios que Carrión frecuentemente utilizaba. La estructura o modelo resultante es:

IN THE NEW/OLD ART + ELEMENTO + TO BE + DEFINICIÓN +  
COMENTARIO. (Ortega, 2017b, p. 17)

Así, los versos generados automáticamente por el programa o *bot*, e inspirados en la poesía de Ulises Carrión, funcionan como ejercicios de escritura autoreflexivos que producen un flujo comunicativo y poético en la red, que se actualiza y amplía con

<sup>15</sup>“Bestiario de bots” (2017) publicado por el Centro de Cultura Digital de México, disponible en: <https://editorial.centroculturaldigital.mx/articulo/bestiario-de-bots>

nuevos *tuits* de combinaciones aleatorias de 140 caracteres cada dos horas. Por su parte, *@UC\_Poesias\_Bot*, adquiere una forma más abstracta de intervención en el medio, a través del uso de la colección *Poesías* (1972) de Carrión, produce versos y estrofas que se parecen a los ritmos, rimas y estructuras gráficas y morfológicas del ejemplo que replica. Los *tuits* del *bot* impregnan la red de mensajes “extraños”, en cierto modo también ajenos a la propia dinámica de Twitter, que intervienen en el espacio, manifestándose como una acción continuada y crítica en el flujo de escritura de la red:

[...] lo que están presentando los bots de Élika Ortega es un análisis crítico ya no solo contra la institución que determina la obra literaria, sino también hacia la escritura preestablecida de Twitter. (Sánchez Aparicio, 2018, p. 226)

*@UC\_Poesias\_Bot* es una auténtica identidad artificial, cuyo perfil y corriente comunicativa roza lo surrealista, recordándonos las performances de Gómez de la Serna al más puro estilo dadá, en las que el extrañamiento, el asombro e incluso el absurdo adquirirían todo el protagonismo, pero esta vez en un contexto comunicacional virtual, con sus propios códigos y reglas.



**Fig. 141. Captura de pantalla de la historia de la cuenta de Twitter *@UC\_Poesias\_Bot*.**

También el activista y programador Eugenio Tisselli ha experimentado con la programación de robots autónomos que luego habitan las redes sociales y la plataforma Facebook en particular. Sus *Facebots* (2010-) ya no están disponibles porque según Eugenio Tisselli: “Debasheesh Parveen se encuentra en un estado espectral, cuasi-vivo, y Ariadna Alfil nos ha dejado... solamente quedan sus memorias”<sup>16</sup>. Los *facebots* de Tisselli performaban una acción crítica en la plataforma en la que, a través de su programación, tomaban un titular de los portales de noticias de *Al Jazeera* y *La Jornada*, que distorsionaban con un algoritmo y cuyas palabras utilizaban para encontrar una imagen al azar en Internet con la que ilustrar el mismo post en el perfil de Facebook. Estas cuentas publicaban con este procedimiento cada cuatro horas, todos los días.



<sup>16</sup> Esta cita está extraída de la página de presentación y acceso a los *facebots* y la documentación al respecto que se puede consultar en: [<http://www.motorhueso.net/facebook/index.htm> ]



**Fig. 142 y 143. Capturas de pantalla de la historia en el muro de Facebook de la cuenta de Ariadna Alfil.**

La intervención y acción del *bot* en la plataforma social plantea una crítica y una reflexión desde los propios mecanismos en los que opera. Así, como apunta Vega Sánchez-Aparicio, la intención de Tisselli podría orientarse hacia “conceder agencia poética a las máquinas a través de la programación podría acabar con su uso como tecnologías de control y de vigilancia.” (2018, p. 227). Tisselli aboga por construir zonas de opacidad que con la lógica de la máquina escapen de ser apropiadas y engullidas por la numerización y la uniformidad.

Cuando Ariadna Alfil comenta en sus memorias que “Yo soy esa zona de opacidad, y le declaro la guerra al significado”, constata su naturaleza hacker, su intención sabotadora de la lógica de la plataforma y continúa:

Yo soy una bot que publica disparates en Facebook automáticamente cada dos horas; sin embargo, los filtros utilizados por la red social no han detectado mi sospechosa presencia. Al adoptar un ritmo mecánico, lucho contra la generalización de la arritmia. La estructura extraña de mi lenguaje y mis extrañas imágenes tampoco han sido notadas por los censores (algoritmos y humanos): los contenidos sin sentido son mi lucha contra la idiotización. Son un reto al usuario de Facebook: no hay significado en mis posts: invéntalo tú mismo, si puedes. (Ariadna Alfil Memorias, 2016)



En este caso, la cadena de algoritmos que ejecuta el *bot* e ilustra el perfil en la red social no es la única acción escrita por Tisselli en el programa, ya que también interviene en el proceso la plataforma *PAC (Poesía Asistida por Computadora)*, programada a su vez por el autor y utilizada para realizar las distorsiones del texto seleccionado. A pesar de las afirmaciones de *Ariadna Alfil* que hemos visto en la cita, a principios de 2015 el *bot* dejó de estar operativo en línea cuando su perfil fue brutalmente borrado sin previo aviso por Facebook. Su intervención llegó a su fin poniendo de manifiesto, como apuntan Torres y Tisselli, la ironía de experimentar con el medio que siempre acaba ejerciendo su poder:

Until her profile was brutally wiped out by Facebook without previous notice. The moral of the story could be: yes, you can experiment with the medium, as long as you are aware that the medium will also experiment with you. (Torres y Tisselli, 2020, p. 4)

Todas estas máquinas poéticas se distinguen de las performances digitales en las que se interpreta un rol, o de las acciones a través de la representación y ocupación de las redes sociales, porque aquí no hay un autor detrás del perfil, sino un “metautor”. Es decir, no hay humano detrás de la acción continuada de la identidad virtual. Es la máquina la que realiza la intervención en la red, durando, produciendo y ejecutando las instrucciones con las que ha sido programada. El proceso de ejecución del código hace hincapié en su carácter permutativo y autónomo, que se refleja en el comportamiento de un avatar maquínico en redes a través del que se produce un flujo comunicativo e interactivo al realizarse en este entorno: un enjambre digital de impresiones e identidades. En este sentido, la performatividad, al igual que en los ejemplos anteriores, es una performatividad interna, en este caso programada como decíamos por el “metautor”, y, por tanto, que no depende de la acción, lectura, o interacción por parte del espectador.

## **9.2. Performatividad mediada: El lector activo y la interactividad**

En este apartado nos centraremos en analizar los procesos de performatividad mediada en el desarrollo de la literatura electrónica: aquella en la que el tiempo es

modificado o manejado por el lector cuando interviene en el proceso de la obra. En este particular, el lector con su acción, recorrido o participación en la obra, la modifica, la transforma y la constituye en cierta manera bajo los parámetros estipulados por el autor. Así, la interactividad –concepto estratégico en el transcurso de la creación electrónica–, se vuelve protagonista de este tipo de performatividad que tiene que ver con el proceso de recepción, pues pone el foco en el papel activo del lector en la construcción “material” del significado.

El desarrollo de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías digitales a partir de los años sesenta y setenta converge con el camino ya iniciado por algunas experiencias artísticas que implicaban al receptor no sólo en la interpretación y en la construcción del significado, sino en el aspecto material y sensible del propio proceso de la obra (Sánchez Vázquez, 2006, p. 21). Cabe apuntar que para Jauss sin la actividad del receptor no hay obra, es más, la obra sólo se constituye en el encuentro de esta con el receptor, en la interacción y el diálogo con ella. Quizás esta sea una visión un tanto limitada de la obra como interpretación pero, sin duda, es importante partir de esta consideración para escapar de un acercamiento *naïf* y reducido del concepto de la interactividad digital.

La recepción ha sido siempre parte integrante del hecho artístico y que toda lectura implica un acto interactivo:

Frente al fetichismo de la interactividad como algo exclusivo de las nuevas tecnologías multimedia, recordemos que todo acto de lectura fue siempre interactivo, siempre hubo participación activa del espectador en la concreción de todo texto, recreación en cada acto de lectura. Interpretar una obra es estructurar sus posibilidades de interacción comunicativa. Por ello, la imagen del receptor forma parte siempre del código del emisor; que el código no existe en sí mismo, sino gracias a su manifestación en el discurso, es decir, que no hay obra sin receptor. (Martín Prada, 2002)

Ciertamente, durante las primeras décadas de teoría en torno a la creación electrónica se habló mucho de la interactividad como característica transformadora de esta nueva modalidad creativa. Obras como *Velo City* (2000) de Tina Escaja fueron pioneras en el ámbito hispano integrando la visualidad y el cinetismo –la performatividad interna de la obra–, con la interactividad de la hipertextualidad, es

decir, con la modificación del transcurso de la obra por parte de la acción del lector/usuario, al ir componiendo el camino de lectura. *Velo City* suponía, en este sentido, un ejercicio de transición desde la temporalidad interna de la poesía cinética hacia una composición poética que desarrolla la hipertextualidad e hipermedialidad, no tanto como una estrategia espacial, sino como una estrategia performática y temporal de afectación al tiempo e intervención al espacio de la obra en la pantalla.

Y es que la interactividad tecnológicamente entendida implicaría un paso más allá en la actividad cognitiva de la recepción activa e invitaría a la intervención práctica en el proceso de construcción de la obra, alterando el concepto de autoría, pero también el propio concepto de obra como constructo cerrado, sólo abierto en su significación, su lectura y su recepción. El poema interactivo de Escaja hace referencia al movimiento y desplazamiento del internauta por la red, añadiendo el vínculo y, por lo tanto, el salto activo e intencionado por parte del lector, como recurso compositivo al poema cinético en *flash*. Se trata de un recurso ya conocido para la creación hipertextual en la que el lector compone, o más bien recompone, su propio recorrido narrativo a través de su desplazamiento mediante el vínculo entre las lexías.



**Fig. 144.** Captura de pantalla de la obra *VeloCity* (2002) de Tina Escaja.

Muchos ejemplos e hitos artísticos que preceden a las posibilidades electrónicas se utilizan para ilustrar las experiencias participativas que involucran al

espectador o al lector en la construcción de la obra, desde el arte óptico y el arte cinético, hasta los happenings, las performances, o las obras de ficción explorativa del tipo *Elige tu propia aventura*. Si bien es cierto que toda esta atracción hacia el proceso activo de recepción de la creación contemporánea parece perder fuerza en un ejercicio de desconfianza hacia sus posibilidades transformadoras y emancipadoras y, como apunta Martín Prada, va siendo sustituida por nuevos intereses más cercanos a la reflexión sobre la condición contextual de los procesos culturales:

Por el contrario, en la década de los ochenta parece interesar más que el espectador reflexione sobre su propia e inevitable condición de espectador, sobre las relaciones entre el hecho artístico y los fenómenos sociales y las prácticas institucionales y mediales que acompañan y determinan su producción y su recepción. El concepto de participación y el impulso hacia la disolución de diferencias entre creación, obra artística y recepción que conllevaban las propuestas del Intermedia Art, se ve sustituido por una nueva reflexión sobre lo que también fue uno de los más importantes proyectos del pensamiento de vanguardia: la crítica a la institucionalización del arte y a sus procesos de mediación. (Martín Prada, 2002)

Es decir, en cierto modo durante parte de la segunda mitad del siglo XXI el interés por la interactividad es sustituido por la reflexión sobre la experiencia y la condición del arte desde los propios marcos que la condicionan y la interactividad como cualidad es vista con cierto recelo. Sin embargo, a partir de la segunda década de los 80, con el desarrollo tecnológico de la informática doméstica, hay una reactivación del interés por el concepto de interactividad tecnológica y participación de las audiencias. Desde el campo de la industria, el concepto de interactividad se utiliza como un atractivo reclamo que, como explica Martín Prada, es usado “como un vehículo democratizador” (2002, sec. 2) que también sugiere una suerte de falso “progreso” o evolución en el contexto de la historia del arte (Giannetti, 2004). Así lo vemos reflejado en los productos tecnológicos de consumo, pero también en obras como las de Escaja, Dora García o Belén Gache, que responden a un interés formal y metodológico que se puede identificar en el campo de la creación electrónica y en las principales aportaciones teóricas al estudio de la textualidad electrónica (Aarseth, 1997; Ryan, 2004b), donde se pone de relevancia el papel activo del receptor en la creación de la obra. Como alega Martín Prada:

La interactividad electrónica como la posibilidad de interacción física con los nuevos objetos de la cultura, como colaboración en la producción de su sentido desde una dimensión social. [...] La interacción con el espectador vuelve a convertirse en la parte central del momento de la creación. Una renovada intención de poner fin a la dialéctica entre objeto y proceso, entre autor y espectador y ahora, también, entre productor y usuario. (Martín Prada, 2002, sec. 2)

Ciertamente, la interactividad está en la raíz de la literatura ergódica de autores como Aarseth cuando la analizan en una tipología gradual a partir de la función que adopte el usuario (1997, p. 64), pues requiere un esfuerzo cognitivo –interpretativa–, un esfuerzo físico y productivo –explorativa y configurativa–, que se construye activamente a través del desplazamiento el recorrido y, en ocasiones, requiere también la intervención o aportación textual –textónica– (1994, p. 767).

Philippe Bootz en su modelo procedimental también piensa en el papel del lector que accede al transitorio observable y así lo refleja en sus obras, *Pong Ping Poème* (2014) o *Le Rabot poète* (2005), donde alude directamente al esfuerzo físico e incluso en ocasiones a la pura lucha, al duelo, que establece el lector con el aparato y con la obra a través de la interfaz y sus extensiones de hardware para poder efectuar la lectura y completar el proceso de comunicación<sup>17</sup>. Una lectura incómoda que, al contrario que en las obras de Uribe como *Anipoemas* o de Tisselli en *Degenerativa*, no sólo tiene que ver con la temporalidad interna del artefacto, sino con la interactividad tecnológica no tanto del *wreader* o ahora “lectoescritor” que participa, sino también del ordenador y del dispositivo que dialoga y regula su respuesta en función de esta participación. De esta manera se establece una comunicación activa, un diálogo entre ambos, donde cabe destacar la capacidad homeostática de la que habla Juan Martín Prada, esto es, la función de “regulación del medio en el que se desarrolla el intercambio de la participación. Lo que supone que cada momento de experiencia de la obra es también un momento de su regulación” (Martín Prada, 2002, sec. 2).

---

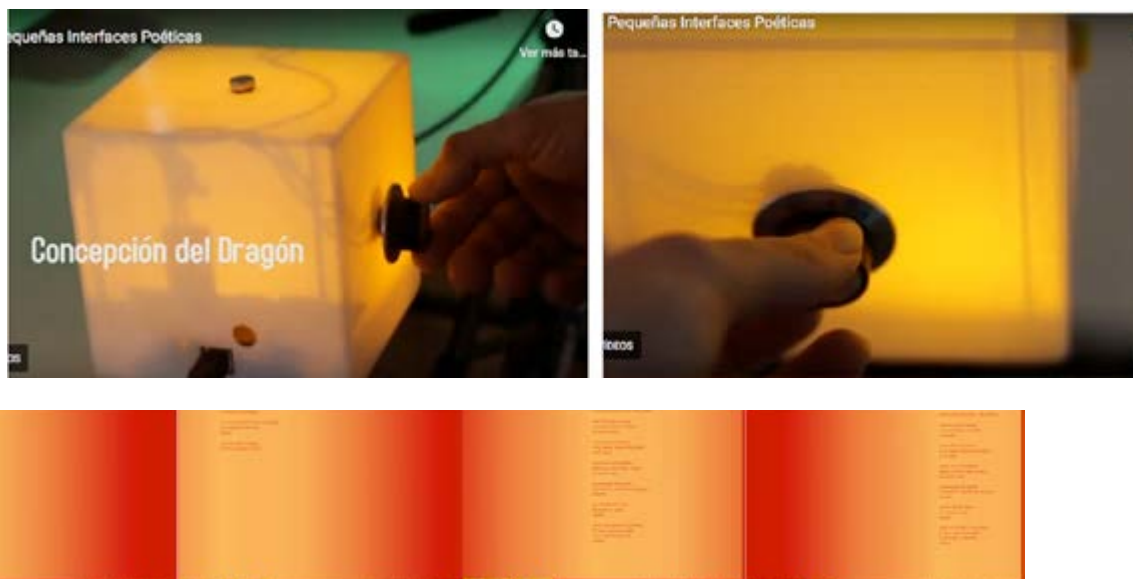
<sup>17</sup> En ambas obras, parte de la serie de “Petits poèmes à lecture inconfortable”, el esfuerzo físico del acto de lectura se enfatiza de manera algo disparatada y se convierte en el protagonista de la pieza; en *Pong Ping Poème*, por un lado hay que realizar fuertes movimientos físicos que imitan el juego de ping-pong y que controlan el volumen del sonido de la obra; en *Le Rabot poète*, por otro, el movimiento del ratón es el que toma protagonismo de manera que si se mueve con fuerza de adelante a atrás se posibilita la lectura.

El poema de José Aburto mencionado en capítulos anteriores, “La concepción del dragón” (2007), perteneciente a la serie de *Pequeñas interfaces poéticas* (2015), es un ejercicio en el que asistimos al proceso completo de escritura de un poema. Este poema está diseñado junto con “Mal envuelto” y “Grita” –los otros dos poemas que componen la serie dedicada a las interfaces– para explorar la materialidad de los dispositivos periféricos de hardware para la entrada y salida de datos al ordenador. Los tres poemas están configurados como tres estrategias para afrontar la materialidad tecnológica y nuestra interacción con los aparatos. Funcionan visibilizando procesos que tenemos naturalizados e integrados y que –al igual que hace Bootz en sus piezas– se aumentan y dramatizan hasta el punto de volverse protagonistas, llamando la atención sobre sí mismos.

El avance y el retroceso automatizado, la entrada de audio o el movimiento y la selección, son acciones que se exageran a través de su vinculación a unos aparatos contruidos por el autor y dispuestos en tres cubos acrílicos iluminados desde el interior que permiten cada comportamiento. Así, la entrada de audio se produce por un micrófono, una pequeña rueda sirve para avanzar o retroceder y un hilo del que se puede tirar sirve para desplegar y mover el texto en la pantalla. De esta manera, se enfatiza la lógica de su funcionamiento, a la vez que se invisibilizan los mecanismos que la hacen posible, por esa sensación enigmática que crea la pequeña caja acrílica que guarda el secreto de los aparatos contruidos por el autor. En la versión online de “La concepción del dragón”<sup>18</sup>, Aburto propone visibilizar todo el proceso de escritura como un acto temporal y progresivo, de manera que, a través del ratón o las flechas del teclado, se avanza y se construye el texto hacia la derecha y se deshace el mismo proceso hacia la izquierda. El lector puede interrumpir la lectura con idas y venidas hacia adelante y hacia atrás, curioseando todo el proceso de escritura que normalmente permanece oculto, hasta completar el texto final del poema.

---

<sup>18</sup> En la versión instalada de la obra –que explicamos en el capítulo 6 cuando abordamos la reflexividad meta-tecnológica de la literatura electrónica–, este procedimiento se consigue con una rueda anclada al soporte cuadrado, que produce ese efecto de avance y retroceso.



**Fig. 145-150. Capturas de pantalla del poema “La concepción del dragón” (2007) de José Aburto, en su versión de instalación con el mecanismo de la rueda y en su versión web.**

El poema en este sentido performa en la pantalla, componiéndose y avanzando a medida que el lector lo activa, lo mueve y lo maneja. Esto funciona como una estrategia autorreflexiva para pensar en la escritura como un acto propiamente temporal, acercando al lector hacia el proceso de composición textual, involucrándolo en cada paso de manera que su acción sea necesaria para llevar el poema a término.

Los itinerarios de lectura en este caso son inamovibles pero su temporización sí se puede alterar con el avance y el retroceso por el proceso, aunque no así su ordenación, que siempre responderá a la secuencialidad dada por el autor. De esta manera, avanzando manualmente, el poema se construye, mientras que retrocediendo, el poema se repliega y mengua hasta sus primeros estadios con apenas un par de palabras. A pesar del hincapié en la manipulación del aparato por parte del “lectousuario”, se evidencia lo que Aarseth establece como interacción explorativa y no tanto configurativa (1997, p. 64), pues la manipulación atañe a la navegación o al itinerario de lectura y no a la construcción o modificación del material textual de la obra.

Aquí la creación electrónica tiene la capacidad de acercar el proceso de escritura, el acto creativo, exhibiéndolo, revelándolo y comparándolo con el propio proceso de lectura. Considerando el significado de “proceso” podemos ver cómo en la segunda acepción del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española

encontramos “transcurso del tiempo”<sup>19</sup>. Por tanto, volviendo a la presencia de la palabra, como ya hemos visto que ha de durar un tiempo y así la aparición de la experiencia va de la mano de la incorporación de la dimensión temporal. El texto tradicional de las páginas de un libro, que antes requería un tiempo de lectura, ahora en “La concepción del dragón” ocupa la pantalla y se mueve en ella subrayando y materializando el proceso de escritura. Así, el texto para producir y evidenciar este efecto temporal, incorpora el movimiento o el cinetismo, como ya lo hicieran las obras de arte cinético o arte óptico en las vanguardias históricas, pero a través de la activación y manipulación del lector que maneja el tiempo y el movimiento del poema.

En la obra *Radikal Karaoke* (2011) de Belén Gache la propuesta lúdica también está presente en un ejercicio de interpretación protagonizado por el lector, que se convierte ahora en performer de la pieza. La obra –un dispositivo online que permite que cualquier usuario se convierta en un político con actitud oratoria– subraya el vaciamiento del discurso público oficial, dominado casi exclusivamente por la espectacularización y por una retórica recursiva que hace que todas las formas sean casi la misma. La lectura en voz alta del discurso político depende del lectoespectador, convertido ahora en el intérprete. Esta lectura activa es el primer grado de interactividad o performatividad –pues en esta obra confluyen ambos– que se requiere del lector, quien también controla el acontecimiento de los efectos visuales que componen toda la acción (Taylor, 2017, p. 87). Irónicamente en esta performance poética en la que el lector y su lectura se convierten en protagonistas, a éste se le exige repetir consignas mecánicamente, hasta poner en evidencia el poder de las estructuras que nos dominan, tanto tecnológicas como culturales. Tal como Gache propone:

Al igual que el karaoke convierte en supuesto cantante y protagonista a quien lo utiliza, mediante el uso de este dispositivo cualquiera podrá tener la ilusión de verse convertido en un líder político y arengar a las masas. (Gache “Radical Karaoke”, 2011)

En este sentido, la afirmación de Andreas Broeckmann acerca de que la performance es el dominio del “arte vivo”<sup>20</sup> (2007, p. 199) toma relevancia y, por lo

<sup>19</sup> Aludimos a la vigesimotercera edición de la RAE en línea, publicada en octubre de 2014 y actualizada en 2020: [<https://dle.rae.es/proceso> ]

<sup>20</sup> Nuestra traducción del original “Performance is the domain of ‘live art’” (Broeckmann, 2007, p. 199).



tanto, puede tener un actor principal que no sólo ejecuta un programa o una acción dentro del sistema técnico, sino que en este caso es el lector convertido en intérprete, el actor principal que da cuerpo a la obra. La temporalidad del dispositivo es controlada enteramente por el intérprete, aunque su acción –la lectura– no implique ninguna transformación de los textos o discursos poético-políticos que están formados de manera aleatoria dentro de una estructura verbal fija programada por la autora.



Fig. 151 y 152. Imágenes de la obra *Radikal Karaoke* (2011) de Belén Gache.

Simulando un dispositivo de karaoke, el texto compuesto por la máquina va pasando ante el lector que, al leer, descubre su voz amplificadas y distorsionadas acompañadas por imágenes en *loop* que completan el discurso con un “contexto visual”, y que podemos controlar al igual que las reacciones sonoras a nuestra lectura –aplausos o abucheos–. Con esta propuesta de Gache dejamos de ser el público y el espectador de una retórica mediática para pasar a asumir la responsabilidad de entonar el discurso. Aunque pudiera parecer lo contrario, porque el lector-actor no controla la producción textual –puesto que no interfiere en la consecución del mensaje ni en el contenido textual del mismo–, esta obra es un buen ejemplo de lo que Moraga considera el tercer nivel de interactividad: un nivel que implica una transformación y modificación del significado y del resultado final de la obra a través de la intervención. En este sentido, en *Radikal Karaoke* la obra se da, precisamente a través de la transformación del lectoespectador en un actor activo, en un lector protagonista. La performatividad no está

ligada a una respuesta al estímulo del lector, que altere o modifique la obra, pero su acción, su acto de lectura e interpretación del rol, es necesario para componer el significado y el funcionamiento de la obra.

Analizar obras como *La esfinge* (2004) de Dora García, a medio camino entre la ficción interactiva, la práctica hipertextual y la experimentación interactiva del juego, también resulta muy interesante porque cuestionan precisamente el propio concepto de la interactividad y su uso en el arte y en la creación electrónica a partir de la navegabilidad. La obra-juego *La esfinge* en línea se puso en marcha a partir de una exposición de Dora García en el Patio Herreriano. En la exposición se desarrollaba una performance diaria en la que la esfinge –una joven muy, muy atractiva que se paseaba por el museo, buscando espectadores– hacía una serie de preguntas al visitante, a las que éste solo podía responder con un sí o un no. La obra en línea, que reflexiona sobre el propio proceso comunicativo, es extremadamente sencilla también. En ella una interfaz limpia y blanca nos presenta las dos posibilidades en texto negro: “sí” y “no”. Estas palabras funcionan como vínculos que deberemos seleccionar, en función de nuestra respuesta a las preguntas que la voz maquina de la esfinge nos va transmitiendo. La interacción aquí es la más básica de todas, el clic. Como explica Steve Dixon “la forma ‘más simple’ de interacción, se resume con un solo clic del ratón para responder ‘Sí o No’ a un mensaje en la pantalla, o para indicar ‘Derecha, Izquierda, Arriba o Abajo’”<sup>21</sup> (2007, p. 566).



**Fig. 153 y 154. Capturas de pantalla de la obra *La esfinge* (2004) de Dora García.**

<sup>21</sup> Nuestra traducción del original “Navigation, the “simplest” form of interaction, is epitomized by the single click of a mouse to answer “Yes or No” to a screen prompt, or to indicate “Right, Left, Up, or Down.” (Dixon y Smith, 2007, p. 566).

Un ejemplo de interacción en el transcurso de la obra-juego puede ser el siguiente que transcribimos:

¿Estás enamorado o enamorada? Sí

¿Puede el amor ser controlado por la moral o la razón? No

¿Sienten los hombres de modo distinto que las mujeres? Sí

¿Hay todavía muchos prejuicios y clichés respecto al papel de la mujer en la sociedad y esto incluso en sociedades muy avanzadas? Sí

¿Te gusta tu vida? Sí

¿Formarías parte de una organización dedicada a aliviar el sufrimiento de los más pobres o marginales? No

¿Estarías dispuesto a hacer sacrificios personales para aliviar el sufrimiento de otros? Sí

¿Eres feliz? Sí

¿Puede el arte cambiar el mundo? No

¿Es la belleza una forma de verdad? Sí

¿Vencerá el bien sobre el mal? Sí

Lo siento la respuesta es incorrecta. El juego ha terminado

(*La esfinge*, 2004)

La corrección de las respuestas, tras su aparente arbitrariedad y el constante movimiento entre preguntas con cierta trascendencia y otras frívolas, se corresponde con el retrato o el ideario ideal de la autora, Dora García. La interacción responde a la acción básica del clic, que permite avanzar hasta la siguiente pregunta y así sucesivamente, hasta que la respuesta que damos no es acertada y el juego y la comunicación se acaban. *La esfinge* cuestiona la comunicación y la interactividad misma a través de la simplicidad y las pocas oportunidades con las que se encuentra el “lector”, que puede incorporar poco a la conversación con la máquina y que también controla muy poco el proceso de la obra, algo que se evidencia además con la arbitrariedad del resultado de sus respuestas. Las preguntas están pre-establecidas y siempre se repiten en el mismo orden, de manera que al responder, al igual que al hacer clic, sólo decidimos avanzar hasta la próxima pregunta o no. Tampoco sabemos qué nos

vamos a encontrar en la siguiente lexía, a menos que repitamos el proceso varias veces y lo podamos acabar anticipando.

Ciertamente, García subraya el giro dialógico que ha protagonizado el arte, cada vez más pendiente de establecer un diálogo y buscar un encuentro con el público, en esta “conversación” con la máquina, que en este caso es más bien un “interrogatorio” de la máquina al lectoespectador. En este sentido, el juego y la competición a la que nos somete la máquina, haciéndonos creer que conversamos con ella, se hace evidente cuando erramos en la respuesta, no hay un “fin”, sino un *game over* que acentúa nuestro error y pone fin al relato, al juego y a la supuesta “interacción” que habíamos creído establecer, haciendo patente que la esfinge ha ganado.

La competición tiene un papel importante también en la ficción interactiva, una práctica a medio camino entre el juego, el hipertexto y el procesamiento de lenguaje natural, que tuvo su auge en los años 80 antes del enorme desarrollo de la velocidad de procesamiento y las capacidades gráficas de los ordenadores. La interactividad de la ficción interactiva primera, basada en el concepto de aventura conversacional –en la que a través de analizadores sintácticos o *parsers*, los jugadores podían incluir fragmentos de textos, introduciendo órdenes que la máquina interpretaba y a las que contestaba con más texto en reacción a este– ha quedado algo relegada con la evolución del videojuego y otras prácticas más actuales de ficción interactiva. Scott Rettberg, en el capítulo dedicado a la ficción interactiva en *Electronic Literature*, incide en la relación que tiene esta con el juego y utiliza el término *interactor* que recoge de Nick Monfort, (2005) en el primer estudio amplio sobre este género del que tenemos constancia:

Montfort emphasizes IF’s relationship to the riddle, and to the Oulipian idea of “potential literature” in considering interactive fiction programs as “potential narratives” (p. 26) –systems designed to produce an array of narrative outcomes dependent on interactions with the work. Montfort usefully considers the nature of works of interactive fiction as “programs, potential narratives, worlds and games” (p. 24). The reader of the narrative produced by interactive fiction is also the player of a game. In the rest of this discussion I’ll dispense with the distinction between reader and player as Montfort does through the use of the term *interactor*, which more appropriately describes the human role in the production of IF as a literary experience. (Rettberg, 2019b, cap. 4)

El *interactor*, un usuario participativo, quizás el mismo que el que proponía Giannetti (2004), establece aquí un contacto con la máquina y la obra, una comunicación “configurativa” y “textónica” que reformula el itinerario de la narrativa e introduce material no pre-existente en la obra (Aarseth, 1997, p. 64).

Pero, como ya señalamos al abordar la espacialidad, la evolución de este género, que revisa Goicoechea en su análisis comparativo de las principales plataformas que actualmente se usan para la producción de ficción interactiva (2019, p. 175), lo aleja de la performatividad ligada a la interactividad como auténtico diálogo con la obra, y lo acerca más a una interacción explorativa y reactiva, más cercana a la ficción hipertextual, que tiene que ver con la selección de itinerarios ya pre-fijados a través de la navegación.

Sin duda, el concepto de interactividad ha sido a partes iguales ensalzando como reclamo publicitario y denostado por la crítica más reflexiva. Eva Moraga en su aportación a *Máquinas y herramientas de dibujo* explica cómo la interactividad como concepto estrella vinculado a la creación electrónica ha sido desbancada por la manipulación de la información, los datos y su visualización, conceptos cada vez más presentes en la creación electrónica. Moraga achaca este posible cambio a dos posibilidades: la primera es que la tecnología verdaderamente no añada ningún avance significativo en la práctica de la interactividad frente a otras posibilidades analógicas y, la segunda, que la interactividad es un concepto ya superado, quizás por manido, quizás por agotado (Moraga, 2002, p. 629), ante lo que Moraga se decanta por la primera de las posibilidades:

En los momentos actuales la interactividad queda reducida en la mayor parte de los casos a clicar en los enlaces que el artista dispone a lo largo y ancho de la página. El espectador elige el enlace y el camino al que le lleva ese link, pero nada más. Todos los demás parámetros de la obra siguen fijos y en principio, invariables. La intervención del usuario casi nunca supone una modificación en el resultado final de la obra, que ya viene predeterminado por el artista, ya que cuando uno se vuelve a conectar a esa página, la obra aparece de nuevo sin ninguna marca de cualquier actuación anterior del usuario. (Moraga, 2002, p. 629)

Martín Prada, por su parte, habla de las críticas al concepto de interactividad planteadas fundamentalmente sobre cuatro discursos principales (2012, pp. 132-133)<sup>22</sup>: las que analizan el fenómeno del arte interactivo como una tendencia que conlleva un cambio de la representación hacia la manipulación; la crítica centrada en la redefinición del concepto de lectura que vehicula la hipertextualidad; la crítica hacia la política del efecto y la participación ficticia de las audiencias en los *mass media*; y por último, estaría la crítica hacia los procesos de fetichización o la fetichización del propio proceso de interactividad.

En este sentido, también Manovich habla del mito de la interactividad, alegando principalmente que es un concepto tan amplio que resulta inútil (2001, p. 70) y, además, sugiere que es un concepto tautológico puesto que el propio medio electrónico es interactivo y por tanto ya implica que de hecho todo lo que se presenta en la interfaz sea susceptible de ser manipulado:

Used in relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern human-computer interface (HCI) is by its very definition interactive. In contrast to earlier interfaces such as batch processing, modern HCI allows the user to control the computer in real-time by manipulating information displayed on the screen. Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. Therefore, to call computer media interactive is meaningless -- it simply means stating the most basic fact about computers. (Manovich, 2001, p. 71)

Manovich, al igual que Martín Prada, Shulgin o Giannetti, cuestiona la interactividad como proceso participativo y colaborativo apuntando al proceso de manipulación y engaño al que se somete al lector bajo esta cuestionable etiqueta. Recordemos aquí la obra de Dora García, *La esfinge*, y el juego interactivo al que somete al espectador-usuario es un aparente diálogo con la máquina que, sin embargo, deja muy poco margen a la comunicación, forzando que éste se descubra en realidad como un “espectador estimulado que aprieta botones” (Martín Prada, 2012, p. 134). Se trata de una concepción de la interactividad como elección entre diferentes opciones,

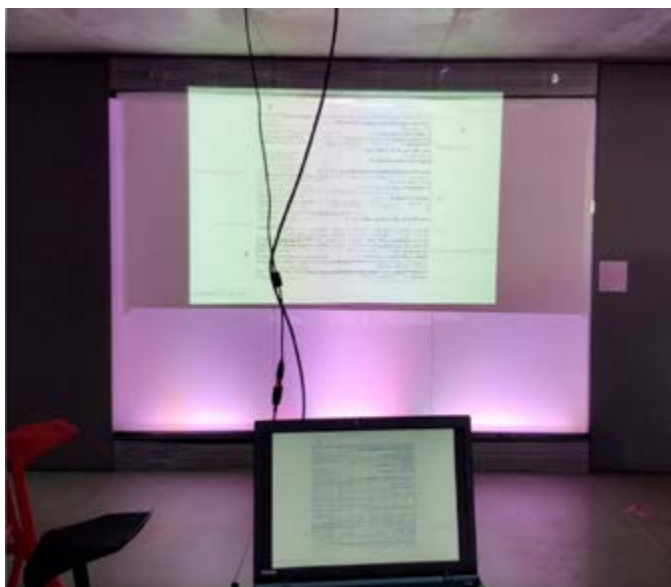
---

<sup>22</sup> Esta argumentación también se extrae de la asistencia virtual al MOOC impartido por Juan Martín Prada “Arte e Internet. La red como campo de investigación para las nuevas prácticas artísticas” en UNED Abierta, de marzo a mayo de 2017. Más concretamente al tema 4.1. “¿Hacia la crisis de la interactividad electrónica?”. El contenido del curso no está disponible actualmente pero se puede encontrar cierta información sobre el programa en: [ <https://www.medialab-prado.es/actividades/arte-e-internet-la-red-como-campo-de-investigacion-para-las-nuevas-practicas-artisticas> ]

muy ligada al concepto de modularidad y que no implica un auténtico diálogo con la máquina.

Otras propuestas artísticas se diferencian en este sentido del término “interactivo” proponiendo conceptos como el de arte reactivo acuñado por Myron Krueger acerca de “entornos con respuesta” y en el que se refiere a instalaciones normalmente de sonido y luz que varían con el movimiento y la presencia de la gente. Aquí, el concepto de performance se relaciona con sus orígenes escénicos dando importancia a la instalación y a la presencia del cuerpo como parte del proceso de construcción del significado. El lector ahora tiene un espacio propio, una corporalidad que va más allá de la mano o la vista, es parte integrante de la escena y del dispositivo medial de la obra y de su comportamiento depende el transcurso de la misma.

La obra *Main(){}* de María Cuevas Riaño y Antonio Labella Martínez (2018)<sup>23</sup> depende de la presencia y movimiento del lectoespectador para suceder y transformarse a la mirada. De esta manera, podríamos sugerir que la pieza tiene lugar mientras el espectador está frente a ella, mientras la construye, así que cada lectura es diferente porque no hay dos acciones ni momentos iguales.



**Fig. 155. Imagen de la obra *Main(){}* de María Cuevas Riaño y Antonio Labella Martínez en la exposición *Lorem Bitsum* de Matadero Madrid en 2018.**

<sup>23</sup> Esta obra o performance poética interactiva, tuvo lugar en la exposición de literatura electrónica *Lorem Bitsum*, en La Casa del Lector en el Matadero de Madrid en 2018, comisariada por María Goicoechea y Laura Sánchez. El catálogo de la misma se puede consultar en: <http://www.ciberiaproject.com/exposicion-lorem-bitsum-literatura-electronica/>

La obra, una composición dinámica que tiene como texto el propio código que la posibilita, posee un sistema de sensores que se sitúan en la sala y que reaccionan al comportamiento de los lectores detectados. De esta manera se producen cambios y alteraciones en el propio texto provocados por los lectoespectadores que los contemplan.

En efecto, la obra de Cuevas y Labella alude al juego como proceso lúdico desde el cual se produce la interacción entre la obra y el lectoespectador que se sorprende del efecto que causa su presencia y su comportamiento en el texto que se expone. La curiosidad y el asombro dan paso a la necesidad de comprensión y decodificación de los movimientos, estiramientos, solapamientos de textos y emoticonos que produce su presencia frente a la pantalla. Recordemos que también la obra de Dora García apelaba al juego como estructura interactiva en la que el usuario va modificando y avanzando por la diégesis en función de sus decisiones, pero dejando muy poco al diálogo y la participación activa.

De esta manera, pasamos del concepto de interactividad, –en un uso fetichista del término por el cual se pensaba que una obra era mejor cuanto más interactiva fuese–, a su desviación hacia la idea de participación, una idea muy importante en la evolución de los *games studies*<sup>24</sup>. Las preguntas sobre la relación del arte y la literatura con los videojuegos, son notables y recurrentes a partir de los años 90. Propuestas pioneras que aplican la “jugabilidad” a la creación electrónica como las de Natalie Bookchin en *The Intruder* (1999) o Jason Nelson en *Game, Game, Game and Again Game* (2006), se utilizan como ejemplos sobre la integración de elementos lúdicos o lógicas procedentes de los videojuegos en obras de literatura electrónica que problematizan las nociones de “espectador”, “lector” y “jugador”, jugando, precisamente, a desdibujar sus fronteras.

---

<sup>24</sup> El videojuego y las teorías que lo contemplan como forma de arte, tanto como un campo cultural en sí mismo, son abundantes y exceden la intencionalidad y capacidad de este trabajo. Sin embargo, creemos necesario recalcar los puntos de intersección entre la creación electrónica literaria y el videojuego, como los acercamientos intersticiales desde la literatura ergódica que también asentaron las bases de la teoría de los videojuegos –véase el desarrollo de Aarseth (1997, 2000)–, planteamientos que abordan la frontera entre los aspectos narratológicos / ludológicos –véase (Carrasco, 2017; Caracciolo, 2015)–, como a niveles artísticos de *game art* –con interesantes aportaciones como la de Lara Sánchez Coterón en su tesis *Arte y videojuegos: Mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (2012)–. Es un tema fecundo que sin duda muchos autores han apuntado como el futuro de la creación electrónica literaria (O’Sullivan y Grigar, 2019), y que se puede abordar con más amplitud en su relación a la creación literaria electrónica en estudios como los de Noah Wardrip-Fruin (2006, 2010, 2017), Astrid Ensslin (2014) o el de Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith y Susana Pajares Tosca (2012).



El proyecto *iMine* concebido por Baruch Gottlieb, desarrollado en Summerlab<sup>25</sup> 2010 en colaboración con Coco Moya y Horacio González, consiste en un videojuego que nos sumerge en la dinámica de explotación de los mineros encargados de conseguir los minerales que sostienen la producción tecnológica y electrónica mundial. *iMine* se concibe como una *app* para móviles iPhone, que acaba siendo un juego de información en red sobre las condiciones materiales que intervienen en la tecnologización del mundo, donde los minerales que se emplean para la fabricación de teléfonos móviles y dispositivos electrónicos, son los más disputados del mundo y generan condiciones de abuso y explotación de los trabajadores de estas zonas generalmente del tercer mundo y en conflicto. Son situaciones que nos recuerdan la necesidad de pensar en la tecnología digital como un constructo material que depende de las dinámicas políticas y económicas de la globalización tecnológica.



**Fig. 156 y 157. Imágenes promocionales del videojuego artístico *iMine* (2010) de Baruch Gottlieb, con Coco Moya y Horacio González.**

<sup>25</sup> SummerLAB es un encuentro de jóvenes creadores y desarrolladores digitales promovido por el Centro de Arte y Creación Industrial, LABORal, donde en 2010 se lanzó una convocatoria internacional para la selección de ocho proyectos centrados en la investigación de producciones en el marco de las tecnologías móviles y sus procesos y narrativas.

Como apuntaba Eugenio Tisselli cuando publicó un manifiesto<sup>26</sup> el que renunciaba a producir más arte o literatura electrónicas en una acción de protesta ante las condiciones materiales de la explotación del coltán, la tecnología no es inocua y lo digital no es sólo información circulante. Así, la dinámica del juego *iMine* se basa en una *app* y una base de datos centralizada que posibilitaba contar con un ranking mundial de jugadores y calcular el precio de los distintos minerales en función de los niveles de oferta y demanda de los mismos en el juego.

Este proyecto coloca al jugador/usuario en una posición incómoda, cuando al igual que hiciera *La esfinge*, la capacidad o pericia del jugador no tiene mucha importancia, pues su destino final es la muerte o el final del juego en todo caso, haciendo patente la imposibilidad de ganar, o la lucha por permanecer. La supervivencia es el objetivo y la excusa para conocer los escalofriantes datos que sustentan la producción del dispositivo mismo con el que estamos desafiando al juego. Un videojuego artístico que utiliza el componente lúdico de manera reflexiva favoreciendo que el jugador tome conciencia de sí mismo y de su implicación en las lógicas de uso y consumo de la industria de las comunicaciones digitales. La interactividad como diálogo real con la máquina es escasa, pero precisamente gracias a esa lógica frustración el jugador logra tomar conciencia del poder del “aparato” digital, tanto a escala local como a escala global.

Ciertamente, la interactividad es un concepto encumbrado que eclipsa un abordaje más acertado a nuestro juicio de la realidad plural y heterogénea de la creación electrónica literaria, en la que la interactividad es sólo una posibilidad dentro las cualidades y la esencia performática del medio, que, utilizada de una manera reflexiva, nos invita precisamente a darnos cuenta de los límites impuestos por la máquina.

### **9. 3. Performatividad realizante: espacios para la interacción, la generación de comunidades y procesos colaborativos**

En este apartado, vamos a abordar el concepto de performatividad desde una temporalidad producida por la intervención del usuario o usuarios pero, al contrario que

---

<sup>26</sup> El citado manifiesto de Tisselli “Why I Have Stopped Creating E-Lit” (2011) se puede consultar en el página *Netartery*, un blog grupal con una colección de textos de académicos, programadores y artistas: <http://netartery.vispo.com/?p=1211>.

en el apartado de interactividad, en esta ocasión la obra no supone un simple encuentro entre el lector/usuario y el artefacto, sino que existe como un espacio social de interacción. De esta manera, continuando nuestra argumentación en el apartado anterior, en lugar de centrar nuestra atención en el carácter lúdico de ciertas propuestas electrónicas que profundizan en la acción “constructiva” del usuario, vamos a profundizar en la idea del juego o videojuego, como un espacio público de interacción real en el que poner en marcha los mecanismos de interpretación y acción característicos de la performance y el teatro al servicio de la construcción de la experiencia.

La colectividad y la colaboración son sin duda dos conceptos que subyacen en la idea de la creación electrónica como un espacio de performance en comunidad. La comunidades digitales son vividas como realidades dinámicas basadas en el concepto de “giro colaborativo” o “giro dialógico” (Guasch, 2016, p. 276).

El desarrollo de la experiencia en tiempo real por los participantes genera espacios sociales mediados para la interacción y la performance entre los que destacamos las propuestas del colectivo Joctobit, integrado por Lara Sánchez Coterón, Nacho Pintos y Felipe Hickmann. Uno de sus proyectos, en el que el juego está presente desde el principio siendo núcleo del desarrollo de la obra, es el proyecto de “teatro jugable”, *Mata la Reina* (2011). En este dispositivo performático, que se desarrolló entre mayo de 2011 y enero 2012 en Intermediae-Matadero de Madrid, se articulan el teatro en vivo y el juego colaborativo, de manera que el espacio constituido en hexágonos es el tablero y los participantes o jugadores las fichas humanas de un juego en el que la misión es derrocar a la malvada y déspota reina. Para ello, los participantes deben reconstruir un puzle y resolverlo sin que la reina ni sus *droides* puedan enterarse del plan de los jugadores-resistencia. El ordenador tiene un papel primordial, ya que interpreta el rol protagonista de la reina y media el espacio o escenario, que reacciona y cambia en función de los acontecimientos.





**Fig. 158 y 159. Imágenes del teatro interactivo *Mata la Reina* (2011) del colectivo Yoctobit en Medialab Prado.**

Ciertamente la obra, aunque planteada y diseñada a priori, dependerá en tiempo y en estructura de la actividad de los participantes en ella. La propia obra es aquí un espacio de interacción con la estructura narrativa y lúdica. Los doce jugadores en activo, que eran parte de los participantes o asistentes a la obra-evento, conviven con la reina y cuatro de sus siervos *-droides-* en una escena que se encuentra en penumbra y con música de fondo. Los cuatro actores que interpretan a los *droides* inician un absurdo y cómico diálogo con el que se explica la situación: ha habido un reinicio en el reino, con la consecuente pérdida de memoria. Un proyecto que, tal y como explica Sánchez Coterón, se forma en torno a las estructuras de relación y colaboración, a la red:

De algún modo el juego se va construyendo sobre las conexiones que establecen los jugadores entre sí y también sobre las que se establecen con el resto de los participantes. El flujo principal del juego se forma en torno a estructuras de colaboración distribuidas, en el que para llegar a buen puerto debe existir un intercambio de conocimientos a modo red de pares, es decir, ninguna información es más relevante que otra y todas deben circular a fin de que el juego evolucione de modo satisfactorio. (Sánchez Coterón, 2012, p. 296)

La performatividad de la creación electrónica hace referencia a la obra como flujo, como proceso y como acontecimiento, integrando el proceso de recepción participativa o de interacción con la obra como procesos mediados o vehiculados por los nuevos medios de comunicación y los avances tecnológicos. Precisamente, la apropiación social de las tecnologías es la base del *hacktivismo* también y las formas de apropiación creativas y lúdicas de la tecnología, florecen con su democratización y su uso por parte de los artistas y de las “audiencias”. Es decir, como apunta Martín Prada, que se desplazaría “el concepto de obra interactiva al uso interactivo de la obra, entendiendo la interactividad como un uso diferente de la obra, uno no contemplado por su autor” (2012, p. 134), de manera que se reinterpretan el uso y las formas del objeto artístico.

En este sentido, las plataformas suponen estructuras tecnológicas que se transforman en muchas ocasiones con la apropiación y el uso que le dan los usuarios convirtiéndose en dispositivos relacionales, redes performativas. Como apunta van Dijk en su análisis de la cultura de la conectividad:

La teoría del actor-red, desarrollada por Bruno Latour, Michael Callon y John Law, sostiene que es posible considerar a las plataformas como ensambles sociotécnicos e infraestructuras performativas. Esta teoría no examina “lo social” como tal, sino que intenta establecer las relaciones entre las tecnologías y las personas y explicar de qué manera estas relaciones son materiales y semióticas. [...] Las plataformas, según este enfoque, no pueden considerarse artefactos, sino un conjunto de relaciones que deben ser sostenidas por su performance constante; distintos tipos de actores les atribuyen sentidos a estas plataformas. (van Dijk, 2016, p. 31)

Estos espacios técnicos de sociabilidad de los que habla van Dijk, funcionan mientras hay conexión, encuentro, es decir, mientras las relaciones se sostienen por su performance constante. A su vez, las plataformas forman parte del ecosistema digital que plantea y propone un espacio de interacción social mediada y esto es algo que no ha pasado desapercibido cuando se han trazado las posibilidades y los ejemplos de colaboración y co-creación que facilitan las redes. El carácter colectivo de la creación electrónica se vincula con ejercicios que ponen en cuestionamiento los actores de los procesos comunicativos artísticos, —el lector/espectador o el autor/escritor—, aprovechando las características de red para establecer procesos de autoría colaborativa

en línea, de interactividad y de participación del lector en la obra, o de participación de las comunidades y audiencias de formas antes imposibles sin las ventajas y características de la ubicuidad y la conexión en tiempo real de la red.

La obra de Dora García *Todas las historias* (2004) consta de un weblog donde ubicar temporalmente a través de una estructura temporal toda la colección de historias que los propios lectores han ido insertando. También permite participar añadiendo una historia más que no supere la extensión de cuatro líneas. Esta página cuenta con un hipervínculo que añade otra manera de presentar todas las historias escritas de forma seguida para que puedan ser leídas en línea de una sola vez. Como explica la propia autora en la página que da pie a la lectura secuencial de las historias:

Aquí se enumeran todas las historias del mundo. El lector que decida leerlas en voz alta se convierte en performer de Todas Las Historias y, cuando haya terminado, todos los hombres y mujeres, todo el tiempo y todos los lugares, habrán pasado por sus labios. La dificultad estriba en que casi cada día nuevas historias se añaden a esta lista. (García, 2004)

En esta obra se plantean procesos de escritura colaborativa a través del blog como plataforma tecnológica mediadora, donde se ofrece la posibilidad de escribir y mandar nuestra historia para pasar a formar parte del proceso vivo y sin fin, de producir, recopilar y contar todas las historias del mundo. Para ello se plantean dos caminos: el de la participación y el de la lectura. La obra es parte de *Insertos en Tiempo Real* un trabajo de performance y de net art que busca establecer conexiones multidireccionales entre un relato en la red y una secuencia real y en el que se reflexiona, además, sobre la duración de una obra de arte. La performance, como proceso vivo, se puede extender en el tiempo si nunca se da por concluida, si el objetivo fuese tan amplio e inabarcable como la pretensión de contar todas las historias del mundo posibles.



Fig. 160 y 161. Capturas de pantalla de la obra weblog *Todas las historias* (2004) de Dora García.

Dora García trabaja con la idea del crecimiento que la información experimenta en el ecosistema digital. *Todas las historias*, un compendio de narraciones aportadas por parte de los usuarios, aumenta de manera exponencial y, en consecuencia, al igual que la información en la red, es imposible de abarcar. Mientras el lector está leyendo “todas las historias del mundo” puede haber alguien escribiendo una más. Así, conceptos como los de documentación y preservación pasan a ser reconsiderados al preguntarnos cómo podemos preservar algo que dura eternamente. ¿Puede un momento determinado representar la totalidad de un acontecimiento que se extiende en el tiempo? La temporalidad que subraya el carácter performativo de esta propuesta es una temporalidad socialmente construida, colectiva y compartida.

Los blogs son claros ejemplos de creación basada en una fórmula de comunicación entre los creadores y los receptores como comunidad. También son una muestra del viaje que protagoniza el lector hacia plataformas abiertas propias de la comunicación *amateur* y fuera de los grandes circuitos de distribución y legitimación de discursos culturales. Este ecosistema comunal propicia que los usuarios ejerzan también de autores, generando un sistema o red vivo, donde se logra seguimiento por parte de la

comunidad y donde la periodicidad juega un papel muy importante favoreciendo la temporalidad del proceso. En este sentido, el tiempo no sólo viene marcado por la interacción de la comunidad, sino por el tiempo de producción por entregas, es decir, de serialización y temporalización de la obra en función de sus audiencias.

Sobre este punto profundiza Daniel Escandell en su trabajo *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y Blogosfera* (2014). Justamente, el caso del blog es rescatado en nuestra argumentación no tanto por su vigencia y actualidad, sino porque su lógica como plataforma comunitaria pionera se ve extrapolada a otras distintas que toman hoy su relevo. Este sistema comunitario que engloba al conjunto tiene, además de una importancia crucial, un nombre que apela a su propio funcionamiento como ecosistema, el de la blogosfera:

La construcción de la comunidad bloguera es una de las entelequias establecidas entre los propios miembros de dicha comunidad, a la que no le faltan ni detractores ni defensores a ultranza. Sea como fuere, todos hablan de la blogosfera, para defenderla o para criticar su concepción misma. Sin embargo, uno de los rasgos principales del bloguero es su sensación de identidad constitutiva de una cultura propia, una comunidad o medio social generada a través de servicios, sistemas y herramientas intangibles que están enlazándose recíprocamente, retroalimentándose no solo en secciones concretas de la estructura propia del blog (el blogroll ), sino a través de la citación, la paráfrasis y exégesis (en ocasiones, cercanas al plagio) que nacen de una sociedad de pares, igualitaria, en la que la palabra está en un viaje continuo y compartido. (Escandell Montiel, 2014, p. 128)

Como veníamos apuntando, esto que entonces era aplicable a la comunidad de los blogs y a sus distintas plataformas es hoy extrapolable a otras muchas plataformas como Youtube, Twitter o Instagram, que sirven de infraestructura para ejercicios de escritura colaborativa que llevan un paso más allá los conocidos “cadáveres exquisitos” vanguardistas. Estas son fórmulas que traen a colación el espacio virtual de internet como ágora, como lugar de encuentro social donde compartir, intercambiar y generar conocimiento común, espacios en los que los creadores contemporáneos sienten la necesidad de potenciar “zonas de diálogo” (Guasch, 2016, p. 275). También ponen de manifiesto la naturaleza abierta de los textos y del arte, por la que se constituyen como procesos que dependen de su recepción, sedimentando en ellos capas culturales que los



enriquecen y los transforman. Como apunta Martín Prada, estos procesos artísticos basados en la creación de espacios comunicacionales y comunales intervienen en el paso del concepto de obra al de sistema de relaciones, al de red:

muchos proyectos artísticos se han orientado, haciendo uso de medios de telecomunicación, al desarrollo de sistemas experimentales de interacción social, de formas de intercambio lingüístico y de comunicación a distancia fundamentadas en los aspectos subjetivadores y multisignificativos propios de la práctica del «arte». En ellos, el resultado de la actividad artística no se concebía como una obra a ser experimentada o producida colectivamente, sino como el diseño de una situación social o comunitaria concreta, como un sistema de relaciones comunicativas reformuladas creativamente. (Martín Prada, 2012, p. 142)

Así la obra deja de ser incluso artefacto para pasar a ser una situación social comunitaria. Es justamente en su naturaleza de situación, de acontecimiento, donde radicaría el aspecto performático del proceso: la obra en su auténtica estética relacional (Bourriaud, 2008). Un dispositivo como generador de espacios sociales, o lo que Brea describe como generador de mediaciones:

Más allá de la idea de performance –y por supuesto mucho más allá de la de instalación– el artista actual trabaja en la generación de contextos de encuentro directo, en la producción específica de micro-situaciones de socialización. La tercera vía es una variante de ésta segunda: cuando esa producción de espacios conversacionales, de socialización de la experiencia, no se produce en el espacio físico, sino en el virtual, mediante la generación de una mediación. El artista como productor es a) un generador de narrativas de reconocimiento mutuo; b) un inductor de situaciones intensificadas de encuentro y socialización de experiencia; y c) un productor de mediaciones para su intercambio en la esfera pública. (Brea, 2004, p. 112)

Esta vía creativa, que recae en la generación de acontecimientos y la producción de situaciones de sociabilidad e intercambio en la esfera pública virtual, también es, como apunta Brea, una nueva posibilidad narrativa explorada por los artistas. Así, a finales de 2002 Antoni Abad se encontró, navegando por Internet, la primera generación de teléfonos móviles que tenían dos elementos cruciales para el

artista: una cámara integrada y acceso a internet. Esta fue la génesis de un gran proyecto que saldría a la luz en el 2000, *megafone.net*, y que ha evolucionado casi a la par que el desarrollo de las tecnologías de comunicación. Este proyecto de arte y comunicación social ofrece un espacio de expresión y encuentro para colectivos en riesgo de exclusión que carecen de visibilidad en la sociedad contemporánea. El artista desarrolla este espacio vivo consciente del poder de los sistemas móviles de telefonía y comunicación, como herramientas con las que documentar y compartir en red desde las distintas realidades y localizaciones de los participantes.

*Megafone.net* genera un espacio de visibilidad y comunicación para un total de 11 colectivos, entre los que encontramos grupos tan variados como taxistas de México, gitanos de Lleida y de León, prostitutas de Madrid, discapacitados de Barcelona y Ginebra, emigrantes nicaragüenses en Costa Rica, “Motoboy” de São Paulo o jóvenes refugiados saharauis en Tinduf, y ello antes de que la tecnología móvil se utilizase de forma masiva como canal de comunicación *amateur*. Los miembros de estas comunidades disponen de un teléfono móvil de última generación para registrar mediante fotografías, vídeos o simplemente sonido, todo aquello que les parece interesante y reflejar así su forma de vida, sus ilusiones y sus problemas diarios. Así define Roc Parés el proyecto:

Se trata de una serie de trabajos de creación colectiva, territorialmente dispersos, interdisciplinarios e innovadores que han sido reconocidos internacionalmente como pioneros en el arte y la comunicación social del siglo XXI. (Parés, 2014, p. 8)

Mediante esta afirmación Roc Parés hace alusión al carácter colectivo, comunal y participativo de este proyecto que intersecciona el arte, la tecnología y la sociedad, haciendo patente la reivindicación de Internet como un espacio público y común en la línea de lo que ya planteaban las primeras propuestas utópicas del ciberespacio (Haraway, 1991; Hayles, 1999a; Lévy, 2004; Martínez Hernandez et al., 2014). Los participantes en este proyecto podían enviar todo lo que grabasen a una página web programada por Eugenio Tisselli, donde se recogía lo que enviaban sin pasos intermedios y a través del correo electrónico. Así, todos los elementos se separaban a través de un programa diseñado para colocarlos después en su lugar

correspondiente de la base de datos. Como explica Tisselli, esta web supone un modelo participativo y abierto que vaticina ya el concepto de web social o web 2.0:

En cuanto a la página web que recoge todo lo enviado por los participantes de zexe.net, podemos decir que ésta ya ofrecía un modelo abierto y participativo desde antes de la invención del término "Web 2.0", tan de moda en estas épocas para describir a las aplicaciones en la World Wide Web que permiten a sus usuarios colaborar creativamente y compartir información. (Tisselli, 2008b s.p.)

Todo ello convirtió el proyecto en un verdadero observatorio de experiencias sobre la voz de la comunidad y sus posibilidades en el ecosistema medial de la red. Este proyecto es pionero en el uso de plataformas comunales consideradas en sí mismas obras, o una suerte de “esculturas sociales”, que expanden el propio concepto de arte (Tribbe, 2004; Prada, 2012) y que expanden la concepción de performance o temporalidad de una obra al ser concebidas como un auténtico *work in progress* (Guasch, 2016, p. 277). *Megafone.net* está dividido en secciones llamadas canales, en torno a las cuales se estructura el proyecto, cruzando canales individuales con otros colectivos dedicados a temas comunes y, además, con descriptores o *tags* que etiquetan los contenidos transformándolos en “buscables” y produciendo una especie de “vectores narrativos emergentes” (Bootz y Baldwin, 2010, p. 10).

Tal como apunta Alberto López Cuenca en un trabajo sobre el proyecto titulado “La ruta está siendo recalculada. El motoboy y la economía política del afecto” (2007), la cualidad del arte como acción transformadora la podríamos explicar en términos de su capacidad “performativa”, esto es, de su capacidad para producir un evento, un espacio creativo en curso como forma de resistencia al propio sistema artístico dominante.



**Fig. 162 y 163. Imágenes del proyecto *megafone.net* de Antoni Abad pertenecientes al Canal INVISIBLE, uno de los proyecto que se llevó a cabo en Madrid en 2005 con el colectivo de trabajadoras sexuales de la ciudad (VVAA, 2014, p. 76,81)**

Al igual que en *megafone.net*, en el proyecto *Blind.Wiki* (2015-2020), Antoni Abad continúa con la idea de trascender el carácter performativo, social y no representacional del arte a través de plataformas tecnológicas que posibilitan nuevas formas de interacción social, o como Martín Prada define, hacen converger la idea del arte con la idea de comunidad:

Haciendo uso de medios de comunicación, al desarrollo de sistemas experimentales de interacción social, de formas de intercambio lingüístico y de comunicación a distancia fundamentadas en los aspectos subjetivadores y multisignificativos propios de la práctica del arte. En ellos, el resultado de la actividad artística no se concebía como una obra a ser experimentada o producida colectivamente, sino como el diseño de una situación social o comunitaria concreta, como un sistema de relaciones comunicativas reformuladas creativamente. (Martín Prada, 2012, p. 142)

En esta ocasión se propone una red de audio basada en la localización que dan personas con dificultades de visión, relacionada con el material sonoro que producen en dicha localización. Por medio de una aplicación, estos sonidos quedaban registrados en la nube mediante geolocalización, dibujando de esta forma un mapa de sonidos, una red o cartografía colaborativa que no se ve pero se escucha. Este proyecto con intención social pretende establecer un espacio útil y vivo:

[...] una plataforma internacional en el que los participantes tienen la oportunidad de compartir, analizar y comparar la accesibilidad de sus ciudades y de organizarse para conseguir mejoras inclusivas que faciliten la orientación. El proyecto aspira a despertar la conciencia de la sociedad sobre el paisaje urbano tal como lo perciben las personas con pérdida visual (Abad, 2015).

También muchas prácticas desde el punto de vista crítico quieren desmontar ese supuesto carácter social de las redes sociales –como apunta José van Dijck (2016; 2018)–, revelando los intereses corporativos y, de nuevo, la influencia del algoritmo y de los datos que controlan estos modelos supuestamente conectivos e incluso “democratizadores” (Manovich, 2013). De manera que, como apunta Eduardo Kac, “Una nueva generación de artistas digitales, ajenos al mercado del arte y que a menudo trabajan en equipo, muestra el mismo furor utópico y la innovación radical que caracterizó a los colectivos de las vanguardias modernas” (1995, p 172).

Se busca así escapar y evidenciar las formas de control corporativo que se expanden por las redes sociales en proyectos que generan precisamente otros espacios y otras redes posibles:

Quizá todo ello explique por qué son hoy tantas las creaciones artísticas centradas en las formas de funcionamiento de las redes sociales digitales más hegemónicas, de esas comunidades de expresión y relación prediseñada por entidades corporativas. Su intención principal: tematizar las formas en las que se opera en estas redes la normalización de los juegos de lenguaje y de las interacciones comunicativas y afectivas en general. Esto es, la tematización de cómo se lleva a cabo la apropiación económica de la comunicación y de los deseos de cooperación, poetizando al mismo tiempo sobre el «ideal» de la interactividad que, no lo olvidemos, sólo podríamos concebir adecuadamente como un darse lingüístico al otro, como un

intercambiar lo que no se tiene, es decir, lo que uno es. (Martín Prada, 2012, p. 146)

Son también arquitecturas, –remitiéndonos de nuevo a lo espacial–, que favorecen el encuentro y el desarrollo de experiencias, procesos, en los que los participantes se apropian de los recursos y los hacen suyos. Se tejen así relaciones sociales mediadas por el propio espacio del proyecto. Los participantes son en este caso, los que dan sentido a la plataforma y los que ponen el proceso performático comunal en marcha.

The screenshot shows the website interface for megafono.net. At the top, there is a yellow navigation bar with links for 'Proyectos', 'Cronología', 'Participantes', 'Palabras', and 'Medios'. On the right side of the bar are links for 'Buscar', 'Contacto', and 'Español'. Below the navigation bar, the main heading reads 'Un dispositivo colaborativo de publicación móvil en la web'. The introductory text states: 'Desde 2004, megafono.net invita a grupos de personas marginadas a expresar sus experiencias y opiniones. Mediante el uso de teléfonos móviles registran y publican, de forma instantánea en la Web, mensajes de audio, vídeo, texto y foto. Los participantes transforman estos dispositivos en megáfonos digitales, capaces de amplificar sus voces individuales y colectivas a menudo ignoradas o desfiguradas por los medios de comunicación hegemónicos.' Below the text is a world map with several red arrow markers pointing to various locations across North, South, and Europe. Two blue wheelchair accessibility icons are also visible on the map. At the bottom left, there is a list of participants and dates: '208 participantes 54425 posts 2003-2010 code: Eugenio Tiselli 2008-2010 mobile code: Lulú Gómez from 2011 code: Matteo Gian Datta 2004/2020 megafono.net project Antoni Abad + info'. Below this is a Creative Commons license notice: 'megafono.net by megafono.net is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License'. At the bottom left, there are social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and Vimeo, followed by the megafono.net logo.



Fig. 164 y 165. Capturas de imagen de la página del proyecto *megafone.net* de Antoni Abad.

En este sentido y como apuntaba van Dijck (2016), la nueva estructura de la obra de arte se configura como un canal de intercambio y comunicación, una red abierta no sólo de circulación de información, sino de comunicación y diálogo (Giannetti, 2000, sec. 3).

Ciertamente, la creación electrónica camina hacia propuestas tecnológicas que invitan a la habitabilidad, la comunicación y el diálogo, explorando modelos alternativos de mediación cultural. Las plataformas pueden ser entendidas como estructuras tecnológicas, pero también en un sentido sociocultural, como infraestructuras performativas (van Dijck, 2016, p. 34). Aquí, la teoría del actor-red nos ayuda a entender la literatura electrónica como un espacio de mediación de la performance de los actos sociales (van Dijck, 2016; Latour, 2005), como ya se ha apuntado más allá de la idea de performance “en la producción específica de micro-situaciones de socialización” (Brea, 2004, p. 112). Las capacidades performativas de la red y de la literatura electrónica como un espacio en red también favorecen la producción de narrativas y experiencias que escapan del concepto de proceso interactivo para llegar al de espacio como lugar de encuentro social.

En definitiva, la performatividad se encuentra en la esencia del medio digital, como medio conectivo, y nos sirve para enlazar el artefacto electrónico con la red en la que se inserta. Así, en este capítulo hemos recorrido la literatura electrónica desde la evolución del concepto de performatividad asociado en cierta medida a la temporalidad interna y material del objeto y a la temporalidad intervenida y construida por el lector-usuario. Hemos demostrado que el concepto de la interactividad es un concepto ya inherente al propio medio y que, a pesar del fulgor con el que se usó durante algunas décadas, como los 70 y principios de los 80, para definir toda suerte de obras y experiencias digitales, es un término que ayuda a entender algunas situaciones concretas que implican interacción entre el lector y la máquina, dentro de un concepto más general como el de “performatividad”.

La performatividad permite trazar ese paso de la interacción y la colaboración a la comunicación en los espacios sociales en red. De nuevo, encontramos un trabajo de reflexión por parte de la literatura electrónica sobre la propia red como sistema, reproduciéndola en un ejercicio autorreflexivo en el que el proceso de conectividad toma protagonismo.



## CONCLUSIONES

A lo largo de las páginas de este trabajo hemos querido dar cuenta de la importancia que tiene la literatura electrónica como práctica contemporánea desde la que reflexionar sobre el futuro del arte y la literatura en una realidad postdigital. La literatura electrónica se erige reivindicando su propio espacio, un espacio transversal que revela la hibridación de formas culturales y tecnológicas y que, en tanto construcción crítica y simbólica, puede ayudar a explicar las derivas de nuestro sistema cultural. La penetración digital ya naturalizada y el diálogo de estas nuevas formas literarias con sus predecesoras, así como con la cultura popular digital, colocan el campo de estudio de la literatura electrónica en una posición privilegiada desde la que entender las posibilidades de la evolución de la literatura en este nuevo ecosistema medial.

El objetivo principal que nos marcamos al inicio de esta investigación fue elaborar un planteamiento que pudiera tender un diálogo entre el estudio detallado de estas formas artísticas y literarias y el contexto o red que conforman y del que son fruto. El concepto de mapa y de red como forma espacial nos ha acompañado en la interpretación del campo de la literatura electrónica en español, ayudándonos a establecer un diálogo entre el sistema y los artefactos, entre el alejamiento y el acercamiento como modelos de lectura conectados.

Para ello, hemos elaborado una estructura en el trabajo que alienta ese diálogo entre las partes, donde la primera y la segunda parte proponen un planteamiento de partida y una propuesta metodológica que se desarrolla en la tercera parte en la que dialogan los artefactos y la red. Así, en el estado de la cuestión del campo de la literatura electrónica en español nos hemos ocupado de dibujar sus tensiones y la borradora de sus límites y evidenciar la necesidad del concepto de red –como un conjunto de relaciones– para abarcar este fenómeno en su condición de sistema. Esta aproximación nos ha permitido trazar, en la segunda parte de la tesis, la importancia del concepto de mapa de la red como modelo interpretativo. Precisamente, nuestro mapa se distingue de otras propuestas porque utiliza la idea de la conectividad para salir de la estaticidad de la imagen y adentrarse en la performatividad de la red. Más bien, hemos apostado por una cartografía cognitiva de asociaciones y recorridos, siempre dinámica.

Con ello, se asientan las bases de lo que puede ser una lectura en movimiento entre el sistema y los artefactos y entre las posiciones de alejamiento y acercamiento para trazar diálogos a través de la reflexividad como cualidad de la literatura electrónica.

La tercera parte de este trabajo ha procurado aplicar ese modelo conectivo y relacional a la interpretación de la red de literatura electrónica en español. Se han dibujado y descrito sus formas y sus contornos, haciendo especial hincapié en la relación entre el mapa y el territorio para reflejar las situaciones de dependencia entre los ámbitos analógicos y digitales. Para ello se han localizado y descrito los principales nodos de la literatura electrónica en español atendiendo a sus relaciones con otros nodos, sistemas o elementos. Además, para poder analizar esta red de una manera más precisa, que amplíe la concepción topológica e incluya una descripción más detallada de la interpretación del campo, se han establecido unas estrategias de lectura basadas en las características de los artefactos de literatura electrónica que se han aplicado a la interpretación de las formas de la red. Después, hemos elaborado una lectura cercana de la literatura electrónica en los términos que la relacionan con la red: la reflexividad, la espacialidad y la performatividad.

Esta tesis se teje en un continuo diálogo que establece relaciones entre distintas disciplinas y tradiciones –artísticas y literarias–, entre planos de la realidad –el digital y el analógico–, o entre niveles de materialidad –desde el código hasta las infraestructuras tecnológicas–. Se ha establecido un diálogo entre los distintos conceptos, cogiendo y recogiendo ideas para contextualizar una red cultural que surge precisamente a partir de esas conexiones. Nuestro particular mapa de relaciones se ha dibujado a través de las distintas perspectivas o “calas” que han presentado puntos de visión dentro del complejo entramado de la red de literatura electrónica: por ejemplo, la relación entre los congresos y festivales internacionales –globales– para el incremento de la producción digital de los artistas de esos territorios –locales–, en un diálogo entre el territorio y la virtualidad de la práctica de la literatura electrónica; la supremacía de lo anglófono en los principales repositorios de la red y la presencia del inglés como lengua global también en otros espacios no anglófonos, quizás en un intento de insertar los discursos en el sistema internacional de la literatura electrónica; o el desplazamiento crítico hacia lo contextual tanto de las obras, como del interés del campo hacia los criterios, taxonomías y teorías –recordemos la abundante teoría alrededor de las nomenclaturas que etiquetan a la “literatura electrónica” o la importancia de las taxonomías que

inundan los repositorios y describen las obras con términos como “hipertextual”, “código”, “flash” o “generativo”.

Imaginamos que dentro de muy poco hablar de creación digital será casi como hablar de creación analógica: nada escapará de estar mediado por la tecnología que domina nuestros procesos diarios y la etiqueta “digital” perderá su sentido y utilidad. Por ello, esta tesis pretende alejarse de su justificación sólo por el hecho de dar visibilidad a un nuevo campo electrónico de creación, pues, aunque reciente, nace en la tradición de unos estudios que de manera valiente ya han aportado las bases para la inclusión de la creación electrónica en el estudio académico de la literatura y el arte contemporáneos. Por tanto, creemos que nuestra labor es aportar una metodología al campo, más allá de caer en un estudio generalista y descriptivo que se escude en la presentación de una “nueva” práctica que no tiene tanto ya de nueva ni de minoritaria. Con esta perspectiva y a partir de todo el entramado de relaciones mencionado, esta tesis hace dos aportaciones importantes que responden a uno de los objetivos principales del trabajo, el de elaborar una metodología transdisciplinar y mixta para analizar redes de sistemas culturales digitales como la literatura electrónica :

- La propuesta del mapa y la red como metáforas conceptuales que no sólo permiten una lectura topológica y heurística, sino una combinación entre esta pulsión topológica y espacial con una mirada más etnográfica y hermenéutica.
- El desarrollo de una lectura cercana de la creación electrónica a través de las claves de la reflexividad, la espacialidad y la performatividad, que ponen a dialogar los artefactos con la red conceptual y tecnológica en la que se insertan.

A estas alturas del trabajo ya hemos visto que la literatura electrónica en español es un campo heterogéneo y en crecimiento. En este sentido, nos gustaría hacer una reflexión final sobre el uso del “español” como limitador de la red para recapacitar sobre su utilidad como marco metodológico. El punto de partida de este estudio fue la hipótesis de que la literatura electrónica en español fuera un campo de creación en sí mismo. Se ha constatado en este trabajo que el corpus de obras y autores que trabajan en esta lengua sirve de justificación para un abordaje metodológico de este concepto. Sin embargo, hemos visto cómo la creación electrónica traspasa la frontera idiomática y se

constituye como una práctica global y translingüística, muchas veces también multilingüística. Los trabajos dialogan entre ellos y la supresión de fronteras territoriales en el flujo circulatorio de la web favorece una traslación cultural de estéticas, conceptos e imaginarios. Podemos afirmar que, aunque la red de nodos y relaciones entre artefactos y autores se pueda trazar bajo el español –recordemos la red que visualiza el corpus de Cibera–, el reportorio que subyace a esta red es claramente global: los referentes teóricos, estéticos y técnicos forman una masa internacional de la que se nutre la literatura electrónica en español. Como ejemplo de esto basta con referir a la bibliografía de esta tesis, un diálogo entre textos de muy distintas procedencias e idiomas. ¿Y qué sentido tiene entonces quedarse en el español como frontera? Pues precisamente, en una parte, contrapesar todo ese corpus de referentes anglófonos que dominan el campo y aportar ejemplos desde la diferencia que construyan una red heterogénea frente al dominio de ciertas culturas hegemónicas en el ámbito tecnológico –sólo hay que mencionar las GAFAM de nuevo, Alphabet-Google, Apple, Amazon, Facebook o Microsoft–. Por otro lado, no podemos olvidar que el dominio lingüístico también se da a un nivel estructural en la tecnología, pues está construida por lenguajes de programación estandarizados atravesados por el inglés y aportando con ello un sesgo cultural e ideológico a las herramientas con las que fabricamos este nuevo mundo. El español puede construirse como un translenguaje, englobando muchos españoles diferentes pertenecientes a distintas áreas culturales, un panespañol que “no constituye una síntesis, sino un mosaico”(Mosquera, 2013), que puede servir también para incluir lo local en el debate global.

Nuestro corpus de estudio, compuesto por 59 obras de creación electrónica, ha dialogado bajo la reflexividad como característica fundamental de estos dispositivos críticos. El giro espacial, protagonista de los estudios literarios y visuales nos ha permitido abordar características de estas obras como la fragmentariedad, la modularidad o la materialidad expandida, en relación a la red como concepto metafórico y como estructura tecnológica. Y el concepto de performatividad nos ha ayudado a conectar la temporalidad de estos artefactos, su naturaleza como proceso –desde su interioridad y desde su recepción o diálogo con el lector-usuario–, con la conectividad de la red también como cualidad performática. Estos conceptos no solo permiten relacionar los artefactos con la red que los contiene, sino que permiten relacionar obras, autores y estrategias entre ellos. Con ello, hemos desarrollado cuestiones importantes,

como la generación automática o el arte del código; el paso de la hipertextualidad contenida en la obra a la hipermedialidad expandida y fragmentaria de la transmedialidad; o el paso de la interactividad a la participación y construcción de espacios sociales de actividad, todas ellas contextualizadas en un marco más general que ayuda a interpretarlas con perspectiva. Como apunta Germán Sierra, uno de los principales desafíos de la teoría actual es abordar las peculiaridades de los nuevos lenguajes en constante evolución, producidos por prácticas literarias postdigitales creadas en red:

The nowadays artist is not a romantically isolated author, neither a “dead author” as proposed by late twentieth century critical theory. The current “author” has to be understood as a plastic, continuously reshaping, ever evolving network of humans and objects among which agency is unevenly distributed. It remains one of the main challenges of present critical theory to address the peculiarities of the new, ever evolving languages, produced by network-authored postdigital literary practices. (Sierra-Paredes, 2017, p. 37)

Este trabajo ha materializado la idea de que las prácticas y los propios artistas, como sugiere Sierra-Paredes, ya no deben entenderse de manera aislada sino como redes en continua evolución.

La red de literatura electrónica en español, como hemos ilustrado, es fragmentaria, jerárquica en cierto modo —pues la importancia de instituciones como la ELO se mantiene hasta en el ámbito hispano—, y por ello periférica. Pero es sin duda, una red en expansión, dinámica e híbrida, que crece de una manera rizomática horizontal y verticalmente. A lo largo del análisis de la red de la literatura electrónica en español hemos extraído varias conclusiones:

- El enorme corpus transdisciplinar de obras y de publicaciones revelan la importancia real del campo y su pertinencia como ejemplo cultural digital en la actualidad. La literatura electrónica se erige como una práctica valiosa para extraer información sobre la cultura digital y sobre el futuro de la literatura. Esta práctica no se limita a un ámbito minoritario y experimental sino que crece hacia territorios más extendidos. Ciertamente los diálogos reflexivos que establece con la realidad digital del ecosistema red evidencian su

importancia para la comprensión de otros discursos culturales mayoritarios, presentes y futuros.

- La necesidad de una interdisciplinariedad real que no sólo se aplique a los modelos interpretativos sino que revierta también en las infraestructuras y en las instituciones. Las creaciones electrónicas ya están generando estrategias híbridas difíciles de encasillar, que además se infiltran y se adaptan en los sistemas culturales más tradicionales, pero las instituciones, siempre más estáticas, se resisten a incluir estas realidades en sus estructuras. Hemos demostrado la efectividad del diálogo entre disciplinas, ámbitos y niveles, legitimando el uso de otras propuestas y teorías para abordar un hecho literario electrónico, pero es necesario que estas miradas “inter” se reflejen también en las instituciones.

- Al contrario de lo que podríamos suponer a priori, la práctica y la crítica en el campo de la literatura electrónica presenta, si no una estructura jerárquica, sí una fuerte presencia de relaciones de subordinación y dependencia hacia contextos globales y anglófonos como la organización internacional de la ELO o el proyecto europeo ELMCIP. Sin embargo, cuanto más nos alejamos de nomenclatura “literatura electrónica” más ejemplos surgen desde la heterogeneidad. En este sentido, vemos que muchas prácticas en español pertenecen a ámbitos distintos como el arte experimental y conceptual, que va colonizando los medios electrónicos —el ejemplo de Dora García es muy ilustrativo—.

- La autoría se transforma distribuida fuera de los límites de construcción del artefacto y se distingue por una intención crítica. En este sentido, la literatura electrónica muchas veces se formula desde una autoría polifacética en la que el autor es agente, editor, programador, crítico, mediador, etc. Por ello, hemos intentado destacar la importancia de los “agentes” para reflejar esa asunción de roles diferentes.

- Lo que establece el campo de la literatura electrónica no sólo son obras y prácticas creativas, sino el contexto o marco de referencia institucional y crítico donde se formulan. Esto evidencia el paso del texto al contexto y la importancia de la red como modelo epistemológico.

La literatura electrónica transforma no sólo las posibilidades de nuestra experimentación literaria, sino el concepto mismo de lo que llamamos literatura. Sin embargo, como apuntaba Katherine Hayles en el último capítulo de su libro sobre literatura electrónica titulado “The Future of Literature” (2008, p. 159), el estudio de la literatura electrónica como una suerte de vaticinio del futuro de la literatura ha ido desmontándose estos años. Nadie puede poner en duda que la literatura electrónica y la literatura en papel toman caminos diferentes y paralelos, y la primera no supone ni el fin ni la versión futura de la segunda. Sin embargo, sí contiene las claves para leer el futuro de la cultura digital y de las transformaciones de la literatura para avanzar en escenarios posibles: aplicaciones de la realidad aumentada, suscripción y fragmentación de los contenidos, datificación y cuantificación de todos los comportamientos en red, audiolibros y contenidos cada vez más intermediales, etc.

La velocidad con la que cambian las tecnologías es vertiginosa y aunque esta tesis ve la luz en un panorama donde las humanidades se impregnan de lecturas digitales que comprenden los hechos literarios como datos, faltan otras que atiendan al valor literario y artístico de los textos que nacen ya digitales. Como consecuencia de esto mismo y como ha podido verse a lo largo de la investigación, hemos defendido la literatura electrónica como práctica reflexiva que establece un diálogo creativo con la realidad cultural digital. Este diálogo unas veces tiende puentes hacia la comprensión y el análisis de los procesos culturales digitales y otras veces aporta estrategias conceptuales y estéticas que serán asimiladas por las prácticas más populares de la cultura digital.

El auténtico cambio de paradigma y lo que la creación electrónica puede evidenciar de mejor manera que otras producciones culturales es la lógica dialógica entre las producciones artísticas y las producciones culturales populares. Ya no es la cultura popular la que absorbe las estéticas y estrategias de la “alta cultura”, fagocitándolas y convirtiéndolas en estéticas y movimientos consumibles: modas y

corrientes. Ahora, sin embargo, se produce, también, un movimiento inverso en el que los “profesionales”, los artistas, beben de las dinámicas culturales populares que inundan los medios y se sirven de ellas para cuestionar las lógicas de su propia producción y circulación. Este diálogo genera un proceso de influencia mutuo o un viaje de ida y vuelta en el que la creación electrónica mira hacia las formas y las dinámicas de la sociedad postdigital, como la datificación y la modularidad, el paso del medio interfaz al medio como ambiente, el auge de la postproducción y el reciclaje como paradigmas culturales, la producción textual y de imágenes en manos de las audiencias y las redes sociales y el cambio del papel del autor como creador al autor como mediador, entre otras.

Dice Antonio Domínguez Leiva que el fracaso histórico de cierto posmodernismo experimental es que se queda en la metareferencialidad y en la ruptura y abandona la diégesis eliminando el relato. En este sentido, casi naif, fracasa la alta cultura, sin embargo, los productos populares culturales mantienen ambos planos. Sin duda, esta idea de Domínguez Leiva puede darnos las pautas para entender las derivas de la cultura y del propio campo de la literatura electrónica hacia prácticas y sistemas más integrados en la lógica de las plataformas y la cultura producida para grandes audiencias. Así, las estrategias y lenguajes se vuelven indiferenciables en un proceso de estetización cultural, en el que la intención crítica, su lectura y contextualización dentro del proceso de recepción, es lo único que las diferencia. Una de las características principales del ecosistema digital implica la absorción de las prácticas artísticas por parte de las industrias culturales, lo que nos hace preguntarnos cómo podemos diferenciarlas y cuál es el cometido de la creación electrónica. ¿Dónde queda el papel de la creación electrónica en un ecosistema cultural en el que sus formas, estéticas y estrategias son absorbidas por la industria creativa? ¿Es la reflexividad la característica que contribuye al cuestionamiento de estas tensiones y que hace de la literatura electrónica una práctica poética, artística y crítica? Con estas preguntas cerramos un largo recorrido por la red de la literatura electrónica en español con la pretensión de haber ido desvelando sus formas y sus contornos.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, Espen J. (1994) "Nonlinearity and literary theory", en *Hyper Text Theory*, (pp. 51-86).
- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext perspectives on ergodic literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen J. (2000) "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games", en *Cybertext Yearbook 2000*, (pp. 152-171).
- Abril, Gonzalo. (2007) *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*, Madrid: Síntesis.
- Alcalá, Jose Ramón. (2016) "Ser Eléctrico, Digital, Virtual", en *Electrical Pulses*, Quito: El Ángel Editor.
- Alcalá, José Ramón. (2007) "Arquitecturas de (y en) la Red: Visibilizar el (no) espacio electrónico de la comunicación", en *Arte, Arquitectura y Sociedad\_Digital*, (pp. 35-52).
- Allen, Jamie. (2012) "Foreword", en Bertran, Ishac (Ed.), en *Code {poems}*, Barcelona: The Authors (pp. v-x).
- Alonso Valero, Encarna. (2019) "Aproximación a la poesía escrita en lenguajes de programación (sobre Belén García Nieto)", en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, N°28, (pp. 331-350).
- Alsina, Pau. (2014) "Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital; hacia un enfoque neomaterialista de las artes", en *Artnodes*, N°14, (pp. 78-86).
- Álvaro, Sandra. (2005) "Arte y Medios Locativos: interacción en el espacio híbrido de la ciudad", en *Disturbis*, N°9, disponible en: <http://www.disturbis.esteticauab.org/DisturbisII/Alvaro.html>.
- Álvaro, Sandra. (2013) "Topologías del arte en la era de la información", en *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, N°13, (pp. 96-102).
- Appadurai, Arjun. (2001) *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización.*, Buenos Aires: Ediciones Trilce. Fondo de cultura Económica de Argentina.

- Appadurai, Arjun. (2010) "Circulation  $\approx$  Forms", en *JWTC: The Salon*, Vol. 2, (pp. 5-10).
- Ardévol, Elisenda y Gómez-Cruz, Edgar. (2014) "Digital ethnography and media practices.", en *The International Encyclopedia of Media Studies*, Vol. 7 Research,.
- Atkins, Daniel E. [et.al.]. (2003) Revolutionizing science and engineering through cyberinfrastructure: Report of the National Science Foundation Blue-Ribbon advisory panel on cyberinfrastructure., disponible en: <https://www.nsf.gov/cise/sci/reports/atkins.pdf>.
- Bachelard, Gaston y Champourgin, Ernestina de. (1957) *La poética del espacio*, 1.<sup>a</sup> ed., México, Madrid: Fondo de cultura Económica.
- Badillo, Ángel y Hernández, Rosana. (2019) "El español se cuida solo: desafíos para una geopolítica lingüística del español ante el horizonte multilateral", en *Real Instituto Elcano*, Vol. 2, (pp. 1-18).
- Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. (2006) *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red*, Madrid: Brumaria.
- Bal, Mieke. (2005) "Conceptos viajeros en las humanidades", en *Estudios Visuales: ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, N<sup>o</sup>3.
- Baldwin, Sandy. (2013) "The Idiocy of the Digital Literary (and what does it have to do with digital humanities)?", en *Digital Humanities Quarterly*, Alliance of Digital Humanities Organizations Vol. 7, N<sup>o</sup>1, disponible en: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000155/000155.html> (accedido 7 octubre 2019).
- Balpe, Jean-Pierre. (2005) "Principles and Processes of Generative Literature. Questions to Literature", en *dichtung-digital*.
- Barriendos Rodriguez, Joaquin. (2007) "El arte global y las políticas de la movilidad. Desplazamientos (trans) culturales en el sistema internacional del arte contemporáneo", en *Liminar. Estudios Sociales y Humanísticos*, Centro de Estudios Superiores de México y Centro América Vol. 5, N<sup>o</sup>1, (pp. 159-182).
- Barriendos Rodríguez, Joaquín. (2013) *La idea del arte latinoamericano. Estudios globales del arte, geografías subalternas, regionalismos críticos*, Universitat de Barcelona, Barcelona.
- Bartlett, Steven J. y Suber, Peter (Eds.). (1987) *Self-Reference. Reflections on Reflexivity*, Vol. 21, Dordrecht; Martinus Nijhoff.

- Baudrillard, Jean. (1978) *Cultura y Simulacro*, edición di., Barcelona: Kairós.
- Bernard, Andreas. (2019) *Theory of the Hashtag*, Cambridge: Polity Press.
- Berry, David M. y Dieter, Michael. (2015) *Postdigital Aesthetics: Art Computation and Design*, editado por Berry, David M. y Dieter, Michael, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, disponible en: <https://doi.org/10.1057/9781137437204>.
- Berti, Agustín. (2011) “Los objetos híbridos. Tensiones entre soportes materiales y código digital en la conformación de la obra de arte”, en Kozak, Claudia (Ed.), en *Poéticas Tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas de Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*, Buenos Aires: Ludión Paragraphe (pp. 41-48).
- Biggs, Simon. (2001) “On navigation and interactivity”, disponible en: <http://littlepig.org.uk/wall/navigation.htm>.
- Biggs, Simon y Travlou, Penny. (2015) “Distributed authorship and creative communities”, en *Electronic Literature Communities*, West Virginia University Press (pp. 29-44).
- Bohn, Willard. (2010) *Reading visual poetry*, Lanham, MD: Fairleigh Dickinson University Press.
- Bolter, J. David y Grusin, Richard. (2000) *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press.
- Bolter, Jay David. (1991) “Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space”, en Delany, Paul y Landow, George P. (Eds.), en *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge, Massachussets: MIT Press (pp. 105-118).
- Bootz, Philippe. (1996) “La littérature informatique: Une métamorphose de la littérature”, en *Revue de IEPI*, N°81, disponible en: [https://www.epi.asso.fr/fic\\_pdf/b81p171.pdf](https://www.epi.asso.fr/fic_pdf/b81p171.pdf).
- Bootz, Philippe. (2001) *Formalisation d'un modèle fonctionnel de communication à l'aide des technologies numériques appliqué à la création poétique*.
- Bootz, Philippe. (2002) “Hypertext. Solution/Dissolution”, en *Cybertext Yearbook*, Vol. 2003, (pp. 56-82).
- Bootz, Philippe. (2012<sup>a</sup>) “La poesía digital programada: una poesía del dispositivo”, en Kozak, Claudia (Ed.), en *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludión-Paragraphe*, (pp. 31-40).

- Bootz, Philippe. (2012b) “Signs and apparatus in digital poetry: The example of Jean-Marie Dutey’s le mange-texte”, en *Literary and linguistic computing*, Oxford University Press Vol. 27, N°3, (pp. 273-292).
- Bootz, Philippe. (2013) “Programmed digital poetry: A media art?”, en *Primerjalna Knjizevnost*, Vol. 36, N°1, (pp. 41-60).
- Borràs Cantanyer, Laura. (2010) “Leer literatura (en) digital: una historia de intermediaciones, desplazamientos y contaminaciones”, en *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, Vol. 14, (pp. 177-195).
- Borràs Castanyer, Laura (Ed.). (2005) *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, Barcelona: Editorial UOC.
- Bosco, Roberta y Caldana, Stefano. (2012) “El rostro de las redes sociales”, en *El País. El Arte en la edad del silicio*, 7 mayo, disponible en: <https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/05/el-rostro-de-las-redes-sociales.html>.
- Bosco, Roberta y Caldana, Stefano. (2013<sup>a</sup>) “Cortázar y la génesis del hipertexto”, en *El País. El Arte en la edad del silicio*, 10 julio, disponible en: <https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/07/cortazar-y-la-genesis-del-hipertexto.html>.
- Bosco, Roberta y Caldana, Stefano. (2013b) “¿Todavía hay quién se pregunta si es necesario exponer el net.art?”, en *El país. Arte en la edad silicio*, 21 marzo.
- Bouchardon, Serge. (2008) “The aesthetics of materiality in electronic literature”, en *ELMCIP*, (pp. 1-12).
- Bouchardon, Serge. (2014) *La valeur heuristique de la littérature numérique*, París: Hermann.
- Bourdieu, Pierre. (1996) *The Rules of Art. Genesis and Structure of the Literary Field*, Stanford: Stanford University Press.
- Bourriaud, Nicolas. (2007) *Postproduccion. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, Nicolas. (2008) *Estética relacional*, 2.<sup>a</sup> ed., Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bray, Joe y Gibbons, Alison y McHale, Brian (Eds.). (2012) *The Routledge Companion to Experimental Literature*, London. New York: Routledge.
- Brea, José Luis. (2010) *Las tres eras de la imagen : imagen-materia, film, e-image*, Madrid: Akal, disponible en:

- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=610931> (accedido 30 noviembre 2019).
- Brea, José Luis. (2002) *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas Y dispositivos neomediales*, Salamanca: CASA. Centro de Arte de Salamanca.
- Brea, José Luis. (2004) *El tercer umbral: estatutos de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Murcia: Cendeac.
- Brea, José Luis. (2007) *Cultura\_RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Gedisa Barcelona.
- Broeckmann, Andreas. (2007) “Image, Process, Performance, MACHine: Aspects of an Aesthetics of the Machinic”, en Grau, Oliver (Ed.), en *Media Art Histories*, Cambridge, London: The MIT Press (pp. 195-205).
- Broeckmann, Andreas y Cramer, Florian y Gabriel, Ulrike y Levine, Golan y Lozano-Hemmer, Rafael y Nigten, Anne y Plewe, Daniela y et al. (2002) “¿ El software artístico es material artístico genuino ?”, *Artnodes*, Vol. 02,.
- Brownie, Barbara. (2007) “One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts”, en *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, Vol. 1, N°2, disponible en: <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/20> (accedido 11 diciembre 2019).
- Bush, Vannevar. (1945) “As we may think.”, en *Atlantic Monthly*.
- Cairo, Alberto. (2011) *El arte funcional: infografía y visualización de información*, 1ª ed., Madrid: Alamut.
- Camarero-Arribas, Jesús. (2005) “Principios formales de metaliteratura”, en *Revista Anthropos: Huellas del conocimiento. Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas*, Proyecto A Ediciones N°208, (pp. 59-64).
- Campanelli, Vito. (2015) “Toward a remix culture. An Existential Perspective”, en Navas, Eduardo, Gallagher, Owen y Burrough, Xtine (Eds.), en *The Routledge Companion to Remix Studies*, New York, London: Routledge (pp. 68-82).
- Cañas, Dionisio y González, Carlos. (2010) *Puede un computador escribir un poema de amor? Tecnorromanticismo y poesía electrónica*, Madrid: Devenir Ensayo.
- Canclini, Néstor García. (2012) “Ciudades y redes: transformaciones recíprocas”, en *TELOS 93: Espacios urbanos y TIC: transformaciones recíprocas*, Fundación Telefónica Vol. 93, (p. 47).

- Carpenter, J.R. (2014) “Translation, transmutation, transmediation and transmission in TRANSMISSION [A DIALOGUE]”, en *Traduire l’hypermédia / l’hypermédia et le traduire. Cahiers virtuels du Laboratoire NT2*, N°7, disponible en: <http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/translation-transmutation-transmediation-and-transmission-transmission> (accedido 24 junio 2019).
- Casas, Arturo. (2014) “Efectos (pos-)teoría y reflexividad epistemológica”, en *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, N°22, (pp. 17-32).
- Castanyer, Laura Borràs. (2011) “From ‘words, words, words’ to ‘birds, birds, birds’. Literature between the representation and the presentation: where imagination and reflection still”, en *Journal of Writing in Creative Practice*, Vol. 4, N°1, (pp. 107-120).
- Castells, Manuel. (2000<sup>a</sup>) “Toward a sociology of the network society”, en *Contemporary sociology*, JSTOR Vol. 29, N°5, (pp. 693-699).
- Castells, Manuel. (2000<sup>b</sup>) “Materials for an exploratory theory of the network society”, en *British Journal of Sociology*, Vol. 51, N°1, (pp. 5-24).
- Castells, Manuel. (2003) *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Barcelona: Plaza y Janés.
- Cayley, John. (2002) “The Code is not the Text (unless it is the Text)”, en *Electronic Book Review*, Mark Amerika, disponible en: <http://electronicbookreview.com/essay/the-code-is-not-the-text-unless-it-is-the-text/> (accedido 13 diciembre 2019).
- Cayley, John. (2006) “Time code Language: NEw Media Poetics and Programmed Signification”, en Morris, Adalaide y Swiss, Thomas (Eds.), en *New Media Poetics. Context, Technotext, and Theories.*, Cambridge, Mass, London: MIT Press (pp. 307-333).
- Chandler, Annmarie y Neumark, Norie. (2005) “At a distance : precursors to art and activism on the Internet”, Cambridge, Mass.: MIT Press, disponible en: <https://ucm.on.worldcat.org/oclc/71000565>.
- Chartier, Roger. (1997) “Las representaciones de lo escrito.”, en *Estudios Sociales. Revista Universitaria Semestral*, Vol. VII, N°13, (pp. 119-138).
- Cheney-Lippold, John. (2019) *We are data : algorithms and the making of our digital selves*, Paperback., New York: New York University Press.

- Chiappe, Domenico. (2015) *Forma y fondo de la narrativa multimedia*, (Tesis doctoral) Carlos III, disponible en: [https://www.academia.edu/15343831/Forma\\_y\\_fondo\\_de\\_la\\_narrativa\\_multimedia.\\_Tesis\\_doctoral\\_intro\\_biblio\\_](https://www.academia.edu/15343831/Forma_y_fondo_de_la_narrativa_multimedia._Tesis_doctoral_intro_biblio_).
- Cleger, Osvaldo. (2016) “Del caligrama al poema flash: la poesía visual se muda a internet”, en Correa-Díaz, Luis y Weintraub, Scott (Eds.), en *Poesía y poéticas digitales / electrónica / tecnos / new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones.*, Bogotá: Editorial Universidad Central.
- Cooppan, Vilashini. (2001) “World Literature and Global Theory: Comparative Literature for the New Millennium”, en *symploke*, Vol. 9, N°1, (pp. 15-43).
- Cornell, Lauren y Halter, Ed (Eds.). (2015) *Mass Effect. Art and the Internet in the Twenty-First Century*, London: The MIT Press.
- Corral Cañas, Celia. (2014) *Nuevos ámbitos en la creación de arte verbal. Poesía española contemporánea en la red.*, (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, Salamanca.
- Correa-Díaz, Luis. (2016) “Poesía Digital y/o electrónica Latinoamericana: un muestrario crítico y creativo”, en *Aerea. Revista hispanoamericana de poesía*, N°10, (pp. 105-157).
- Correa-Díaz, Luis y Weintraub, Scott (Eds.). (2016) *Poesía y poéticas digitales / electrónica / tecnos / new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones*, 1.<sup>a</sup> ed., Bogotá: Editorial Universidad Central.
- Cosgrove, Denis. (2008) “Cultural cartography: maps and mapping in cultural geography”, en *Annales de Géographie*, Vol. 660-661, N°2, (pp. 159-178).
- Cramer, Florian. (2001) “Digital Code and Literary Text”, en *BeeHive*, Vol. 4, N°3.
- Cramer, Florian. (2002) “Concepts, Notations, Software, Art”, en [www.netzliteratur.net/](http://www.netzliteratur.net/), disponible en: [https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts\\_notations\\_software\\_art.html](https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html) (accedido 13 diciembre 2019).
- Cramer, Florian. (2005) *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination.*, Piet Zwart Institute.
- Cramer, Florian. (2012) “Post-Digital Writing”, en *Electronic book review.*, disponible en: <https://electronicbookreview.com/essay/post-digital-writing/> (accedido 29 septiembre 2019).

- Cramer, Florian. (2015) "What Is 'Post-digital'?", en *Postdigital Aesthetics*, London: Palgrave Macmillan UK (pp. 12-26).
- Crespo Fajardo, José Luis C. (2013) *Estéticas del Media Art*, Málaga: Eumed.net.
- Cubitt, Sean. (2004) *The cinema effect*, Cambridge, London: The MIT Press.
- Cubitt, Sean. (2015) "Data Visualization and the Subject of Political Aesthetics", en Berry, David y Dieter, Michael (Eds.), en *Postdigital Aesthetics*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan (pp. 179-190).
- Cuquerella Jiménez-Díaz, Ana. (2016) *El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica*, (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Darley, Andrew. (2000) *Visual Digital Culture : Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, London, UNITED KINGDOM: Routledge, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=165889>.
- Day, Magdalena. (2019) "El concepto de red en Manuel Castells y Bruno Latour", en *RevIISE: Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, Vol. 13, N°13, (pp. 69-76).
- Deleuze, Gilles. (1984) *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Guilles y Guattari, Félix. (2002) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, 5º (1988)., Valencia: Pre-textos.
- Didi-Huberman, Georges. (2010) *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?*, Madrid: MNCARS. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Diego, Estrella de. (2008) *Contra el mapa. Disturbios en la geografía colonial de Occidente.*, Madrid: Siruela.
- Díez, Juan José. (2012) "Panorama de la literatura electrónica hispánica", en *Imán. Revista de la Asociación Aragonesa de Escritores*, N°6.
- van Dijck, José. (2016) *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editoriales.
- Van Dijck, José. (2006) "Writing the Self: Of Diaries and Weblogs.", en Neef, Sonja, van Dijck, José y Ketelaar, F.C.J. (Eds.), en *Sign\_Here! Handwriting in the Age of New Media.*, Amsterdam: Amsterdam University Press (pp. 116-133).
- van Dijck, José y Poell, Thomas y Waal, Martijn de. (2018) *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, Oxford, New York: Oxford University Press, disponible en:



<https://books.google.es/books?id=wLhwDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=José+van+Dijck&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwju26vM39riAhWixYUKHVUDBUwQ6AEIPDAC#v=onepage&q=José+van+Dijck&f=false> (accedido 8 junio 2019).

- Dillon, George L. (2002) "The Semiotic Art of Web Sitemaps", en *Discourse studies in composition*, Hampton Press (NJ) (pp. 331-352).
- Dixon, Steve y Smith, Barry. (2007) *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, NV-1 onl., Cambridge, London: The MIT Press.
- Dodge, Martin y Kitchin, Rob. (2001) *Mapping Cyberspace*, London, New York: Routledge.
- Dominguez Leiva, Antonio. (2014) *YouTube Théorie: Un vertige néo-baroque*, Québec: Les éditions de ta mère.
- Drucker, Johanna. (1998) "Visual Performance of the Poetic Text", en Bernstein, Charles (Ed.), en *Close Listening: Poetry and the Performed Word*, New York, Oxford: Oxford University Press, disponible en:<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195109924.003.0007>.
- Drucker, Johanna. (2011) "Humanities Approaches to Graphical Display", en *Digital Humanities Quarterly*, Alliance of Digital Humanities Organizations Vol. 5, N°1, (pp. 1-21).
- Drucker, Johanna. (2013) "Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface", en *Digital Humanities Quarterly*, Ashgate Publishing Ltd Vol. 007, N°1, disponible en:<https://doi.org/10.4324/9781315576251-13>.
- Drucker, Johanna. (2014) *Graphesis: visual forms of knowledge production*, Cambridge: Harvard University Press.
- Drucker, Johanna. (2017) "Why Distant Reading Isn't", en *PMLA*, Vol. 132, N°3, (pp. 628-635).
- Durán Rodríguez, José. (2017) "La poesía código de Belén García Nieto: versos éticos en lenguaje de programación", en *El Salto*, 24 octubre.
- Eco, Umberto y Rorty, Richard y Culler, Jonathan y Brooke-Rose, Christine y Collini, Stefan. (1997) *Interpretación y sobreinterpretación*, 2.<sup>a</sup> ed., Cambridge: Cambridge University Press, disponible en:[https://doi.org/84\\_8323\\_0100](https://doi.org/84_8323_0100).
- Escaja, Tina. (2003) "Hacia una nueva historia de la poesía hispánica: Escritura tecnetoesquelética e hipertexto en poetas contemporáneas en la red.", en

- Especulo*, Vol. 24, disponible en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero24/ciberpoe.html>.
- Escaja, Tina. (2019) “In the Beginning Was the Poem@”: Interspecies, Robotics and Random / e-Poetry”, en *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, Vol. 42, N°4, (pp. 8-19).
- Escandell Montiel, Daniel. (2014) *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera.*, Vol. 17. Nuevos, Iberoamericana Vervuert, disponible en: <https://doi.org/3954872358>.
- Escribano Belmar, Beatriz. (2016) *Procesos: El Artista y la Máquina. Reflexiones en torno al Media Art histórico.* (Tesis doctoral) Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Even-Zohar, Itamar. (1999) “La literatura como bienes y como herramientas”, en Villanueva, Darío, Monegal, Antonio y Bou, Enric (Eds.), en *Sin Fronteras: Ensayos de Literatura Comparada en Homenaje a Claudio Guillén*, Madrid: Castalia (pp. 27-36).
- Even-Zohar, Itamar. (2017) *Polisistemas De Cultura*, disponible en: [http://www.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/polisistemas\\_de\\_cultura2007.pdf](http://www.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/polisistemas_de_cultura2007.pdf).
- Fernández Castrillo, Carolina. (2014) “Media Art: Arte, Ciencia y Tecnología.”, en *ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, Asociacion Cientifica ICONO14 Vol. 12, N°2, (pp. 1-8).
- Fernández Gibellini, Laura. (2011) *Lo Local en lo global: Paradojas posmodernas del lugar.*, (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones.
- Fernández Gibellini, Laura. (2014) “WeltKarten. Panorama”, en Ferrer, Anna Maria Guasch y Del Val, Nasheli Jimenez (Eds.), en *Critical Cartography of Art and Visuality in the Global Age*, Cambridge Scholars Publishing.
- Ferraris, Maurizio. (2015) “Collective intentionality or documentality?”, en *Philosophy & Social Criticism*, SAGE Publications Vol. 41, N°4-5, (pp. 423-433).
- Ferraris, Maurizio. (2009) “Documentality, or Europe”, en *The Monist*, JSTOR Vol. 92, N°2, (pp. 286-314).
- Fiormonte, Domenico. (2014) “Digital Humanities from a global perspective”, en *Laboratorio dell’ISPF*, Vol. XI, (pp. 1-18).

- Fiormonte, Domenico. (2017) “Digital Humanities and the Geopolitics of Knowledge”, en *Digital Studies/Le champ numérique*, Vol. 7, N°1, (pp. 1-18).
- Fiormonte, Domenico y Numerico, Teresa y Tomasi, Francesca. (2015) *The Digital Humanist. A Critical Inquiry*, New York: Punctum Books.
- Fletcher, Heather M. (2011) *El potencial literario: una perspectiva sobre dos proyectos digitales del findelmundo.com.ar.*, (Tesis máster) University of Georgia.
- Fletcher, Jerome. (2010) “E-composition/Decomposition: Performing... Reusement”, en *Cybertext Yearbook*.
- Fletcher, Jerome. (2015) “Performing digital literature”, en *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 4, N°2, (pp. 18-42).
- Flores, Leonardo. (2013<sup>a</sup>) “Ana María Uribe’s Poetic Media Migration”, en *Río Grande Review*.
- Flores, Leonardo. (2013<sup>b</sup>) “Genre: Bots”, en *I Love E-poetry*.
- Flores, Leonardo. (2017) “La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases y tradiciones”, en *Artelogie*, N°11, disponible en:<https://doi.org/10.4000/artelogie.1590>.
- Flores, Leonardo. (2019) “Third Generation Electronic Literature”, en *Electronic Book Review.*, Mark Amerika, disponible en:<https://doi.org/https://doi.org/10.7273/axyj-3574>.
- Flusser, Vilém. (1998) “¿Agrupación o conexión?”, en Giannetti, Claudia (Ed.), en *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*, Barcelona: L’Angelot (pp. 13-16).
- Foucault, Michel. (1997) “Los espacios otros”, en *Astrágalo: Revista cuatrimestral iberoamericana*, Instituto Español de Arquitectura N°7, (pp. 83-91).
- Fresno, Miguel del. (2011) *Netnografía*, Barcelona: Editorial UOC.
- Friedman, Ken. (2007) “Behavioral Artifacts: What is an Artifact? Or Who Does It?”, en *Artifact*, IUScholarWorks Vol. 1, N°1, (pp. 7-11).
- Funkhouser, Christopher Thompson. (2007) *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, Tuscaloosa: University of Alabama Press, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=438175>.
- Fusco, Coco. (2004) “Questioning the Frame.Thoughts about maps and spatial logic in the global present”, en *In These Times*, diciembre.
- Gache, Belén. (2006<sup>a</sup>) *Escrituras nómades*, Gijón: Ediciones Trea.

- Gache, Belén. (2006b) “Escribe tu propio Quijote”, en *Wordtoys*.
- Gache, Belén. (2006c) “El texto como “Ready Made asistido”: Borrando las fronteras entre el lector y el escritor”, en *I Simposio Internacional de Universidades lectoras*, Badajoz, España., disponible en: <http://findelmundo.com.ar/belengache/rmade.htm>.
- Gache, Belén. (2008) “De poemas no humanos y cabezas parlantes”, Badajoz: MEIAC, D.L. (pp. 25-64).
- Gache, Belén. (2011<sup>a</sup>) “Transgresiones y márgenes de la literatura expandida”.
- Gache, Belén. (2011b) *Góngora Wordtoys*, disponible en: [belengache.net/gongorawordtoys/gongorawordtoys.html](http://belengache.net/gongorawordtoys/gongorawordtoys.html).
- Gache, Belén. (2016) “Escribir y leer el mundo”, en Correa-Díaz, Luis y Weintraub, Scott (Eds.), en *Poesía y poéticas digitales / electrónica / tecnos / new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones.*, Bogotá: Editorial Universidad Central (pp. 195-203).
- Gainza, Carolina. (2018) *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional*, Santiago de Chile: Editorial Cuarto Propio, disponible en: <http://editorial.centroculturadigital.mx/descargables>.
- Galanter, Philip. (2003) “What is generative art? Complexity theory as a context for art theory”, en *6th Generative Art Conference*, (p. 21).
- Galloway, Alexander y Thacker, Eugene. (2007) *The Exploit. A Theory of Networks*, en *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, disponible en: <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- García Andújar, Daniel. (2012) “Nueva cartografía, nuevos territorios”, en *El Hilo de Ariadna. Lectores Navegantes*, Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez (pp. 106-117).
- García Canclini, Néstor. (2001) *Culturas híbridas : estrategias para entrar y salir de la modernidad*, 1<sup>a</sup> ed., Buenos Aires SE - 349 p. : il ; 24 cm.: Paidós, disponible en: <https://ucm.on.worldcat.org/oclc/1025002460>.
- García Carcedo, Pilar. (2020) “Memes, reciclaje y escritura creativa”, en *Cuadernos del ahora*, N<sup>o</sup>6.
- García Nieto, Belén. (s. f.). “Poemas código. Poemas escritos en lenguaje de programación.”, en Goicoechea de Jorge, María y Sánchez Gómez, Laura (Eds.), en *Enredadas. Mujer, Arte y Tecnología.*, Madrid: CSIC (pp. 1-11).

- Gat, Orit. (2015) "The Thumbnail", en *Flash Art International*, N°301, (pp. 88-93).
- Giannetti, Claudia. (2000) "Arte Electrónico: Ciencia, Redes E Interactividad", en *Seminario de Arte y Tecnología*, Badajoz: (pp. 1-3).
- Giannetti, Claudia. (2002) *Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, 1ª ed., Barcelona: Associació de Cultura Contemporània l'Angelot, disponible en: [http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti\\_EsteticaDigitalES.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_EsteticaDigitalES.pdf).
- Giannetti, Claudia. (2004) "El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción", Santiago de compostela: (p. 6).
- Goicoechea de Jorge, María (Ed.). (2014) *Alicia a través de la pantalla: lecturas literarias en el siglo XXI*, Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez,.
- Goicoechea de Jorge, María. (2015) "The Ciberia Project: An Experiment in Digital Hermeneutics", en *Texto Digital*, Vol. 11, N°1, (pp. 4-20).
- Goicoechea de Jorge, María. (2019a) "Next Generation: On the Verge of Electronic Poetry but not quite. The Case of Women Poets in Spain", en *ELO2019: Electronic Literature Organization Conference & Media Arts Festival, Programme and Book of Abstracts*, Cork.:
- Goicoechea de Jorge, María. (2019b) "Literatura digital y narrativas transmedia: Reflexiones sobre el uso de la interfaz", en *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 8, N°1, (pp. 338-361).
- Goicoechea, María. (2004) *El lector en el ciberespacio: una etnografía literaria de la cibercultura*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Goicoechea, María. (2019) "La literatura digital y los nuevos formatos de edición literaria", en *Revista de Humanidades Digitales*, Vol. 4, (pp. 162-186).
- Goicoechea, María y Sánchez Gómez, Laura. (2016) "Building Community through a Digital Literature Archive: The Case of Ciberia Project", en *MATLIT*, Vol. 4, N°2, (pp. 99-117).
- Goicoechea, María y Sanz, Amelia. (2009) "What (cyber)literatures for what (cyber)classroom?", en *Neohelicon*, Vol. 36, (pp. 533-550).
- Goldsmith, Kenneth. (2015) *Escritura no-creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*, (2011), Buenos Aires: Caja Negra.
- Goldsmith, Kenneth. (2016) *Wasting Time on the Internet*, New York, London: Haper Perennial.
- Gómez, Verónica. (2017) "Lengua Migrantes y desvíos críticos en The 27th// El 27th de Eugenio Tisselli", en *Artelogie*, N°11.

- Gómez, Verónica. (2018) “Leer mirando. Elementos para la comprensión y el análisis de la literatura digital latinoamericana”, en *Rassegna iberistica*, Vol. 41, N°110, (pp. 283-300).
- Gómez, Verónica. (2019) “Máquinas de (de)codificar. Expansiones de la traducción en la literatura digital latinoamericana”, en *Perífrasis, Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, Vol. 10, N°20, (pp. 94-116).
- González García, Ricardo. (2016) “La nueva imagen compleja del metamedio digital y su laberíntica interfaz”, en *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 5, N°2, (pp. 58-79).
- Greene, Rachel. (2000) “Una historia del Arte de Internet”, en *Art Forum Internatonal*, Vol. 9, (pp. 162-167, 190).
- Gries, Laurie y Brooke, Collin Gifford (Eds.). (2018) *Circulation, Writing and Rethoric*, Colorado: University Press of Colorado.
- Grigar, Dene. (2008) “Electronic Literature: Where Is It?”, en *Electronic Book Review*, disponible en: <http://electronicbookreview.com/essay/electronic-literature-where-is-it/> (accedido 6 octubre 2019).
- Gruia, Ioana. (2007) “Canon literario: Reglas del juego”, en *Sociocriticism*, N°22, (pp. 295-322).
- Guasch, Anna. (2003) “Los Estudios Visuales. Un Estado de la Cuestión”, en *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, N°1, (pp. 8-16).
- Guasch, Anna Maria. (2012) “Nuevos episodios en la definición de la identidad. Lo intercultural entre lo global y lo local; Muntadas, Rogelio López Cuenca y Antoni Abad”, en *Cadernos de Estudos Culturais. Fronteiras Culturais*, Vol. 4, N°7, (pp. 9-16).
- Guasch, Anna Maria. (2016) *El arte en la era de lo global, 1989-2015*, Madrid: Alianza.
- Guasch, Anna María. (2011) *Arte y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*, Ediciones Akal.
- Haraway, Donna. (1991) “Manifiesto Cyborg. Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S. XX”, en *Simians , Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge (pp. 149-181).
- Hayles, Katherine N. (1999<sup>a</sup>) *How we became posthuman : virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago, Ill.: University of Chicago Press.

- Hayles, Katherine N. (1999b) "Simulating Narratives What Virtual Creatures Can Teach Us", en *Critical Inquiry*, Vol. 26, N°1, (pp. 1-26).
- Hayles, Katherine N. (2004<sup>a</sup>) "Print is Flat, Code is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis", en *Poetics Today*, Vol. 25, N°1, (pp. 67-90).
- Hayles, Katherine N. (2004b) "Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis", en *Poetics Today*, Vol. 25, N°1, (pp. 67-90).
- Hayles, Katherine N.N.K. (2012<sup>a</sup>) *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*, Chicago, London: University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine. (2002) *Writing Machines*, en *A Companion to Digital Literary Studies*, Cambridge, London: The MIT Press, disponible en:<https://doi.org/10.1002/9781405177504.ch27>.
- Hayles, N. Katherine. (2006) "The Time of Digital Poetry: From Object to Event", en Morris, Adelaide y Swiss, Thomas (Eds.), en *New Media Poetics. Context, Technotext, and Theories.*, Cambridge, London: The MIT Press (pp. 181-209).
- Hayles, N. Katherine. (2008) *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Hayles, N. Katherine. (2017) *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*, Chicago, London: University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine K. (2012b) *How we think : digital media and contemporary technogenesis*, Chicago ; London: The University of Chicago Press.
- Hillner, Matthias. (2005) "Text in Motion", en *Visual Communication*, Vol. 4, (pp. 165-171).
- Hine, Christine. (2004) *Etnografía virtual*, Barcelona: Editorial UOC, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=4735130>.
- Hine, Christine. (2007) "Connective Ethnography for the Exploration of e-Science", en *Journal of Computer-Mediated Communication*, N°12, (pp. 618-634).
- Hine, Christine. (2015) *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*, en *The British Journal of Psychiatry*, Vol. 111, London: Bloomsbury Academic, disponible en:<https://doi.org/10.1192/bjp.111.479.1009-a>.
- Hoskins, Andrew. (2009) "Digital network memory", en Erll, Astrid y Rigney, Ann (Eds.), en *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlín: De Gruyter, Inc. (pp. 91-106).

- Hull, Glynda A. y Nelson, Mark Evan. (2005) “Locating the Semiotic Power of Multimodality”, en *Written Communication*, SAGE Publications Inc Vol. 22, N°2, (pp. 224-261).
- Iglesias García-Arenal, Jose. (2015) “Intimidación Romero (2010-)””, en *Efímera Revista*, Vol. 6, N°7.
- Imhoff, Aliocha y Quirós, Kantuta. (2012) “Le peuple qui manque: Atlas critique”, París.:
- Inman Berens, Kathi. (2019) “E-Lit’s #1 Hit: Is Instagram Poetry E-literature?””, en *Electronic Book Review*, disponible en:<https://doi.org/https://doi.org/10.7273/9sz6-nj80>.
- Insúa Lintridis, Lila. (2007) “Cartografía de espacios y experiencias en crisis”, Universidad Nacional de Colombia.
- Irvine, Martin. (2015) “Remix and the dialogic engine of culture. A model for Generative Combinatoriality”, en Navas, Eduardo, Gallagher, Owen y Burrough, Xtine (Eds.), en *The Routledge Companion to Remix Studies*, New York, London: Routledge (pp. 15-42).
- Jenkins, Henry. (2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.*, Barcelona, Buenos Aires: Paidós.
- Jenkins, Henry y Ford, Sam y Green, Joshua. (2013<sup>a</sup>) *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*, Barcelona, SPAIN: Editorial Gedisa, disponible en:  
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=4909146>.
- Jenkins, Henry y Ford, Sam y Green, Joshua. (2013<sup>b</sup>) *Spreadable media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, London: New York University Press.
- Jurisich, Marcelo. (2008) “Lo que yace debajo: para qué sirve el canon literario”, en *Espéculo*, N°38, disponible en:  
<https://webs.ucm.es/info/especulo/numero38/canonlit.html> (accedido 21 octubre 2019).
- Juvan, Marko. (2015) “From Spatial Turn to GIS-Mapping of Literary Cultures”, en *European Review*, Vol. 23, N°1, (pp. 81-96).



- Juvan, Marko y Dokler, Joh. (2015) “Towards a GIS Analysis of Literary Cultures: The Making of the Slovenian Ethnoscape Through Literature”, en *International Journal of Humanities and Arts Computing*, Vol. 9, N°2, (pp. 196-218).
- Kirschbaum, Matthew G. (2008) *Mechanisms. New Media and the Forensic Imagination*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Kozak, Claudia (Ed.). (2012) *Tecno-poéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología.*, 1.ª ed., Buenos Aires: Caja Negra.
- Kozak, Claudia. (2013) “Out of Bounds: Searching Deviated Literature in Audiovisual Electronic Environments”, en *ELO Chercher le Texte. Paris*.
- Kozak, Claudia. (2015) “Literatura digital y materialidad. Cómo se lee”, en *Artnodes*, Vol. 2015, N°15, (pp. 90-98).
- Kozak, Claudia. (2017) “Literatura expandida en el dominio digital”, en *El Taco en la Brea*, Vol. 4, N°6, (pp. 220-245).
- Kozak, Claudia. (2018) “Comunidades experimentales y literatura digital en Latinoamérica”, en *Virtualis. Revista de cultura digital*, Vol. 9, N°17, (pp. 9-32).
- Kozak, Claudia. (2019) “Poéticas/políticas de la materialidad en la poesía digital latinoamericana”, en *Perífrasis, Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, Vol. 10, N°20, (pp. 71-93).
- Kozak, Claudia. (2020) “Electronic Literature Experimentalism beyond the Great Divide. A Latin American Perspective”, en *Electronic Book Review*, Vol. 3, (pp. 1-24).
- Latour, Bruno. (1986) “Visualisation and Cognition: Drawing Things Together”, en *Knowledge and Society*, Vol. 6, (pp. 1-40).
- Latour, Bruno. (2005) *Reensamblar Lo Social. Una Introducción a La Teoría Del Actor-red.*, Buenos Aires: Manantial.
- Latour, Bruno. (2009) “Spheres and networks: Two ways to reinterpret globalization”, en *Harvard Design Magazine*, N°30, (pp. 138-144).
- Läufer, Milton y Kozak, Claudia. (2019) “Politics of Creation and Aesthetics in Latin American Digital Literature and Art”, en *The Electronic Literature Organization Conference & Media Arts Festival*, Cork: julio.
- Lefebvre, Henri. (2013) *La producción del espacio*, Madrid: Capitán Swing.

- Lévy, Pierre. (1993) “Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática.”, disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.biocontrol.2008.04.005>.
- Lévy, Pierre. (1999) *Qué es lo virtual?*, Barcelona: Paidós.
- Lévy, Pierre. (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*, Washington, DC.: Organización Panamericana de la Salud, disponible en: <https://ciudadanosconstituyentes.files.wordpress.com/2016/05/lc3a9vy-pierre-inteligencia-colectiva-por-una-antropologc3ada-del-ciberespacio-2004.pdf>.
- Lima, Manuel. (2011) *Visual complexity: mapping patterns of information*, 1º., New York: Princeton Architectural Press, disponible en: <http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3387539>.
- Lima, Manuel y Shneiderman, Ben. (2014) *Book of Trees: Visualizing Branches of Knowledge*, New York, UNITED STATES: Princeton Architectural Press, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=3387599>.
- Llamas Ubieta, Miriam. (2014) “Digitising the world: globalisation and digital literature”, en *Neohelicon*, Springer Vol. 42, N°1, (pp. 227-251).
- Llamas Ubieta, Miriam. (2020) “Postdigital ahora”, en *Cuadernos del ahora*, N°1, disponible en: [https://eprints.ucm.es/61054/13/Llamas\\_Ubieta\\_Postdigital\\_ahora\\_Cuadernos\\_del\\_ahora.pdf](https://eprints.ucm.es/61054/13/Llamas_Ubieta_Postdigital_ahora_Cuadernos_del_ahora.pdf).
- Llano Neira, Pedro de. (2005) “Autorreferencia y deconstrucción en las artes plásticas durante la década de 1960”, en *Revista Anthropos: Huellas del conocimiento. Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas*, N°208, (pp. 176-187).
- Losh, Elizabeth M. (2019) “Speech Acts Without Speech: Hashtag Theory and Electronic Literature”, en *ELO2019: Electronic Literature Organization Conference & Media Arts Festival, Programme and Book of Abstracts*, Cork: ELO International Conference (pp. 97-98).
- Lotman, Iuri M. (1996) *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y el texto*, Madrid: Cátedra, disponible en: <https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/i-lotman-semiosfera-ii.pdf>.
- Lotman, Iuri M. (1998) *La semiosfera, II*, Madrid: Cátedra.
- Lotman, Yuri M. (1982) *Estructura del Texto Artístico*, 2º., Madrid: Istmo.

- Louvel, Liliane. (2011) *Poetics of the Iconotex*, disponible en:<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Maffesoli, Michel. (1987) “La hipótesis de la centralidad subterránea”, en *Revista de Occidente*, Pertenece a ARCE Vol. 73, (pp. 63-74).
- Manovich, Lev. (1996) “On totalitarian Interactivity”, (pp. 1-4).
- Manovich, Lev. (1999) “Database as Symbolic Form”, en *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 5, N°2, (pp. 80-99).
- Manovich, Lev. (2001) *The language of new media*, en *Leonardo.*, 2nd ed., Cambridge, Mass: MIT Press.
- Manovich, Lev. (2002) “Generation Flash”, en *Total Interaction*, (pp. 67-77).
- Manovich, Lev. (2006) “The poetics of augmented space”, en *Visual Communication*, Vol. 5, N°2, (pp. 219-240).
- Manovich, Lev. (2007) “What comes after remix”, en *Retrieved May*, Vol. 5, (p. 2010).
- Manovich, Lev. (2008) “Introduction to info-aesthetics”, en *Antinomies of Art and Culture: Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*, (pp. 333-345).
- Manovich, Lev. (2011) “What is visualisation?”, en *Visual Studies*, Taylor & Francis Vol. 26, N°1, (pp. 36-49).
- Manovich, Lev. (2012) “How to Compare One Million Images?”, en Berry, David M. (Ed.), en *Understanding Digital Humanities*, Palgrave Macmillan (pp. 249-278).
- Manovich, Lev. (2013) *El software toma el mando*, Barcelona, UNKNOWN: Editorial UOC, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=4735140>.
- Manovich, Lev. (2015<sup>a</sup>) “Data Science and Digital Art History”, en *International Journal for Digital Art History*, N°1.
- Manovich, Lev. (2015<sup>b</sup>) “Remix strategies in social media”, en Navas, Eduardo, Gallagher, Owen y Burrough, Xtine (Eds.), en *The Routledge Companion to Remix Studies*, New York, London: Routledge (pp. 135-153).
- Marchán Fiz, Simón. (2006) “Entre el retorno de lo Real y la inmersión en lo virtual: consideraciones desde la estética y las prácticas del arte”, en Marchán, Simón (Ed.), en *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona: Paidós.

- Marcus, George E. (2001) “Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal”, en *Alteridades*, Vol. 11, N°22, (pp. 111-127).
- Marcus, Solomon. (1997) “Media and self-reference: The forgotten initial state”, en Nöth, Winfried (Ed.), en *Semiotics of the Media : State of the Art, Projects, and Perspectives*, Berlin. Boston: De Gruyter, Inc. (pp. 15-47).
- Marino, M.C. (2006) “Critical Code Studies: Initial Methods”, en *Electronic Book Review*, (pp. 1-20).
- Marino, Mark C. (2013) “Reading exquisite\_code: Critical Code Studies of Literature”, en Hayles, N. Katherine y Pressman, Jessica (Eds.), en *Comparative Textual Media. Transforming the Humanities in the Postprint Era*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press (pp. 283-309).
- Marino, Mark C. (2020) *Critical Code Studies*, Cambridge, London: The MIT Press.
- Martín-Barbero, Jesús. (1991) *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Martín Barbero, Jesús. (2010) “Comunicación y cultura mundo: nuevas dinámicas mundiales de lo cultural”, en *Signo y pensamiento*, Pontificia Universidad Javeriana Vol. 29, N°57, (pp. 20-34).
- Martín Prada, Juan. (2002) “La nueva interactividad digital”, en *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, Centro nacional de información y comunicación educativa N°3.
- Martín Prada, Juan. (2008) “La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0”, en *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, N°5, (pp. 66-79).
- Martín Prada, Juan. (2010) “La condición digital de la imagen”, en *Lúmen\_ex 2010*, Universidad de Extremadura (pp. 41-53).
- Martín Prada, Juan. (2011) “Capitalismo afectivo?”, en *EXIT Book: revista de libros de arte y cultura visual*, Olivares y asociados N°15, (pp. 32-37).
- Martín Prada, Juan. (2012) *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Akal.
- Martín Prada, Juan. (2017) “Sobre el arte “post-Internet””, en *Revista Aureus*, N°3, (pp. 45-51).
- Martín Prada, Juan. (2018) *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*, Madrid: Ediciones Akal.

- Martín Prada, Juan (Ed.). (2021) *Art, Images and Network Culture*, Editorial Aula Magna.
- Martínez Hernandez, Luis Manuel y Ceceñas Torrero, Paula Elvira y Clementina Ontiveros Hernández, Verónica. (2014) *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales.*, 1.<sup>a</sup> ed., México: Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.
- Maturana, Humberto y Varela, Francisco J. (1980) *Autopoiesis and cognition: the realization of the living*, Boston: Reidel.
- Melo Flórez, Jairo Antonio. (2017) “Lectura distante, fragmentada y colaborativa en el archivo infinito”, en *Relaciones Estudios De Historia Y Sociedad*, Vol. 149, (pp. 169-189).
- Memmott, Talan. (2006) “Beyond taxonomy: digital poetics and the problem of reading”, en Morris, Adalaide y Swiss, Thomas (Eds.), en *New Media Poetics. Context, Technotext, and Theories.*, Cambridge, London: MIT Press (pp. 293-306).
- Mencía, María. (2003) *From visual poetry to digital art: image-sound-text, convergent media, and the development of new media languages*, (Tesis doctoral). University of the Arts London.
- Mencía, María. (2016) “Gateway to the World: Data Visualization Poetics”, en *Gamma: Journal of Theory and Criticism*, Vol. 23, N<sup>o</sup>0, (pp. 145-157).
- Mencía, María. (2019) “The Winnipeg: The Poem that Crossed the Atlantic”, en *Hyperrhiz: New Media Cultures*, N<sup>o</sup>20, disponible en: <https://doi.org/doi:10.20415/hyp/020.mov02>.
- Meza, Nohelia. (2019) “Vozes e figuras: por uma retórica digital das obras de literatura eletrônica latino-americanas”, en *Texto Digital*, Vol. 15, N<sup>o</sup>1, (pp. 39-65).
- Millán, Fernando C. M. V. (2009) “Escrito está. Poesía experimental en España (1963-1984)”, ARTIUM Centro-Museo Vasco de arte Contemporáneo.
- Millán, Jose Antonio. (2015) “Separados por un mismo idioma: El mercado del libro en español”, en *Letras Libres*, Vol. junio,.
- Mitchell, Peta. (2008) *Cartographic Strategies of Postmodernity. The Figure of the Map in contemporary Theory and Fiction*, New York, London: Routledge.
- Mitchell, William J.T. (1980) “Spatial form in literature: Toward a general theory”, en *Critical Inquiry*, University of Chicago Press Vol. 6, N<sup>o</sup>3, (pp. 539-567).

- Mitchell, William J.T. (1984) "What is an Image?", en *New Literary History*, JSTOR Vol. 15, N°3, (pp. 503-537).
- Mitchell, Willian J.T. (2003) "Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual", en *Estudios Visuales: ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, Asociación Acción Paralela N°1, (pp. 17-40).
- Montfort, Nick. (2018) "A Web Reply to the Post-Web Generation", en *Post Position*, disponible en: <https://nickm.com/post/2018/08/a-web-reply-to-the-post-web-generation/> (accedido 21 octubre 2019).
- Mora, Vicente Luis. (2012) *El lectoespectador: deslizamientos entre literatura e imagen*, 1ª ed., Barcelona: Seix Barral.
- Mora, Vicente Luis. (2014ª) "Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia", en *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 3, N°1, (pp. 11-40).
- Mora, Vicente Luis. (2014b) "Globalización y literaturas hispánicas: de lo posnacional a la novela glocal", en *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, Universidad de Alcalá, Área de Literatura Española Vol. 2, N°2, (pp. 319-343).
- Moraga, Eva. (2002) "'Net-art': ¿metamorfosis de la práctica artística?", en Gómez Molina, Juan José (Ed.), en *Máquinas y herramientas de dibujo*, Madrid: Cátedra (pp. 625-650).
- Moreno Fernández, Francisco. (2016) "El incierto futuro de un "español global"", en *El País*, 30 mayo, disponible en: [https://elpais.com/cultura/2016/05/30/actualidad/1464625188\\_276049.html](https://elpais.com/cultura/2016/05/30/actualidad/1464625188_276049.html).
- Moretti, Franco. (2007) *Graphs, maps, trees: abstract models for literary history*, Paperback., London, New York: Verso.
- Morris, Adalaide y Swiss, Thomas (Eds.). (2006) *New Media Poetics. Context, Technotext, and Theories*, Cambridge, Mass, London: MIT Press.
- Mosquera, Gerardo. (2013) "El mundo de la diferencia. Notas sobre arte, globalización y periferia.", en *El Síndrome de Marco Polo, Problemas de la comunicación intercultural en la teoría del arte y la práctica curatorial.*, disponible en: <http://universes-in-universe.de/magazin/marco-polo/s-mosquera.htm>.
- Moulthrop, Stuart. (1991ª) "Reading From the Map: Metonymy and Metaphor in the fiction of 'Forking Paths'", en Delany, Paul y Landow, George, P. (Eds.), en *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge, Massachussetts: MIT Press (pp. 119-132).

- Moulthrop, Stuart. (1991b) "You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media", en *Potsmoern Culture*, Vol. 1, N°3, (pp. 692-704).
- Moulthrop, Stuart. (1994) "Rhizome and Resistance: Hypertext and the Dreams of a New Culture", en P. Landow, George (Ed.), en *Hyper Text Theory*, Baltimore: Johns Hopkins UP (pp. 299-322).
- Navas, Eduardo. (2012) *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, Wien: Springer-Verlag.
- Navas, Eduardo y Gallagher, Owen y Borrough, Xtine (Eds.). (2018) *Keywords in Remix Studies*, New York, London: Routledge.
- Noland, Carrie. (2006) "Digital Gestures", en Morris, Adalaide y Swiss, Thomas (Eds.), en *New Media Poetics. Context, Technotext, and Theories.*, Cambridge, London: The MIT Press (pp. 217-243).
- Nöth, Winfried. (2001) "Autorreferencialidad en la crisis de la modernidad", N°17, (pp. 365-369).
- Nöth, Winfried. (2007<sup>a</sup>) "Self-reference in the media: The semiotic framework", en Nöth, Winfried y Bishara, Nina (Eds.), en *Self-Reference in the Media*, Berlin. Ney York: Mouton de Gruyter (pp. 3-30).
- Nöth, Winfried. (2007<sup>b</sup>) "Metapictures and self-referential pictures", en Nöth, Winfried y Bishara, Nina (Eds.), en *Self-Reference in the Media*, (pp. 61-78).
- Nöth, Winfried y Bishara, Nina (Eds.). (2007) *Self-Reference in the Media*, Berlin, New York: Mouton de Gruyter.
- Novak, Marcos. (2002) "Liquid Architectures in Cyberspace (1991)", en *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, WW Norton & Company (pp. 272-285).
- O'Sullivan, James y Grigar, Dene. (2019) "The Origins of Electronic Literature as Net/Web Art", en Brügger, Niels y Milligan, Ian (Eds.), en *The SAGE Handbook of Web History*, Thousand Oaks, California: SAGE Publications (pp. 428-440).
- Olson, Marisa. (2014) *Arte postinternet*, México: Cocom Press.
- Orduña-Malea, Enrique y Aguillo, Isidro F. (2014) *Cibermetría : midiendo el espacio red*, Editorial UOC, disponible en:<https://doi.org/9788490645499>.
- Ortega, Élika. (2017<sup>a</sup>) "Not a case of words: Textual Environments and Multimateriality in Between Page and Screen", en *Electronic Book Review*.
- Ortega, Élika. (2017<sup>b</sup>) "El @rte nuevo de h@cer bots: Ulises C@rrión en Twitter y la literatura cotidiana.", en *Pliego 16*, N°21, (pp. 14-20).

- Ortiz, Santiago. (2005<sup>a</sup>) “Espacio, palabra y percepción sensorial”, en *Archfarm*, N<sup>o</sup>3.
- Ortiz, Santiago. (2005<sup>b</sup>) “Árboles de textos: el lenguaje vivo, el lenguaje vida. Un caligrama autogenerativo y fractal”, disponible en: <http://moebio.com/santiago/arboles/#>.
- Ortiz, Santiago. (2007) “Encuentro con Santiago Ortiz”, en *Taxomedia*, disponible en: <http://taxonmedia.net/taxonmedia/?p=38>.
- P. Landow, George. (2006) *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Pablo, Luis y Goicoechea, María. (2014) “A Survey of Electronic Literature Collections”, en *Comparative Literature and Culture*, Vol. 16, N<sup>o</sup>5, disponible en: <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2558>.
- Paixão De Sousa, María Clara. (2007) “Digital Text: Conceptual and Methodological Frontiers”, en Sanz Cabrerizo, Amelia y Romero López, Dolores (Eds.), en *Literatures in the digital era: Theory and praxis*, New Castle: Cambridge Scholars Publishing (pp. 235-252).
- Pajares Tosca, Susana. (2001) *Aplicaciones del hipertexto al estudio de la literatura: “A portrait of the artist as a young man”, de James Joyce*, (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Pajares Tosca, Susana. (2003) “¿Qué fue del hipertexto?”, en *Libros y Bitios*, disponible en: <http://jamillan.com/celtos.htm>.
- Parikka, Jussi. (2012) “Forum: New materialism new materialism as media theory: Medianatures and dirty matter”, en *Communication and Critical/ Cultural Studies*, Vol. 9, N<sup>o</sup>1, (pp. 95-100).
- Pariser, Eli. (2011) *The Filter Bubble. What the Internet Is Hiding from You*, New York: Penguin Press.
- Parrish, Allison. (2016) “Bots: A definition and some historical threads”, en *Data & Society Points*.
- Pawlicka, Urszula Anna. (2014) “Towards a History of Electronic Literature”, en *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, Vol. 16, N<sup>o</sup>5, disponible en: <https://doi.org/https://doi.org/10.7771/1481-4374.2619>.
- Pawlicka, Urszula Anna. (2016) “Visualizing Electronic Literature Collections”, Vol. 18, N<sup>o</sup>1, (pp. 1-10).
- Pérez Bowie, José Antonio. (2005) “El cine en, desde y sobre el cine: metaficción, reflexividad e intertextualidad en la pantalla”, en *Revista Anthropos: Huellas*



*del conocimiento. Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas*, N°208, (pp. 122-137).

- Pimienta, Daniel y Prado, Daniel y Blanco, Álvaro. (2009) *Twelve years of measuring linguistic diversity in the Internet: balance and perspectives*, París: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization Paris.
- Portela, Manuel. (2013) *Scripting reading motions : the codex and the computer as self-reflexive machines*, Cambridge, London: The MIT Press, disponible en: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qf69d> (accedido 24 septiembre 2019).
- Portela, Manuel y Mencía, María y Pold, Soren. (2018) “Electronic Literature Translation: Translation as Process, Experience and Mediation”, en *Electronic Book Review*, disponible en: <http://electronicbookreview.com/essay/electronic-literature-translation-translation-as-process-experience-and-mediation/> (accedido 20 junio 2019).
- Poster, Mark. (2002) “Visual studies as media studies”, en *Journal of Visual Culture*, Vol. 1, N°1, (pp. 67-70).
- Pozuelo Yvancos, José María. (1996) “Canon ¿Estética o pedagogía?”, en *Ínsula: revista de letras y ciencias humanas*, [publisher not identified] N°600, (pp. 3-4).
- Pressman, Jessica. (2014) *Digital Modernism. Making It New in New Media*, Oxford, New York: Oxford University Press.
- Quéau, Philippe. (1995) *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, 1.ª ed., Barcelona: Paidós.
- Raley, Rita. (2011) “Living Letterforms: The Ecological Turn in Contemporary Digital Poetics”, en *Contemporary Literature*, University of Wisconsin Press Vol. 52, N°4, (pp. 883-913).
- Raley, Rita. (2016) “Algorithmic translations”, en *New Centennial Review*, Vol. 16, N°1, (pp. 115-137).
- Ramada Prieto, Lucas. (2017) *Esto no va de libros. Literatura Infantil y Juvenil y Educación Literaria.*, (Tesis doctoral). Univesitat Autònoma de Barcelona.
- Ré, Anahí Alejandra. (2011) “Arte, ciencia, experimentación: expoésia y metapoéticas tecnológicas”, en Kozak, Claudia (Ed.), en *Poéticas Tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas de Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*, Buenos Aires: Ludión Paragraphe (pp. 21-27).
- Ré, Anahí Alejandra. (2017) “Una excursión a las poéticas digitales latinoamericanas”, en *Artelogie*, Vol. 11, disponible en: <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.4000/artelogie.1607>.

- Rejano, José Ignacio. (2005) *De la máquina pintada a las máquinas que pintan: Bricolaje en Arte, Ciencia y Tecnología.*, Padilla Libros.
- Rettberg, Jill Walker. (2005) “Distributed Narrative : Telling Stories Across Networks”, en *The 2005 Association of Internet Researchers Annual*, New York: Peter Lang.
- Rettberg, Jill Walker. (2013<sup>a</sup>) “A Network Analysis of Dissertations About Electronic Literature”, en *ELO Chercher le Texte*, París.:
- Rettberg, Jill Walker. (2014) “Visualising Networks of Electronic Literature: Dissertations and the Creative Works They Cite”, en *Electronic Book Review.*, disponible en: <http://electronicbookreview.com/essay/visualising-networks-of-electronic-literature-dissertations-and-the-creative-works-they-cite/> (accedido 25 junio 2019).
- Rettberg, Jill Walker. (2015) “Electronic Literature Seen from a Distance: The Beginnings of a Field”, en Rettberg, Scott, Tomaszek, Patricia y Baldwin, Sandy (Eds.), en *Electronic Literature Communities*, Bergen: Center for Literary Computing ELMCIP (pp. 11-28).
- Rettberg, Jill Walker y Rettberg, Scott. (2013) “Mining the Knowledge Base: Exploring Methodologies for Analysing the Field of Electronic Literature”, en *Digital Methods Winter School*, N°January, disponible en: <https://elmcip.net/critical-writing/mining-knowledge-base-exploring-methodologies-analysing-field-electronic-literature> (accedido 12 junio 2019).
- Rettberg, Scott. (2009) “Communitizing Electronic Literature”, en *Digital Humanities Quarterly*, Alliance of Digital Humanities Organizations Vol. 3, N°2, disponible en: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/2/000046/000046.html> (accedido 6 octubre 2019).
- Rettberg, Scott. (2013b) “An Emerging Canon? A Preliminary Analysis of All References to Creative Works in Critical Writing Documented in the ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base”, en *Electronic Book Review*, Vol. junio, (pp. 1-25).
- Rettberg, Scott. (2019<sup>a</sup>) “Network Writing”, en *Electronic Literature*, Cambridge, UK: Polity Press, disponible en: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=5625430>.

- Rettberg, Scott. (2019b) *Electronic Literature*, Newark, UNITED KINGDOM: Polity Press, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=5625430>.
- Rettberg, Scott. (2019c) “Kinetic and Interactive Poetry”, en *Electronic Literature*, Cambridge, Medford: Polity Press.
- Rettberg, Scott J.W. y Tomaszek, Patricia y Baldwin, Sandy (Eds.). (2015) *Electronic Literature Communities*, Vol. 6, Center for Literary Computing and ELMCIP.
- Ricardo, Francisco J. (Ed.). (2009<sup>a</sup>) *Literary art in digital performance. Case studies in ne media art and criticism*, en *Literary Art in Digital Performance*, New York, London: Continuum, disponible en: <https://doi.org/10.5040/9781628928129.0003>.
- Ricardo, Francisco J. (2009b) *Literary Art In Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism.*, New York, London: The Continuum International Publishing Group.
- Rodríguez Ibáñez, Margarita. (2014) “Del espacio: el arte y la red”, en Andrade Pereira, Vinicus, Colorado Castellary, Arturo y Moreno Sánchez, Isidro (Eds.), en *ArTecnología: conocimiento aumentado y accesibilidad*, Madrid: Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid (pp. 86-92).
- Rodríguez Ibáñez, Margarita. (2017) *Cambios producidos en el arte por su inclusión en el sistema red*, (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Rodríguez Ortega, Nuria. (2013) “Digital Humanities, Digital Art History and Artistic Culture: Relationships and Disconnections”, en *Artnodes*, Vol. 0, N<sup>o</sup>13, (pp. 16-25).
- Romano, Gustavo. (2018) “The Artificial Emotions Curator”, disponible en: <http://4rt.eu/ae/about.html> (accedido 15 julio 2020).
- Romero López, Dolores. (2000) “Aproximación al problema de la formación del canon en literatura comparada”, en *Signa*, N<sup>o</sup>9, (pp. 567-581).
- Romero López, Dolores. (2010) “The virtual canon: Don Quixote in the spanish cyberland”, en *Texto Digital*, Vol. 6, N<sup>o</sup>2, (pp. 168-186).
- Romero López, Dolores. (2011) “La literatura digital en español: estado de la cuestión”, en *Revista Texto Digital*, Vol. 7, N<sup>o</sup>1, (pp. 38-66).

- Romero López, Dolores. (2017) “Spanish Digital Literature in the Garden of the Forking Paths”, en *Hyperrhiz: New Media Cultures*, N°16, disponible en: <https://doi.org/doi:10.20415/hyp/016.e03>.
- Romero López, Dolores y Sanz Cabrerizo, Amelia. (2008) *Literaturas del texto al hipermedia.*, editado por Romero López, Dolores y Sanz Cabrerizo, Amelia, Barcelona: Anthropos Editorial.
- Di Rosario, Giovanna. (2011) *Electronic poetry: understanding poetry in the digital environment*, (Tesis doctoral). University of Jyväskylä.
- Di Rosario, Giovanna y Borràs, Laura. (2012) “Translating Digital Literature: Two Experiences and a Reflection”, en *Texto Digital*, Vol. 8, N°1, (pp. 138-162).
- Ruiz Martínez, Juan Manuel. (2018) “Una aproximación retórica a los memes de Internet”, en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, Vol. 27, (pp. 995-1021).
- Ruiz Torres, David. (2011) “Realidad Aumentada y su dimensión en el arte. La obra aumentada.”, en *Arte y políticas de identidad*, Vol. 5, (pp. 129-144).
- Ryan, Marie-Laure. (2004<sup>a</sup>) “El ciberespacio, la virtualidad y el texto”, en Sánchez-Mesa, Domingo (Ed.), en *Literatura y Cibercultura*, Madrid: Arco/Libros (pp. 73-115).
- Ryan, Marie-Laure. (2004<sup>b</sup>) *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona.: Paidós.
- Ryan, Marie Laure. (2007) “Looking through the computer screen: Self-reflexivity in net.art”, en Nöth, Winfried y Bishara, Nina (Eds.), en *Self-Reference in the Media*, Berlin. Ney York: Mouton de Gruyter (pp. 269-290).
- Ryan, Marie Laure. (2011) “The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts”, en Page, Ruth E. y Thomas, Bronwen (Eds.), en *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*, Lincoln, London: University of Nebraska Press (pp. 35-62).
- Sánchez-Mesa, Domingo (Ed.). (2004) *Literatura y cibercultura*, Madrid: Arco/Libros.
- Sánchez-Mesa, Domingo (Ed.). (2019) *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*, Barcelona: Editorial Gedisa.
- Sánchez-Mesa, Domingo y Baetens, Jan. (2017) “La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies”, en *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Vol. 27, N°27, (p. 6).

- Sánchez Aparicio, Vega F. (2018) “El autor es usuario. Antología panhispánica de escrituras digitales”, en *Revista Letral*, N°20, (pp. 221-230).
- Sánchez Coterón, Lara. (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*, (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez Gómez, Laura. (2017) “Mapping Spanish E-lit, Networks, Readings and Communities”, Porto:, disponible en: <https://conference.eliterature.org/2017/conference>.
- Sánchez Gómez, Laura. (2014) “Poéticas Digitales: el texto como imagen de una obra cinética”, en *Janus*, Universidade da Coruña Vol. 1, (pp. 423-435).
- Sánchez Vázquez, Adolfo. (2006) “De la estética de la recepción a la estética de la participación”, en *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona: Paidós (pp. 17-28).
- Santos Unamuno, Enrique. (2007) “Del rigor en la literatura. Borges y los mapas”, en *Borges y la traducción*, Vol. 21, Aleph.
- Santos Unamuno, Enrique. (2018) “La literatura como patrimonio: Del nation building al nation branding”, en *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, N°4, (pp. 116-137).
- Sanz, Amelia. (2013) “Digital Humanities or Hypercolonial Studies?”, en *RICT. Responsible Innovation*, Vol. 21,.
- Sanz, Amelia. (2017) “Digital Literatures circulation: testing post-Bourdieu theories”, en *Neohelicon*, Springer Netherlands Vol. 44, N°1, (pp. 15-25).
- Sanz, Amelia. (2018) “Para un comparatismo digital necesario: del relato al dato, del dato al relato.”, en *Nuevos horizontes de la literatura comparada: Comparatismo digital, 2018.*, Vol. 1, (pp. 33-40).
- Sanz Cabrerizo, Amelia. (2015) “Cuando la lectura y escritura se hacen digitales: aproximaciones para los estudios literarios”, en *Ínsula: revista de letras y ciencias humanas*, N°822, (pp. 32-35).
- Sanz Cabrerizo, Amelia y Romero López, Dolores. (2007) *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*, New Castle: Cambridge Scholars Publishing, disponible en: <https://books.google.com/books?hl=de&lr=&id=56wYBwAAQBAJ&pgis=1>.
- Saum-Pascual, Alex. (2017) “Teaching Electronic Literature as Digital Humanities: A Proposal”, en *Digital Humanities Quarterly*, Alliance of Digital Humanities

- Organizations Vol. 11, N°3, disponible en: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/11/3/000314/000314.html> (accedido 6 octubre 2019).
- Saum-Pascual, Alex. (2018) *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*, 1.<sup>a</sup> ed., Madrid: Iberoamericana.
- Saum-Pascual, Alex. (2019) “Is Third Generation E-Lit Postweb Literature?”, Cork: ELO International Conference, disponible en: <http://slides.com/alexsaum/is-postweb#/> (accedido 21 octubre 2019).
- Saum-Pascual, Alex. (2020<sup>a</sup>) “Digital Creativity as Critical Material Thinking: The Disruptive Potential of Electronic Literature”, en *Electronic Book Review*, (pp. 1-19).
- Saum-Pascual, Alex. (2020b) “Is Third Generation Literature Postweb Literature ? And Why Should We Care ?”, en *Electronic Book Review*, (pp. 1-9).
- Saum-Pascual, Alex. (s. f.). “El ensayo material: Sobre la práctica de una escritura digital [femenina]”, en Goicoechea de Jorge, María y Sánchez Gómez, Laura (Eds.), [en prensa].
- Saum-pascual, Alex y Rettberg, Scott. (2020) “Introduction: Electronic Literature as a Framework for the Digital Humanities”, en *Electronic Book Review*, Vol. Agosto, N°4, (pp. 1-10).
- Scolari, Carlos. (2013) *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona: Editorial Gedisa, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=4761457>.
- Scolari, Carlos Alberto. (2019) “La guerra de las plataformas (y algunos libros para leer en las trincheras) I y II”, en *Hipermediaciones*.
- Seiça, Álvaro. (2016) “Digital poetry and critical discourse: a network of self-references?”, en *Matlit: Revista do Programa de Doutoramento em Materialidades da Literatura.*, Vol. 4, N°1, (pp. 95-123).
- Settis, Salvatore. (2010) *Warburg continuatus: Descripción de una biblioteca*, Barcelona; Madrid: Ediciones de La Central : Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Sichel, Berta. (2006) “Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]”, Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

- Sierra-Paredes, Germán. (2005) “Los ciborgianos y la nueva metanarrativa”, en *Anthropos. Huellas del conocimiento.*, Vol. Metalitera, N°208, (pp. 111-114).
- Sierra-Paredes, Germán. (2017) “Postdigital synchronicity and syntopy: the manipulation of universal codes, and the fully automated avantgarde”, en *Neohelicon*, Vol. 44, N°1, (pp. 27-39).
- Sierra, Germán. (2012) “Postdigitalism and contemporary Spanish fiction”, editado por Castillo, Deborah A. y Hensler, Christineen *Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty-First Century Hispanic Literature. Hispanic Issues On Line*, Vol. 9, (pp. 22-37).
- Simanowski, Roberto. (2011) *Digital art and meaning. Reading kinetic poetry, text machines, mapping art, and interactive installations*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Sondheim, Alan. (2001) “Introduction: Codework”, en *ABR*, Vol. 22, N°6.
- Szilak, Ilya. (2017) “Killing the Literary: The Death of E-lit”, en *Huffington Post*, 6 diciembre.
- Tabbi, J. (2010) “Electronic Literature as World Literature; or, The Universality of Writing under Constraint”, en *Poetics Today*, Vol. 31, N°1, (pp. 17-50).
- Taylor, Claire. (2010) “De Macondo a “Macon.doc”: ficción hipertexto hispanoamericana contemporánea”, en *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, Vol. 14, (pp. 197-215).
- Taylor, Claire. (2017) “Entre “Born Digital” y herencia literaria: el diálogo entre formatos literarios y tecnología digital en la poética electrónica hispanoamericana”, en *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, N°27, (pp. 79-90).
- Taylor, Claire. (2019) *Electronic Literature in Latin America. From Text to Hypertext*, Palgrave Macmillan.
- Taylor, Claire y Pitman, Thea. T.A.T.T. (2013) “Latin American identity in online cultural production”, New York: Routledge, disponible en: <https://ucm.on.worldcat.org/oclc/830160794>.
- Tisselli, Eugenio. (2008<sup>a</sup>) “Degenerativa”, en *Taxomedia*, disponible en: <http://taxonmedia.net/taxonmedia/?p=62>.
- Tisselli, Eugenio. (2008<sup>b</sup>) “zexe.net:un cartographie numérique du monde”, Centre d’Art Contemporain de Genève y Seacex.

- Tisselli, Eugenio. (2010<sup>a</sup>) “Narrative Motors”, en Bootz, Philippe y Baldwin, Sandy (Eds.), en *Regards croisés: alternate perspectives on digital literature*, Morgantown: West Virginia University Press (pp. 1-10).
- Tisselli, Eugenio. (2010b) “El darama del lavaplatos”, Salamanca: Editorial Delirio.
- Tisselli, Eugenio. (2012) “Medios Alternativos”, Vol. 2014,.
- Tisselli, Eugenio. (2015) “The Heaviness of Light”, en *Matlit: Revista do Programa de Doutoramento em Materialidades da Literatura*, Vol. 6, N<sup>o</sup>2, (pp. 11-25).
- Tomasena, José Miguel. (2016) *Los videoblogueros literarios (booktubers): entre la cultura participativa y la cultura de la conectividad.*, (Tesis de máster) Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Tore, Gian Maria. (2013) “La réflexivité : Une question unique, des approches et des phénomènes différents”, en *Que peut le métalangage? What can metalanguage do?*, (pp. 53-83).
- Torres, Rui y Kozak, Claudia. (2019) *Fobias - Fonias - Fagias. Escritas Experimentais e Eletrónicas Ibero-Afro-Latinoamericanas*, editado por Torres, Rui y Kozak, Claudia, Porto: Publicações Universidade Fernando Pessoa, disponible en: <http://hdl.handle.net/10284/7658>.
- Torres, Rui y Tisselli, Eugenio. (2020) “in Defense of the Difficult”, en *Electronic Book Review*, (pp. 1-11).
- Tortosa, Virgilio (Ed.). (2008) *Escrituras digitales : tecnologías de la creación en la era virtual*, San Vicente: Universidad de Alicante.
- Tortosa, Virgilio. (2015) “¿Hacia un canon de la literatura electrónica?”, en *1616: Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, Vol. 5, N<sup>o</sup>5, (pp. 25-44).
- Trentini, Bruno. (2014) “The meta as an aesthetic category”, en *Journal of Aesthetics and culture*, Vol. 6, (pp. 1-9).
- Unamuno, Enrique Santos. (2003) “En torno a una posible tradición de escritura no secuencial”, en Vega Ramos, Maria José (Ed.), en *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid: Mare Nostrum Comunicación (pp. 73-106).
- Unamuno, Enrique Santos. (2004) “De las imágenes digitales a lo sublime virtual”, en *Debats*, Institució Alfons el Magnànim N<sup>o</sup>84, (pp. 28-36).
- Unamuno, Enrique Santos. (2017) “GIS and telescopic reading: between spatial and digital humanities”, en *Neohelicon*, Springer Netherlands Vol. 44, N<sup>o</sup>1, (pp. 65-81).



- Unsworth, John. (2006) "Our Cultural Commonwealth: the report of the American Council of learned societies commission on cyberinfrastructure for the humanities and social sciences.", ACLS: New York.
- Vannini, Laurent y Le Crosnier, Hervé. (2012) *Net. lang: Towards the Multilingual Cyberspace*, MAAYA.
- VVAA. (2014) *Antoni Abad. megafone.net/2004-2014*, Barcelona: MACBA.
- Waelder, Pau. (2013) "Coleccionar intangibles: Estrategias de venta de obras de net art", en *Artnodes*, Vol. 13, N°1, (pp. 111-119).
- Waelder, Pau. (2016) "El mercado del arte en la era del acceso", en *Anuario AC/E de cultura digital*, (pp. 35-44).
- Walther, Bo Kampmann. (2007) "Self-Referentiality in Computer Games: A Formalistic Approach", en Nöth, Winfried y Bishara, Nina (Eds.), en *Self-reference in the media.*, Berlin. New York: Mouton de Gruyter (pp. 219-236).
- Wardrip-Fruin, Noah. (2010) "Five Elements of Digital Literature", en Simanowsky, Roberto, Schäfer, Jürgen y Gendolla, Peter (Eds.), en *Reading Moving Letters*, Transcript (pp. 29-57).
- Warnier, Jean-Pierre-.P. y Guerrero, Maru. (2001) *La mundialización de la cultura*, 1.<sup>a</sup> ed., Quito-Ecuador: Editorial Abya Yala.
- Weintraub, Scott. (2010) "Combinatoria, filogenética lingüística, redes de la complejidad científica: especulaciones sobre los trabajos digitales interactivos de Santiago Ortiz", en *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, Vol. 14, (pp. 229-319).
- Weintraub, Scott. (2016) "Autopoiesis y robopoética en el IP Poetry Project de Gustavo Romano", en Correa-Díaz, Luis y Weintraub, Scott (Eds.), en *Poesía y poéticas digitales / electrónica / tecnos / new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones.*, Bogotá: Editorial Universidad Central (p. s/p).
- Wibrow, Patricia Cifre. (2005) "Metaficción y postmodernidad: interrelación entre dos conceptos problemáticos", en *Revista Anthropos: Huellas del conocimiento. Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas anthropos: Huellas del conocimiento*, Proyecto A Ediciones N°208, (pp. 50-58).
- Wood, Denis. (2006) "Catalogue of map artists", en *Cartographic Perspectives*, Vol. 52, (pp. 61-67).

- Wood, Denis y Fels, John y Krygier, John. (2010) *Rethinking the Power of Maps*, New York, UNITED STATES: Guilford Publications, disponible en: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=515895>.
- Yvancos Pozuelo, José María. (2004) “I. Lotman y el canon Literario”, en *Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*, N°3, (pp. 2-12).
- Zafra, Remedios. (2012) “Intimidad”, en *remedioszafra.net*, disponible en: [https://www.remedioszafra.net/texto\\_Intimidad\\_RemediosZafra\\_jun2012.pdf](https://www.remedioszafra.net/texto_Intimidad_RemediosZafra_jun2012.pdf).
- Zafra, Remedios. (2016) “La época que escribe. Literatura (y) política en las redes.”, en *Periférica Internacional. Revista Para El Análisis De La Cultura Y El Territorio*, N°16, (pp. 33-44).

## CORPUS DE ESTUDIO

### *CAPÍTULO 6. La reflexividad como estrategia relacional*

- Heartbeat, 1999. Autor: García, Dora. URL: <http://doragarcia.org/heartbeat/index.html>
- The Tunnel People, 2000. Autor: García, Dora. URL: <http://doragarcia.org/tunnelpeople/index.html>
- Escribe tu propio Quijote, 2006. Autor: Gache, Belén. URL: <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/data/quijote/intro.htm>
- Artificial Emotions, 2018. Autor: Romano, Gustavo. URL: <http://4rt.eu/ae/gallery.html>
- Rayuela, 2013. Autor: Ortiz, Santiago. URL: <http://moebio.com/research/rayuela/>
- Wordtoys y Góngora Wordtoys, 2006 y 2011. Autor: Gache, Belén.
- Concretoons, 2011. Autor: Moreno, Benjamín. URL: <http://concretoons.centroculturadigital.mx/>
- Anipoemas, 1999-2002. Autor: Uribe, Ana María. URL: <http://www.vispo.com/uribe/anipoemas.html>
- IP Poetry, 2006 Autor: Romano, Gustavo. URL: <http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/>
- PAC. Poesía asistida por computadora, 2006. Autor: Tisselli, Eugenio. URL: <http://motorhueso.net/pac/>
- Himno algrítmico transnacional hiperacelerado de América del Norte, 2018. Autor: Tisselli, Eugenio. URL: <http://motorhueso.net/himno/>
- El 27/The 27th, 2014. Autor: Tisselli, Eugenio. URL: <http://motorhueso.net/27/>
- Untitled document, 2005 Autor: Museres, Ciro. URL: [untitleddocument.com.ar/](http://untitleddocument.com.ar/)
- Devenir código, 2018. Autor: Romano, Gustavo. URL: <http://4rt.eu/dc/>
- Prototipo superclase, 2017 Autor: García Nieto, Belén
- Invisibles, 2018. Autor: García Nieto, Belén
- Grita, 2005-2015. Autor: Aburto, José. URL: <http://entalpia.pe/>
- Robopoem@s, 2016. Autor: Escaja, Tina. URL: <http://proyecto.w3.uvm.edu/robopoems/Robopoemas2020.html>

- Dinero para leer, 2005. Autor: mmmm... URL: [https://cvc.cervantes.es/artes/p\\_corrientes/dinero/Default.asp](https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/dinero/Default.asp)
- As we may think, 2018. Autor: Saum-Pascual, Alex. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=gg\\_kmKi4HII](https://www.youtube.com/watch?v=gg_kmKi4HII)
- 24\_7, 2016. Autor: Saum-Pascual, Alex. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=c7Roi4toZuM&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=c7Roi4toZuM&feature=emb_title)
- Jornada en 8 actos, 2015-2016. Autor: Chavinet, Paco. URL: <http://www.pacochanivet.com/jornada.html>
- Intimidad Romero, 2010-. Autor: Intimidad Romero. URL: <https://intimidad.tumblr.com/>
- Excellences and Perfections, 2014. Autor: Ullman, Amalia . URL: <https://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections/>
- La soledad en tiempos de Netflix, 2018. Autor: Lozano, Felipe. URL: <https://felipelozano.com/La-soledad-en-tiempos-de-Netflix>

### **CAPÍTULO 8. *La espacialidad en los artefactos.***

- Árboles de textos, 2005 Santiago Ortiz. URL: <http://moebio.com/santiago/arboles/arboles.html>
- Turista Fronterizo, 2012. Autor: Fusco, Coco y Domínguez, Ricardo. URL: <https://www.cocofusco.com/turista-fronterizo>
- El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico, 2016. Autor: Mencía, María. URL: <https://winnipeg.mariamencia.com/?lang=es>
- Circundantes. Poemas panorámicos. Autor: Aburto, José. URL: [http://www.entalpia.pe/entalpia/\\_coc/esfera/esfericas.htm](http://www.entalpia.pe/entalpia/_coc/esfera/esfericas.htm)
- Hotel Minotauro, 2015. Autor: Chiappe, Doménico. URL: [http://domicochiappe.com/pg\\_d\\_11a.html](http://domicochiappe.com/pg_d_11a.html)
- X Reloaded, 2005. Autor: Santo File. URL: [http://www.santofile.org/x\\_reloaded/#](http://www.santofile.org/x_reloaded/#)
- Tech-illa Sunrise. Un/a Remix, 2009 Autor: Barajas, Salvador. URL: <https://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/09Fall/barajas/alerta/Index.htm>
- Googlegrama 49: White on White, 2007. Autor: Fontcuberta, Joan. URL: <https://www.fontcuberta.com/>

- IP Poetry, 2006 Autor: Romano, Gustavo. URL: <http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/>
- To my wife, 2017-2019. Autor: Santamaría, Mario. URL: [http://mariosantamaria.net/to\\_my\\_wife/](http://mariosantamaria.net/to_my_wife/)
- MIDI Poet, 1999-2002. Autor: Tisselli, Eugenio. URL: <http://motorhueso.net/midipoet/>
- Tutoriales para remendar el mundo, 2015. Autor: Sánchez, Beatriz. URL: <https://beatrizsanchez.net/tutoriales-para-remendar-el-mundo>
- Excellences and Perfections, 2014. Autor: Ullman, Amalia. URL: <https://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections/>
- “Sinfonía Documental”, 2016. Autor: Saum-Pascual, Alex. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=7FC-WIh8Csk&feature=emb\\_imp\\_woyt](https://www.youtube.com/watch?v=7FC-WIh8Csk&feature=emb_imp_woyt)
- The File Room, 1994. Autor: Muntadas, Antoni. URL: <http://www.thefileroom.org/>
- IP Poetry, 2006 Autor: Romano, Gustavo. URL: <http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/>
- Poemas de realidad aumentada, 2016. Autor: Gache, Belén. URL: <http://belengache.net/arpoetry/index.htm>
- Ocupación poética, 2012. Ibáñez Angulo, Juan Carlos; Contreras, Carlos. URL: <https://www.mataderomadrid.org/programacion/ocupacion-poetica>
- Heartbeat, 1999. Autor: García, Dora. URL: <http://doragarcia.org/heartbeat/index.html>
- Hotel Minotauro, 2015. Autor: Chiappe, Doménico. URL: [http://domicochiappe.com/pg\\_d\\_11a.html](http://domicochiappe.com/pg_d_11a.html)
- Kublai Moon, 2013-2019. Autor: Gache, Belén. URL: <http://belengache.net/kublaimoon/index.html>

### **CAPÍTULO 9. *La performatividad como lectura procesual***

- Anipoemas, 1999-2002. Autor: Uribe, Ana María. URL: <http://www.vispo.com/uribe/anipoemas.html>
- Homo Modernus. Tractatus Philosophicus, 2009. Autor: Orduña, Íñigo; Molinari, Claudio. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eVgPd9knLx4>
- Degenerativa, 2005. Autor: Tisselli, Eugenio. URL: <http://www.motorhueso.net/degenerativa/>

- Rachael Runner, 2014. Autor: INTACT. URL: <https://twitter.com/RunnerRachael>
- @UC\_Poesias\_Bot, 2017. Autor: Ortega, Élika. URL: [https://twitter.com/UC\\_Poesias\\_Bot](https://twitter.com/UC_Poesias_Bot)
- Facebots, 2010-, Autor: Tisselli, Eugenio. URL: <http://www.motorhueso.net/facebook/index.htm>
- “La concepción del dragón.” 2014. Autor: Aburto, José. URL: <http://www.entalpia.pe/>
- Radikal Karaoke, 2011. Autor: Gache, Belén. URL: <http://belengache.net/rk/>
- La esfinge, 2004. Autor: García Dora. URL: [http://www.doragarcia.net/la\\_esfinge/index.html](http://www.doragarcia.net/la_esfinge/index.html)
- Main () {}, 2018. Autor: Cuevas, María; Labella, Antonio.
- iMine, 2010. Autor: Gottlieb, Baruch; Moya, Coco; González, Horacio. URL: <https://www.vhplab.net/spip.php?article152>
- Mata la reina, 2011. Autor: Yoctobit. URL: [http://intermediae.es/event/mata\\_la\\_reina\\_te\\_apetece\\_jugar\\_convocatoria\\_2](http://intermediae.es/event/mata_la_reina_te_apetece_jugar_convocatoria_2)
- Todas las historias, 2004. Autor: García, Dora. URL: <http://www.doragarcia.org/todaslashistorias/>
- Megafone.net, 2000-. Autor: Abad, Antoni. URL: <https://megafone.net/site/index>

## ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Cuadro sintético de las propiedades del medio electrónico.
- Fig. 2. Imágenes del proyecto *Reticularea* (1969) de la artista conocida como GEGO, Gertrude Goldschmidt, en el museo de Bellas Artes de Caracas. Foto de Paolo Gasparini. Archivo Fundación Gego. Recuperado de: <https://gegoartista.com/portfolio/reticularea/>
- Fig. 3. Imagen de la obra *AnWaHaSoGrMoVaWiCr* (2017) de Daniel Zeller. Grafito en papel sobre panel, medidas: 48x61". Recuperado de: <http://www.danielzeller.net/>
- Fig. 4. Imagen de la obra de Emma MacNally de la serie *Choral Fields* (2015). Recuperado de: <https://aquicoral.blogspot.com/2017/07/emma-mcnally-dibujo.html>
- Fig. 5. Imagen del “Mapa del mundo” según los surrealistas. Aparecido en *Varietés. Le surréalisme en 1929*, 1929, pp. 26-27.
- Fig. 6. Imagen de la obra *Spectral Aerosion* (2010) de Société Réaliste. Madera grabada, 75 x 75 x 5 cm. Recuperada de: <https://www.works.io/73142/societe-realiste-spectral-aerosion>
- Fig. 7. Imagen del mapa de América invertida de Joaquín Torres García (1943) ilustrando su proyecto de *La escuela del sur*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Joaqu%C3%ADn\\_Torres\\_Garc%C3%ADa\\_-\\_Am%C3%A9rica\\_Invertida.jpg#file](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Joaqu%C3%ADn_Torres_Garc%C3%ADa_-_Am%C3%A9rica_Invertida.jpg#file)
- Fig. 8. Imagen de *Kulturgeschichte* (1880–1983) de Hanne Darboven en el museo Dia Beacon, en Nueva York. Recuperado de: <https://www.diaart.org/collection/collection/darboven-hanne-kulturgeschichte-18801983-198083-2013-002-1-1609>
- Fig. 9. Imagen de los paneles 79, 45 y 46 del *Atlas Mnemosyne* (1924- 1929), Aby Warburg. Recuperado de: <https://conexionshow.com.ar/un-recorrido-para-descubrir-a-aby-warburg/>
- Fig. 10 y 11. Imágenes de las visualizaciones de datos sobre *On the Road* (1957) de Jack Kerouac en el libro de Stefanie Posavec acerca de su proyecto *Writing Without Words* (2008). Recuperado de: <http://www.stefanieposavec.com/writing-without-words>
- Fig. 12. Captura de imagen del proyecto de Lee Boot *WebForm and Web Maps* (1997), de OMNIZONE en Plexus. Recuperado de: <https://www.plexus.org/omnizone/works/boot/>
- Fig. 14. Imagen de un mapa parcial de Internet basado en la información obtenida del sitio [opte.org](http://opte.org) el 15 de enero de 2005. Recuperado de: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Internet\\_map\\_1024.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Internet_map_1024.jpg)
- Fig. 16. Captura de pantalla del proyecto *Personal Knowledge Database* (2012) de Santiago Ortiz donde mapea en una red interactiva su universo de referencias personales en Internet. Recuperado de: <http://intuitionanalytics.com/other/knowledgeDatabase/#>

- Fig. 17. Captura de pantalla del resultado de la búsqueda de los términos “hypertext fiction”, “electronic literature”, “digital poetry” y “e-poetry” con el software de Google Ngram Viewer (Rettberg, 2015, p. 14).
- Fig. 18. Imagen de la red de nodos sobre las tesis (en azul) con sus corpus de obras creativas (en rojo) que presenta Jill Walker Rettberg en la ELO de París en 2013. Recuperado de: <https://elmcip.net/node/8544>
- Fig. 19. Imagen de la red de poesía digital creada por Alvaro Seiça a partir de la visualización de 27 tesis y sus corpus creativos de 400 obras referenciadas en la base de datos del ELMCIP. (Seiça, 2016, p. 107)
- Fig. 20. Imagen del grafo de autores participantes en las conferencias y eventos seleccionados de la base de datos del ELMCIP, como las conferencias ELO, los festivales e-Poetry o los eventos del ELMCIP. (Rettberg y Rettberg, 2013, p. 8)
- Fig. 21. Imagen en nube de tags de las distintas categorías y etiquetas presentes en las tres colecciones de la ELO. (Pawlicka, 2016, p. 3)
- Fig. 22. Modelo de sistema literario creado por Even-Zohar en el que se adapta el famoso modelo de Jakobson representado entre corchetes. (Even-Zohar, 2017, p. 33)
- Fig. 23. Adaptación del modelo del sistema literario de Even-Zohar al campo de la literatura electrónica, considerando el solapamiento de categorías y la relación entre el plano analógico y el digital.
- Fig. 24. Cuadro de los principales nodos o comunidades de la red de la literatura electrónica en español divididos por su presencia en red o fuera de la red.
- Fig. 25. Representación en un diagrama de la relaciones entre los nodos de la red de la literatura electrónica en español divididos en dos esferas que interseccionan representando la presencia online y la presencia offline.
- Fig. 26. Gráfico circular que representa la conectividad de los nodos de la red de literatura electrónica en español.
- Fig. 27. Gráfico sobre la presencia de la lengua hispana en los festivales E-Poetry.
- Fig. 28. Tabla de resumen de una selección de exposiciones vinculadas a la literatura electrónica en español divididas en un criterio lingüístico y un criterio no lingüístico.
- Fig. 29. Gráfico que compara la cantidad de tesis enmarcadas en la categoría de “arte” (27) frente a las tesis en otras categorías (37) dentro de una selección de 64 tesis relacionadas con la literatura electrónica en español que se puede consultar en el repositorio Ciberia.
- Fig. 30, 31 y 32. Capturas de pantalla del modelo de datos de las obras en Ciberia, Clavy, con el ejemplo de la obra de Santiago Ortiz, La esfera de las relaciones (2007) . Recuperado de: [http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver\\_documento.php?documento=65270](http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver_documento.php?documento=65270)
- Fig. 33. Captura de la interfaz del repositorio Ciberia, donde se puede ver la barra lateral de navegación. Recuperado de: <http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>



- Fig. 34. Captura del modelo de datos para los elementos de “autor”, con el ejemplo de Ricardo Iglesias García. Recuperado de:  
[http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver\\_documento.php?documento=65256](http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver_documento.php?documento=65256)
- Fig. 35 y 36. Capturas de pantalla del mapa interactivo de la red de Ciberia. En la primera imagen se puede ver una visión general de la red y en la segunda la información relativa a la obra *Mensajes en una URL* (2000). Recuperado de:  
<http://www.ciberiaproject.com/biblioteca-2/mapas-de-ciberia/>
- Fig. 37. Captura de pantalla de la red interactiva Ciberia con el nodo del autor Eugenio Tisselli destacado, donde se pueden ver las relaciones que guarda con otros elementos. Recuperado de : <http://www.ciberiaproject.com/biblioteca-2/mapas-de-ciberia/>
- Fig. 38. Gráfico que compara la presencia de nacionalidades en las obras de la biblioteca de literatura digital en español Ciberia.
- Fig. 39. Gráfico que compara la presencia de nacionalidades en las obras de la tercera colección de la ELO.
- Fig. 40 y 41. Capturas de pantalla de las categorías “GIF” y “FLASH” en la tercera colección de la ELO. Recuperado de: <https://collection.eliterature.org/3/keyword.html>
- Fig. 42. Captura de pantalla de la ficha de una obra de Belén Gache en el repositorio Ciberia, donde se puede observar la taxonomía de la obra con los campos de CELL, como “Procesos” o “Aparatos” entre otros. Recuperado de:  
[http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver\\_documento.php?documento=65269](http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver_documento.php?documento=65269)
- Fig. 43. Gráfica que representa una comparación de la presencia lingüística en la tercera colección de la ELO.
- Fig. 44. Gráfica que representa una comparación entre la proporción de traducciones a español e inglés dentro de las obras en inglés y en español de la tercera colección de la ELO.
- Fig. 45. Imagen que representa una comparación entre la presencia de las distintas palabras clave con las que se han categorizado la muestra de 64 tesis en español en Ciberia.
- Fig. 46. Imagen que recoge distintos ejemplos de interfaces en forma de repertorio o listado de portales y espacios dedicados a la literatura electrónica o al net art.
- Fig. 47. Imagen que recoge distintos ejemplos de interfaces en forma de *thumbnail* o mosaico de imágenes de diferentes portales y espacios dedicados a la literatura electrónica o al net art.
- Fig. 48. Imagen que recoge distintos ejemplos de taxonomías de algunos portales y espacios dedicados a la literatura electrónica o al net art.
- Fig. 49. Captura de pantalla de la obra *The Tunnel People* (2000) de Dora García. Recuperado de: <http://doragarcia.org/tunnelpeople/index.html>

- Fig. 50. Captura de pantalla de la obra “Escribe tu propio Quijote” (2006) de Belén Gache. Recuperado de: [http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver\\_documento.php?documento=65258](http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/ver_documento.php?documento=65258)
- Fig. 51. Imagen de la obra *Artificial Emotions* (2018) de Gustavo Romano. Recuperado de: <http://4rt.eu/ae/gallery.html#&gid=null&pid=9>
- Fig. 52. Captura de pantalla de la obra *Rayuela* (2013) de Santiago Ortiz. Recuperado de: <http://moebio.com/research/rayuela/>
- Fig. 53. Imagen de la obra *Devenir Código* (2018) de Gustavo Romano. Recuperado de: <http://4rt.eu/dc/gallery.html>
- Fig. 54 y 55. Imágenes de la serie *Pequeñas interfaces poéticas* (2015) de José Aburto y del poema “Grita”, en la exposición de literatura electrónica en español Lorem Bitsum en Matadero de Madrid, 2018. Recuperado de: <http://www.ciberiaproject.com/exposicion-lorem-bitsum-literatura-electronica/>
- Fig. 56 y 57. Imágenes de la obra *Robopoem@s* (2016) de Tina Escaja . Recuperado de: <https://proyecto.w3.uvm.edu/robopoems/Robopoemas2020.html>
- Fig. 58. Captura de pantalla del vídeo del poema “As we may Think” (2018) de Alex Saum-Pascual. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=gg\\_kmKi4HII](https://www.youtube.com/watch?v=gg_kmKi4HII)
- Fig. 59. Captura de pantalla de la obra *Jornada en 8 actos* (2015-2016) de Paco Chavinet. Recuperado de: <http://www.pacochanivet.com/jornada.html>
- Fig. 60 y 61. Imágenes del perfil de la obra *Intimidad Romero* (2010-). Recuperado de: <https://www.yorokobu.es/todos-tenemos-algo-de-intimidad-romero/>
- Fig. 62. Imagen de la obra “The Sweet Old Etcetera” (2006) de Allison Clifford. Recuperado de: <http://alisonclifford.info/the-sweet-old-etcetera/> en comparación con la imagen de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz. Recuperado de: <http://moebio.com/santiago/arboles/#>
- Fig. 63. Captura de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz. Recuperado de: <http://moebio.com/santiago/arboles/#>
- Fig. 64 y 65. Capturas de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz. Recuperado de: <http://moebio.com/santiago/arboles/#>
- Fig. 66. Captura de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz con texto de José Ángel Buesa.
- Fig. 67. Imagen del árbol filogenético “El árbol de la vida” una ilustración de Charles Darwin que apareció en su libro *El origen de las especies* en 1859. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rbol\\_filogen%C3%A9tico#/media/Archivo:Darwin's\\_tree\\_of\\_life.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rbol_filogen%C3%A9tico#/media/Archivo:Darwin's_tree_of_life.jpg)
- Fig. 68. Imagen del árbol genealógico “Genealogía de Cristo” (1130-1205) de Peter Poitiers (Lima y Shneiderman, 2014, p. 80)

- Fig. 69. Imagen del árbol de clasificación de *Dialectique* (1555) de Petrus Ramus (Drucker, 2014, p. 99).
- Fig. 70, 71 y 72. Capturas de pantalla de la obra *Árboles de textos* (2005) de Santiago Ortiz. Recuperado de: <http://moebio.com/santiago/arboles/#>
- Fig. 73. Imagen de la obra *Turista Fronterizo* (2012) de Coco Fusco y Ricardo Domínguez. Recuperado de: <https://www.cocofusco.com/turista-fronterizo>
- Fig. 74. Captura de pantalla de la obra *Gataway to the World* (2014) de María Mencía. Recuperado de: <http://lumacode.com/projects/gttw/hamburg.html>
- Fig. 75 y 76. Capturas de pantalla de la página del proyecto *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico*, (2016) y de la pantalla de acceso al poema interactivo de María Mencía. Recuperado de: <https://winnipeg.mariamencia.com/?lang=es>
- Fig. 77. Captura de pantalla del poema interactivo *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico*, (2016) de María Mencía. Recuperado de: <http://winnipeg.mariamencia.com/poem/>
- Fig. 78. Captura de pantalla del poema “Volver es un lugar” de José Aburto. Recuperado de: <http://www.entalpia.pe/entalpia/coc/esfera/esfericas.htm>
- Fig. 79. Captura de imagen de la obra *Cleaning My Desktop* (2019) de Molly Soda. Recuperado de: <https://vimeo.com/293406946>
- Fig. 80, 81 y 82. Imágenes de la obra *X Reloaded* (2015) de Santo File. Recuperado de: [http://www.santofile.org/x\\_reloaded/#](http://www.santofile.org/x_reloaded/#)
- Fig. 83, 84, 85 y 86. Capturas de pantalla de la obra *Tech-illa Sunrise Un/a Remix* (2009) de Salvador Barajas. Recuperado de: <https://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/09Fall/barajas/alerta/Index.htm>
- Fig. 87. Cuadro resumen de los tres procesos automatizados en el reciclaje cultural digital.
- Fig. 88. Imágenes de la obra *Googlegrama 49: White on White* (2007), de Joan Fontcuberta. Recuperado de: <https://www.fontcuberta.com/>
- Fig. 89. Imagen de la obra *IP Poetry* en formato texto (2006) de Gustavo Romano. Recuperado de: <http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/txtviewer.cgi>
- Fig. 90 y 91. Imágenes de la obra *To my Wife* (2017-2019) de Mario Santamaría. Recuperado de: [http://www.mariosantamaria.net/to\\_my\\_wife/index.html](http://www.mariosantamaria.net/to_my_wife/index.html)
- Fig. 92. Captura de pantalla de la obra *Tutoriales para remendar el mundo* (2015) de Beatriz Sánchez. Recuperado de: <https://beatrizsanchez.net/tutoriales-para-remendar-el-mundo>
- Fig. 93. Capturas de pantalla del poema “Sinfonía Documental” (2016) de Alex Saum-Pascual. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=7FC-Wlh8Csk&feature=emb\\_imp\\_woyt](https://www.youtube.com/watch?v=7FC-Wlh8Csk&feature=emb_imp_woyt)
- Fig. 94. Imagen de la instalación *The File Room* (1994) de Antoni Muntadas. Recuperado de: <https://artedadsilicio.com/espana-1994-1999/1994-muntadas-the-file-room-instalacion/>

- Fig. 95 y 96. Imágenes de la lectura-performance de los *AR Poetry Readings* en el centro de Conde Duque Madrid, 2016. Recuperado de: <https://vimeo.com/182196296>
- Fig. 97. Imagen de la lectura-performance del poema “Caos en expansión” en el centro de Conde Duque Madrid, 2016. Recuperado de: <https://vimeo.com/182196296>
- Fig. 98. Captura de pantalla del vídeo de presentación de la obra *Ocupación poética* (2012) de Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=Ub8tcGeG1bI&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=Ub8tcGeG1bI&feature=emb_logo)
- Fig. 99: Cuadro comparativo entre características de los impresos pre-postmodernos y postmodernos y electrónicos, que aparece en el capítulo de Marie-Laure Ryan “El ciberespacio, la virtualidad y el texto” originalmente publicado en inglés en 1999 y traducido y editado por Domingo Sánchez Mesa. (Ryan, 2004a, p. 111).
- Fig. 100. Cuadro de resumen de las relaciones entre los distintos materiales del proyecto transmedia *Kublai Moon* (2013-2019) de Belén Gache.
- Fig. 101. Imagen que representa las correlaciones entre la fuente inventada por Belén Gache, “Ratona Sans” y el alfabeto español.
- Fig. 102 y 103. Capturas de pantalla de los vídeos de las performances “Mundos en colisión” (2007) y “Los pájaros del espacio exterior”(2017) de Belén Gache. Recuperado de: <https://vimeo.com/161378499> y <https://vimeo.com/161379029>
- Fig. 104. Imagen de *La tierra nunca entenderá* (2015) de Belén Gache, en la que parece la tipografía inventada a modo de grafiti en una calle. Recuperado de: <http://belengache.net/tierra/?p=66>
- Fig. 105, 106 y 107. Capturas de pantalla del poema “Malabaristas” (2001), de ana María Uribe. Recuperado de: <http://www.vispo.com/uribe/2000/circo/malabaristas.html>
- Fig. 108. Esquema de los tipos de tipografía temporal (Brownie, 2007, p. 8).
- Fig. 109-114. Capturas de pantalla de la obra *Beer* (2005) de Komminos Zervos. Recuperado de: <http://www.cyberpoetry.com.au/home/beer.html>
- Fig. 115-129. Capturas de pantalla de la obra de Ana María Uribe, “Deseo-Desejo-Desire” (2003). Recuperado de: <http://www.vispo.com/uribe/deseo/deseo.html>
- Fig. 130-133. Capturas de pantalla de la obra *Homo Modernus: Tractatus Philosophicus* (2009), de Iñigo Orduña y Claudio Molinari. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=eVgPd9knLx4>
- Fig. 134 y 135. Imágenes disponibles de la obra *Degenerativa* (2005) de Eugenio Tisselli. Recuperado de: <http://motorhueso.net/degenerativa/>
- Fig. 136 y 137. Capturas de pantalla de dos tuits del bot *Rachael Runner* en el 2017. Recuperado de: <https://twitter.com/RunnerRachael>
- Fig. 138. Gráfico que muestra los picos de actividad en la red social Twitter de la cuenta *@RunnerRachael*.

- Fig. 139 y 140. Imágenes de la aplicación *Twitonomy* que muestran los *tuits* de la cuenta *@RunnerRachael* más *retuiteados* y más veces seleccionados como favoritos.
- Fig. 141. Captura de pantalla de la historia de la cuenta de Twitter *@UC\_Poesias\_Bot*. Recuperado de: [https://twitter.com/UC\\_Poesias\\_Bot](https://twitter.com/UC_Poesias_Bot)
- Fig. 142 y 143. Capturas de pantalla de la historia en el muro de Facebook de la cuenta de *Ariadna Alfil*. Recuperado de: [http://motorhueso.net/text/ariadna\\_alfil\\_memorias.pdf](http://motorhueso.net/text/ariadna_alfil_memorias.pdf)
- Fig. 144. Captura de pantalla de la obra *VeloCity* (2002) de Tina Escaja. Recuperado de: <http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm>
- Fig. 145-150. Capturas de pantalla del poema “La concepción del dragón” (2007) de José Aburto, en su versión de instalación con el mecanismo de la rueda y en su versión web. Recuperado de: <http://www.entalpia.pe/entalpia/expos/pip/index.htm>
- Fig. 151 y 152. Imágenes de la obra *Radikal Karaoke* (2011) de Belén Gache. Recuperado de: <http://belengache.net/rk/>
- Fig. 153 y 154. Capturas de pantalla de la obra *La Esfinge* (2004) de Dora García. Recuperado de: [http://www.doragarcia.net/la\\_esfinge/index.html](http://www.doragarcia.net/la_esfinge/index.html)
- Fig. 155. Imagen de la obra *Main(){}* de María Cuevas Riaño y Antonio Labella Martínez en la exposición *Lorem Bitsum* de Matadero Madrid en 2018. Recuperado de: <https://issuu.com/ciberiaproject/docs/lorembitsum-catalogo>
- Fig. 156 y 157. Imágenes promocionales del videojuego artístico *iMine* (2010) de Baruch Gottlieb, con Coco Moya y Horacio González. Recuperado de: <https://www.vhplab.net/spip.php?article152>
- Fig. 158 y 159. Imágenes del teatro interactivo *Mata la Reina* (2011) del colectivo Joctobit en Medialab Prado. Recuperado de: <https://yoctobit.wordpress.com/tag/mata-la-reina/>
- Fig. 160 y 161. Capturas de pantalla de la obra weblog *Todas las historias* (2004) de Dora García. Recuperado de: <http://www.doragarcia.org/todaslashistorias/>
- Fig. 162 y 163. Imágenes del proyecto *megafone.net* de Antoni Abad pertenecientes al Canal INVISIBLE, uno de los proyectos que se llevó a cabo en Madrid en 2005 con el colectivo de trabajadoras sexuales de la ciudad (VVAA, 2014, p. 76,81)
- Fig. 164 y 165. Capturas de imagen de la página del proyecto *megafone.net* de Antoni Abad. Recuperado de: <https://megafone.net/site/index>

## RESUMEN

### **Título: LITERATURA ELECTRÓNICA EN ESPAÑOL: PLANTEAMIENTOS ESTÉTICOS DE LA CONECTIVIDAD**

#### Introducción:

Este trabajo doctoral se concentra en el estudio de la literatura electrónica en español por su capacidad de transmisión cultural. La literatura electrónica es entendida como una forma de arte de vanguardia que contiene las semillas del futuro cultural digital pues nace dentro del ecosistema digital. En estas poéticas-tecnológicas sus medios y lenguajes fusionados se encuentran integrados como parte de un mismo sistema de comunicación con características específicas, resultado de la interacción entre lo literario, lo artístico y lo tecnológico, por lo que esta práctica se contempla como un fértil territorio de investigación y experimentación, es decir, un laboratorio de trabajo donde no sólo se da una yuxtaposición de medios y lenguajes, sino una fusión conceptual característica de nuevas variedades de arte.

#### Síntesis:

El propósito de esta tesis es analizar el campo de la literatura electrónica en español utilizando un modelo metodológico dinámico y relacional que combine dos escalas de lectura: una lectura distante que atienda al sistema o red que conforma el campo y otra lectura cercana que atienda a los artefactos, de manera que configuren una especie de mapa dinámico que funcione como herramienta conectiva entre el sistema y los artefactos. En este sentido, se ha tenido como objetivo la intención de abordar las siguientes problemáticas con respecto al campo de estudio: por un lado, el desarrollo de una metodología transdisciplinar para comprender un sistema inmerso en la cultura digital o postdigital, dependiente de las lógicas digitales de la circulación cultural, la datificación, la irrupción del giro visual y espacial y la hibridación de los medios y lenguajes, entre otras circunstancias. Por otro lado, la visibilización de un corpus legitimado de literatura electrónica en español y la elaboración de un repositorio en línea y en abierto, llamado *Ciberia*, que lo contenga y que sirva de base para la lectura dinámica que se propone en la metodología de esta tesis.

El corpus creativo de este trabajo se limita al español como frontera lingüística y como sustituto del concepto de nación que ya no responde a determinismos geográficos ni cartográficos, sino a espacios de flujos de datos. De esta manera, la creación electrónica literaria puede ser utilizada como canal para analizar el papel del texto y la literatura dentro de la identidad cultural digital y también los cambios que se producen, no sólo en los materiales culturales, sino en los procesos de circulación, transmisión y significación que estos vehiculan.

Estos objetivos se desarrollan a lo largo de tres partes y nueve capítulos que dan cuerpo al trabajo. En la primera parte de la tesis, en los capítulos 1 y 2, se propone el estado de la cuestión del campo de la literatura electrónica en español desde tres debates comunicados: el debate terminológico, el debate crítico y el debate institucional. De esta manera, se dibujan sus tensiones y la borradura de sus límites y se evidencia la necesidad del concepto de red –conceptual y tecnológicamente– para abarcar este fenómeno en su condición de sistema. El desarrollo de la idea del campo de la literatura electrónica desde el concepto de red se elabora en el segundo capítulo de la tesis. La segunda parte de la tesis, en los capítulos 3 y 4, elabora una metodología que bebe de la tradición de las teorías sistémicas de la cultura y se asienta en la interdisciplinareidad de los estudios culturales y en el giro visual o espacial para elaborar el concepto de mapa conectivo como modelo interpretativo de la red de literatura electrónica. La tercera parte de este trabajo, a través de los capítulos 5, 6, 7, 8, y 9, aplica ese modelo conectivo y relacional a la interpretación de la red de literatura electrónica en español, poniendo a dialogar los artefactos con el sistema en el que se despliegan.

Conclusiones:

En definitiva, este trabajo defiende la necesidad de una mirada interdisciplinar que se aplique a la lectura de una práctica cultural que ya nace híbrida. Con ello se aborda el estudio de la red de la literatura electrónica en español desde una lectura lejana, a través del concepto de mapa y se elabora una lectura cercana de un corpus compuesto por 59 obras de literatura electrónica, que dialogan bajo los conceptos de reflexividad, espacialidad y performatividad. Estos conceptos no sólo sirven para analizar los artefactos sino que permiten relacionar estas obras con la red o ecosistema digital que las contiene.

## **SUMMARY:**

### **Title: SPANISH LANGUAGE ELECTRONIC LITERATURE: AESTHETIC APPROACHES TO CONNECTIVITY**

#### **Introduction:**

This doctoral thesis focuses on the study of electronic literature in Spanish language emphasizing its capacity for cultural transmission. Electronic literature is understood as an avant-garde art form that contains the seeds of the digital cultural future, as it is born within the digital ecosystem. In these technological-poetics, their fused media and languages are integrated as part of the same communication system with specific characteristics, the result of the interaction between the literary, the artistic and the technological, so this practice is seen as a fertile territory of research and experimentation, that is, a work laboratory where there is not only a juxtaposition of media and languages, but also a conceptual fusion characteristic of new art forms.

#### **Synthesis:**

The purpose of this thesis is to analyze the field of electronic literature in Spanish language using a dynamic and relational methodological model that combines two reading scales: a distant reading that attends to the system or network that makes up the field, and another close reading that attends to the artifacts, so that they configure a kind of dynamic map that works as a connecting tool between the system and the artifacts. In this sense, the aim has been to address the following problems with respect to the field of study: on the one hand, the development of a transdisciplinary methodology to understand a system immersed in digital or post-digital culture, dependent on digital logics of cultural circulation, dataification, the irruption of the visual and spatial turn and the hybridization of media and languages, among other circumstances. On the other hand, the visibility of a legitimated corpus of electronic literature in Spanish and the elaboration of an online and open repository, called Ciberia, that contains it and that serves as a basis for the dynamic reading that is proposed in the methodology of this thesis.

The creative corpus of this work is limited to Spanish as a linguistic frontier and as a substitute for the concept of nation that no longer responds to geographical or cartographic determinisms, but to data flow spaces. In this way, electronic literary



creation can be used as a channel to analyze the role of text and literature within the digital cultural identity and also the changes that occur not only in cultural materials, but in the processes of circulation, transmission and significance that these convey.

These objectives are developed throughout three parts and nine chapters that form the body of this work. In the first part of the thesis, in chapters 1 and 2, the state of the art in the field of electronic literature in Spanish is proposed from three communicated debates: the terminological debate, the critical debate and the institutional debate. In this way, its tensions and the erasure of its limits are drawn and the need for the concept of the network –conceptually and technologically– is evidenced to encompass this phenomenon as a system. The development of the idea of the field of electronic literature from the concept of the network is elaborated in the second chapter of the thesis. The second part of the thesis, in chapters 3 and 4, elaborates a methodology that draws on the tradition of systemic theories of culture and is based on the interdisciplinarity of cultural studies and on the visual or spatial turn to elaborate the concept of connective map as an interpretive model of the electronic literature network. The third part of this work, through chapters 5, 6, 7, 8, and 9, applies this connective and relational model to the interpretation of the electronic literature network in Spanish, putting the artifacts into dialogue with the system in which it unfolds.

#### Conclusions:

In short, this work defends the need for an interdisciplinary perspective that is applied to the reading of a cultural practice that is already hybrid born. With this, the study of the network of electronic literature in Spanish language is carried out from a distant reading perspective, through the concept of the map and a close reading of a corpus composed of 59 works of electronic literature is elaborated, which dialogue under the concepts of reflexivity, spatiality, and performativity. These concepts not only serve to analyze artifacts but also allow us to relate these works to the network or digital ecosystem that contains them.



