

# CÓDIGO, LENGUAJE Y ESTÉTICAS EN LA LITERATURA DIGITAL CHILENA

## CODE, LANGUAGE AND AESTHETICS IN CHILEAN DIGITAL LITERATURE

<http://dx.doi.org/10.25025/perifrasis201910.20.06>

CAROLINA GAINZA\*

*Universidad Diego Portales, Chile*

Fecha de recepción: 25 de enero de 2018

Fecha de aceptación: 13 de marzo de 2019

Fecha de modificación: 28 de abril de 2019

### RESUMEN

El artículo busca delinear una experiencia estética vinculada a la utilización de lenguajes digitales en la creación literaria. La principal hipótesis es que las características hipertextuales de la literatura digital, así como la posibilidad de manipulación vinculada al lenguaje de códigos propio de lo digital, dan forma a lo que la autora llama “estética digital”. La reflexión sobre los conceptos base de esta experiencia estética —hipertextualidad y “hacking cultural”— se realizará a través de la presentación de trabajos de literatura digital chilena, en el entendido que sus poéticas se desprenden del uso y experimentación con el lenguaje de código.

**PALABRAS CLAVE:** literatura digital chilena, estética digital, interacción, código, lenguaje digital

### ABSTRACT

The article aims to outline a digital aesthetic experience related to the uses of digital languages in literary creation. The main hypothesis is that the hypertextual structure characteristic of digital literature, along with the possibility of manipulation intrinsically related to code language, are two elements that define what the author calls “digital aesthetics.” The reflection on the concepts that constitutes the basics of this experience—hypertextuality and “cultural hacking”—will be developed through the presentation of some works of Chilean digital literature, understanding that their poetics are linked to the uses and experimentation with code.

**KEYWORDS:** Chilean digital literature, digital aesthetics, interaction, code, digital language

\*carolina.gainza@udp.cl. Ph.D en Hispanic Languages and Literatures, University of Pittsburgh.

## 1. REGUNTAS EN TORNO A LA ESTÉTICA Y LA EXPERIENCIA DIGITAL<sup>1</sup>

En un artículo que leí hace bastante tiempo sobre la estética en el espacio de lo virtual, y que quizás fue el punto de partida de mi interés por reflexionar sobre una estética de lo digital, su autor, el connotado filósofo y escritor mexicano Adolfo Sánchez Vásquez, proponía que estamos ante una forma de creatividad que privilegia la socialización de la práctica creativa, lo cual se ha venido desarrollando desde mediados del siglo xx a la par con el desarrollo tecnológico, especialmente de la tecnología electrónica y digital. Después de analizar lo que él denomina “estética de la participación”, señala lo siguiente: “El arte que ofrece la posibilidad de compartir la creación tiene una gran importancia social, humana, aunque sus logros estéticos no puedan compararse —al menos hasta ahora— al arte de los grandes creadores del pasado y del presente” (28).

Esta idea de que la literatura digital aún no alcanza los logros de la literatura en papel me llamó la atención y me llevó a preguntarme respecto a los cánones estéticos con que la estábamos comparando y a partir de los cuales la estamos evaluando. Posteriormente, esta reflexión partió por ahí por el 2015, me encontré con un artículo en *The Guardian* que permitía problematizar la afirmación realizada por Sánchez Vásquez en su análisis. La autora del artículo en cuestión señalaba: “Video games could be the greatest storytelling medium of our age—if only the worlds of art and technology would stop arguing and take notice” (Alderman). De esta forma, si se siguen mirando y evaluando las “nuevas literaturas” bajo los lentes de la apreciación estética que ha primado hasta ahora, por supuesto que no podremos ver sus especificidades ni valorarlas. Como señala Aarseth: “Can a person who has never seen a movie be expected to understand the unique characteristics of that medium?” (2). Si bien este artículo no trata sobre videojuegos, considero que esta discusión es aplicable y muy necesaria en el amplio campo de la literatura digital y su valoración.

De esta forma, en este trabajo cabe preguntarse: ¿Bajo qué criterios estamos observando una experiencia estética que finalmente define “una estética de lo digital”? La idea de que “aún no existe la gran obra de literatura digital” me parece una búsqueda vana e imposible bajo la experiencia que producen los medios digitales y las producciones culturales asociados a estos en los usuarios. En el lenguaje de los nuevos medios,

1. Este artículo hace parte de la investigación financiada por el programa Fondecyt Regular, proyecto N°1180771 (CONICYT), “Cartografías de la literatura digital latinoamericana”. Una versión preliminar fue presentada en el *II Conversatorio Internacional sobre Tecnoestética y Sensorium Contemporáneo: Arte/Literatura/Diseño/Tecnologías*, realizado en Córdoba (Argentina), 14 y 15 de noviembre de 2017.

Lev Manovich evita utilizar el término “estética” justamente por la carga que porta: la diferenciación entre alta y baja cultura, el establecimiento de lo bello frente a lo que se considera de “baja calidad” por no obedecer a esos criterios de “lo bello”, establecidos en un contexto y experiencia sociocultural determinada. Sin embargo, en este trabajo seguiremos utilizando el término “estética” para dar cuenta de cómo la experiencia y las formas de percepción asociadas a la literatura digital nos permiten repensar el concepto. Finalmente, los conceptos cambian según los contextos socioculturales, los usos que hacemos de la técnica (que incluye, entre otros, tecnologías y prácticas escriturales), los protocolos y estándares que se hacen dominantes, así como también a partir de los usos del lenguaje. Así, con la aparición de “nuevas literaturas”, no solo volvemos la mirada hacia conceptos como el de estética, sino que también hacia lo que entendemos por poesía, narrativa, escritura y, finalmente, literatura.

Teniendo en mente esta pregunta, busco establecer una conexión entre el modo de producción cultural contemporáneo, marcado por el desarrollo de las tecnologías digitales, y una experiencia estética que proviene y deriva de/en formas de creación vinculadas a la participación, la interacción y la colaboración. El contexto en que observo y analizo estas prácticas es la producción literaria digital chilena.

## 2. LENGUAJE DE CÓDIGO Y LITERATURAS DIGITALES

Desde inicios del siglo XXI hemos visto proliferar diversas producciones literarias que experimentan con los medios y tecnologías digitales en América Latina. Algunas de estas obras utilizan el medio como plataforma de difusión o vinculación directa con el público, otras, y es a estas a las que me refero en este trabajo, han sido creadas exclusivamente para ser leídas en la pantalla de un dispositivo electrónico. Esta definición, tomada de Katherine Hayles, refiere a que cuando se habla de literatura digital no se refiere a “libros digitalizados” o escrituras que solo experimentan con el medio sin que exista un cambio respecto al “lenguaje” o la textualidad. En este sentido, me refero a escrituras cuya estructura o presentación es difícilmente trasladable al formato impreso. En las literaturas digitales a las que hago referencia interesa preguntarse por la existencia de otro lenguaje, que aprovecha las características expresivas del medio digital y que permite la aparición de literaturas que no son trasladables al medio anterior. Así, invirtiendo la propuesta Macluhiana, en la literatura digital, definida de esta forma, “el medio *no* es el mensaje”, sino que hablamos de la existencia de otro lenguaje, que no solo permite la aparición de un contenido particular dentro de ese medio, sino que delinea nuevas formas de percepción y experiencia estética.

Las obras<sup>2</sup> que presentaré han sido recopiladas en el marco de dos proyectos de investigación de mayor envergadura, lo que ha permitido darle continuidad al proceso de búsqueda, no solo en Chile, sino también a nivel latinoamericano. Hasta el momento se han recopilado 18 obras de autores y autoras chilenas, clasificadas como literatura digital. En este “mapa en construcción”, se pueden encontrar trabajos que experimentan con el lenguaje y los medios digitales, desde poéticas autogeneradas hasta proyectos transmedia, según las he clasificado en la siguiente tabla:

TRANSMEDIA	REDES SOCIALES	TEXTOS AUTOGENERADOS	HIPERTEXTO/HIPERMEDIAS	POESÍA SONORA DIGITAL	POEMAS ANIMADOS- INTERACTIVOS
<i>Policia del karma.</i> Jorge Baradit	<i>Cuentwits.</i> Fabián Sáez	<i>Máquina de coser.</i> Demian Schopf	<i>Poesía cero.</i> Carlos Cociña	<i>Feedback.</i> Martín Gubbins	“Poema del terremoto”. Gregorio Fontén.
<i>Lluscuma.</i> Jorge Baradit		<i>Máquina condor.</i> Demian Schopf	<i>Pentagonal.</i> <i>Incluidos tú y yo.</i> Carlos Labbé	Pneutrín@s. Martín Bakero	
<i>Synco.</i> Jorge Baradit			<i>Mi pololo volvió de Antuco.</i> Ignacio Nieto.	<i>Orquesta de poetas.</i> Fernando Pérez, Federico Eisner, Pablo Fante y Marcela Parra.	
<i>Hembros.</i> Eugenia Prado			<i>Video narrativas.</i> René Orellana	<i>Quick Faith.</i> Felipe Cussen	
<i>Clickable</i> poem@s. Luis Correa Díaz					

Con distintos niveles de complejidad, el hipertexto constituye la estructura que da forma a estos proyectos y, en este sentido, se constituye como una herramienta de *poiesis*. Como señala Loss Pequeño Glazier: “The goal here is to argue electronic space *as a space of poiesis*; to employ the tropes, hypertextualities, linkages, and static of the medium; to speak from the perspective of one up-to-the-elbows in the ink of this writing machine”

2. Todas las obras incluidas en el recuadro pueden ser visitadas en: <http://culturadigitalchile.cl/literatura-obras/>

(5). Sin embargo, la radicalidad que adquiere el hipertexto está dada por el lenguaje de códigos que permite su extensión, potencialmente, infinita.

Es importante detenerse acá en un punto al cual hice referencia al hablar de las literaturas que estoy analizando en la investigación. Es importante establecer una diferencia entre aquellas literaturas que experimentan con el medio y aquellas que experimentan con el lenguaje digital. Podríamos decir que las obras transmedia, intermedia y multimedia son aquellas que experimentan con el medio. Un ejemplo es *Synco* de Jorge Baradit, donde la novela impresa se acompaña de distintos recursos online que la transforman en una obra multimedia, es decir, cada uno de los elementos —en video, audio e impreso— pueden dialogar entre sí, pero al mismo tiempo podrían existir por sí mismos, sin el otro, a diferencia de las obras transmedia, donde la obra se construye a través de cada uno de los distintos medios. En las obras que experimentan con el lenguaje, como la de Schopf, Fontén o las obras hipertextuales mencionadas en el cuadro, hablamos de obras donde el código interactúa con las textualidades escritas, orales y visuales y permite la creación de estructuras narrativas y poéticas nuevas, como los hipertextos e hipermedias digitales, la literatura autogenerada o poesía animada. En esencia, el código es el lenguaje que da vida a estas producciones, las cuales se han vuelto cada vez más sofisticadas y complejas, hasta que con el desarrollo de tecnologías de *machine learning* uno puede encontrarse con algoritmos que son capaces de escribir poemas, e incluso una novela<sup>3</sup>, completamente por sí mismos.

Volviendo a la pregunta sobre los criterios que permiten delinear una estética de lo digital, mientras realizaba la búsqueda de obras digitales chilenas, me preguntaba si es posible señalar que existe un “lenguaje digital” que origina nuevas formas de percepción y experiencia estética. En entrevistas realizadas a autores de literatura digital chilena, varios de los entrevistados señalaron que perciben la existencia de un lenguaje, pero que no lo conocen o que no saben si efectivamente es un lenguaje. Y, sin embargo, son conscientes del cambio a nivel de la experiencia. Por ejemplo, Carlos Cociña señala: “No sé exactamente cuáles son los nuevos lenguajes, pero que están ahí, están, percibo que son distintos”, y agrega:

La forma de percepción había cambiado por la computación, y es aplicable mucho más allá que sólo a ese medio. La posibilidad de tener varias imágenes, varias ventanas abiertas al mismo tiempo, no tiene que ver solamente con algo operativo, sino que cambia un paradigma de formas de relacionar datos, información, incluso como percibes. Era mucho más clave la computación, iba mucho más allá de ser un medio que te facilitaba la comunicación. La

3. Es el caso de una novela escrita por un sistema de inteligencia artificial que pasó a la ronda final de un concurso literario en Japón en el año 2016.

computación entendida como el Internet y los medios digitales, cambian la forma de percepción.

Por otra parte, Demian Schopf diferencia dos dimensiones en la comprensión del lenguaje digital:

Hay dos dimensiones del lenguaje digital. Una es la dimensión matemática, que es la que constituye su base homológica y también física, electrónica, que es lo que hace funcionar al procesador, y otra cosa es cuando se construye un metalenguaje que permite entrar en contacto con otro tipo de fenómenos y con otro tipo de argumentos que no son argumentos matemáticos, por ejemplo cuando escribe poemas, cuando procesa una fotografía, cuando permite por ejemplo construir una imagen que parece una fotografía sin serlo.

En este sentido, los autores de las obras disponibles en la tabla intuyen o identifican la existencia de un lenguaje, al que algunos de ellos muchas veces no tienen acceso porque no programan, pero sí son conscientes del cambio en la experiencia, vinculada a la posibilidad de manipular ese lenguaje y darle una dimensión simbólica y estética. En la línea de lo que intuye Schopf a partir de su trabajo creativo, Lev Manovich señala que las imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos son todos computables, compuestos de datos informáticos. Dada su naturaleza numérica, los objetos de los nuevos medios se pueden manipular algorítmicamente. En este sentido, “los medios se vuelven programables” (73). Estos algoritmos configuran un lenguaje, pero que es diferente al lenguaje escrito. Son dos tipos de códigos, o signos si se habla desde la semiótica, aunque sus características como lenguaje han sido poco estudiadas. Al respecto, Galloway señala: “But how can code be so different than mere writing? The answer to this lies in the unique nature of computer code ... Code is a language, but a very special kind of language. Code is the only language that is executable” (*Protocol* 165). De acuerdo con esto, el lenguaje de código genera una acción, y en este punto resulta esclarecedora la propuesta analítica de Hayles,

Code that runs in a machine is performative in a much stronger sense than that attributed to language. When language is said to be performative, the kind of action it “performs” happen in the minds of human, as when someone says “I declare this legislative session open” or “I pronounce you husband and wife”. Granted, these changes in minds can and do result in behavioral effects, but the performative force of language is nonetheless tied to the external changes through complex chains of mediation. By contrast, code running in a digital computer causes changes in machine behavior and,

through networked port and other interfaces, may initiate other changes, all implemented through transmission and execution of code. (50)

Es interesante que lo propuesto por Hayles puede aplicarse también a la interpretación de un texto y su diferencia con la forma como se recibe un texto de literatura digital. En las literaturas digitales chilenas estudiadas, los lectores —o usuarios— no son quienes interpretan el código y su significado, sino que es la máquina quien lo interpreta para devolverles una imagen, un texto u otro tipo de objeto digital. En este sentido, existen distintos niveles de interpretación —aquel que ejecuta la máquina y aquel que realizan los sujetos—, así como diferentes niveles de acción —aquella que realiza la máquina a partir de la ejecución del código y aquella que realizan los lectores, para activar el proceso de ejecución de ese código—. Aquí es donde la experiencia estética, en el caso específico de la literatura digital, cambia.

Sin embargo, antes de entrar en el tema de la experiencia, me interesa profundizar un poco más el análisis del código. Señalamos que, antes de que una imagen, un texto, un video o cualquier otro objeto cultural existente en digital se despliegue ante nuestros sentidos, primero debe ejecutarse un código que genera una serie de acciones dentro de la máquina. Según esto, el lenguaje de código genera una acción, pero esta no es única, sino que tiene una parte visible para los lectores y otra que muchas veces es invisible. En este sentido, cuando accedemos a una obra literaria digital, el énfasis no está puesto en cómo se interpreta ese código, sino que más bien en qué tipo de acciones se despliegan cuando se ejecuta, tanto a partir de nuestras acciones como en la máquina misma. La diferencia entre un texto escrito y uno basado en código es que el primero está hecho para ser interpretado por humanos, mientras que el segundo está compuesto de signos que deben ser interpretados por la máquina y ejecutados. Esta ejecución del código provoca acciones en varios niveles, varias de ellas, como señalé, invisibles a nuestros ojos, y por lo tanto, ocurre un fenómeno lingüístico-maquínico del que generalmente no se es consciente. Galloway, en su análisis de los videojuegos, donde observamos acciones concernientes a humanos y máquinas, y que considero puede ser extrapolado al análisis de objetos culturales digitales como la literatura digital, señala:

In this sense, I suggest that the game critic should be concerned not only with the interpretation of linguistic signs, as in literary studies or film theory, but also with the interpretation of *polyvalent doing*. This has always been an exciting terrain for hermeneutics, albeit less well traveled, and in it one must interpret material action instead of keeping to the relatively safe haven of textual analysis. (105)

Al mirar la literatura digital desde estas perspectivas, y sobre todo para llegar a enlazar el lenguaje de código con una experiencia estética propia de los fenómenos literarios digitales, es preciso señalar la experimentación que la literatura digital realiza con este lenguaje, una escritura en código que se despliega en forma de textos escritos, imágenes, animaciones y sonidos, que, en la gran mayoría de los casos, son dispuestos de formas no lineales. El énfasis está puesto en el cambio en la materialidad de la escritura: la escritura se vuelve performática porque la literatura digital es expresión de la ejecución de un código, el cual es activado por un sujeto, frente al cual se despliegan una serie de textualidades que interactúan con el usuario. Para comprender este cambio en la materialidad de la escritura, resulta útil recurrir al análisis que realiza Boris Groys sobre la imagen digital:

una imagen digital, para ser vista, no ha de ser meramente exhibida sino escenificada, performada. Aquí es cuando la imagen comienza a funcionar de forma análoga a una pieza musical —la partitura en sí siendo la parte silenciosa—. Para que la música pueda resonar, ha de ser interpretada. En consecuencia, se puede decir que la digitalización convierte a las artes visuales en un arte escénico. (16)

El lenguaje de código al que he hecho referencia permite el surgimiento de obras que se caracterizan por la construcción de una estructura en red —ya sean transmedia, hipertextos, hipermedias o poéticas interactivas— la cual es explorada por el lector, el que es interpelado a ejercer un trabajo de lectura que pasa por conectar los nodos que la obra presenta. En el contexto de las obras recopiladas en el proyecto se puede observar que éstas requieren de una participación del lector que sobrepasa el nivel de la interpretación y significación del texto. Como señala Adolfo Sánchez, en estas obras “se da un tipo de intervención del receptor que afecta no sólo a la interpretación, dotación de sentido o valoración de la obra, sino también a su aspecto sensible, material” (21). En este sentido, el lector realiza un trabajo de “completar” la obra, pero no solo en convertirla en un objeto estético a través de la interpretación, remitiendo a la teoría de la recepción, sino que, además, el proceso pasa por activar un lenguaje, el de código. En este sentido, este lenguaje suma una nueva dimensión a la experiencia estética de la obra, vinculada a su materialidad, que requiere de una interacción física, de una acción performativa, que ocurre tanto en el lector como en el artefacto literario mismo.

Sin embargo, además de esta estructura en red —interactiva que es posible gracias al uso del lenguaje de códigos, el lector— operador experimenta la posibilidad de manipular el texto. Puede no ser consciente del lenguaje de código y sus características, pero la experiencia de la obra lleva al usuario a percibir la potencia “manipulable” de la obra. En este sentido, hablamos de un juego del lenguaje que tiene la potencialidad de

ser “hackeado”, y esa potencialidad es transmitida al lector a través de la interacción con las obras. En efecto, Eduardo Ledesma señala: “Code is the invisible and virtual mechanism underlying software, the instructions that make it run” (91), y en este sentido es necesaria una acción de parte del lector, que afecte la materialidad de la obra, momento en que se despliega un acto performativo del código para que el contenido de la obra sea proyectada ante los ojos del lector. En otros casos, como señala Ledesma respecto a la poesía de código, “Sometimes code surfaces and becomes the focus of representation” (91). De esta forma, la interacción humano- algoritmo que se produce afecta la experiencia estética, que se basa en nuevas formas de percepción. Esta experiencia se vincula a dos elementos. En primer lugar, a la experiencia hipertextual consistente en una red de textualidades, donde el lenguaje digital permite que los elementos textuales puedan ser dispuestos de diversas formas en el proceso de significación, tanto por el autor, lector, o quizás sea mejor llamarlos operadores. Esta cualidad está íntimamente ligada a la posibilidad de intervención que presentan las obras digitales, de hackeo, de afectar materialmente las obras, y también de trabajar colaborativamente. La intervención material a veces ocurre porque algunas obras digitales están hechas para ser intervenidas. En otros casos, quizás la mayoría, lo digital presenta la potencialidad de activar un deseo en el operador de extender las redes textuales e intervenir el lenguaje, al hacerse consciente de la posibilidad de manipulación del lenguaje digital.

### 3. POLÍTICAS

De lo anterior se desprende una dimensión política que es necesario abordar en esta discusión. En otros artículos se ha señalado la potencialidad política de las intervenciones antes mencionadas, lo que se define como “hackeo cultural” (Gainza 77). La característica manipulable del lenguaje de códigos permite, como señalamos, la creación de obras expandidas, tanto en la multiplicidad de sus textualidades como en sus ramificaciones siguiendo la estructura de una red textual. Junto con esto, se abre la posibilidad de intervención, en distintos niveles, de los lectores-operadores, quienes tienen la posibilidad de extender los textos, cuestión que se observa de manera más plausible en las prácticas del *fanfiction*, comunidades de fans que reescriben sus obras favoritas y constituyen comunidades escriturales; los memes, aquellas imágenes manipulables y de contenido generalmente irónico que se vuelven virales; los gif, imágenes animadas que, al igual que los memes, son utilizadas de forma irónica o para transmitir una emoción; entre otros. El *remix*, el *sampling* u otros ejercicios de apropiación forman parte de la potencialidad mencionada, que adquiere nuevas características en la era digital. Si bien estas formas creativas no son nativas de lo digital,

son potenciadas cuando las obras existen en este lenguaje susceptible de ser intervenido, cuya materialidad, paradójicamente, es inmaterial. Es decir, existen en un espacio-tiempo donde las textualidades son transportables, manipulables y varían constantemente. En este sentido, la práctica escritural se masifica. Autores y lectores se comunican a través de las redes sociales, y aquellos creadores que no encuentran lugar en los espacios tradicionales, en las redes de Internet pueden hallar comunidades.

Autores y lectores se confunden también en estos procesos de escritura y lectura expandida. Incluso en obras de literatura autogenerada, como a la que refieren las máquinas de Demian Schopf, se pone en cuestión la relación humano-máquina. Si bien en este caso aún el algoritmo es un instrumento de creación manejado por el autor, ¿cómo pensar la relación humano-algoritmo cuando el algoritmo cocrea con el autor, como viene ocurriendo en narrativas y poéticas autogeneradas? En este caso el algoritmo pasa a ser un creador más, a diferencia de lo que ocurre en las obras del recuadro presentado, donde el código constituye un lenguaje, una forma de mediación, manipulado por autores y lectores. Cuando tenemos algoritmos que cocrean, nos preguntamos: ¿Serán en el futuro los algoritmos quienes hackearán la literatura, sin intervención humana?

Como señalé, en las obras presentadas en la tabla el algoritmo funciona como mediación. A pesar de que, dados los límites de este trabajo, no es posible explorar los ejemplos entregados uno a uno, no obstante, es posible observar que algunas de ellas experimentan con los medios digitales y otras directamente con el lenguaje de código. Si bien, tal como se argumentó en este trabajo, este lenguaje está detrás de todas ellas, unas lo utilizan de forma más directa o “transparente”. En este sentido, en las obras pertenecientes a las categorías de hipertextos, poemas interactivos, textos autogenerados, y quizás en menor medida la poesía sonora, dado que realiza operaciones menos complejas en términos de manejo de código que los otros ejemplos mencionados, encontramos un trabajo más directo con el código. En este tipo de trabajos generalmente la intervención de los lectores o públicos se limita a la interacción. Por su parte, las obras que experimentan con el medio, como aquellas que pertenecen a la categoría transmedia o la literatura en redes sociales, mayoritariamente buscan involucrar de forma más intensiva a los lectores, desde la posibilidad de hacer comentarios a la obra hasta contribuir en su creación. Sin embargo, como señalábamos, en ambos casos, la posibilidad de hackear existe.

Como afirma Hayles respecto al código, “we cannot afford to ignore code or allow it to remain the exclusive concern of computer programmers and engineers ... Implicit in the juxtaposition is the intermediation of human thought and machine intelligence, with all the dangers, possibilities, liberations, and complexities this implies” (61). La literatura digital conlleva una experiencia estética que provoca en el lector un

deseo de intervención, y en este sentido, una potencialidad para liberar el lenguaje de los protocolos que lo envuelven. Así, toda obra de literatura digital es susceptible de ser intervenida, copiada, transformada y distribuida, incluso a pesar de las restricciones que imponga su autor. Las tecnologías digitales, entonces, remueven las estructuras de la propiedad intelectual que sostienen los derechos de autor. Aquí es donde encontramos lo político presente en estas expresiones creativas: el derecho de autor que surgió para proteger a los autores y que hoy es manejado principalmente por las industrias de la cultura es subvertido en Internet por sujetos ávidos de crear. La creatividad se vuelve masiva, las obras son reescritas a pesar de las restricciones, toda obra en Internet está destinada, potencialmente, a ser transformada, y al mismo tiempo, a desaparecer en esa transformación. Los autores publican versiones actualizadas de sus obras, que pueden ser transformadas a partir del contacto con los lectores, como si siguieran la lógica de actualización del *software*. En este proceso, se pone en cuestión el estatus mismo de la literatura y las prácticas asociadas a ella. La literatura digital, en este sentido, da cuenta de su época: redes extendidas, obras que existen en lenguaje de código, interactividad, múltiples textualidades, manipulación, *remix* y apropiación. Finalmente, aludiendo a una especie de neoformalismo, ¿no es función de la literatura hacernos sentir el lenguaje, y de esta forma, volvernos conscientes de este y sus efectos? ¿Será que la literatura digital, en esta experiencia estética descrita, nos produce ese efecto del lenguaje que nos permite volvernos conscientes de las operaciones del mundo que nos rodea? Así como somos manipulados por las redes de capital, los sujetos, a través de la literatura, utilizan esas mismas redes y lenguajes para crear y abrir un mundo de nuevas percepciones que nos permiten experimentar esos espacios, hacer nuestros esos lenguajes y lógicas de redes. Por otra parte, crean comunidades a través de estas experiencias. Ahí se encuentra la potencialidad política de la literatura digital, porque como señala Mercedes Bunz: “De lo que aquí se trata es de comprender lo político como un acto que reordena el espacio al hacer visible una distribución específica, al hacer visible un orden en cuanto tal quitándole así toda naturalidad” (37). El cambio en las formas de percepción que provoca el lenguaje digital, que se cuela en lo que describíamos como “experiencia estética digital” presente en la literatura digital, hace visible y pone en evidencia las lógicas del sistema literario contenidas en la autoría, la forma de concebir a los lectores y los modos de la crítica, así como también la lógica de redes y sus potencialidades en la sociedad contemporánea.

En estas obras identificamos una experiencia estética, marcada por el lenguaje de código, la cual afecta tanto al autor como al lector. El autor se convierte en un hacker, al cambiar los significados asociados a este lenguaje y dotarlo de una dimensión

estética que afecta al lector y que al mismo tiempo genera un deseo de intervención de este mismo lenguaje. Así, la discusión se encamina a la posibilidad de liberar el lenguaje de computación “To reintroduce new noisy alphabets into the rigid semantic zone of informatic networks” (Galloway, *The Exploit* 159). ¿Acaso no es eso lo que provocan los juegos del lenguaje y de formas que introducen los hipertextos, narrativas transmedia, hipermedias, literatura autogenerada o poesía interactiva mencionadas en este trabajo?

## BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins UP, 1997.
- Alderman, Naomi. "The First Great Works of Digital Literature Are Already Being Written". *The Guardian*, 13 de octubre de 2015, <https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/13/video-games-digital-storytelling-naomi-alderman>.
- Bunz, Mercedes. *La utopía de la copia. El pop como irritación*. Traducido por Cecilia Pavón, Interzona editora, 2007.
- Cociña, Carlos. "En lo digital, me interesa aquello que me lleva a lugares que no están dentro de mis expectativas". Entrevistado por Carolina Gainza, 2017, <http://culturadigitalchile.cl/wp-content/uploads/2017/08/Carlos-Coci%C3%B1a.pdf>.
- Gainza, Carolina. *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional*. Cuarto Propio, 2018.
- Galloway, Alexander. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press, 2006.
- . *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. MIT Press, 2004.
- . *The Exploit. A theory of Networks*. University of Minnesota Press, 2007.
- Groys, Boris. "De la imagen al archivo de imagen. Y de vuelta: el arte en la era de la digitalización". *Arte, archivo y tecnología*, editado por Alejandra Castillo y Cristián Gómez-Moya, traducido por Patricio Cleary, Universidad Finis Terrae, 2012.
- Hayles, Katherine. *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press, 2008.
- . *My Mother Was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts*. University of Chicago Press, 2005.
- Ledesma, Eduardo. "The Poetics and Politics of Computer Code in Latin America: Codework, Code Art, and Live Coding". *Revista de Estudios Hispánicos*, tomo XLIX, núm. 1, marzo 2015, pp. 91-120, 2015.
- Pequeño Glazier, Loss. *Digital Poetics. The making of E-poetries*. The University of Alabama Press, 2002.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Traducido por Óscar Fontrodona, Paidós, 2005.
- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press, 2002.

Sánchez Vásquez, Adolfo. “De la estética de la recepción a la estética de la participación”.  
*Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, editado por Simón Marchán,  
Paidós, 2006.

Schopf, Demian. “Lo digital es un problema totalmente de lenguaje”. Entrevistado  
por Carolina Gainza, 2017, [http://culturadigitalchile.cl/wp-content/  
uploads/2018/01/Demian-Schopf.pdf](http://culturadigitalchile.cl/wp-content/uploads/2018/01/Demian-Schopf.pdf)