

Literatura digital y materialidad

Cómo se lee

[publicado en Ana RODRÍGUEZ GRANELL y Pau ALSINA (coord). «Art Matters». *Artnodes*, nº 15, 2015, pp. 90-98. Barcelona, UOC. ISSN 1695-5951.]

literatura digital | materialidad | código | colaborativo

Claudia Kozak

En el mundo globalizado existe cierta tendencia a naturalizar e invisibilizar – naturalizar como invisible– la materialidad de la información entramada en los entornos digitales que colonizan la vida cotidiana. Pero la ingente masa de datos codificados informáticamente que nos rodea se aloja en y depende de diversas materialidades: desde la electricidad hasta los materiales conductores para que podamos servirnos de ella. Las metáforas que han venido dando sentido al mundo contemporáneo digital refuerzan en general tal invisibilización, ya que tienden a alejar de nuestro aquí y ahora perceptivo las referencias que ayudarían a localizar su materia. ¿Dónde quedan en efecto el «cibespacio» o la «nube» donde guardamos información? Paradójicamente, la ubicuidad telemática que hace que nos sintamos cercanos *por más lejos que podemos estar*¹, salvando al instante grandes extensiones espaciales, nos acerca a condición de sabernos un poco también lejanamente abstractos o inasibles.

En las zonas de las artes contemporáneas donde la desmaterialización ha rendido frutos, existen de todos modos procedimientos que señalan la propia materialidad. Arte y técnica son nociones histórica y ontológicamente solidarias por cuanto ambas implican modos del hacer y, al mismo tiempo, maneras de instaurar mundo que material y simbólicamente nos constituyen. Incluso el reconocido giro desmaterializador del conceptualismo de los años sesenta del siglo xx que de algún modo inaugura el arte contemporáneo, y que se asoció a veces a medios electrónicos de comunicación a distancia, significó no una falta de materialidad sino una nueva manera de concebirla para el arte: por un lado, en la estela de algunas vanguardias históricas, ya no materiales «nobles», ya no experticia en el manejo de tales materiales, sino materialidades heterodoxas; y por el otro, materialidades difíciles de percibir sensorialmente que, sin embargo, tienen

¹ Parfraseando en sentido inverso a Walter Benjamin (1982).

existencia concreta: por ejemplo la materialidad de la información. Como señala Ana Longoni (2004: 87-88) al hablar de la desmaterialización de las artes visuales en los años sesenta, esta implicó un abandono de la pintura y los formatos tradicionales y un desplazamiento del interés hacia conceptos y procesos:

[Pero] Además de este desplazamiento del énfasis, tampoco se trata de la ausencia absoluta de materiales [...] sino del desplazamiento a materiales antes no considerados como artísticos. Desde objetos de deshechos hasta fragmentos de la naturaleza; desde personas hasta señalamientos sobre la realidad, desde las formas más austeras y elementales hasta procedimientos de disciplinas científicas como la matemática, la lógica, la sociología [...] (Longoni, 2004: 88).

Hubo ocasiones en que el trabajo con los materiales fue menos importante para la concreción de las obras puesto que podían ser materiales *en potencia* que los receptores actualizarían en un momento posterior –como en las obras que solo implican instrucciones para la producción de una obra²–. En ocasiones también hubo obras «informacionales» y «desmaterializadas», difíciles de localizar. Así por ejemplo, cuando Oscar Masotta escribía en 1967 su texto «Después del pop. Nosotros desmaterializamos» (Masotta, 2004), buscaba separarse de la producción de efectos con materialidades «innobles» pero acumuladas –muchos *happenings* acumulaban en efecto grandes cantidades de materiales⁴–, para ir hacia esa materia dispersa y

²Pensando en literatura, podríamos citar el «Plebiscito gratuito» de Edgardo Antonio Vigo (1970), enmarcado en su «poesía para y/o a realizar», obra en la que ofrece *materialmente* solo dos dibujos de cuadrados en blanco y un breve texto en el que propone a sus «lectores»: «Instrucciones: Plantéese el interrogante que usted quiera. Posteriormente escriba con un elemento gráfico libre (tanto en su técnica como color) el “SÍ” o “NO” dentro o fuera de los cuadrados impresos) como contestación al mismo. ELIJA UD. SU CASILLERO».

³ El texto está fechado en 1967 y fue publicado en el libro de Masotta *Conciencia y estructura* (Buenos Aires. Jorge Alvarez Editor, 1968). En 2004 fue incluido en una recopilación de textos de Masotta, con estudio preliminar de Ana Longoni, edición por la cual citamos.

⁴ En relación con la acumulación de materiales del *happening*, Masotta realiza una crítica del género como lo concibe Jean Jacques Lebel: «en sus happenings, Lebel no hace sino disponer [...] un abigarrado, desordenado y simultáneo grupo de mensajes (*slides*, films, personajes en vivo, su propia conferencia), para producir un resultado buscado [...]» (Masotta, 2004, pág. 353). El autor entiende que en los happenings de Lebel tal acumulación se vincula con un «irracionalismo generalizado» como modo de fundar una crítica al supuesto temor del hombre contemporáneo a la «expresión desnuda de los instintos». Sin embargo, «lo que el hombre de las sociedades contemporáneas teme (...) y tiende a ocultar, no es la irracionalidad del instinto, sino la racionalidad de la estructura» (Masotta, 2004, pág. 353). Masotta sostiene esto en relación con el happening de Lebel, realizado en el Instituto Di Tella en 1967, en simultáneo con la publicación de la versión en español del libro de Lebel *El happening*, cuya primera edición francesa había aparecido un año antes (1966).

ubicua de los medios masivos de comunicación que, en apariencia, parece siempre menos material.

Tomando una idea de El Lissitsky acerca del reemplazo de unos medios de comunicación que ven saturada su cantidad de materia por otros que «alivian» su peso reduciendo la materialidad (la correspondencia y sus cantidades de papel y tinta, por ejemplo, reemplazada por el teléfono primero y luego la radio), Masotta consideraba que el nuevo «arte de los medios de comunicación masiva» desarrollado en la Argentina en 1966, creaba obras que podían considerarse «anti-happenings»:

La «materia» («inmaterial», «invisible») con la que se construyen obras informacionales de tal tipo no es otra que los procesos, los resultados, los hechos y los fenómenos de la información desencadenada por los medios de información masiva (Ej. de «medios»: la radio, la televisión, los diarios, los periódicos, las revistas, los «afiches», los pannels, la historieta, etc.) (Masotta 2004: 350. Itálicas y comillas en el original).

El autor diferencia dos aspectos del «objeto estético»: los «medios» y la «materia». Considera que la materia del arte va más allá de la materialidad de los medios, ya que incluye fenómenos concretos –no abstracciones– pero más «inasibles» (*procesos, resultados, hechos y fenómenos de la información*), sostenidos por la materialidad de los medios. Mirada de cerca la «desmaterialización» propuesta por Masotta no implica una ausencia de medios materiales sino una noción de materia como objeto, propósito y sentido de las obras sostenida en los medios. El caso del *Anti-happening* (1966), que inaugura el «arte de los medios», realizado por Roberto Jacoby, Eduardo Costa y Raúl Escari (también conocido como *El happening que no existió o Happening para un jabalí difunto*) sería un buen ejemplo. ¿Qué sino materia es el papel y la tinta del periódico donde se publicó la reseña de un *happening* que supuestamente había tenido lugar en la ciudad de Buenos Aires pero que en verdad nunca existió? ¿Qué sino materia son los cuerpos de todos los involucrados en este hecho artístico que pretendió exhibir las operatorias de construcción de realidad por parte de los medios de comunicación⁶? Podrá argumentarse que tales materialidades no son allí el

⁵ El manifiesto «Un arte de los medios de comunicación» fechado en julio de 1966 y firmado por Roberto Jacoby, Eduardo Costa y Raúl Escari se publicó en el libro *Happenings* (Masotta y otros 1967).

⁶ Los cuerpos de los artistas que desencadenan las informaciones falsas y sus «cómplices», como los llama Longoni (2004): artistas y críticos amigos, Masotta incluido, que posan para las fotografías de prensa que acompañan la gacetilla enviada a los diarios.

centro de la obra sino «instrumentos» para su realización, pero sin ellas la obra no podría haberse concretado. El concepto de desmaterialización al que alude Masotta en aquel momento es reactivo: el arte puede implicar otras maneras de entender la materia, otras maneras de hacerse concreto. Desde su perspectiva, el «arte de los medios», al igual que la publicidad, trabaja sobre una materia quizá elusiva pero no menos concreta: «las conciencias de los sujetos», esto da lugar a que hable de «materias inmateriales o anti cosas» (Masotta, 2004, pág.352).

El ejemplo del «arte de los medios» resulta buen antecedente de las preocupaciones que guían al presente texto porque nos lleva a la escena contemporánea de las artes digitales⁷, en tanto los medios electrónicos de comunicación de fines de los años sesenta ya anticipaban esa circulación ubicua de información a la que estamos acostumbrados ahora. Lo que es preciso preguntarse, entonces, es cómo se lee esa materialidad digital y en todo caso cuáles son sus componentes.

Literatura y materia

Antes, es importante notar que el caso de la literatura digital implica una cuestión adicional. A la dificultad para «localizar concretamente» la información que sostiene al arte digital, se suma una larga invisibilización de la materia a la que viene asociada la literatura desde la invención de la imprenta en adelante: la materialidad del libro, que, al quedar como elemento uniforme e invariable para casi toda práctica literaria, terminó como equivalente mismo de literatura (Adell, 2004). Aunque para algunas ramas de la teoría, historia y crítica de la literatura, el libro y su materialidad resultan fundamentales –estudios del pasaje de la oralidad a la escritura y de allí a la cultura de la imprenta (Ong, 1982), estudios sobre la historia del libro y de la lectura (Chartier, 1993, 2001), investigaciones sobre concretismo literario (De Campos, Pignatari, De Campos, 2006; Perednik, 1982)– para la mayoría de las personas decir literatura es decir aquello que el libro contiene, y no su continente. Se llega así a la idea de literatura como contenido desgajado de su materialidad. Por supuesto existieron *el golpe de dados*, las vanguardias, la literatura experimental –cuya experimentación se

⁷Utilizamos el término «digital» y no «electrónico» toda vez que se trate de modos digitales, no analógicos, de la electrónica. En español, el adjetivo «digital» se utiliza con más frecuencia que «electrónico» para nombrar este tipo de prácticas, aunque en un sentido más general cabría hablar de «literatura electrónica». Como nos referiremos a la literatura que trabaja con medios electrónicos analógicos, es posible seguir la nomenclatura al uso de «literatura digital». José Luiz Antonio (2008) ha relevado una importante cantidad de nombres diferentes atribuidos a este tipo de literatura: literatura digital, literatura electrónica, ciberliteratura, entre muchos otros.

ha asociado en general a la experimentación material–; aun así, para la mayoría de las personas, literatura sigue siendo sinónimo de libro impreso uniformemente, sinónimo de una serie de signos convencionales que remiten a un contenido sin importar demasiado los atributos sensibles derivados de su propia materia.

En tal sentido, como hemos anticipado, uno de los ámbitos en los cuales ha sido importante la recuperación de la materialidad en la literatura es el de la poesía concreta tanto visual como sonora. Como sostiene Jorge S. Perednik (1982, p. I), la poesía concreta pone en tela de juicio toda la tradición occidental literaria que separa «lo que el poema es, y lo que el poema dice». El idealismo del texto de aquella tradición no deja de tener consecuencias políticas:

Si se observa atentamente se verá que esta división está estrechamente emparentada con otras, como cuerpo y alma, forma y contenido, cosa sensible y cosa inteligible, apariencia y realidad, etc.; que se corresponde íntegramente con la concepción metafísica dominante la cual, además de separar conceptualmente lo que está unido, subordina la materia a la idea. (Perednik 1982, p. II).

De trasladar esa tendencia idealista a la literatura digital, se llegaría a la noción de que si bien cambia el continente, el «texto» –núcleo literario– permanece. Y probablemente sea esa una de las maneras en que se lea actualmente literatura digital. En tal caso, lo digital sería solo un accesorio «novedoso». Incluso mucha gente confunde literatura digital y literatura digitalizada, siendo esta última literatura que podría sostenerse por fuera de entornos digitales pero que se elige digitalizar para publicar en soportes más habituales hoy en día. Opción diferente, que sostendremos, es la de una literatura programada en forma digital, materialmente desbordada del objeto libro y sus procesos –materiales, simbólicos, cognitivos–, que no podría sostenerse por fuera del entorno digital y que se estudia en el campo específico desde la perspectiva de una redefinida y múltiple articulación/indiferenciación entre materialidades «perceptibles» a través de nuestros sentidos (en general la vista, el oído, y en parte el tacto) e «inteligibles» (la información contenida en el código informático, siendo el código mismo una articulación de aspectos perceptibles –sus signos visuales– e inteligibles –las relaciones matemáticas que implementa–).

Se entiende aquí por literatura digital un tipo de práctica literaria que toma como base misma para su producción y recepción los recursos habilitados por la informática, desde la materialidad del hardware hasta la programación del software. Todo ello sin perder de vista la experimentación verbal, aun cuando las facilidades actuales del multimedia hayan permitido expandir los límites de lo verbal tanto hacia los lenguajes visuales y sonoros como hacia la animación.

La historia de la literatura digital se remonta a los primeros generadores automáticos de texto como los de Theo Lutz y Brion Gysin (Cramer, 2005; Funkhouser, 2007; Hayles, 2009), realizados a fines de los años cincuenta y comienzos de los sesenta del siglo xx, que permitían producir textos en general aleatorios –probabilísticos en realidad– a partir de programación algorítmica. Una vez producidos, los textos se imprimían sobre papel, dado que en aquel momento las computadoras no disponían de pantallas.

Aunque ese haya sido el comienzo, al interior de la literatura digital se pueden diferenciar subgéneros. Así, siguiendo la clásica partición entre géneros narrativos, líricos y dramáticos –cabría preguntarse por qué seguir una partición tal–, se habla de narrativa hipertextual e hipermedial, poesía digital con sus diversas subvariantes –poesía animada, poesía generativa, poesía de código, por ejemplo– y ciberdrama interactivo. La perspectiva de análisis de los videojuegos, además, ha dado lugar a una línea de investigación que los considera parte de la literatura digital al privilegiar su carácter estético narrativo y dramático. Pero los límites entre todos estos géneros suelen ser difusos no solo entre sí –al interior de la literatura digital– sino también en relación con otras prácticas del arte electrónico. El ciberdrama interactivo por ejemplo puede ser considerado subespecie de la technoescena y la poesía electrónica *site specific*, localizada en entornos cerrados o abiertos que exceden al que ocupa un lector frente a una pantalla, puede ser considerada una forma de instalación (Kozak 2012). Muchas veces, leer estas manifestaciones dentro de una u otra «disciplina» artística o género depende de la proveniencia disciplinar del crítico (Funkhouser, 2007). Pero una discusión en torno de tipologías dentro de la literatura digital y criterios para definir las nos llevaría a un terreno alejado de los propósitos de este texto.

Aunque existan en la actualidad variadas formas de literatura digital y el campo se expanda día a día, su desarrollo no está aún tan naturalizado

masivamente como la literatura «de libros». Y justamente por no estar tan naturalizada, la materialidad en la literatura digital debería hacerse más fácilmente evidente, ya que la interpelación material a los sentidos no queda relegada solo a «reducciones» imaginativas –imaginación que por supuesto es deseable que persista a partir de estos nuevos estímulos sensoriales–. Así por ejemplo, la materia se hace más patente toda vez que se trasvasan lenguajes artísticos con sus diversas materialidades: imágenes que tienen dimensiones, colores y movimiento; sonidos que implican alturas y ritmos; cuerpos que interactúan a través de movimientos para actualizar las obras interactivas, según uno de los aspectos de la definición de literatura digital como literatura ergódica (Aarseth, 2004).

Sin embargo, se oyen a menudo voces (Kirschenbaum, 2008; Bootz, 2012) que advierten sobre la necesidad de estudios críticos que se ocupen de la materialidad digital más allá de la «superficie» fenomenológicamente aprehensible. En términos de Philippe Bootz (2012), más allá del «texto por ver» (de la superficie que interpela directamente los sentidos del «lector»)8 y del «transitorio observable» («el acontecimiento multimedia producido en la ejecución del programa» [Bootz, 2012, pág. 32]). Así, sostiene una teoría de la materialidad de la literatura digital que implica tanto el transitorio observable, como el software y el hardware (incluyendo el entramado tecnológico de época), más la problematización de la relación autor-lector. Para leer una obra de literatura digital no solo sería necesario cierto acceso al código fuente, aunque fuera rudimentario, si se quiere exceder la lectura «estrecha» (Bootz, 2012)9, sino que también es preciso comprender que una obra programada puede llegar a tener actualizaciones diferentes debido a la «labilidad técnica» del hardware: «una fuente dada puede producir la ejecución de transitorios observables diferentes según el contexto tecnológico» (Bootz, 2012, pág. 33).

Un poco en la misma línea, Kirschenbaum (2008, págs. 10-11) aboga por una precisión que establece dos tipos de materialidades en entornos digitales: por una parte, la materialidad «forense» que descansa en el principio de individualización (el hecho de que dos cosas en el mundo físico nunca son

⁸ Más precisamente, Bootz (2012: 34) define el «texto por ver» (*texte-à-voir*) como «el plano de la expresión (conjunto de los significantes) del conjunto de signos que el lector percibe en el transitorio observable y que están considerados como constitutivos de la obra». Agreguemos entonces el «el texto por oír y tocar».

⁹ El autor no considera que su calificativo de lectura «estrecha» sea un juicio de valor: simplemente una constatación del tipo de lectura parcial que puede hacer cualquier lector no iniciado en el código informático.

exactamente idénticas y de que con los instrumentos adecuados se pueden encontrar rastros de esas diferencias); y por la otra, la materialidad «formal» que, aunque parezca una contradicción en los términos, es del orden de la «manipulación» de símbolos, pero propaga la ilusión de un comportamiento inmaterial.

Otra de las corrientes de la crítica de la literatura digital que pone de relieve que materialidad digital no es solo la superficie perceptible de pantallas y materialidades sonoras, es la de los estudios de código (*codework studies*), que podría incluirse del lado de la materialidad formal; sobre todo cuando el género de literatura digital llamado *codework* –en el que se presentan lenguajes híbridos que incluyen lengua natural y lenguajes de programación– da lugar a que el resultado sea también ejecutable (aunque no siempre lo es). Y lo que es fundamental, como sostiene Florian Cramer (2005, pág. 3) en su libro *Word Made Flesh*: «Since even the most simple formalism requires symbols with which it can be expressed, and symbols have cultural connotations, any code is loaded with meaning».

Además, sean o no ejecutables, los símbolos del código de programación son también signos visuales. Su reconocimiento en este campo es quizá rastro de la importancia que ha tenido para una parte de la literatura digital el concretismo literario. De hecho, uno de los impulsores de los estudios críticos de código (*critical code studies*), Mark Marino, señala el carácter estético de la visualidad del código informático, tal como se da en la literatura digital, y lo vincula, aunque solo en parte, con la poesía concreta. Sostiene en su análisis de las distintas versiones del *256-character Perl Poetry Generator* de Nick Montfort (generador automático de textos poéticos, realizado en lenguaje Perl de 256 caracteres):

Even without taking into account the content of the digrams and trigrams, there is a definite aesthetic at work here in the structuring of the generators' output. Montfort does not accept just any combination of [code] characters as poems, at least not in this particular grand challenge or par-3 shot. In theory, he could, by perhaps linking his work to the most abstract forms of concrete poetry, visual poetry, or automatic writing. In his explanations, he argues instead for something more traditional, for the way the title and stanza forms make the poems more “pleasing” His ear for terse lines and staccato rhythms, his preference for brevity mark these generators. (Marino, 2011).

A partir del generador automático de textos *Syntext* de Pedro Barbosa (desarrollado junto con Abilio Cavalheiro entre 1992 y 1995 y reconfigurado para la web junto con Rui Torres en la versión *Syntext-W*)¹⁰, Alckmar dos Santos (2006) realiza una interesante propuesta de lectura que conecta materialidad formal y materialidad visual para la literatura digital. Lee de tal manera, en paralelo, algunas versiones de los textos generados y el código fuente que las habilita, resaltando las relaciones simbólicas matemáticas que se ponen en juego.

Internarse en estas lecturas requiere ciertamente conocimientos que no posee la mayoría de los lectores de literatura en general, ni aun de literatura digital en particular. La crítica literaria se enfrenta así al desafío de concebir formas de leer a la vez accesibles, que no salten olímpicamente por encima de las materialidades menos «a la mano» pero que, por otra parte, permitan hacer sentido más allá de descripciones de elementos involucrados y formas de funcionamiento. Vale decir que, si de objetos artístico-literarios se trata, se esperaría que la crítica pueda abrir sentidos transformadores en la confluencia de los modos de hacer sentido de la cultura digital (incluidos software y hardware) y el trabajo artístico que pone el acento en la palabra. Incluso quienes realizan lecturas atentas al funcionamiento del código de las obras, aceptan que cuando en la literatura digital generativa, por ejemplo, el poeta desaparece en favor del código o de la máquina, y cuando a partir de ello se etiqueta el código como *ars poetica*, surge como problema la separación entre el código y el/los texto/s que genera (Boyles, 2013) y, se diría, la falta de interés en estos últimos. Sucede que poner de relieve la materialidad de la literatura, y en el caso de la digital asociar esa materialidad al software y al hardware, es parte de un movimiento reivindicatorio frente al «idealismo» del texto. Con todo, sería interesante poder incorporar en la lectura diversos aspectos de la obra en forma articulada, incluidas sus materialidades, sus retóricas, sus políticas, sus ficciones y dicciones (Adell, 2004, siguiendo a Genette), para proponer así algunos de sus sentidos.

Literatura digital: cómo se lee

¹⁰ <<http://www.pedrobarbosa.net/sintext-pagpessoal/sintext.htm>>.

En los últimos diez o quince años los debates acerca de cómo encarar desde la crítica la lectura de la literatura digital han sido frecuentes, al menos dentro de la recortada zona de los estudios literarios que pone atención en la cultura digital. Básicamente porque la evidencia de que desde hace al menos cincuenta años la literatura digital existe, lleva a que el tiempo de describir esa literatura, de presentarla en sociedad como novedad, se haya agotado. Aun cuando para mucha gente la literatura digital es espacio reservado para iniciados, si la literatura digital tiene algún interés, algo más que describirla casuísticamente tendríamos que hacer. Allí es donde los distintos abordajes de lectura se ponen en debate. Hemos dado cuenta de algunos de ellos en el apartado anterior, al focalizar las lecturas de los aspectos sensibles y del código. Pero hay más.

Todo comienza justamente como una reacción frente a un tipo de crítica de carácter divulgativo que, si puede ser necesaria en función de dar a conocer la literatura digital en entornos más amplios, muestra sus limitaciones en tanto se convierte en publicista más que otra cosa¹¹.

Se levantan así las voces que reclaman, con razón, «ir a los textos» de la literatura digital, para poder decir algo de ellos más allá de su novedad (Saemmer, 2008). Las lecturas que en español llamaríamos «textualistas», y que en el ámbito anglosajón se reconocen con el término *close reading*, se han fundamentado así convincentemente (Koskimaa, 2005). Aunque se señale también que *close reading* sirve de etiqueta que se aplica de modo algo impreciso y cubre diversos abordajes (Hayles, 2010), en líneas generales se aplica a lecturas que prestan atención a aspectos retóricos y estilísticos, procedimientos y técnicas literarias, etcétera.

Frente a esto, las críticas a la mera lectura de la materialidad «superficial» no han tardado en aparecer, como quedó planteado más arriba. Por otro lado, se ha cuestionado que la «lectura de cerca» –lectura minuciosa, también en español, por su concentración en el detalle– no logra realmente ir hacia la especificidad digital de las obras, por no tomar en cuenta la diferencialidad del texto en tanto texto digital (Hayles, 2010), esto es, la diferencia ideológica que separa al texto impreso del digital. De ese modo, la «lectura de cerca» traslada sin más un abordaje propio de la literatura impresa a la digital. Aunque habría que tener en cuenta que existen lecturas que, leyendo «de cerca», lo hacen no solo desde un punto de vista de la superficie textual sino también desde la propia especificidad de la interfaz. Así por ejemplo la propuesta de Alexandra Saemmer (2008) al postular su

¹¹ Ese impulso de la crítica como «publicista» podría asociarse a imaginarios de novedad tecnológica, vinculados con idearios de progreso, que consideran a la literatura digital como *necesaria* solo porque resulta una nueva tendencia.

análisis retórico de poesía digital tanto en términos de «figuras de superficie» como en los de «figuras de interfaz».

Por un lado Hayles avala en el texto que comentamos una deseable articulación de modos de leer, incluyendo la «lectura de cerca»; pero por otro lado, avanza hacia la *hyperrading*, «lectura hipertextual», un tipo de lectura más propia de entornos digitales, que pone en juego otras formas de leer: escaneo de texto (cuando se pasa la vista rápidamente sobre la pantalla para identificar núcleos de interés), lectura yuxtapuesta de ventanas emergentes, hipervinculación, fragmentación, etcétera. Cabe aclarar que en este punto la autora no está discutiendo en particular la lectura de textos digitales literarios sino la lectura digital en general. Podría decirse que la caracterización aplica también a la literatura; pero, en otro sentido, habrá que tener en cuenta que mucha literatura digital, aun operando desde estrategias digitales, *juega contra* los modos habituales en que se naturaliza la lectura digital en la vida cotidiana. Las propuestas de pensar la poesía digital a partir de la noción de «poéticas del fracaso» (Bootz, 2008) o las lecturas de las políticas del error que exhiben algunas obras de poesía digital hablan en tal sentido (Kozak 2013).

En su caracterización de modos de leer, Hayles llega finalmente a la *machine reading*, lectura automática realizada por la computadora para lidiar ya no con obras particulares sino con grandes cantidades de texto, y que sostiene metodologías de lectura como la *distant reading* propuesta por Franco Moretti (2000, 2007). La «lectura distante», llevaría a salirse del formalismo etnocentrista y se quiere más afín de la lectura sociológica y política ya que: «the trouble with close reading (in all of its incarnations, from the new criticism to deconstruction) is that it necessarily depends on an extremely small canon» (Moretti, 2000, pág. 57). Lo que implica en efecto una cuestión política. En el ámbito específico que nos ocupa los integrantes de *ELMCIP*, quienes organizan la *Electronic Literature Knowledge Base*, desarrollan un interesante trabajo de lectura distante del propio campo de la literatura digital. La lectura que Jill Walker Rettberg (2013) realiza del corpus «total» de las sesenta tesis académicas sobre literatura digital producidas en «todo el mundo» de 1976 a 2012, recopiladas en la base de datos de *ELMCIP*, resulta aclaratoria de los modos en que el campo de estudios de la literatura digital se ha constituido y permite dar cuenta de una política de la literatura digital globalizada, no solo por sus inclusiones sino también, como reconoce la autora, por sus exclusiones debido, entre otros motivos, a barreras lingüísticas y lejanías geopolíticas.

Por último, al debate que opone *close reading/distant reading*, se le agregan más recientemente otros «modelos» que se orientan a la articulación de lecturas. Así, la *cross reading* (Bootz y Laitano, 2013), lectura cruzada que parte de una ontología de visualización de datos de base spinoziana para conectar diversos abordajes de un corpus

acotado de obras; y la *collaborative reading* (Pressman, Douglass y Marino, 2010), en la que los autores se proponen ofrecer abordajes diferentes de una misma obra –lectura de cerca de la estética literaria de superficie; lectura crítica del código, y lectura distante para mapear el texto analizado junto con las dos lecturas anteriores–.

Recuperando estas últimas propuestas, agregaremos aquí la necesidad de una lectura colaborativa y articuladora pero también *localizada*, que permita poner en evidencia que los modos críticos de leer no son universales aun para una comunidad académica globalizada, en rigor glocalizada (Robertson, 1992). Ciertamente los contextos de producción del trabajo de lectura crítica forman parte de la mirada. Surgen así preguntas como: ¿hasta qué punto la literatura digital se expande como tendencia global y qué significa esa globalidad?, ¿en qué medida los imaginarios en relación con la modernización tecnológica difieren en contextos dispares de desarrollo económico o interculturalismo?, ¿hasta dónde la literatura digital es una práctica que «sigue la corriente» en un mundo donde lo digital es parte también del reparto de desigualdades?, o por el contrario, ¿hasta dónde puede impulsar «poéticas del acontecimiento» que abran nuestra imaginación a otros modos de estar en el mundo? Preguntas cuyas respuestas exceden los límites del presente texto pero que señalan posibles caminos críticos.

Bibliografía

ADELL, J.-E. (2004). «Las palabras y las máquinas. Una aproximación a la creación poética digital». En: D. SÁNCHEZ MESA (ed.). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco, págs. 287-296.

AARSETH, E. (2004). «La literatura ergódica». En: D. SÁNCHEZ MESA (ed.). *Literatura y Cibercultura*. 1ª ed. Madrid: Arco, págs. 117-145.

ANTONIO, J. L. (2008). *Poesia eletrônica. Negociações com os processos digitais*. Belo Horizonte: Veredas&Cenarios, 198 págs.

BENJAMIN, W. (1982). «La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica». En: *Discursos interrumpidos I*. 1ª reimpresión. Madrid: Taurus, págs. 17-60.

BOOTZ, PH. (2008). «Une poétique fondée sur l'échec». *Passage d'encre*. Núm. 33, págs. 119-122.

BOOTZ, PH. (2012). «La poesía digital programada: una poesía del dispositivo». En: C. KOZAK (comp.). *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludión-Paragraphe* [e-book], págs. 31-40.

BOYLES, D. (2013) «'A Machine Made of Words by a Machine Made of Numbers' Marko Niemi's Stud Poetry» [artículo en línea]. *ELMCIP. Electronic Literature Knowledge Base*. University of Bergen Electronic Literature Research Group. [Fecha de consulta: 30 de marzo de 2015].

CHARTIER, R. (1993). *Libros, lecturas y lectores en la Edad Moderna*. 1ª ed. Madrid: Alianza, 316 págs.

CHARTIER, R. (2001) «Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique» [artículo en línea]. *Aura digital, estudios de cibercultura hipertextual: documents lectura*. UOC. [Fecha de consulta: 30 de marzo de 2015].

CRAMER, F. (2005). *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*. [e-book]. Rotterdam: Piet Zwart Institute.

DE CAMPOS, A.; PIGNATARI, D; DE CAMPOS, H. (2006). *Teoría da poesia concreta. Textos críticos e manifestos. 1950-1960*. 4ª ed. Sao Paulo: Atelié Editorial, 296 págs.

FUNKHOUSER, C. T. (2007). *Prehistoric Digital Poetry. An Archeology of Forms, 1959-1995*. 1ª. ed. Tuscalosa: University of Alabama Press, 376 págs.

HAYLES, N. K. (2009). *Literatura eletrônica. Novos horizontes para o literario*. 1ª ed. São Paulo: Global Editora, 208 págs.

HAYLES, N. K. (2010). «How We Read: Close, Hyper, Machine» [artículo en línea]. *ADE Bulletin*. Núm. 150, págs. 62-79. [Fecha de consulta: 20 de febrero de 2015].

KIRSCHENBAUM, M. (2008). *Mechanisms. New media and the forensic imagination*. 1ª ed. Cambridge, MA: MIT Press.

KOSKIMAA, R. (2005). «Close reading: hipertextos de ficción». En: L. BORRÀS CASTANYER (ed.). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. 1ª. ed. Barcelona: Editorial UOC, págs. 177-191.

KOZAK, C. (2012). «Ciberliteratura» y «Tecnopoesía». En: C.KOZAK (ed.). *Tecnopoéticas argentinas*. Archivo blando de arte y tecnología. 1a ed. Buenos Aires: Caja Negra, 288 págs.

KOZAK, C. (2013). «Out of bounds. Searching Deviated Literature in Audiovisual Electronic Environments», [artículo en línea]. *ELMCIP. Electronic Literature Knowledge Base*. University of Bergen Electronic Literature Research Group. [Fecha de consulta: 20 de febrero de 2015].

LONGONI, A. (2004). «Oscar Masotta: vanguardia y revolución en los sesenta». En: *Revolución en el arte. Pop-art, happenings y arte de los medios en la década del sesenta*. 1ª ed. Buenos Aires: Edhasa, págs., 9-105.

MARINO, M. (2011). «The ppg256 Perl Primer: The Poetry of *Techneculture*» [artículo en línea]. *ELP-01. Emerging Language Practices*. Electronic Poetry Center. SUNY-Buffalo.

MASOTTA, O. (2004). «Después del pop. Nosotros desmaterializamos» [1976]. En: *Revolución en el arte. Pop-art, happenings y arte de los medios en la década del sesenta*. 1ª ed. Buenos Aires: Edhasa, págs. 335-376

MASOTTA, O. y otros (1967). *Hapennings*. 1ª ed. Buenos Aires: Jorge Álvarez Editor.

MORETTI, F. (2000). «Conjectures on World Literature». *New Left Review*. Núm. 1, págs. 54-68.

MORETTI, F. (2007). *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for Literary History*. Nueva York: Verso.

ONG, W. (1982). *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. 1.ª ed. Nueva York: Methuen, 208 págs.

PEREDNIK, J. S. (1980). «Prólogo». En: A. ARTAUD; M. BENSE; D. PIGNATARI. *Poesía concreta*. 1ª ed. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, págs. I-XI.

RESSMAN, J.; DOUGLASS, J; MARINO, M. (2010). «Intersecting Approaches to Electronic Literature: Close-Reading Code, Content, and Cartographies in William Poundstone's *Project for the Tachistoscope: [Bottomless Pit]*» [resumen en línea].

ELMCIP. *Electronic Literature Knowledge Base*. University of Bergen Electronic Literature Research Group. [Fecha de consulta: 20 de febrero de 2015].

ROBERTSON, R. (1992). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Londres: SAGE, 211 págs.

SAEMMER, A. (2008). «Quelques réflexions sur une poétique de l'interaction». *Passage d'encre*. Núm. 33, págs. 123-129.

VIGO, E. A. (1970). «Plebiscito gratuito». En: *De la poesía/proceso a la poesía para y/o a realizar*. 1ª ed. La Plata: Diagonal Cero Editora, pág. 0'8.

WALKER RETTBERG, J. (2013). «A Network Analysis of Dissertations About Electronic Literature» [artículo en línea]. *ELMCIP. Electronic Literature Knowledge Base*. University of Bergen Electronic Literature Research Group. [Fecha de consulta: 20 de febrero de 2015].