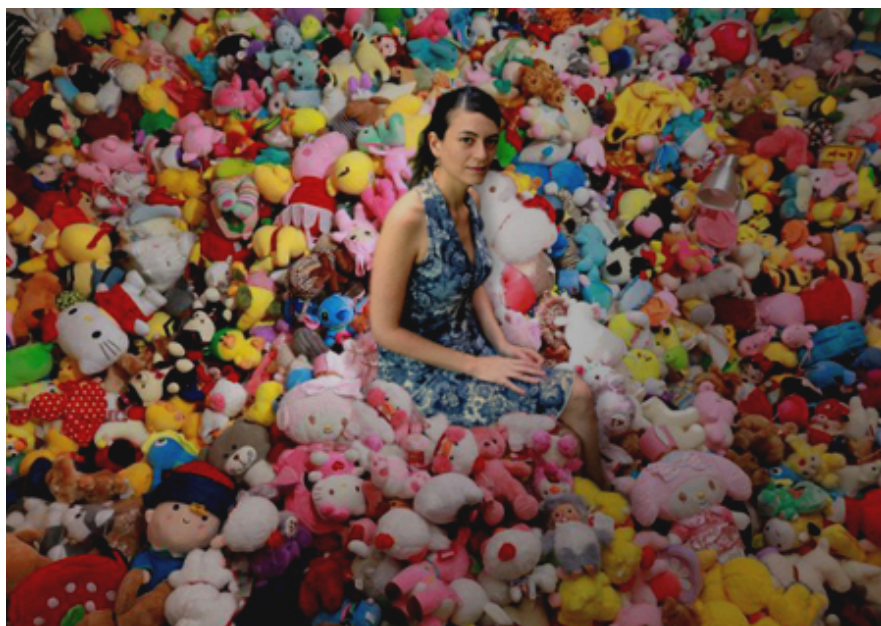


El kentuki es el mensaje La ficción en red de Samanta Schweblin

Maximiliano Brina y Yael Natalia Tejero Yosovitch

No hay algo que pueda llamarse nueva literatura. Todo lo contrario. Las nuevas tecnologías de la información exigen un replanteo de las viejas técnicas. Pero la literatura consiste en hacer lo mismo de siempre en el presente.

Sebastián Robles



¿Todavía tiene algo para decir la literatura? ¿Interpela a alguien hoy y, de ser así, cómo lo hace en un contexto de cinismo millennial donde juicios –apurados, en el mejor de los casos– se proyectan sobre la crítica académica –de la que también desde hace años se vaticinan ocasos cuando no muertes disciplinares–? Un mundo tecnologizado donde el obsoleto soporte ‘libro’ se empecina en no morir al tiempo que acercamientos superficiales al fenómeno tecnológico eternizan un loop de reduccionismos y sobreentendidos. El ubicuo adjetivo “digital” se presta a confusiones. ¿Literatura digital es aquella que se produce y consume mediante el uso de dispositivos electrónicos y alguna aplicación que sirva de interfaz? ¿Es la que *habla de* tecnología digital o *describe* el mundo como un smartphone que se pasea por los caminos tomando selfies en modo ráfaga? *Kentukis*, de Samanta Schweblin (2018) resulta operativo para pensar estas cuestiones.

Creemos necesario asumir una perspectiva que dé cuenta de la configuración social y las dinámicas del campo literario en la época actual, resultado de los cambios mediados por la tecnología de la información ocurridos a fines del siglo pasado. Una perspectiva que aborde la forma en que la literatura interpela el mundo tecnologizado, una perspectiva que, sin relegar el estudio de los discursos, no desatienda sus soportes. Una perspectiva “de medios” que piense la medialidad en términos de almacenamiento y circulación social de la información articulando los desarrollos que dentro del abanico transdisciplinar de la “teoría de medios” han producido tanto la sociología como los estudios estéticos.

Kentukis es una novela que convoca estas reflexiones. La trama se organiza en diversos arcos narrativos que se desarrollan en forma no lineal, intercalados a lo largo de distintos capítulos. Cada uno de ellos narra las historias de una serie de personajes que adquieren, por un lado, el kentuki –“un cruce entre un peluche articulado y un teléfono” (26) cuyos ojos son cámaras y sus oídos, micrófonos–. Por otro, la tarjeta de conexión que permite dirigir al muñeco desde un tablero de control disponible para computadoras o tablets. Nadie puede elegir a qué peluche se conectará así como tampoco se puede elegir el usuario que controlará al propio artefacto. Así se configuran dos subjetividades en juego: ser un kentuki (un “ser” que lo conduce) o tener un kentuki (ser su “amo” y convivir con él como si fuera una mascota). Componen este concierto un conjunto de personajes de nacionalidades diversas. En Lima,

Perú, Emilia recibe de regalo una tarjeta de conexión por parte de su hijo, que vive en Hong Kong. Así comienza a controlar a la "conejita" de Eva, una alemana que reside en Erfurt y que muestra mucho aprecio por su peluche. Eva establece una relación con Klauss, a quien Emilia ve con muy malos ojos por sus conductas abusivas. Sin embargo, ambos entablarán conversaciones telefónicas que se sostienen en el tiempo a pesar de hablar idiomas diferentes y no comprenderse. Al cabo de un tiempo, Emilia incorpora a su vida un kentuki de la misma especie, con el que intenta tener una relación afectiva similar a la que mantiene con Eva. Lejos de su Mendoza natal, Alina comparte la estancia de Sven, su novio sueco, en una residencia de artistas en Oaxaca, México. Allí adquiere un "cuervo" cuya atención será objeto de disputa de la pareja. Alina llama a su cuervo "Coronel Sánders" y en alguna ocasión lo somete a consumir porno con kentukis a través de una Tablet que pone frente a sus ojos. En medio de la creciente tensión entre la pareja, Alina somete al peluche a distintos mecanismos de tortura. En Antigua, Guatemala, Marvin adquiere una tarjeta de conexión que le permite controlar a un "dragón" expuesto en un comercio de un pequeño pueblo nórdico. Logrará salir de ese reducto gracias a la mujer que cuida la tienda. Además, un movimiento de liberación de kentukis le dará coraje para aventurarse en el espacio exterior. Entablará comunicación con el movimiento en distintas salas de chat y conocerá usuarios como Jesper, que le proveerá diversos mecanismos de supervivencia para los aparatos: mapas de estaciones de cargas o baterías de mayor duración. En Umbertide, Italia, Enzo adquiere un "topo" para su hijo Luca por indicación de la psicóloga, que considera necesaria la compañía del muñeco para la socialización del niño. Sin embargo, es el propio Enzo el que establece un fuerte vínculo de afectividad con el peluche (a quien bautiza "Mister"), mientras que Luca lo rechaza. Desde Zagreb, Croacia, el joven Grigor se dedica a la venta de conexiones preestablecidas entre tarjetas de conexión y kentukis. Visita diversos comercios de informática; adquiere numerosas Tablets y tarjetas de conexión; activa sus aparatos y trata de obtener la mayor cantidad de información posible sobre sus "amos". La ayuda que le brinda su amiga Nikolina le permite optimizar los tiempos. A partir del relevamiento de la información de los amos, publica anuncios de venta con detalles completos sobre la conexión establecida. Grigor logra, de algún modo, burlar el sistema, diseñado para que ningún usuario pueda elegir quién poseerá o controlará su peluche. Con el afán de obtener datos sobre la forma de vida de sus amos, Nikolina

conduce a uno de los kentukis al exterior. Así descubre que se encuentra en Brasil y toma contacto con una joven venezolana secuestrada por una red de trata a quien logran finalmente rescatar¹. Los desenlaces estarán marcados por diversas formas de decepción y de horror ante los vínculos creados. La interacción de Alina con el Coronel Sánders es exhibida públicamente en las obras de Sven, ultrajando así la intimidad de su pareja. Algo semejante sucede con Emilia, que es objeto de burla del "ser" de su kentuki y la pareja de alemanes. Marvin intenta vanamente tocar la nieve a través de su peluche pero un vehículo lo secuestra y se lo impide. Cuando una voz masculina pregunta por Luca a través del teléfono, Enzo comienza a creer que su ex mujer tiene razón: los kentukis podrían esconder usuarios pedófilos. Una conversación en la casa de Andrea permite a Grigor inferir que es ahí, en su hogar, donde se inició el delito de trata. Decide, entonces, abandonar para siempre la venta de conexiones preestablecidas.

Panópticos de peluche



La noción de "red" está imbricada en la cotidaneidad del universo narrativo de la novela de Schweblin, al punto que no se la explicita². Es que no se trata de

¹ Asimismo, las tramas se suceden mientras que otras pequeñas anécdotas aisladas se intercalan, dando cuenta de una comunidad global de kentukis con conflictos específicos: usuarios que extorsionan a sus amos con fotos de desnudos; kentukis que se "suicidan" ante la muerte de sus dueños; personas que desde el panel de control deciden hundir los peluches en agua cuando sus destinos no le son gratos; usuarios de kentukis que se enamoran a través de los muñecos. En todos los países, los noticieros dedican sus *platós* a debatir sobre las nuevas y no tan nuevas problemáticas sociales del mundo kentuki.

² Tanto la palabra "red" como "internet" aparecen menos de diez veces en la novela.

referenciar la red (Internet) sino de concebir/describir, como propone Agustín Fernández Mallo,

un sistema formado por una serie de Nodos (emisores y receptores) que intercambian materia, energía o información por medio de un conjunto de Enlaces (links). Circunstancialmente pueden compartir un objetivo común. Todo nuestro entorno es un gran conjunto de redes superpuestas que en ocasiones se conectan entre sí y otras veces conviven sin llegar a verse. Las relaciones personales, por ejemplo, constituyen una red en la que los nodos somos cada uno de nosotros, los enlaces vendrían a ser los distintos tipos de lenguaje, y lo que intercambiamos son, básicamente, afectos e información (2009: 141).

Es necesario entender esto porque *Kentukis* no sólo describe una red social ficcional, sino que la red es el sistema sobre el cual se construye la novela, compuesta por retazos remixados de distintos arcos narrativos. Es decir, la red funciona a nivel referencial y estructural desde dos aspectos: el *tecnológico* (la red conformada por los dispositivos *Kentukis*), y el *social* (las dinámicas interpersonales que esos dispositivos condicionan). Fernández Mallo señala también que "es importante conocer esta topología de las redes porque la estructura afecta decisivamente a la función, la determina" (2009: 153), aseveración en la que resuena aquello de "los medios determinan nuestra situación" (Kittler, 1999: XXXIX). En este sentido, cada una de las historias que narra la novela adquiere su tono de acuerdo al tipo de subjetividades de los personajes y las condiciones que ofrecen los dispositivos: las historias de *kentukis* pueden ser tan tiernas como siniestras y esa modulación está en la humanidad de los personajes pero también en la comunicación unilateral que este medio permite, pues quienes controlan los peluches pueden ver y oír todo lo que sucede frente a sus "ojos" y disponer de una función de traducción. Sin embargo, no pueden emitir más que simples chillidos.

El sociólogo español Manuel Castells es, dentro de los estudios de medios, el referente ineludible para pensar la forma en que el desarrollo tecnológico afectó las dinámicas sociales y económicas para constituir lo que, parafraseando a Marshall McLuhan, denomina "la galaxia internet". En su extensa, y

polémica, trilogía *La era de la información*³ y en libros subsiguientes procuró analizar y sistematizar "the transformation of our 'material culture' by the works of a new technological paradigm organized around information technologies" (2010: 27), los macro-cambios operados por la micro-ingeniería. En el primero de los volúmenes de *La era de la información* introduce el concepto de "sociedad red", una estructura social definida por la lógica interconectada de la red y que fue resultado directo de la revolución de la tecnología de la información que se inicia alrededor de la década de 1970 y toma impulso hacia fin de siglo con la aparición de Internet y los dispositivos móviles.

Entre los rasgos de la sociedad red (69 y stes.) está principalmente el hecho de que no es la información lo que es central al nuevo paradigma sino la aplicación de dicha información a la generación de nueva información y nuevos dispositivos de procesamiento y comunicación en un feedback acumulativo entre innovación y usos de la innovación. Es decir, no solo la información actúa sobre la tecnología sino que esta, simultáneamente, actúa sobre la información en una lógica de red en la que todo está cada vez más interconectado. Al ser la información una parte integral de la actividad humana, el nuevo medio tecnológico moldea (aunque no determina) todos los procesos individuales y colectivos de existencia. Castells dedica especial atención a nuevas formas de conceptualizar y experimentar el tiempo y el espacio, el espacio de flujos ("The Space Of Flows") y la atemporalidad ("Timeless Time"), en una línea análoga a la que desarrollarán autores posteriores como el previamente mencionado Fernández Mallo o Nicolas Bourriaud. Retomaremos esta cuestión en el apartado "Reificación y vida vicaria".

Kentukis para Dummies

Lev Manovich, como Bourriaud, consideraba la última década del siglo XX como un punto de inflexión en el que se produjo una transformación fundamental. En "Understanding Hybrid Media" destaca cómo los hasta entonces soportes aislados comenzaron a combinarse de modo que "finalizando la déca-

³ Compuesta por *La Sociedad Red* (1996), *El Poder de la Identidad* (1997) y *Fin de Milenio* (1998). Utilizamos la segunda edición de *La Sociedad Red* que ostenta una significativa reescritura respecto de la primera.



da, el medio 'puro' de las imágenes en movimiento se volvió una excepción y los medios híbridos, la norma" (2007). Los kentukis funcionan bajo esta lógica de copresencia simultánea de múltiples medios. Pero esa lógica no se funda en la explotación de los avances tecnológicos sino en sus carencias y limitaciones. En efecto, los personajes desarrollan toda una serie de estrategias para comunicarse entre amos y kentukis: movilizar al muñeco en un tablero circular con las letras del alfabeto (reminiscente de la tabla *ouija*), colocar frente a la cámara del kentuki el e-mail o el número de teléfono o recurrir al código morse. Cualquiera de estas formas se presenta rústica y, a su vez, inevitable para los diseñadores de esas limitaciones. ¿Para qué impedirían la bidireccionalidad de la comunicación habiendo formas tan antiguas de sortearla? ¿Qué lógica de consumo los lleva a diseñar un dispositivo con esas características? Estas preguntas son algunos de los puntos ciegos de la trama. Alina esboza una respuesta:

Era tierno que no hablara. Una buena decisión de los fabricantes, pensó. Un "amo" no quiere saber lo que opinan sus mascotas. Lo comprendió enseguida, era una trampa. Conectar con ese otro usuario, averiguar quién era, era también decir mucho sobre uno. A la larga, el kentuki siempre terminaría sabiendo más de ella que ella de él, eso era verdad, pero ella era su ama, y no permitiría que el peluche fuera más que una mascota. Al fin y al cabo, una mascota

era todo lo que ella necesitaba. No le haría ninguna pregunta, y sin sus preguntas el kentuki dependería solo de sus movimientos, sería incapaz de comunicarse. Era una crueldad necesaria (29).

La operación apropiacionista de múltiples medios, en primer lugar, da cuenta del viraje de una praxis estética fundada en la representación a una fundada en los procedimientos (que en el caso de la literatura puede pensarse tanto en obras en soporte analógico como digital: "El Aleph engordado", de Pablo Katchadjian y "El Aleph a Dieta", de Milton Läufer, por ejemplo). También da cuenta de la forma en que la tecnología medió en el viraje del sujeto consumidor/pasivo a productor/activo, figuras como la del "prosumidor" (Scolari, 2008: 98 y sgtes.) que ya estaban definidas por Castells en *La Sociedad Red* (1996)⁴. Tomando la terminología de Rosenberg, define tres fases en el uso de tecnologías de telecomunicaciones: la automatización, la experimentación y la reconfiguración. En las dos primeras la innovación es producida por *usuarios* (users) mientras que en la tercera son *hacedores* (doers) quienes reconfiguran las redes y encuentran nuevas aplicaciones, lo que produce un feedback entre la introducción, el uso y la redefinición de la tecnología en el que usuarios y creadores devienen un mismo sujeto (2010: 31). Esto lleva a Castells a afirmar que es la primera vez en la Historia en que la mente humana es una fuerza productiva directa y no solo un elemento decisivo de los sistemas de producción, hay una correlación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos y la capacidad de distribuir bienes y servicios (ibid.). En una línea análoga, Alexander Galloway y Eugene Thacker distinguen el "programador" del "usuario" a los que asocian con "productor" (activo) y "consumidor" (pasivo), respectivamente (2007: 143). A partir de estas categorías postulan una coyuntura en la que la libertad de expresión -y el control ejercido sobre ella- ha devenido irrelevante, desplazada por la libertad de uso:

The unfortunate fallout of this is that most legal prohibitions are today migrating away from prohibitions on being (the user model) toward prohibitions on doing (programmer). Today there are more

⁴ Y por Vilém Flusser en *Does Writing Have a Future* (1987), hemos abordado el tema [aquí](#) y [aquí](#). Así mismo, el tema está presente en el "Manifiesto mediarqueológico" traducido por Manuel Eloy Fernández [en este mismo número](#).

and more threats to programming in everyday life: digital rights management agreements prohibit specific uses of one's purchased property; sampling has become a criminal act. Hence future politics will turn on freedoms of use, not on the antiquated and gutted freedom of expression (ibid.).

Como la mayoría de los dispositivos electrónicos, los kentukis se diseñan y comercializan a partir del modelo de la "caducidad programada" (Schweblin, 2018: 44): "Con la desconexión se perdía la tarjeta del 'ser' kentuki y se perdía también el kentuki. Ninguna de las dos partes podía volver a utilizarse. 'Una conexión por compra' era la política de los fabricantes, venía escrita al dorso de la caja" (59). Esta limitación se suma a la de unidireccionalidad de la comunicación entre usuarios. La novela presenta dos dinámicas de resistencia a estas limitaciones. Por un lado, los sistemas rudimentarios de comunicación pergeñados por varios personajes que son externos al dispositivo y no implican una violación de ninguna norma de uso. Por otro lado, están Grigor y Jesper. El primero aprovecha el vacío legal en torno a los kentukis—"Cuando estas cosas nuevas entran al mercado [...] hay que aprovechar el bache legal antes de que se regule" (60)— para comprar y vender conexiones en una suerte de "personalización ad hoc" cuyo carácter "ilegal" estremece a su padre. Jesper va un poco más allá: descrito como "hacker y DJ" (131), altera físicamente los dispositivos para darles, por ejemplo, mayor autonomía y libertad de movimiento. Ambos personajes aparecen del lado de la ilegalidad, la clandestinidad, el anonimato y el riesgo de ser reprendidos por sus violaciones de la "libertad de uso". Así, mientras las fuerzas del orden parecen no poder (o no querer) actuar contra el pedófilo y la red de trata que aparecen en la novela, Grigor y Nikolina deben esconderse de la policía tras mediar (virtualmente) en la liberación de Andrea, la niña vendida como esclava sexual. Paradójicamente también, en el mundo que presenta *Kentukis* no hay consecuencias para los padres de la niña -que la vendieron a la red de trata que, por otro lado, demanda una compensación tras la liberación- pero Alina es públicamente repudiada por maltratar a su kentuki.

Reificación y vida vicaria

Los objetos adquieren una densidad particular, lo cual podría pensarse en la línea de conceptualizaciones en boga que privilegian lo no-humano como la ontología orientada a objetos, el giro especulativo y el nuevo materialismo. *Kentukis* no sólo problematizaría la forma en que los dispositivos condicionan nuestra experiencia, a la manera de las propuestas así llamadas tecnodeterministas de Castells o Kittler, sino que abriría la interpelación sobre su estatus ontológico. Los objetos, como las personas, forman parte de redes, estas "legítimas representaciones de los procesos dinámicos de la contemporaneidad" según Fernández Mallo, quien agrega:

Los objetos y los símbolos, la así llamada realidad, adopta bajo esta óptica una nueva ontología: las cosas no son ni construcciones puramente objetuales y separadas del humano –como dice el realismo clásico–, ni tampoco son sólo construcciones lingüísticas y políticas –como aseguró el pensamiento continental posmodernista–, sino que son "objetos red". En efecto, las entidades y las cosas que forman nuestra realidad son cada una de ellas una red en la que se concita toda clase de facetas y características materiales, lingüísticas, históricas, políticas y sociales, de tal suerte que forman una red de intercambios materiales y simbólicos que no pueden manifestarse todos al mismo tiempo; según cómo se miren aparecerá una faceta u otra, o una mezcla de facetas (2019).

A pesar de esto, la lógica de *Kentukis* parecería definirse por el concepto de interfaz, de mediación entre experiencias de usuario antes que la especulación por la experiencia del dispositivo. Solo Jesper les da a los *kentukis* una entidad al punto de concebirlos como sujetos que deben ser liberados. En última instancia, la tecnología en la novela no es más que el medio que determina las subjetividades y la forma en que interactúan. El foco está en esas subjetividades, la alternancia entre formas personales y relacionales de vinculación (ser querido-ser reconocido), la vulneración y resignificación de la intimidad y el espacio privado y la reificación de las relaciones como resultado de las dinámicas impuestas por la nueva tecnología en la línea que viene desarrollando Eloy Fernández Porta (2010, 2012).

La aparición de la sociedad red, de la galaxia internet, reconfigura la experiencia del tiempo y el espacio. Castells describe un tiempo atemporal, en contraste con el tiempo del reloj de la era industrial, y una nueva lógica espacial, el espacio de flujos, conformado como un *proceso* antes que como un *lugar*. Este paradigma espacial, moldeado por las nuevas prácticas sociales, se caracteriza por la simultánea dispersión y concentración de la información, nociones reformuladas por Fernández Mallo en términos de aceleración y fragmentación de la experiencia y un simultáneo estatismo producto de la homogeneización que resulta de la globalización cultural:

tanto esa atomización o fragmentación como ese estatismo son aparentes: lo que ocurre es que la propia organización de la realidad ha pasado de estar distribuida en grandes bloques vectorizados o enfrentados entre sí, a conformar una colectividad de resultados e ideas conectadas mediante enlaces horizontales, sólo parcialmente jerárquicos, llamados redes, los cuales dan lugar a una complejidad, un tejido, que las teorías de sistemas complejos, al menos como símil, pueden ayudar a entender y eventualmente formalizar (2019).

En lo que hace al tiempo, la novela opera a dos puntas. Por una parte, la escena del rescate de Andrea ilustra la forma en que los dispositivos modifican la experiencia contemporánea. A diferencia del registro en video (o el cinematográfico) que se consumía en diferido, es decir, cuando los hechos se consumaron, los kentukis –así como nuestros dispositivos móviles– eliminan este *time lag*. La visualización de un crimen *cuando está ocurriendo* excede aquí el asombro o fascinación por las posibilidades de la tecnología y conlleva una interpelación moral respecto a qué hacer con esa información. La transmisión "en vivo" se diferencia de la transmisión diferida, impone la toma de posición en tanto es posible alterar el curso de los acontecimientos, que es lo que se plantea en el momento en que Grigor y Nikolina "encuentran" a Andrea. Es posible aquí recuperar las tesis de Guy Debord, quien en la década de 1960 describió una sociedad donde las relaciones entre personas ya no son vividas "directamente" sino a través de una representación "espectacular", actualizada en la noción de vida vicaria presente en "Vicarious", de Tool. En esa canción editada en 2006, Maynard James Keenan presenta al espectador medio como un *voyeur* entre sádico y caníbal:

Eye on the TV
'Cause tragedy thrills me.
Whatever flavour
It happens to be like:
"Killed by the husband",
"Drowned by the ocean",
"Shot by his own son",
"She used a poison in his tea",
"And kissed him goodbye".
That's my kind of story.
It's no fun 'til someone dies.
Don't look at me like
I am a monster.
Frown out your one face
But with the other.
Stare like a junkie
Into the TV.
Stare like a zombie
While the mother
Holds her child,
Watches him die
Hands to the sky,
Crying, "Why, oh, why?"
'Cause I need to watch things die from a distance.
Vicariously I live while the whole world dies.
You all need it too.
Don't lie.

Por otra parte, estas nuevas formas de experimentar la temporalidad tienen su correlato literario. Los arcos narrativos que componen la novela son episodios fragmentados pero con una cierta aspiración a unidad, a totalidad, a pesar de que se escamotea al lector cualquier apertura o clausura (¿De dónde salieron los kentukis? ¿Quién los produce? ¿Por qué son cómo son? Etc). Esto permite alinear *Kentukis* con narrativas contemporáneas caracterizadas por una aparente potencialidad infinita de reescribir, reordenar o sumar material. Ejemplo paradigmático sería *Star Wars* con sus secuelas, precuelas, fanfiction, shows de televisión, videojuegos, comics y novelas. No se trata solo de la transmedialidad, de la forma en que la narración se nutre de distintos medios, sino de su extensión o reconfiguración. *Kentukis* se inscribe en esta lógica donde podrían pensarse continuaciones, precuelas o sitios de fanfiction.

Arte Kentuki



Bourriaud entiende que la última década del siglo XX vio "el surgimiento de inteligencias colectivas y la estructura 'en red' en el manejo de las producciones artísticas: la popularización de la red Internet, así como las prácticas

colectivistas vigentes en el medio de la música tecno y de manera más general la industrialización creciente de las diversiones culturales” (2008: 102). Esto lo lleva a plantear una teoría estética relacional que considera el arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan las obras tomando como punto de partida teórico y práctico dichas relaciones y el contexto social en que se desarrollan, antes que un espacio autónomo y privado (142). Esta conformación es patente en *Kentukis* en particular en el arco narrativo de Alina y Sven. En la residencia artística, Sven comienza a experimentar con kentukis en sus obras

Alina cruzó la galería de exposiciones. Habían desmontado la instalación de burkas transparentes de la franco-afgana de Nueva York y por primera vez el sitio se veía amplio y abierto [...] Los tacos de las xilografías alineados por tamaño apilados contra la ventana y una gran cantidad de monocopias a dos colores secándose sobre la mesa principal. Lo que no esperaba encontrar eran esas tres cajas sobre la mesa del fondo. Tres cajas blancas, iguales a la caja de la que Alina había sacado al Coronel. Estaban vacías. Un poco más allá, junto a los rodillos, vio un manual de kentuki. Los otros dos manuales parecían haber corrido otra suerte, las páginas estaban sobre la mesa, deshojadas a mano y estampada cada una, en tinta roja, con una huella dactilar. Así trabajaba el pobre Sven desde que ella lo conocía. Exponía solo sus monocopias y sus xilografías -lo suficientemente grandes y grises para ocultar cualquier mediocridad-, mientras renegaba de su verdadero deseo, ‘sacudir el mercado’, que invocaba cada vez que tomaba demasiado y tras el que repetía, como si pidiera un deseo: “Una instalación genial, ¡una instalación genial!” (114-115).

Esa aspiración se concreta cuando Sven descubre los kentukis y le disputa a Alina la relación con el Coronel Sánders. La novela interpela las limitaciones de la experiencia en esta coyuntura atravesada, mediatizada, por dispositivos con pantallas. Interpelaciones en las que resuenan los postulados de Debord a los que nos referimos arriba.

La pregunta que subyace es cómo funcionan en este contexto las prácticas artísticas, sobre todo las tradicionalmente abocadas a la representación. La

postura del referente del situacionismo es confrontada por Bourriaud: "[Debord] veía en el mundo del arte una reserva de ejemplos de lo que se debía 'realizar' concretamente en la vida cotidiana, la realización artística aparece hoy como un terreno rico en experimentaciones sociales, como un espacio parcialmente preservado de la uniformidad de los comportamientos" (8). Los relatos que atraviesan *Kentukis* exploran la forma en que los dispositivos desarrollan agenciamientos sociales de sujetos de diferente rango etario, cultural o económico (y, por supuesto, nacionalidades) pero también la forma en que el arte, en general, y la literatura, en particular, pueden dar cuenta de ellos. No sólo por el carácter performativo que la novela presenta al construir sus relatos en episodios fragmentados y cohesionados a través de las "redes kentukis", sino también por la incorporación –aunque cínica– de la estética relacional presente en la instalación que Sven desarrolla con los peluches. Esta cuenta con una numerosa cantidad de kentukis circulando entre la gente, inscripciones en el suelo y pantallas que revelan la intimidad de un usuario y un "amo". Alina visita las salas y observa un "conejo" expuesto a la manera de un tótem y dos pantallas en la pared: las "dos caras del pasado" de ese kentuki. "En la primera pantalla, una cámara avanzaba entre las patas de las sillas de un comedor, cerca del suelo. La pantalla de al lado parecía ser el contraplano: un hombre miraba a cámara y trabajaba sobre un teclado" (216). En la sala siguiente, Alina reconoce en el pedestal a su propio cuervo con los efectos de sus torturas: las alitas cortadas y los símbolos nazis dibujados en los recortes de su pelaje. El estupor surge cuanto se descubre a sí misma en la pantalla derecha, acercándose a la cámara, mientras que en la pantalla contigua observa a un hombre de unos cincuenta años que comparte el controlador con un chico de aproximadamente siete años. Al parecer, detrás del Coronel Sánders hay un grupo familiar:

El niño estaba ahí frente a las decapitaciones, paralizado de terror; estaba ahí la tarde en que lo colgó del ventilador, le cortó las alitas y, frente a cámara, las prendió fuego con el encendedor de la cocina. Estaba ahí anoche cuando, aburrida en la cama y ya sin saber qué hacer, lo levantó del piso y, con el cuchillo que había usado para almorzar, le apuñaló los ojos hasta rayar la pantalla (219).

Es entonces cuando toma noción de que Sven la había estado mirando todo

el tiempo sin decirle nada. Se podría decir que hay un antes y un después en la búsqueda de este personaje elíptico, que transita desde las xilografías y las monocopias hasta un arte moldeado por la contemporaneidad de la "galaxia kentuki". Por otro lado, la mirada de Alina sobre Sven (predominante a la hora de delinear a un personaje de poca presencia) es una mirada de menosprecio sobre su trabajo artístico. Pero lo más relevante está en el carácter arcaico de las técnicas de estampado y reproducción que usa, que representan una forma de tecnología y medios de comunicación en sí mismos y que también son depuestos en virtud de la interacción que posibilita el kentuki.

"Como la Batalla naval"

Si aceptamos que la experiencia no es la de los kentukis en sí, sino la de las redes que estos son capaces de permitir, la noción de interfaz resulta fundamental. Lev Manovich (2005) toma este concepto para describir los modos en que las personas interactúan con los equipos. El análisis del autor aborda los dispositivos de entrada y salida física de datos así como también las metáforas que se usan para conceptualizar la organización de los datos informáticos, por ejemplo, la interfaz de *Macintosh* lanzada por Apple en 1978 y el empleo de metáforas como "carpetas" y "archivos" que se disponen en un "escritorio". Asimismo, también atiende a la gramática de acciones significativas que el usuario puede realizar con la interfaz: copiar, pegar, arrancar y detener un programa, ajustar fecha y hora, etc. En este sentido, los kentukis pueden ser concebidos como un dispositivo de entrada y salida física de datos: a través de él se puede escuchar y ver lo que sucede ante sus cámaras y micrófonos (y su traducción simultánea parece alcanzar altos niveles de eficiencia). Es posible que muchas de las formas de conceptualizar la organización de datos (como hemos dicho, de manera desigual y parcialmente unilateral) y la gramática de acciones incluyan metáforas vinculadas con la forma de vida animal que los kentukis representan:

La pantalla volvió a parpadear, "Número de serie aceptado". No tenía una computadora último modelo pero le alcanzaba para el uso que le daba. El segundo mensaje decía "conexión de kentuki establecida", y enseguida se abrió un programa nuevo [...] En

la pantalla el programa mostraba ahora un teclado de controles, como cuando jugaba a la batalla naval en el teléfono de su hijo, antes de que esa gente de Hong Kong se lo llevara. Por sobre los controles una alerta proponía la acción "despertar". La seleccionó. Un video ocupó gran parte de la pantalla y el teclado de controles quedó resumido a los lados, simplificado en pequeños iconos. En el video, Emilia vio la cocina de una casa" (17).

El kentuki puede ser concebido como una parodia caricaturesca de animal cyborg; una forma de extensión virtual, material y mecánica (no olvidemos que tienen ruedas, uno de los inventos técnicos más antiguos de la humanidad) del "ser" que lo controla. La gramática de acciones de los kentukis y las metáforas que se manifiestan en la superficie del texto combinan aspectos vivientes y maquínicos: por eso se "despiertan", "avanzan", "retroceden" y agonizan como animales chirriantes; por eso, sus conexiones finalizan y se cuantifican: "Un segundo después, el controlador de su computadora se cerró y un cartel rojo anunció: 'Conexión finalizada', seguido del tiempo total de conexión del K7833962: cuarenta y seis días, cinco horas y treinta y cuatro minutos" (79). Pero el usuario del kentuki (el "ser" que lo controla desde sus dispositivos), vive una desconexión digital. El amo, por el contrario, ve a su mascota agonizar. Hay una jerarquía desigual: el amo puede dominar la materialidad del peluche con más poder que el "ser", pero el "ser" que domina el software puede finalizar la conexión.

Según Manovich (2005), a comienzos de los años '90 la computadora fue pensada como simulación de la máquina de escribir. Por el contrario, a finales de la década, la computadora se piensa como máquina mediática universal: no sólo crea sino que también permite almacenar, distribuir, acceder a los medios. El kentuki no es pensado por los personajes como "máquina mediática universal" sino como una forma de vida, una mascota. Pero eso no limita sus capacidades. Como hemos dicho, los kentukis producen determinados tipos de información y bajo ciertas intervenciones técnicas, permiten almacenarla y distribuirla.

Si tal como sostiene Manovich, en los años '90 se consolida lo que él llama "interfaz cultural", es decir, una interfaz con datos culturales (textos, fotografías, películas, música y entornos virtuales), nos comunicamos con una

cultura codificada en forma digital. La interfaz cultural es la forma en que las computadoras presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos, por ejemplo, las interfaces culturales que utilizan los diseñadores de sitios Web, los ya antiguos Cd-Rom y ediciones DVD, las enciclopedias multimedia, los museos en línea, las revistas electrónicas, los videojuegos, etc. El Kentuki no es la excepción: requiere de una interfaz, una suerte de "panel de control" a la que accede el usuario de una tarjeta para controlar al Kentuki.

Considerando que un medio informático no es más que un conjunto de números y caracteres guardados en una computadora, son muchas las formas en que podría presentarse al usuario (Manovich, 2005). Sin embargo, tal como sucede con todos los lenguajes culturales, solo algunas de esas posibilidades parecen realmente viables en un momento histórico dado⁵. Es por eso que los kentukis, con su aspecto anacrónico y sus condiciones de posibilidad condicionadas a la Web 2.0 (que integran pasado y presente), son un posible no realizado: un dispositivo y una interfaz factibles en el mundo actual pero pensadas en un mundo ficcional. Y esto nos conduce a un modo posible en que la arqueología de medios permite repensar los mundos de la ficción literaria: aquellos que se caracterizan por la existencia de interfaces ficticias.

Wendy Hui Kyong Chun (2011) diagnosticó que el foco principal del análisis de los medios digitales, populares y académicos, está en las posibilidades futuras. Como consecuencia de ese predominio surge una creciente impaciencia con la llamada "retrospectiva crítica" ("critical hindsight"). La autora verifica esta perspectiva en un escenario de especulación sobre la Web semántica en la que la información y el significado finalmente coincidirán. Sin embargo, sostiene, ese futuro no engendra utopías audaces como su predecesor de mediados de la década de 1990. Kyong Chun no encuentra anuncios optimistas o paranoicos que prometan el fin de la discriminación racial o el comienzo de una feliz aldea global; tampoco destaca novelas ni películas ciberpunk de lectura obligada sobre el futuro de la Web, aunque los nuevos medios abarcan ahora la biotecnología y la nanotecnología. Lo que la autora señala, entonces, es un retorno al futuro como futuro simple, como una actualización programada a

⁵ Manovich argumenta esta afirmación con ejemplos del mundo del arte: a principios del siglo XV, pintores italianos solo podían concebir la pintura de modo muy diferente a los holandeses del XVI. Del mismo modo, los diseñadores y artistas digitales sólo utilizan un pequeño grupo de "gramáticas de funcionamiento y de metáforas" entre muchas posibles.

su plataforma ya existente. *Kentukis* no proyecta un futuro simple, sino un presente posible no realizado. Los kentukis son eso: una posibilidad histórica que habría dado lugar a un presente alternativo.

Interfaz y remediación



El lenguaje de las interfaces culturales se compone de elementos de otras formas culturales que ya resultan familiares. Manovich (2005) analiza los aportes de tres de esas formas durante los años 90: el cine, la palabra impresa y la interfaz de usuario generalista. En primer lugar, aborda la palabra impresa como conjunto de convenciones desarrolladas a lo largo de muchos siglos (incluso antes de la imprenta): la página rectangular que contiene columnas de texto, ilustraciones y gráficos enmarcados, páginas que van una atrás de otra en secuencia con un sumario o índice. En segundo lugar, se ocupa del cine, que incluye la cámara móvil, las representaciones del espacio, las técnicas del montaje, las convenciones narrativas y la actividad del espectador. Es una tradición que se remonta al teatro, pero también a los panoramas, la linterna mágica, el y otras formas decimonónicas relevadas por Jussi Parikka en *What is Media Archaeology?* (2012). En tercer lugar, analiza la interfaz moderna, cuya historia es más corta pero relevante. En pocas décadas, entre los '50 y los '80, se desarrollaron principios como la manipulación directa de los objetos en la pantalla, las ventanas que se solapan, la representación icónica y los menús dinámicos. Estos principios figuraron en sistemas comerciales como *Star* de Xerox (1981), *Lisa* de Apple (1982) y *Macintosh* de Apple (1984). "Desde entonces se han convertido en convenciones aceptadas para el uso

del ordenador y en un lenguaje cultural por derecho propio" (Manovich, 2005: 122).

Se trata de tres tradiciones que desarrollaron formas de organizar la información, presentarla al usuario, relacionar el tiempo con el espacio y estructurar la experiencia humana en el proceso de acceder a la información. Los espacios tridimensionales de encuadre rectangular por los que navegamos gracias a un punto de vista móvil o los menús jerárquicos, por ejemplo, tienen elementos de estas tres tradiciones. Jay David Bolter y Richard Grusin (1999) acuñan el concepto de "remediación": el medio es aquello que "vuelve a mediar" porque traduce y transforma a otros medios dando un formato nuevo tanto en la forma como en el contenido. Esta tesis sirve para pensar la interfaz de usuario como un medio que tiene una historia de préstamo y reformulación; que se apropia de convenciones de otros medios y las combina de manera ecléctica. Los kentukis encarnan formas de remediación tanto al interior del mundo ficcional como en relación al mundo actual. En cuanto al universo de la ficción a la que pertenecen dan cuenta de un estado de la tecnología análogo al mundo real:

Alina esperaba algún tipo de tecnología japonesa de última generación, un paso más hacia ese robot doméstico del que había leído desde que era chica en las revistas del diario dominical, pero concluyó que no había nada nuevo: el kentuki no era más que un cruce entre un peluche articulado y un teléfono. Tenía una cámara, un pequeño parlante y una batería que duraba entre uno o dos días dependiendo del uso. Era un concepto viejo con tecnología que también sonaba a vieja. Y así y todo, el cruce era ingenioso (26).

Sin embargo, la eficiencia requerida en las conexiones y en las traducciones da cuenta de una conectividad y un desarrollo de la red más cercano a nuestro mundo. En cuanto a la remediación del marco de referencia externo al relato, es inevitable evocar las realidades virtuales más sofisticadas; pero también resuenan ecos del Tamagotchi, la mascota virtual que a finales de los años '90 se convirtió en un fenómeno de ventas. Había que "cuidar", "alimentar" y "curar" al Tamagotchi para mantenerlo con vida. Siguiendo las huellas de esa misma década, podemos recordar la versión del osito Teddy comercializada por

Gerardo Sofovich, que activaba una función interactiva cuando los usuarios veían programas del canal ATC. Finalmente, cabe mencionar el costado de terror trillado y bizarro de Chucky y sus secuelas. El diabólico juguete de los clásicos films también constituye un medio si entendemos el concepto en sentido amplio, puesto que está poseído por el alma de un asesino que transmiga al muñeco a través de un hechizo vudú.

Retomando la noción de la interfaz de usuario que analiza Manovich, esta forma parte hace más de medio siglo de nuestra cultura, representando así una tradición cultural que ofrece una manera propia de representar la memoria y la experiencia humana⁶. La palabra impresa y el cine también pueden ser considerados interfaces porque cada uno posee su propia gramática de funcionamiento y sus metáforas, así como una interfaz física particular. Por ejemplo, el libro es un objeto sólido con páginas independientes. El cine trae la disposición arquitectónica de la sala como metáfora que representa una ventana abierta a un espacio virtual en tres dimensiones. Si esto es así, el kentuki no solo es controlado desde una interfaz de usuario sino que él mismo es una interfaz: adquiere el aspecto de una forma de vida animal que ve y escucha, pero sus ojos y oídos constituyen dispositivos de entrada de datos para sus usuarios. Si aceptamos esta hipótesis, los kentukis suponen doble nivel de interfaz: desde el panel de control hasta el artefacto mismo donde se despliegan las indicaciones comandadas. A su vez, el formato de panel de control "remedia" formas conocidas, que Emilia compara con el tablero de la "Batalla naval". La remediación también permite pensar cómo los usuarios "remedian" al kentuki produciendo formas de comunicación alternativas (que ya hemos señalado) o mecanismos de registro y divulgación de documentos (sacar fotos a la imagen que muestra la pantalla, desde la cual no es posible registrar).

En los Años '80, sostiene Manovich, los críticos de la posmodernidad le adjudicaron a este período el rasgo de la espacialización: los medios informáticos reemplazaron el movimiento de la narración por el movimiento físico en el espacio (los videojuegos son un ejemplo). Los kentukis conllevan en sí mismos esta tradición: el movimiento físico en el espacio diferido. Pero las historias

⁶ Según la caracterización que ofrece el teórico ruso, es un lenguaje que habla de la forma de objetos discretos, organizados en jerarquías (sistema de archivos) como catálogos (base de datos), o como objetos vinculados unos con otros por hipervínculos (el hipermedia).

de kentukis recuperan la dimensión narrativa a través de las tramas y los vínculos que hacen posibles. Por otro lado, la palabra impresa es el medio de comunicación primordial entre usuario y computadora. Es, según Manovich, el metalenguaje en el que se representan todos los otros medios: las coordenadas de los objetos en tres dimensiones, los valores de píxel de las imágenes digitales o el formateo de una página en HTML. "Si los ordenadores utilizan el texto como metalenguaje, las interfaces culturales, a su vez, heredan los principios de la organización textual que ha desarrollado la civilización humana a lo largo de su existencia" (Manovich, 2005: 125). En este sentido, los kentukis también reactualizan la palabra impresa a través de formas de "remediación" operadas por los usuarios: las escrituras ante la pantalla o los tableros alfabéticos. Pero sobre todo, a través del metalenguaje encriptado que no es visible en la interfaz de usuario.

Otra apuesta al relato, aunque centrado en la imagen más que en el texto, es la posibilidad de puestas en abismo que permite la remediación que se opera sobre los kentukis. Como cuando Alina coloca a Coronel Sanders frente a la tablet para que observe porno con kentukis. Los ojos del animal son pantallas que se enfrentan a otra pantalla que muestra pornografía en la que intervienen los mismos artefactos. Emilia, por su parte, utiliza su celular para tomar fotos de la pantalla de su computadora, a través de la cual observa lo que la "conejita" de Eva ve a su paso. Así, encuentra una fotografía de su ama con "ella misma" (es decir, la "conejita", su vicaria) y decide sacar foto a la imagen. Cuando Emilia incorpora a su hogar un kentuki con forma de conejo, se convierte en el único personaje de la novela que es amo y "ser" al mismo tiempo, y muestra a su nuevo peluche las fotos de su "conejita" alemana: "Debía ser fascinante para el animalito verse a sí mismo en otro lugar, verse comandado por tu ama" (205). Emilia imagina al usuario detrás de este kentuki y construye una relación afectiva basada en especulaciones ilusorias. Como ya hemos indicado, la remediación permite nuevas formas de puesta en abismo: la cámara del usuario de procedencia desconocida enfoca lo que exhibe su pantalla; esta muestra todo aquello que los ojos de la conejita observan en la casa de Emilia en Perú, donde están las fotos impresas tomadas por ella a través de su cámara. Emilia solo puede obtener estas imágenes enfocando la pantalla de su computadora, que a su vez refleja lo que ven los ojos del kentuki en Erfurt. Así, el usuario desconocido obtiene datos de contacto de Eva y Klauss, quienes convierten a Emilia en objeto de burla al

compartir entre ellos fotos de su intimidad. La remediación que los usuarios producen sobre los aparatos engendra formas de violencia. Y también nuevas formas de interpelar la praxis artística. El pasaje que se opera en la estética de Sven impone preguntarse hasta qué punto el artista sueco remedia su arte con kentukis o remedia a los kentukis con su arte. La centralidad del dispositivo es innegable⁷. En un giro McLuhaniano, Sven transforma el carácter "medial" de ese dispositivo de captura y distribución de información. Ahora el kentuki es el mensaje.

Conexión finalizada: conclusiones

Tú, que me lees, ¿estás seguro de entender mi lenguaje?

Jorge Luis Borges

Kenneth Goldsmith (2011 y 2016) delinea la escritura no creativa entre el lamento por la inexistencia de una literatura *ready made* y el no querer agregar más objetos (textos) a un mundo de por sí desbordado. La propuesta, por un lado, se entronca con la raíz misma de los estudios de medios. La transcripción total (palabra por palabra) de un ejemplar de *The New York Times* o la impresión de internet actualizan el concepto McLuhaniano del "medio es el mensaje" en tanto problematizan el cambio de percepción de un contenido-mensaje al modificar su soporte-medio. Al mismo tiempo, se inscribe en la tensión entre libertad de expresión y libertad de uso enunciadas por Galloway y Thacker; los avances de la tecnología informática facilitan y democratizan las posibilidades de acceso y edición de la mayor parte de la tradición literaria pero esa capacidad de ejercer el derecho de uso se ve obturada por un anacrónico exceso de celo, por llamarlo de algún modo, de los depositarios del copyright del contenido. La asunción de una perspectiva enfocada en la medialidad

⁷ El "poder" de la tecnología es tal que sería esta, siguiendo a Jean-Louis Déotte, la que singulariza una época antes que la política, la economía o, incluso, el arte: "son los aparatos que otorgan propiedad a las leyes y les imponen su temporalidad, su definición de la sensibilidad común, así como de la singularidad cualquiera. Son ellos los que hacen época y no las artes" (2012: 16). Pero la época de los kentukis tiene, entonces, una singularidad que no tiene nuestro presente actual.

digital elimina esa tensión en tanto el privilegio de la interfaz da cuenta de que

data does not come into being fully formed and whole but instead is inflected with shape as the result of specific social and technical processes. Interface is how dissimilar data forms interoperate. In fact, if two pieces of data share an interface, they are designed only to interoperate [...] Content, then, is to be understood as a relationship that exists between specific technologies. Content, if it exists, happens when this relationship is solidified, made predictable, institutionalized, and mobilized (144-145).

Es decir, desde esta perspectiva, el contenido no existe más que como la red de relaciones entre dos tipos de tecnologías y datos. Abordar la novela de Schwebelin con este marco nos permitió considerar fenómenos que con otros acercamientos quedarían relegados. *Kentukis* interpela la literatura contemporánea no solo por su temática y su estructura en red sino también por la forma en que da cuenta de nuevas configuraciones sociales y artísticas así como nuevas formas de pensar el tiempo y el espacio, mediadas por nuevos dispositivos de producción, distribución y consumo de información. Esta dinámica operada por la tecnología está cifrada en el trayecto estético de Sven. La adquisición de un kentuki y su incorporación a las rutinas diarias conlleva un cambio en la praxis artística que se puede pensar inicialmente en términos de "valores tradicionales" encarnados por las monocopias y xilografías -objetos únicos, originales, creados por el artista con el fin de ser exhibidos y observados-, para virar en una instalación interactiva, "relacional" como decía Bourriaud, fundada en el gesto apropiacionista de (re)utilizar los kentukis. Reparar en esta transición, no obstante, vuelve imperativa la reflexión sobre la ética de los usos de la intimidad, que todos los personajes exponen o exploran y ante la cual todos deben tomar decisiones. La estética de Sven se sustenta en un uso ultrajante del archivo y conduce a Alina a un sentimiento de horror existencial.

Volvemos sobre las preguntas que formulamos al inicio, estamos convencidos de que la literatura en esta era digital tiene todavía algo para decir y mantiene su potencial de interpelación. La cuestión es, sigue siendo, cómo leer ese lenguaje. Como las monocopias de Sven, los acercamientos que dejen de lado

las condiciones mediales parecen no ser lo suficientemente operativos. Lejos de una moda académica o un *free-pass* para ocuparse del "nicho tecnológico", la teoría y la arqueología de medios aportan nociones que dan cuenta de las condiciones materiales de la producción y circulación de los discursos, pero también de las formas de vida, la subjetividad, los afectos y la disputa por la definición de lo real.

Bibliografía

- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Bourriaud, Nicolas (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Castells, Manuel (2010). *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Déotte, Jean-Louis (2012). *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Santiago de Chile: ediciones / metales pesados.
- Fernández Mallo, Agustín (2009). *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Barcelona: Anagrama.
- (2019). *Teoría general de la basura. (cultura, apropiación, complejidad)*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Fernández Porta, Eloy (2010). *E[®]OS. La superproducción de los afectos*. Barcelona: Anagrama.
- (2012). *Emociónese así. Anatomía de la alegría (con publicidad encubierta)*. Barcelona: Anagrama.
- Galloway, Alexander R. y Thacker, Eugene (2007). *The Exploit. A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kittler, Friedrich (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.

Kyong Chun, Wendy Hui (2011). "The Enduring Ephemeral, or the Future is a Memory" en Huhtamo, Erkki y Parikka, Jussi (eds.). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 184-203.

Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.

— (2007). "Understanding Hybrid Media". Disponible [aquí](#).

Parikka, Jussi (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.

Schweblin, Samanta (2018). *Kentukis*. Buenos Aires: Literatura Random House.

Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.