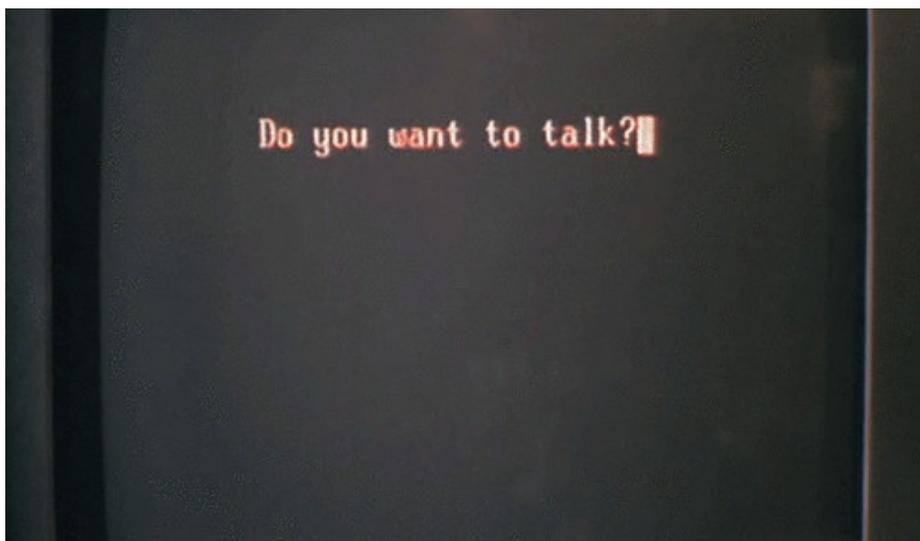


De arte, tecnología y un nuevo tipo de lector Transmedialidad, poesía digital y ficciones interactivas

Maximiliano Brina



Nuevos paradigmas surgen del cruce de la praxis artística y la tecnología; cambia la forma en que se produce, circula y consume el arte. El encuentro de la literatura, la industria cultural y la tecnología genera nuevas textualidades que promueven preguntas incómodas en estos tiempos de crisis de los estudios literarios ¿estamos preparados? ¿somos los lectores que esos textos exigen?

Terry Eagleton iniciaba *After Theory* con una declaración contundente: la edad de oro de la teoría había terminado hace tiempo (2003, p. 1). El diagnóstico, compartido por otros (cfr. Laddaga 2006, Ludmer 2010, Schaeffer 2013, Topuzian 2014, por nombrar algunos) hacía foco en la falta de un nuevo corpus teórico que compitiera con la envergadura del producido por

autores como Foucault o Barthes. La propia crítica parece hoy una disciplina en desuso, desinteresada o incapaz de abordar los textos digitales.¹ Atrás quedó el tiempo de la confrontación, de las lecturas a contrapelo, neutralizadas desde algunos años por las "revisitas" y las "curadurías" en esta era "post". La proliferación de dicho prefijo (al que se suma "after") suele esconder un falso historicismo que exagera el presente a la vez que anula el abordaje crítico del pasado, revocado en bloque con rótulos como "conservador" u "ortodoxo" (cfr. Fernández Mallo, 2009) o reducido a una suerte de "archivo" personal del artista o del proceso de construcción de su obra (Laddaga 2010, p. 203 y ss.).

Esta particular percepción del tiempo está atravesada por la tecnología. Recientes intervenciones han abordado estas nuevas textualidades tanto desde la escritura como desde la lectura: narraciones transmedia, escritura no creativa, *distant reading*, *social reading* y herramientas digitales de procesamiento de datos (*data-mining*). La perspectiva desde la que nos interesa intervenir es la *lectura*. Proponemos dos ejemplos de textualidades recientes a través de los cuales volver sobre las preguntas iniciales respecto al tipo de lectores que estas obras exigen, preguntas que se hacían eco de la que formulaba Eagleton: qué tipo de ideas frescas requiere esta nueva época (2003, p. 2).

I

Los poemas *spam* de charly.gr (Carlos Gradín) son una muestra de los resultados de la interacción entre tecnología y poesía. Compilados en el libro (*spam*) (Stanton, 2011), la dinámica es explicada en el "Disclaimer": "Los poemas y textos que integran este libro fueron realizados mediante búsquedas en Google. Sus resultados fueron compilados y editados en forma de poemas, o tomados como punto de partida para escribir textos en prosa". Así, la búsqueda "Cae la tarde" arroja una variedad de resultados que son remixados y ordenados en versos y estrofas. La red es un repositorio de citas y referencias que son apropiadas para construir los textos mediante una poética que

¹ Por si fuera necesario aclararlo: los *textos digitales* nacen del cruce entre la literatura y la tecnología mientras que los *digitalizados* segundos son, simplemente, textos en un soporte digital.

reconoce antecedentes tanto en el *ready made* como en el cadáver exquisito.

El poema "El peronismo" fue compuesto con el mismo procedimiento, reordenando los resultados de la búsqueda "El peronismo es como". Sin embargo tiene una diferencia fundamental: el soporte. Entre la poesía y el net-art, el material reordenado, el poema, fue alojado en la red (www.peronismo.net46.net) después de haber sido procesado mediante la herramienta digital *Text-Based-Text* del artista y hacker Jaromil (Denis Roio, uno de los fundadores de Dyne.org) que permite una visualización progresiva de los versos que lo componen. El texto problematiza la noción de *límite*, es una obra que a primera vista parecería cerrada sobre sí misma y en ese carácter cerrado contradeciría doblemente la lógica del soporte que la contiene. Por un lado, se distancia del carácter visual de la red al componerse principalmente de texto, no interactúa con imágenes aunque sí con música: un loop musical acompaña permanentemente el desarrollo del poema -este loop electrónico enfatiza el carácter virtual de la obra-. Por otro lado, se distancia también de la lógica del hipertexto: la obra no contiene ningún link, no lleva a ningún lado, no hay un "más allá" de las palabras del poema. Al acceder al sitio el texto comienza a desarrollarse, las letras aparecen de a una a distintas velocidades y a veces volviendo sobre sí mismas, corrigiéndose. Se forman palabras y versos que una vez completados son borrados para dar lugar a los siguientes. No es posible aprehender el poema como totalidad, nunca se adquiere una visión de conjunto, solamente fragmentos. Después de unos cinco minutos el poema finaliza, aparece la explicación del método de composición y los créditos (compartidos por charly.gr, Alejo Rotemberg -asesoramiento técnico-, Mig Cosa -música-)² tras lo cual se reinicia el proceso. Las únicas opciones de navegación son cerrar el browser o volver a la página anterior; en ningún momento el lector tiene la posibilidad de detener o modificar la velocidad del flujo textual o de detener la música que suena constantemente mientras se permanece en la página. Es decir, es imposible fijar el texto, guardar la página; la velocidad del flujo no permite copiar/pegar a la vez que hace inviable salvar las pantallas como imágenes. No hay un "más allá" de las palabras del texto que, a su vez, no pueden aprehenderse.

Esta doble contradicción se revela falsa. Por un lado, si bien no hay imágenes, la obra en sí es netamente visual. De la misma forma, si bien no

² Obviamente, subyace la cuestión del *autor*, sobre la que no nos pronunciaremos aquí.

presenta links o medios de interactuar con otras páginas el contenido mismo del poema condensa una pluralidad de referencias. Cerrado sobre sí mismo, a la vez se expande... como el erizo en la carretera que mencionaba Derrida.³ Es, como propone Laddaga al analizar obras artísticas contemporáneas, una totalidad móvil y débilmente integrada que lejos del pastiche posmoderno -que, siguiendo a Jameson, identifica con la recombinación de fragmentos descontextualizados- funciona como archivo y aspira a establecer una relación de "conservación de posibilidades que se encuentran a punto de perderse, de desbloqueo de posibilidades perdidas: lo que aquí tiene lugar es algo del orden del mantenimiento, la preservación" (2010, p. 206-207). La *contradicción* se revela *tensión*; tensión mediante la cual el poema problematiza el soporte que lo contiene y se inserta en la tradición literaria mediante operaciones de collage de citas y rescritura.

II

El 15 de enero de 2016 el teaser tráiler de *10 Cloverfield Lane* (2016) tomó por sorpresa a los espectadores norteamericanos. La información que suministraba era mínima y no terminaba de confirmar si era o no secuela de *Cloverfield* (2008). La productora Bad Robot parecía repetir la dinámica publicitaria que había empleado ocho años antes -trailers misteriosos, websites crípticos-. ¿O tal vez no?

El primer tráiler de *Cloverfield* no aportaba otra información que la fecha de estreno y el nombre del productor: J.J. Abrams. Para los fanboys fue suficiente, conocedores de las mañas que el productor había usado en sus trabajos previos -una pequeña serie llamada *Lost*, por ejemplo- no tardaron en descubrir que la fecha de estreno (18/1/2008) era la dirección de un website (www.1-18-08.com). En él fueron apareciendo imágenes portadoras de pistas que permitían acceder a otros websites que, en conjunto, reponían información sobre el universo donde se desarrolla la película. La campaña viral se revelaba entonces como un juego de realidad alternativa (Alternative Reality Game, ARG) que se desarrollaba en la red. La remera de un personaje, por

³ Derrida, J. (2008) "Erizo de mar (Che cos'è la poesia?)" en *Mar con soroche, revista de poesía y otras escrituras del entreacá* nro. 5. Santiago/La Paz. Pp. 44-48

ejemplo, tenía la palabra "Slusho"; el website correspondiente (www.slusho.jp) pertenecía a una empresa japonesa productora de bebidas que era, a su vez, subsidiaria de Tagruato, gran conglomerado nipón entre cuyas actividades están la exploración marítima y los satélites artificiales. Cada personaje tenía a su vez su propia página en myspace.com y el website de Tagruato permitía suscribirse a una lista de correo que quedó inactiva tras el estreno de la película en 2008. Hasta principios de 2016.

Junto con la aparición del tráiler los sitios originales fueron actualizados y otros se sumaron expandiendo el universo-Cloverfield al tiempo que se autogestionaban comunidades para tratar de encontrar y descifrar pistas. Este aspecto colaborativo es fundamental en tanto el nuevo ARG se beneficia de un tipo particular de lector. A diferencia del de *Cloverfield*, que funcionaba a partir de la deducción y la prueba y error, aquí estas dinámicas se articulan con conocimientos técnicos que son requeridos para ir *más allá*. Esta articulación se puso en evidencia cuando a mediados de febrero la lista de correo de Tagruato volvió a la vida. Mensajes firmados por "empleados del mes" informaban que por cuestiones de seguridad la lista de correo ya no estaría activa. El paso obvio era buscar información sobre esos "empleados del mes". La página correspondiente, todavía activa, presenta además del remitente del mensaje la imagen de uno de los personajes del tráiler: Howard Stambler. Como en el caso de Jason Hawkins en *Cloverfield*, la inscripción de su remera, "radioman70", redirecciona a un website (funandprettythings.com). En él aparecen dieciséis imágenes aleatorias, una de las cuales contiene un alfabeto al cual le faltaban las letras A, E, G, M y N y la siguiente un fotograma de la popular película *Pretty in Pink* (1986). Al clicar en dicha imagen -la única que permite hacerlo- se exige una contraseña cuya resolución está en el fotograma en cuestión. La imagen pertenece a la escena de la película en la que el personaje de Molly Ringwald entabla una conversación con la computadora, la contraseña es la primer frase de esa conversación (este gesto, además de nostalgia ochentosa, da cuenta de la voluntad de archivo de muchos productos de la industria cultural actual, cfr. Seth MacFarlane). La contraseña permite acceder a un message board o blog mediante el cual Howard intenta comunicarse con su hija, Megan. Al intentar interactuar se nos pregunta si somos o no Megan y, en caso de responder afirmativamente, se nos pregunta cuál fue el regalo del decimotercer cumpleaños. La frustración -nadie parece haber logrado dar con la clave correcta, a pesar de los indicios de los sitios

y la película- promueve una estrategia distinta a la deducción y la prueba y error. Requiere la intervención de un cierto conocimiento técnico que permita ir más allá de lo superficial (curiosamente, la película se desarrolla en bunker subterráneo). Requiere curiosear en el código de la página con la esperanza de que sea una simple rutina en JAVA que tenga la contraseña a la vista. Allí, entre las líneas de HTML no está la contraseña pero sí un mensaje dirigido al curioso: "No tenés nada que hacer acá. Megan nunca vendría acá. Sé quién sos y voy a rastrearlo". El diseño del juego tiene en cuenta a un tipo de jugador, de lector, distinto al del ARG de la primera película. Un lector con conocimientos técnicos particulares mediante los cuales sobrepasa el límite del hipertexto, un lector miembro de una comunidad virtual con la cual socializar sus resultados.

En el mismo website, en simultáneo con el estreno de la película apareció un nuevo mensaje que, atravesado por referencias a espías e intentos de silenciamiento, agrega un archivo de audio con una leyenda que nos desafía: "conocés los pasos". El contenido del archivo es un tema musical interrumpido por unos estridentes ruidos que resultan ser televisión de barrido lento (Slow-Scan Television, SSTV), un sistema de transmisión de imágenes fijas a través de la radio o la televisión que data de los inicios de la exploración espacial y es hoy utilizado principalmente por radioaficionados o usuarios de aparatos de transmisión de onda corta... como Howard (a.k.a. *Radioman*). Los gamers confirmaron la hipótesis al reconocer en uno de los videos virales de la película un tema musical del juego *Portal 2*, que también había usado la técnica SSTV. La inclusión de imágenes en grabaciones comerciales de audio no es algo nuevo, sobre el final del simple "Windowlicker", editado por Aphex Twin (Richard David James) en 1999, surgía un espiral mientras que en su lado B, " $\Delta M_{i-1} = -\alpha \Sigma = 1NDi[n][\Sigma_{j \in C[i]} F_{ji}[n-1] + F_{exti}[n-1]]$ ", la aparición de un maléfico rostro sorprendía a los desprevenidos. Estas imágenes eran accesibles a cualquier usuario que contara con un reproductor con espectrograma, como el popular WinAmp. Sin embargo, para visualizar la imagen contenida en este archivo y responder al desafío, es necesario un programa específico de decodificación y los conocimientos para usarlo.

Pero el juego va aún más allá, literalmente, en la forma en que los elementos virtuales se articulan con los "reales". Esta articulación está sintetizada en un (simulador "de entrenamiento") que emulando los viejos juegos de rol

del entorno D.O.S. basados únicamente en texto ASCII tiene como objetivo sobrevivir dentro de un bunker la mayor cantidad posible de días. Al superar los mil días de supervivencia un usuario accedió a un mensaje con indicaciones para llegar a un locker en un hostel de Chicago. En el mismo encontró un celular que, tras desbloquearlo con un código que aparece en el tráiler, permitía escuchar un mensaje de Howard a Megan (un nuevo mensaje fue enviado después del estreno de la película). También existen cinco imágenes subliminales en los trailers distribuidos en cines de Estados Unidos a partir de las cuales otro usuario descifró las coordenadas de un descampado al norte de New Orleans en las que, GPS mediante, encontró enterrado un kit de supervivencia y un par de USBs con archivos de audio. El paquete estaba enterrado en un sitio marcado con una botella de "Swamp Pop", la bebida que los personajes toman en el tráiler. La empresa "ficticia" (?) no solo posee un website (drinkswamppop.com) sino que desde él permite adquirir packs de botellas las cuales, al menos hasta el estreno de la película, llegaron a los compradores con piezas sueltas de un rompecabezas que, puestas en común a través de las redes sociales, revelaron una imagen de la torre Eiffel.

10 Cloverfield Lane expande la experiencia cinematográfica al construir un elaborado juego sobre múltiples capas y soportes entre los cuales la película es un elemento más. Lo destacable es que para hacerlo apela a un sujeto lector capaz de ir más allá del consumo individual y pasivo de la información superficial que las pantallas le proporcionan. Un lector activo, que pone en juego capacidades y técnicas que le permiten procesar la información y generar nuevos contenidos en una dinámica comunitaria que se beneficia de los aportes de una variedad de tales lectores.

III

Los ejemplos presentados problematizan los *límites* textuales. Los poemas de charly.gr proponían una doble violencia contra el material de base: el pasaje del byte al papel (*(spam)*), del hipertexto al texto ("El peronismo") y el ordenamiento de la aleatoriedad. "El peronismo", además, planteaba la tensión entre lo fijo y lo fluido, lo permanente y lo efímero. El texto es una de las incontables entradas del gigantesco archivo que compone la red pero al mis-

mo tiempo se sustrae de la lógica de su soporte al impedir cualquier tipo de aprehensión (guardar, copiar, exportar, etc). El soft utilizado para visualizar el poema en su flujo permanente pero a la vez dubitativo (a diferencia del loop, el texto presenta cambios de velocidad, correcciones, reescrituras) borra las marcas de la virtualidad y se propone como una simulación. Es *como si* el texto estuviera siendo escrito mientras es leído; escritura y lectura como operaciones simultaneas.

El pasaje de *Cloverfield* a *10 Cloverfield Lane* expande los límites de la experiencia cinematográfica más allá del visionado de las películas. Al momento de aparición de *Cloverfield* -y, antes, *Lost*- el marketing viral/ARG era eminentemente virtual y hasta cierto punto accesorio en tanto no interfería con la película sino que se limitaba a ofrecer información incidental, en los márgenes de la misma. La propuesta de *10 Cloverfield Lane* va más allá, borra los límites de la simulación introduciendo y afianzando el universo virtual de la película dentro del universo "real", extra-cinematográfico. A diferencia de "El peronismo", que propone una dinámica *implosiva*, de condensación, *10 Cloverfield Lane* propone una dinámica *explosiva*, trasciende el soporte cinematográfico y expande la narración a través de una variedad de medios en cuya decodificación y ordenamiento es fundamental la comunidad de espectadores particulares. Esa es, justamente, la clave. *10 Cloverfield Lane* apela a un espectador *colectivo, multidisciplinario*, portador de múltiples saberes, desde trivía filmica hasta análisis espectrográfico de sonido. Un espectador, además, *activo*, que ponga en juego esos saberes, que "salga" y contribuya a la expansión de la narración. El usuario de reddit MugensKeeper reunió las pistas que colectivamente fueron descubiertas en los tráileres, las transformó en coordenadas con un GPS y encontró el kit de supervivencia que mencionamos previamente. A su vez, filmó el hallazgo y lo compartió en youtube junto con los contenidos de los USB sobre los que además corrió un soft de recuperación de datos para recuperar información que pudiera haber sido borrada. Fotos, filmaciones caseras, comentarios en blogs, archivos de audio, juegos de video, a diferencia de *Cloverfield*, en este ARG la película es solo un elemento más al punto que muchos espectadores solo parecen haberla visto para poder seguir jugando y dar sentido a los cambios que fueron introducidos después de su estreno en los sitios de Howard y Tagruato.

Desplazándonos al terreno de los estudios literarios podríamos asimilar espec-

tador a lector (lecto-espectador, como propone Vicente Luis Mora) y volver sobre aquellas preguntas iniciales ¿estamos preparados? ¿somos los lectores que esos textos exigen?

Lecturas críticas (Hayles 1999, Kirby 2009, Goldsmith 2011) sostienen que la literatura está rezagada respecto de otras artes en lo que hace a su relación con la tecnología, "¿Cómo es que no tenemos literatura ready-made?" [twitteaba en español el poeta Kenneth Goldsmith](#). Propuestas de escritura como las de charly.gr reducen esa distancia haciendo uso de dinámicas de las artes visuales y el net-art (cfr. Ippolito, 2002) así como de la apropiación de herramientas digitales. Restaría considerar si a la par de estas propuestas de escritura se desarrollan propuestas acordes de lectura. El campo de las humanidades digitales es aún incipiente por lo que sería injusto imponer juicios condenatorios como el del poeta norteamericano. Hay, sin embargo, algunas consideraciones pertinentes que pueden hacerse en función del *lector* (entendido como lector individual o como grupo de investigación) y su relación con las herramientas digitales de análisis textual.

Por ejemplo, el popular soft de *data-mining* *Voyant tools* (voyant-tools.org) ofrece interesantes opciones de visualización pero el procesamiento de datos está pensado para textos en inglés y es problemático para textos en español. La herramienta no advierte diferencias, por ejemplo, entre el sustantivo "amo" y las formas verbales "amo" y "amó". En el procesamiento de un texto de sociología política esto difícilmente sea un problema, pero sí lo sería en el caso de, por ejemplo, el guión de una telenovela como "Amo y señor". En ese caso convendría *ContaWords* (contawords.iula.upf.edu) que permite un riguroso análisis de textos en español, catalán y portugués además del inglés, pero no ofrece opciones de visualización o edición de los resultados para lo cual se debe usar soft adicional.

El lector-usuario tiene una desventaja, su lectura está en mayor o menor grado limitada por la herramienta que utiliza pero no desarrolla. Debería ser obvio para un lector crítico que, por ejemplo, no es lo mismo mantener un sitio personal o una revista digital que publicar en una red social o blog. El uso no equivale a apropiación, las nuevas textualidades exigen que los estudios literarios creen alianzas con disciplinas tecnológicas como antes lo hicieron con disciplinas humanísticas. No se trata solamente de convertir al lector-usuario en un lector-desarrollador que cree herramientas a medida (y

por "herramientas" entendemos "procedimientos" y "estrategias de lectura", además de "soft") sino de incorporar la dimensión tecnológica que la lectura de estos textos demanda.

Mencionábamos cómo el universo-Cloverfield apelaba a un espectador/lector con la predisposición y el saber para ir más allá del estrato superficial, un espectador/lector dispuesto a curiosear en el interior de un archivo de audio o el código de una página web y poseedor de los conocimientos para hacerlo. Por el contrario, la lectura que propusimos de "El peronismo", un breve ejercicio de *close reading*, se limitaba a lo que el texto mostraba, cerrado sobre sí mismo sin un "más allá" en un constante fluir que rehuía la captura del poema como totalidad. Un lector avezado puede, sin embargo, proponer otra lectura: accediendo al código encontrará, codificado en ASCII, la totalidad del texto dispuestos sus versos y estrofas a la manera de un poema "tradicional". ¿Podemos, al igual que en el caso de la película, leer ese texto? ¿Deberíamos? Otra vez, la cuestión son los límites.

Las definiciones de poesía son siempre espinosas. Nos apoyaremos -nuevamente- en Eagleton solamente a fines operativos. Su definición -material- del poema parte de considerarlo como una forma verbal en la que es el autor y no el editor o el procesador de textos quien decide dónde termina cada línea (2007, 25). Al pensar cómo leer un poema propone no limitarse al contenido, considerar toda la densidad material del lenguaje rechazando la noción de que es "un celofán que envuelve las ideas. Por el contrario: el lenguaje del poema es *constitutivo* de sus ideas" (2007, 2). Cabría preguntarse si en "El peronismo" esa decisión del autor se opera en la pantalla, en el código o en ambos; si toda la densidad material del lenguaje del poema se limita al texto en sí o si incluye las instrucciones que administran su visualización. Ese lector avezado seguramente incluiría en su análisis al código, no con un reductivo sesgo denunciatorio ("parece un poema que fluye, que se construye, pero *en realidad* está fijo, escrito, como cualquier poema de Galeano") sino para sumar elementos en función de esas decisiones del autor. Éste, por ejemplo, podría haber agregado una línea de código para que el orden de las unidades (versos o estrofas) sea aleatorio y de esa forma el poema sea siempre diferente (introduciendo un fuerte contraste entre la forma fija del código y la de la pantalla, en permanente mutación) o, en una operación ya más compleja, eliminar el poema del cuerpo del código y operar en tiempo real sobre resultados

de búsquedas en Google.

En el campo de los estudios literarios, el desarrollo es aún rudimentario, lo cual es al mismo tiempo frustrante y estimulante. Hay mucho por hacer en lo que hace a la lectura de los textos digitales, esos nuevos objetos literarios resultantes de la imbricación entre la práctica estética y la tecnología que reclaman una lectura diferente. El desafío va más allá de la falsa dicotomía entre *close reading* y *distant reading* con sus pretensiones pseudocientíficas. El desafío es volver sobre la consideración de los límites y pensar en un tipo de lector que pueda atravesarlos, un lector-desarrollador, activo, que no se limite al uso de (ni sea limitado por) las herramientas digitales sino que cree las propias a partir de la constitución de alianzas que excedan el campo humanístico en una verdadera apropiación (crítica) de la tecnología.

//Este artículo forma parte del proyecto de investigación PICT 2014-0413 "Maneras de leer en la era digital: formas de representación de lo literario y las tradiciones en el siglo XXI" (SECRIT-CONICET), dirigido por el Dr. Juan José Mendoza, del cual el autor forma parte como miembro del equipo de investigación junto a Facundo Carmona, Alan Courtis, Ayelén Fariña y Mariano Mosquera//

Bibliografía

Eagleton, T. (2003). *After Theory*. New York, Basic Books.

Eagleton, T. (2007). *How To Read A Poem*. Malden, Massachusetts, Blackwell Pub.

Fernández Mallo, A. (2009). *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Barcelona, Anagrama.

Goldsmith, K. (2011). *Uncreative Writing*. New York, Columbia University Press.

Hayles, K. (1999). "The Condition of Virtuality", en Lunenfeld, P. (ed) *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge: MIT Press. Pp. 68-95.

Ippolito, J. (2002). "Ten Myths of Internet Art". en *VECTORS: Digital art of our time*. New York, New York Digital Salon. Recuperado de: <http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=>.

Kirby, A. (2009). *Digimodernism*. New York, Continuum.

Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.

Ludmer, J. (2010). *Aquí? América Latina*, Buenos Aires, Eterna Cadencia Editora.

Schaeffer, J. (2013). *Pequeña ecología de los estudios literarios: ¿por qué y cómo estudiar la literatura?* Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Topuzian, M. (2010). *Sujeto, autor y escritor en el eclipse de la teoría*. Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. CD-Rom