

PROLEGÓMENOS PARA UNA APROXIMACIÓN LUDOLÓGICA A LA LITERATURA DIGITAL CHILENA Y LATINOAMERICANA

Bastián Nelson Moncada
bastian.nelson@usek.cl

Resumen

El presente texto no pretende ser una reflexión acabada respecto al tema del vínculo entre poesía digital e interacción lúdica, sino que más bien se presenta como una revisión teórica que quiere posicionar una pregunta crítica que es necesario considerar y abordar, esto es, de qué manera las formas de desenvolvimiento técnico de la hipermedialidad, particularmente la interacción, posee en sí misma una codeterminación estética y política que afecta la manera en la que comprendemos el videojuegos y, para nuestro caso, la literatura digital. Dicho de otra manera: qué impacto tiene la reflexión político-estética sobre la idea de interacción en el videojuego y cómo, dicha categoría, transita hacia la expresión literaria de la poesía digital. Ambas son preguntas que presentamos en el presente texto, pero que esperamos puedan resolverse con estudios focalizados.

Palabras clave

literatura, videojuego, hipermedio, poesía digital, textualidades

Abstract

The following text does not pretend to be a final statement related to the link between digital poetry and playful interaction, but rather is a theoretical review that seeks to position a critical question that needs to be considered and addressed. This question pertaining to the relationship between the technical development of hypermediality, particularly interaction, to the aesthetic and political codetermination, and, how this affects the way we understand video games and digital literature. In other words, what impact does the political-aesthetic reflection on the idea of interaction have on videogames and how does this category moves towards the literary expression of digital poetry. We present both questions in this text with the hope that it can be solved with focused studies.

Keywords

literature, video game, hypermedia, digital poetry, textualities

Académico en el área de la Literatura con especial interés en la teoría de la literatura, Ciencias Ficción y las narrativas interactivas de videojuegos y su proceso estético. Tiene particular interés investigativo en el análisis de las narrativas digitales interactivas, el fenómeno de la ficción en las plataformas Transmedia y sus implicancias educativas.

“La aproximación a la palabra no puede ser excluyente o exclusiva” señalaba Carlos Fuentes en su clase maestra “La nueva narrativa hispanoamericana” en 2008, a la vez que justificaba la recuperación de los espacios culturales de la ignorancia, o más bien, de aquellos que la cultura hegemónica ha vinculado tradicionalmente con la ignorancia. Tal puede ser una de las valoraciones en las que ha transitado, para un lado y para el otro, la cultura generada y participada dentro de los espacios digitales. Los procesos de digitalización experimentados desde la década del 60 en adelante han dado paso a una nueva forma de participación comunicativa, económica, política y, evidentemente, cultural. Es ahí donde la literatura digital, es decir, la forma en que aquello que comprendemos como literatura se ha expresado en el devenir de lo digital, adquiere diversas consideraciones. Es por esto por lo que podríamos decir, de manera preliminar, que aproximarse a la forma artística de la palabra, en su sentido más laxo, no puede hacerse invisibilizando a los grupos minoritarios no hegemónicos que conforman parte del ser cultural ni, menos aún, reduciéndola solamente a sus formas tradicionales de expresión. La literatura digital es, en suma, uno de los fenómenos expresivos que desde la década de los 60 ha subvertido las formas tradicionales de la expresión y la ha llevado al límite de las formas. En este escenario, el problema que se nos presenta como fundamental es lograr definir las condiciones de la expresión literaria en el espacio de lo digital y cuáles, a su vez, son sus implicancias hermenéuticas y estéticas.

La hipermedialidad como marco define un nuevo espacio de participación multidimensional respecto de la apertura a lo sensible y, por ende, respecto de la configuración de la realidad. De este modo, el hipermedia establecería no solo un nuevo marco estilístico para los procesos de interacción, sino, inclusive, un nuevo marco de reflexión metafísica, epistemológica y estética, puesto que las formas de la representación de lo sensible-cognoscible han sido afectadas por el continuo de la multidimensionalidad que la hipermedialización en sí mismo comporta. Las reflexiones metafísicas y epistemológicas son, de por sí, cuestiones de sumo interés y relevancia, pero para efectos de nuestra propuesta, la

la dimensión estética se vuelve particularmente importante, ya que nos preguntamos cómo se ha visto afectada dicha dimensión de la obra de arte en el marco de la hipermedialización, más específicamente, cómo nos aberturamos hacia lo sensible del arte poético en Chile en el marco de la poesía digital y de su performance hipermedial; más aún, nos preguntamos de qué manera la dimensión ergódica, es decir, interactiva y lúdica, participa de esta nueva apertura a la dimensión sensible de la poesía.

Ahora bien, pese al tiempo y los espacios conquistados por la digitalización en tanto mecanismo paradigmático, se nos hace necesario precisar que existe aún resistencia en torno a la legitimidad de algunos fenómenos de la cultura en el marco de lo digital. Ha pasado mucho tiempo desde que Umberto Eco (1964) formalizaba esta tensión relativa a los medios en sus categorías de apocalípticos e integrados y, pese a que cerca de 60 años han transcurrido, las propuestas vertiginosas que la digitalización introduce diariamente a las formas de relacionarnos no terminan por convencer sobre la legitimidad o, inclusive, sobre el juicio de valor en torno a esta cuestión. Sin adentrarnos en declaraciones específicas, cabe remitirse a la cuestión del hecho en sí, esto es, que el nuevo paradigma de participación social, económica, política y cultural es de orden hipermedial y, por ende, más allá de las aprensiones, nos es necesario establecer marcos de comprensión del devenir tecno-epistemológico en el que participamos. La reciente pandemia del COVID19, las incursiones en cuestiones relativas a inteligencias artificiales y la posibilidad de los metaversos, no hacen más que acelerar la necesidad de erigir comprensiones actuales del arte en el espacio digital, para el caso nuestro, la literatura en su expresión poética y de cómo esta se nutre de mecanismos lúdico-interactivos.

Por otro lado, recientemente se ha abierto la oportunidad de realizar nuevas aproximaciones e investigaciones de este tipo, ya que se ha avanzado notoriamente en la consolidación de ciertos criterios y mecanismos de preservación, archivo y, por ende, de acceso a la literatura digital en general y, específicamente en el último tiempo, la latinoamericana. Ello se confirma en la publicación de dos grandes empresas; me refiero

a la “Cartografía Digital: Archivo de Literatura Digital en América Latina” de Carolina Gainza y Carolina Zuñiga (2018-2021) y a la “Antología Lit(e)Lat” volumen 1 editada por Leonardo Flores, Claudia Kozak y Rodolfo Mata (2020). Se sigue aquí una senda de nuevos espacios de investigación, en símil con la experiencia norteamericana que la Electronic Literature Organization ha propiciado a través de la “Electronic Literature Collection” en sus 3 volúmenes (2006, 2011 y 2016 respectivamente).

No pretendemos en este trabajo resolver una propuesta en torno a la relación entre literatura digital e interacción lúdica, pero sí queremos instalar preguntas para la discusión en torno a ella e, igualmente, abrir nuevos espacios de reflexión como la idea de que la categoría de lo ergódico, entendido como mecanismo de vinculación extraoemático en el hipermedia (Aarseth, 1997), manifiesta una nueva apertura hacia la categoría sensible de la poesía digital, activando nuevas dimensiones en torno a las experiencias socio-emotivas propias de nuestra sensibilidad histórica, social y política. Como lo que se puede ver expresado en obras como: “Mi pololo volvió de Antuco” de Ignacio Nieto (2005); “71 (setenta y uno)” de Carlos Cociña (2003-2004) o “Hembros: Asedios a lo post-humano” de Eugenia Prado (colectivo CAIN 2004), en las que la interacción activa dimensiones del sentir que logran desplegar nuevas subjetividades en un marco de experiencia mayor a las de la poesía en su soporte e interacción tradicional.

Esta idea, la podemos sostener en el siguiente aparato teórico, el cual suscita mi reflexión.

Para comenzar a comprender el objeto al que nos aproximamos, entenderemos como literatura digital aquello que se ha definido en las reflexiones recientes no solo como la expresión de la literatura en el marco de lo digital (como lo sería la digitalización de la página impresa), sino más bien como aquellas formas literarias que han nacido en el marco de lo digital y alcanzan su expresión total en un medio electrónico de transmisión, haciendo uso variado de las posibilidades que el espacio hipermedial suscitado en la digitalización le entrega. Katherine Hayles, en su icónico artículo “Electronic

Literature: what is it?”, delimita la literatura digital como una obra “...with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.”. Como la misma autora sostiene, la literatura electrónica se nos presenta bajo 500 años de tradición impresa y los lectores nos aproximamos a ella bajo las obvias expectativas que dicha tradición implica, no obstante, se definiría como literatura digital aquella expresión literaria que, partiendo de dichas expectativas, utiliza los medios electrónicos y digitales como espacios para modificarlas y transformarlas. En este sentido debe ser comprendida Hayles cuando declara que la literatura digital “...test the boundaries of the literary and challenge us to re-think our assumption of what literature can do and be.”.

Por otro lado, cuando Theodore H. Nelson introduce el concepto de “Hyper-media” en 1970 en su artículo “No More Teachers’ Dirty Looks”, propone para el presente y futuro de la interacción con la máquina dos posibles performances de la información, aquella que introduce facilidades de interacción, es decir, representación de experiencias análogas en un espacio digital, como lo serían las interfaces de cálculo o de diseño gráfico (podríamos incorporar aquí las versiones en PDF de textos impresos) y la hipermedia, esto es, la representación de información que responde a acciones propias del usuario, es decir, un sistema arreglado previamente, no necesariamente programado en estricto rigor, sino más bien un sistema en el que existieron decisiones de diseño, escritura y visualidad y que ha sido editado para la libre interacción del usuario. Cada una de las dimensiones evocadas en este espacio performático de la hipermedialidad correspondería a un medio, siendo este un marco multidimensional en el amplio sentido del término. No obstante, Noah Wardrip-Fruin, en su artículo “What Hypertext Is” (2004) establece una relación de jerarquía entre la noción de *Hyper-text* y *Hyper-media*, indicando que la hipertextualidad podría ser, inclusive, un medio más dentro todos los demás medios que componen el hipermedia, particularmente, uno de los medios textuales junto con el *stretchtext*. Ambos conceptos estarían relacionados directamente con el hecho de cómo la textualidad

es representada medialmente en el marco del del hipermedia, puesto que el primero de ellos, el hipertexto, se valdría del recurso del enlace (link) para la activación de unidades textuales y, de igual manera, para la particular sucesión de textualidades o lexías; por otro lado, el concepto de *stretchtext* evocaría a la posibilidad de expandir o contraer la información que el mismo texto despliega aumentando o disminuyendo el nivel de detalle, como aquello que vemos activado al posicionar el cursos sobre algún ícono o concepto, sin un click de por medio, pero que despliega una unidad textual o lexía.

En definitiva, al comprender que la literatura digital corresponde a una forma expresiva de la literatura en el marco hipermedial, creemos necesario hacer una aproximación a ella desde el principio de la interacción como mecanismo de vinculación y acción respecto de la obra. Dicha acción es en definitiva la que activa unidades textuales, crea secuencialidades no esperadas o aleatoriedades prediseñadas para el orden de las lexías o unidades textuales menores que constituyen la totalidad de un texto en este espacio. Este principio es aquello en lo que se materializan una serie de decisiones propias del ámbito noemático que Espen Aarseth denomina como lo ergódico (1997), esto es, aquel aspecto de una textualidad o experiencia diegética de características digitales que le otorga la condición de interactiva. Para Aarseth, la literatura ergódica sería, en suma, un tipo de literatura que requiere de parte del lector esfuerzos extranoemáticos para desplegar su propia representación o performance; como deslizamiento de patrones en una pantalla táctil, interacción con un teclado y mouse de un computador, uso de *gamepads* o sensores y la amplia gama de experimentación periférica que la informática y la robótica lleva hoy adelante.

La interacción adquiere aquí, a nuestro entender, un valor altamente relevante en la reflexión sobre lo que la literatura es y cómo esta aparece en el espacio de lo digital. Lo que Noah Wardrip-Fruin recoge como hipertexto y *stretchtext* serían variantes mediales de esta interacción, aquellas que configurarían una forma textual definida como *Cybertext* en Aarseth y en la que las literaturas ergódicas participarían cada vez que las agencias propias de la activación textual sean mayores.

Ahora bien, es necesario agregar que el mismo Aarseth sostiene, en un artículo previo a su obra sobre cibertextualidades de 1997, llamado “Non-linearity and Literary Theory” (1994), que la ruptura de la linealidad en la recepción de la textualidad en el espacio hipermedial vendría a ser el aspecto determinante de esta nueva textualidad, esto es, que la no linealidad la definiría de por sí de cara a otro tipo de textualidades.

La categoría de texto, para estos efectos, correspondería fundamentalmente a una totalidad de concatenaciones de unidades narrativas menores, las cuales en su condición de textuales no necesariamente son verbales, sino que pueden ser presentadas como unidades narrativas de tipo visuales, audiovisuales, secuenciales, cinemáticas o interactivas. La categoría de interacción lúdica, esto es, de aquella interacción que permite el juego del relato, o el juego de la experiencia en la dinámica, por ejemplo, de los videojuegos, daría aquí a la literatura digital un espacio, forma y posibilidad de definir su expresividad y, de igual manera, la dimensión estética de su experiencia.

Por lo tanto, podríamos sostener tentativamente que esta nueva textualidad de la literatura digital abre nuevas opciones para la experiencia estética. Enrique Dussel (2018), en su “Siete hipótesis para una estética de la liberación”, propone que el campo estético no establecería una relación de subordinación desde otros campos, como el político o el económico, más bien, recoge la tradición de la discusión estética de manera crítica en cuanto a lo que el capitalismo o el marxismo han presentado, esto es, una supuesta subordinación de las categorías de lo bello al campo político y económico. El autor, por su parte, propone que a modo de mutua determinación de los campos, tanto la idea de lo bello se ha servido de las cuestiones políticas, configurando una categoría estética desde dichas implicancias, como también lo político ha necesitado de marcos estéticos para su propia legitimación. Dussel sostiene directamente que “Ni el campo estético es mediación de lo político ni lo político esencialmente determina lo estético”, más bien, plantea que en el marco de una espiral de codeterminaciones en las que se envuelve el campo de la estética con otros campos, las dimensiones emotivo-intelectuales del sujeto y

aquellas sensibles-cognitivas de los objetos preparan un nuevo escenario de sensibilidad. Y es aquí donde nosotros creemos que se posiciona la apertura y sensibilidad propia de la poesía digital interactiva, en el entendido de que la experiencia en torno a ella se verá codeterminada, tanto por las nuevas categorías de lo bello, como por las prácticas de la participación política en la que se desenvuelve, siendo la interacción una forma no solo técnica de vinculación con las obras, sino más bien una nueva performance política que transita desde el videojuego hacia las formas poéticas de expresión de la poesía digital.

Referencias

- Aarseth, E. (1997)., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- _____. (1994)., *Nonlinearity and Literary Theory*. En N. Wardrip-Fruin y N. Montfort (Ed), *New Media Reader*. (761-780) Cambridge, Mss.: MIT Press, 2003.
- Antología Lit(e)Lat volumen 1. *Literatura Electrónica Latinoamericana y Caribeña*. (03 de noviembre del 2021). 71 (setenta y uno) de Carlos Cociña.
- _____. *A veces cubierto por las aguas* de Carlos Cociña.
- _____. *Plagio del afecto* de Carlos Cociña.
- Barthes, R., (1980). *S/Z*. Madrid: Siglo XXI.
- Cartografía Digital: Archivo de Literatura Digital en América Latina (03 de noviembre del 2021). *Hembros: asedios a lo posthumano* de Eugenia Prado (2004).
- _____. *Mi pololo volvió de Antuco* de Ignacio Nieto (2005).
- Casa de América. (03 de noviembre del 2021). 'La nueva narrativa hispanoamericana' de Carlos Fuentes. [Archivo de Video]. https://www.youtube.com/watch?v=tT6KDtS_UvY&t=283s
- Dussel, E. (2018). "Siete hipótesis para una estética de la liberación" en Praxis.
- Eco, U., (1964), *Apocalípticos e Integrados*. Buenos Aires: De Bolsillo.
- Electronic Literature Organization (03 de noviembre del 2021). *Electronic Literature: What is it?* De Katherine Hayles (2007). <https://eliterature.org/pad/elp.html#note2>
- Mandoki, K. (2006), "Los contornos de la estética" en *Prácticas estéticas e identidades sociales: Prosaica II*. México: Siglo XXI.
- Nelson, T. (1974). No more Teachers' dirty looks. En N. Wardrip-Fruin y N. Montfort (Ed), *New Media Reader*. (761-780) Cambridge, Mss.: MIT Press, 2003.
- Wardrip-Fruin, N. (2004, agosto). *What Hypertext is*. [PDF]. Disponible en: <http://www.hyperfiction.org/texts/whatHypertextIs.pdf>. [Recuperado el 03 noviembre del 2021]