

**LITERATURE AND CULTURAL STUDIES**

# Del lenguaje audiovisual al lenguaje digital: Un análisis comparativo en cuatro autores latinoamericanos a inicios de los siglos XX y XXI

Gina Villamizar<sup>1</sup> and Carolina Gainza Cortés<sup>2</sup><sup>1</sup> Youngstown State University, US<sup>2</sup> Universidad Diego Portales, CLCorresponding author: Gina Villamizar ([gvillamizar@ysu.edu](mailto:gvillamizar@ysu.edu))

Antes del desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación, existían narrativas que no solo ficcionalizaban la influencia de las nuevas mediaciones, sino que se inspiraban en el lenguaje del cine para proponer una experiencia sensorial de lectura distinta. Con las tecnologías digitales, esta experimentación literaria se potencializa. La naturaleza y el lenguaje de estas tecnologías han ampliado lo que primero fue imaginado y ensayado en el formato impreso. Para establecer una continuidad entre las apariciones intermediales de la imagen en movimiento en la narrativa impresa y las posibilidades de efectuación de esa intermedialidad en la literatura digital, se examinará la influencia de la estética visual del cine en dos cuentos del uruguayo Horacio Quiroga y una novela corta del colombiano José Félix Fuenmayor. Este análisis también estudiará dos novelas digitales, *Pentagonal: Incluidos tú y yo* de Carlos Labbé y *Lagunas* de Milton Laüfer.

Even before the development of information and communication technologies, narratives not only depicted the influences of new media but also were inspired by the audiovisual language of cinema, provoking a different sensory experience for the reader. The nature and language of digital technologies expanded what was first imagined and experimented with in print. To establish continuity between the intermedial presence of the moving image in print narratives and the possibility of accomplishing such an intermedial approach in digital literature, this article examines the influence of the visual aesthetics of cinema in two of Horacio Quiroga's short stories and a short novel by the Colombian author José Félix Fuenmayor, as well as two Latin American digital novels, *Pentagonal: Incluidos tú y yo* by Carlos Labbé, and *Lagunas* by Milton Laüfer.

Los variados artefactos tecnológicos que encontramos en la actualidad han alterado los modos de producción, creación, circulación y recepción literaria. No resulta extraño leer hoy, por ejemplo, grandes clásicos a través de dispositivos electrónicos interactivos. Paralelamente, la naturaleza y el lenguaje de las tecnologías digitales han potenciado la experimentación literaria. En algunos casos, impulsada por los usos de técnicas como el hipertexto,<sup>1</sup> los lenguajes algorítmicos en los textos generativos, o los medios digitales y redes en línea, como la literatura en Twitter, entre otros. El auge de las tecnologías de la información y comunicación ha hecho posible amplificar lo que primero fue imaginado y ensayado en el formato impreso. Mucho antes del desarrollo masivo de las tecnologías digitales y de la cibercultura, la literatura, como instrumento de representación social y cultural, ya daba señales del ingreso y el impacto de las mediaciones tecnológicas.

<sup>1</sup> El hipertexto es un sistema de textos interconectados. Si bien no es un fenómeno de origen digital, porque existió en formato impreso, el lenguaje de esta plataforma intensifica sus usos, en donde sus conexiones pueden ser infinitas. En efecto, el lector es remitido de un texto a otro en el marco de una red de remisiones que, en teoría, no tiene principio ni fin (Vega 2003, 9) y en el que puede seguir libremente cualquier dirección (Moulthrop 2003, 23).

Desde las tempranas décadas del siglo XX, por ejemplo, diversos autores se inspiraron en imágenes e ideas surgidas a propósito del fenómeno tecnológico de su época, para luego tematizarlas en sus obras.<sup>2</sup> Más allá de este carácter temático, también se pueden encontrar textos que evocan el lenguaje audiovisual de las tecnologías de la imagen, como el cine. Estos textos proponen narrativas sumamente visuales y en las que hay una experiencia sensorial de lectura distinta. Se trata, en efecto, de trabajos experimentales, en algunos casos incomprensibles, pero que, en definitiva, plantean una nueva configuración del texto literario. La emergencia de las tecnologías digitales, por su lado, intensifica considerablemente este proceso artístico. La naturaleza del lenguaje digital, el código, hace posible no solo un cambio de formato, sino también la aparición de formas de creación literaria que expanden las posibilidades poéticas y narrativas de la literatura. Lo anterior se debe a su potencial expansivo, interactivo, participativo y multimedial; atributos que permiten hablar de una experiencia estética propia de lo que se conoce como literatura digital.

De este modo, con el fin de establecer una línea de continuidad entre las apariciones intermediales de la imagen en movimiento en la narrativa impresa de principios del siglo XX y las posibilidades de efectación de esa intermedialidad en la literatura digital, el siguiente artículo examinará de qué manera opera la estética visual del cine en dos cuentos del uruguayo Horacio Quiroga (1878–1937) y una novela corta del colombiano José Félix Fuenmayor (1885–1966). En segundo lugar, este análisis se concentrará en dos novelas digitales, *Pentagonal. Incluidos tú y yo* de Carlos Labbé (2001) y *Lagunas* de Milton Laüfer (2014), examinando cómo desde el lenguaje de código y sus características estéticas se materializa la posibilidad técnica imaginada de aquellas obras experimentales de las primeras décadas del siglo XX. Vincular propuestas literarias creadas no solo en formatos distintos, sino también a partir de realidades históricas disímiles, nos permite rastrear las relaciones de préstamo e intercambio entre una y otra, así como los límites y las posibilidades de innovación literaria que ofrece la incorporación de nuevas tecnologías.

## Narrativa y tecnología: El lenguaje audiovisual

En la historiografía literaria latinoamericana se destacan obras predominantemente innovadoras en su forma y en su técnica, y que rompen con esquemas convencionales tradicionales; entre estas: *Pedro Páramo* de Juan Rulfo (1955), *100 años de soledad* de Gabriel García Márquez (1967) y *Paradiso* de José Lezama Lima (1966), por mencionar solo algunos ejemplos. En el presente, la tecnología digital, con su lenguaje de código, se ha convertido en un soporte de canalización para la reinención y reestructuración de cuentos, novelas, historias, poemas, entre otros. No obstante, durante las primeras décadas del siglo XX, y mucho antes del auge de las tecnologías digitales, uno de los recursos más sobresalientes para la innovación creativa fue la influencia del séptimo arte y del lenguaje audiovisual, muy a pesar de los prejuicios del intelectual de la época.<sup>3</sup>

La escritura vanguardista de Juan Emar (1893–1964), por ejemplo, está altamente influenciada por el lenguaje del cine. El autor chileno emplea técnicas narrativas que simulan los enfoques y movimientos de una cámara, mientras que el lector se sumerge en una lectura inagotable, dominada por la digresión y la excesiva descripción, tal como ocurre en su colección de cuentos *Diez* (1937). Su novela *Umbral* (1942) es para Pablo Brodsky un intento de escritura como proceso infinito (Bongers 2014, 13); de hecho, esta ficción cuenta con más de cuatro mil páginas, dando una impresión de continuidad como ocurre con el cine.

En la obra de otro autor, Jorge Luis Borges (1899–1986), además de la influencia cinematográfica, convergen diversas técnicas de experimentación que descolocan al lector al presentarle una línea de lectura laberíntica. Un cuento como “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941) presupone una estructura narrativa hipertextual, tan característica de la materialidad digital. Dentro de este grupo podemos destacar también la narrativa de Adolfo Bioy Casares, de naturaleza fantástica, así como la escritura de Macedonio

<sup>2</sup> Las discusiones, imágenes e ideas sobre lo tecnológico aparecen como recurso temático a lo largo de la escritura latinoamericana del siglo XX. Entre los modernistas, por ejemplo, hay una postura ambivalente con relación a la técnica, puesto que es rechazada, pero también anhelada. Alejandra Torres nos dice que, para Darío, “la técnica es un medio de acceso” (2008, 83) que le permite conciliar dos mundos: el moderno y el arcaico. Rubén Gallo (2005) indica que autores modernistas mexicanos como Manuel Gutiérrez Nájera, usaron lo tecnológico como *leitmotiv* para criticar los avances industriales en México en vías de su modernización. Por su parte, Beatriz Sarlo plantea que la literatura de la cultura rioplatense de los años 20 y 30 se caracterizó por el “ensueño moderno de la técnica” (1992, 152). Las pasiones y los deseos técnicos de la época aparecen ficcionalizados en sus obras narrativas.

<sup>3</sup> En el ámbito literario de la época existían opiniones encontradas con respecto al valor estético del cine por tratarse de un espectáculo de multitudes. Carlos Dámaso Martínez (1997, 30) señaló que “Quiroga es consciente del carácter popular del cine y de los prejuicios que ese aspecto despierta entre los intelectuales”. El mismo Quiroga lo expresó en uno de sus artículos publicados en la revista *Atlántida* en 1922: “Acaso el intelectual cultive furtivamente los solitarios cines de su barrio; pero no confesará jamás su debilidad por un espectáculo del que su cocinera gusta tanto como él, y el chico de la cocinera tanto como ambos juntos” (Dámaso Martínez 1997, 31).

Fernández, María Luisa Bombal, entre muchos otros. Por su parte, la novela ilustre de Julio Cortázar (1914–1984), *Rayuela* (1963), permite crear una conexión mucho más consistente entre la escritura analógica y la digital. En esta novela experimental se simula, dentro del soporte del formato libro, la experiencia sensorial de un hipertexto digital al admitir distintos caminos de lectura que el lector puede elegir.

Si bien este trabajo es un primer paso hacia un estudio mucho más extenso enfocado en la historia de la relación entre narrativas literarias y lenguajes mediales en América Latina, en este análisis tomaremos como punto de partida la escritura de José Félix Fuenmayor y la de Horacio Quiroga. Esta elección, sin embargo, no ha sido arbitraria. Fuenmayor, como precursor de una nueva narrativa colombiana y como maestro de García Márquez, lideró un proceso de renovación artística con trabajos cumbres como la novela *Cosme* (1927), acaso la primera novela urbana escrita en Colombia, así como su colección de cuentos *La muerte en la calle*, publicada póstumamente en 1967. Por su parte, su novela corta *Una triste aventura de 14 sabios* (1928) ha sido mayormente desestimada e incomprendida tanto por la crítica como por lectores. ¿Qué la hace distinta? Para críticos como Campo Ricardo Burgos, esta novela: “pretende ser una burla del fetichismo científico, malograda por no ceñirse a la imaginación razonada, abundar en digresiones y episodios injustificados y tender a la informalidad. El libro es apenas ciencia ficción toscamente manejada que abandona al lector con la sensación de un buen tema desperdiciado” (Martínez 2011, 126).

No obstante, esta es quizás la obra más experimental de las dos primeras décadas del siglo XX en Colombia, y notablemente influida por filmes de ciencia ficción como *Viaje a la luna* (George Méliès, 1902) y *París duerme* (René Clair, 1924). Esta postura es compartida por el uruguayo Horacio Quiroga; no solo un autor incomprendido, sino también con un atributo interesante: su obsesivo interés por la fotografía, el cine, el ciclismo y la experimentación técnica totalmente empírica.<sup>4</sup> Esta conducta lo posiciona como una figura emergente, ya que, a diferencia de muchos escritores de su generación, no solo se inspiró en nuevos saberes y prácticas culturales, sino que se apropió de ellos para su vida y su obra artística.<sup>5</sup>

El cine, sin embargo, no es un arte ajeno a la literatura ni a la escritura. Por el contrario, es “el lugar de encuentro de la palabra y la imagen” (García 1998, 143). Adapta de un guion no solo “los diálogos o las descripciones de unas acciones, de unos personajes y de unos escenarios, sino también [...] unas determinadas estructuras narrativas y una determinada manera de narrar” (García 1998, 148). El cine, adicionalmente, dispone de procedimientos narrativos ya presentes en la literatura; entre estos: el *flashback* (vuelta atrás), la focalización, el *racconto*,<sup>6</sup> el *flash-forward* (salto hacia adelante), entre otros. Riccioto Canudo, como pionero de la crítica cinematográfica, consideró en su “Manifiesto de las siete artes” (1911), que en el cine ocurre una “síntesis total” de todas las artes anteriores. De este modo, lo que el cine y su lenguaje permiten es potenciar estas técnicas al hacerlas audiovisuales.<sup>7</sup> Esto significa poder incorporar elementos de sonido, montaje, tono, color, iluminación, espacio, ritmo, así como uno de sus atributos más importantes: la imagen en movimiento.

La secuencia de imágenes produce una experiencia sensorial distinta con relación al tiempo y el espacio narrativo. Deleuze (1984),<sup>8</sup> quien hace un estudio taxonómico del cine en sus trabajos *La imagen-movimiento* y *La imagen tiempo*, observa que “la verdadera materia cinematográfica es un universo de imágenes fluyentes, sin centro y ni encuadre” (1984, 72). Además, considera al cine “como una práctica que crea diferentes caminos para organizar el movimiento y el tiempo” (1984, 73). Estas estrategias narrativas pueden ser, igualmente, identificadas en la literatura impresa desde un enfoque performativo, cuya función no es solo la de imitar las prácticas materiales del lenguaje del cine, sino también la de construir una posibilidad técnica imaginada a partir de su propio canal de comunicación. En autores como Fuenmayor y Quiroga, la influencia del cine —y la fotografía en este último— fue sugerente para la tematización de cuentos y novelas. Simultáneamente, esta inclinación significó en su imaginario un nuevo modo de narrar desde las técnicas que esos soportes aportaban. En su obra se fomenta el desplazamiento de imágenes, se establecen

<sup>4</sup> Sobre la vida y obra del autor, es importante examinar el texto *Vida y obra de Horacio Quiroga* (1939) de José M. Delgado y Alberto Brignole, a quienes también los unía un lazo de amistad con el rioplatense.

<sup>5</sup> Para más información, revisar el texto de Beatriz Sarlo *La imaginación técnica: Sueños modernos de la cultura argentina* (1992).

<sup>6</sup> El *racconto* permite hacer un movimiento retrospectivo hacia el pasado, para explicar el presente de los personajes. Además de ser un modo de narración característico de cuentos y novelas, es muy popular en programas de televisión y en películas contemporáneas.

<sup>7</sup> Merece la pena recordar que el cine en sus inicios fue mudo y se apoyó en una cámara fija para capturar imágenes, acciones, actos, desde un escenario inmóvil. De esta forma, el cine compartía, en sus orígenes, estructuras de narración y representación teatral.

<sup>8</sup> Para ilustrar sus ideas sobre la imagen-movimiento del cine, Deleuze (1984) se enfocó en las postulaciones de Bergson sobre este arte, superando los límites de sus propuestas. Para Deleuze, el cine “nos da inmediatamente una imagen-movimiento [...] un corte móvil” (1984, 15), señalando, como explica Martín, que es “un sistema que reproduce el movimiento en función de un movimiento cualquiera, dando impresión de continuidad” (2010, 55).

escenarios paralelos, se efectúan saltos narrativos, también se simulan proyecciones cinematográficas y se proponen distintas líneas de acción y de tiempo.

En la novela de Fuenmayor, por ejemplo, hay un juego constante con el tiempo narrativo, siendo la digresión una de las herramientas más efectivas. A primera vista, pareciera que su objetivo fuera el de frenar el relato y, por lo tanto, su lectura. No obstante, esta digresión incesante admite la presencia activa de distintas voces y perspectivas en cada uno de los planos introducidos en la novela. La yuxtaposición de planos narrativos y la pluralidad de voces permiten romper con el tiempo y el espacio lineal uniforme, efectuando un movimiento de ida y vuelta continuo. Esta es una singularidad totalmente novedosa para la narrativa colombiana de la época.<sup>9</sup>

Fuenmayor introduce en su novela corta dos planos narrativos, en una técnica estructural de caja china. El primero toma lugar en un bar al que asisten distintos miembros de la sociedad —caballeros— identificados cada uno como: el proletario, el acaudalado, el literato, entre otros, quienes discuten sobre temas de actualidad que aparecen en las noticias locales. Cada uno de estos personajes ofrece su opinión sobre diversos temas desde su propio lugar en el mundo. El segundo plano es introducido cuando uno de los asistentes al bar, el señor Currés, lee en voz alta un manuscrito titulado: “una triste aventura de 14 sabios”. Esta historia, que es una parodia a la ciencia, su lenguaje y sus pensadores, relata una aventura espacial truncada de catorce ancianos, quienes se hacen llamar “sabios” de la ciencia. Estos hombres sufren un accidente mientras piloteaban “una gigantesca máquina voladora” (Fuenmayor 1928, 120). Como estrategias de supervivencia, cada uno debe aportar los saberes de sus disciplinas. Sin embargo, todos fallan en su intento y mueren de manera trágica.

Es interesante observar el procedimiento que Fuenmayor elabora para introducir los distintos escenarios narrativos, que, pese a promover un deslizamiento de un plano al otro y de compartir motivos comunes —crítica a la modernidad y la ciencia—, nunca llegan a conectarse, ya que no comparten ninguna línea de tiempo y espacio. Este método sugiere un tipo de montaje que en el lenguaje cinematográfico se conoce como “montaje paralelo”.<sup>10</sup> El lector puede tener así una impresión más amplia de la realidad y de las líneas narrativas presentadas. Por eso, hay tantos personajes y voces con puntos de vista distintos sobre lo que ocurre en cada escenario. Por ejemplo, los caballeros del club detienen repetidamente la lectura del manuscrito para criticar, justificar o sugerir maneras de mejorarlo. Bacca llama a este procedimiento “un insólito experimento: una novela que se juzga a sí misma dentro de la narración” (2013, 75). La estructura narrativa del relato, en función de escenarios paralelos, hace posible esta singularidad en la escritura fuenmayoriana. Observemos el siguiente fragmento:

Periton continuó su trabajo. Y el filósofo, sin hacer caso de su hombro dolorido, siguió hablando: —La inteligencia no tiene grados. Es una en todos los hombres. \*\*\* El caballero endeble saltó dentro de la pausa que hizo el señor Currés: —¿La inteligencia no tiene grados? ¡Hombre! Y ¿por qué yo comprendo y otros no comprenden? —Veamos— respondió el señor Currés —qué dice a ese respecto el filósofo Dormón: \*\*\* «La inteligencia no tiene grados. Es una en todos los hombres. Mas ¿por qué Dormón comprende, y Periton no comprende?» \*\*\* El caballero endeble, radiante de júbilo, prorrumpió: —¿Así dice el filósofo? ¡Mis mismas palabras! ¡No le decía yo! Déjeme ver eso, déjeme ver eso. El señor Currés mostró el renglón deslizando un dedo, y el caballero endeble lo vio, como quería, con sus propios ojos. El señor Currés pasó adelante\*\*\*. (Fuenmayor 1928, 135)

Este pasaje es un ejemplo de cómo Fuenmayor organiza su texto al yuxtaponer dos líneas de acción que rompen con la uniformidad del relato. Por un lado, contemplamos la escena entre el filósofo Dormón y el biólogo Periton —personajes del manuscrito— y, por el otro, aparece, imprevistamente, el diálogo entre el caballero Endeble y el señor Currés, quienes desde el bar conjeturan sobre lo discutido por aquellos sabios. Esta estructura narrativa se mantiene durante toda la obra. Adicionalmente, advertimos aquí otro procedimiento que emula los estímulos visuales provocados por los movimientos y enfoques

<sup>9</sup> Alfonso Fuenmayor —escritor y periodista, e hijo del autor aquí estudiado— señaló que la narrativa colombiana de la época era “pobre, rural, costumbrista, abrumada de convencionalismos” (Fuenmayor 1979, 15), influida aún “por un romanticismo tardío” (Villamizar 2016, 4); mientras que Fuenmayor “ensayaba una forma compleja bastante distante de las formas literarias tradicionales (Martínez 2011, 139), inclinado “hacia lo urbano, lo introspectivo y lo fantástico” (Gilard 1997, 24).

<sup>10</sup> Para teóricos y críticos de cine como Jacques Aumont, el montaje es un “principio que regula la organización de los elementos fílmicos visuales y sonoros, o en el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración” (2008, 62). El cineasta ruso Serguéi Eisenstein (1898–1948), conocido como el padre del montaje cinematográfico moderno, empleó técnicas de montaje de atracciones para que sus escenas lograran comunicar emociones, controlar y ordenar, de alguna manera, la realidad presentada al espectador.

de una cámara. Al final de la cita anterior, el caballero del bar, asombrado por escuchar que su opinión coincidía literalmente con las palabras de uno de los “sabios” del mundo ficcional del manuscrito, pidió ver la información y así lo hizo, “con sus propios ojos”, mientras que el señor Currés le señalaba “el renglón deslizando un dedo”. El fijar la atención en los ojos y en el dedo hace que se refuerce el valor estético y descriptivo de la escena. Como resultado, el lector tiene una impresión de ver más “de cerca” las acciones de los personajes. Esta construcción visual se conoce en el lenguaje del cine como el “plano detalle”. Este último se destaca por mostrar “una parte del personaje para enfatizar una acción o una información, por ejemplo, una mano abriendo una puerta, detalles de labios, ojos ...” (Moya 2012, 22).

Con las apariciones intermediales de la imagen en movimiento y con la adaptación de ciertos procedimientos de montaje del cine, Fuenmayor se imagina una posibilidad técnica que ensaya desde la materialidad del texto impreso. De ahí, el predominio de escenas paralelas y el manejo arbitrario del tiempo y el espacio. A primera vista, los dos planos elaborados por el autor parecen no tener conexión lógica; no obstante, a través de la parodia, de la burla y del juego con la temporalidad, el autor lleva a cabo no solo una de las narrativas más experimentales de la época en Colombia, sino también una crítica a la sociedad y la vida cultural del momento. Para algunos críticos, Fuenmayor, como “un empedernido cinéfilo” (Bacca 2013, 76) ideó el argumento de *Una triste aventura de 14 sabios* “como un guion cinematográfico digno de películas de ciencia ficción moderna” (Martínez 2011, 144). Aunque nunca fue llevado al cine, su inclinación por reproducir a lo largo del texto la experiencia sensorial que evoca el lenguaje del séptimo arte, crea una ilusión, como si la realidad del relato ocurriera bajo el lente de una cámara. Esta postura artística también es compartida por el uruguayo Horacio Quiroga.

La obra narrativa del rioplatense se integra a la de una generación de autores de principios del siglo XX, quienes se apoyaron en las nuevas tecnologías para efectuar relaciones intermediales sugerentes para la reconfiguración del texto literario. En su caso, el influjo del lenguaje cinematográfico es mucho más explícito. Quiroga fue un activo seguidor de películas de Hollywood, cautivado por las famosas y bellas actrices.<sup>11</sup> Quizás, por este motivo, creó personajes inspirados en las grandes estrellas del espectáculo cinematográfico. Hizo también crítica al séptimo arte en revistas como *Caras y caretas*,<sup>12</sup> *El hogar*, entre otras. Existe, de hecho, una estrecha conexión entre su crítica cinematográfica con algunos de sus cuentos de naturaleza fantástica, como “El espectro” (1921), “El vampiro” (1927) y “El puritano” (1926).

En “El espectro”, por ejemplo, Quiroga pone a sus personajes principales en situaciones cinematográficas. Estos van al cine continuamente para mirar la misma película. Desde un palco alto y central en el teatro, pueden observar la pantalla y las imágenes proyectadas con detalle y precisión. Quiroga recrea aquí la experiencia sensorial que produce el cine a partir de la impresión que tienen estos personajes con la imagen en movimiento, con la alusión al sonido, con los enfoques y juegos de cámara. Una de las técnicas narrativas que implementa es la del primer plano y el plano general, que se enfocan, por un lado, en la mirada y el rostro del actor de la película: “Sus mismos gestos eran aquéllos. Su misma sonrisa confiada era la de sus labios. Era su misma enérgica figura la que se deslizaba adherida a la pantalla” (2008, 542).

Por otro lado, hay un enfoque general del escenario donde toma lugar la escena. Estos tipos de acercamiento y movimientos de cámara producen en el relato una impresión de miedo en el espectador, ya que percibe esa imagen proyectada como si fuera real y capaz de traspasar los límites de la pantalla. En efecto, “el tratamiento cinematográfico del cuerpo fragmenta y vuelve monstruosas las formas humanas” (Keizman 2013, 71). Veamos el siguiente fragmento: “Yo lo vi adelantarse, crecer, llegar al borde mismo de la pantalla, sin apartar la mirada de la mía [...] Con lentitud de fiera y los ojos clavados sobre nosotros, Wyoming se incorporaba del diván. Enid y yo lo vimos levantarse, avanzar hacia nosotros desde el fondo de la escena, llegar al monstruoso primer plano. ... Un fulgor deslumbrante nos cegó, al tiempo que Enid lanzaba un grito” (Quiroga 2008, 545).

En este relato, el efecto visual generado por la simulación del movimiento de la imagen y enfoques de cámara es relevante para este tipo de percepción que tienen los personajes, quienes consideran que lo que observan es francamente una realidad. Paralelamente, el lector también tiene una impresión de lectura distinta, ya que se imagina estar mirando una película, recreando la escena como si fuera realmente una imagen en movimiento. Esta percepción en el cuento se da por el enfoque performativo de las prácticas materiales del lenguaje del cine. Irina Rajewsky (2005) entiende este cruzamiento entre las fronteras que separan a distintos medios como un fenómeno de relación intermedial de tipo referencial. En este

<sup>11</sup> Hacia el año de 1983, María Elena Bravo, la última esposa de Quiroga, recordaba que cuando ella y su marido vivían en Buenos Aires, “iban al cine todos los días” (Rocca 2010, 32).

<sup>12</sup> Quiroga redactó estos artículos entre el 6 de diciembre de 1919 y el 24 de julio de 1920.

sentido, se produce una simulación de la experiencia de otras materialidades, que funciona en el texto narrativo analógico “como si” fuera realmente, por ejemplo, una cámara fotográfica, una proyección cinematográfica o un aparato electrónico (2005, 53). Es decir, se genera una ilusión de ese medio que se adopta o imita. No obstante, en Quiroga, así como en Fuenmayor, esta asimilación estética y funcional del lenguaje cinematográfico no se detiene en la imitación de sus procedimientos, sino que también sugiere la recomposición de su texto narrativo a partir de una posibilidad técnica imaginada.

Por ejemplo, el cuento “Miss Dorothy Phillips, mi esposa” (1922) está elaborado como si fuera una proyección cinematográfica y, a la vez, reflexiona y cuestiona la artificialidad que recrea. Esto se debe a la impresión que tiene el espectador, es decir el personaje protagonista, quien considera que lo presentado en una película es real o casi real. Sin embargo, cuando este personaje visita un estudio de grabación en Hollywood, se da cuenta de que se trata de un proceso de montaje y edición fabricado y controlado. Esta es, justamente, la experiencia de lectura que Quiroga propone al inspirarse en el lenguaje audiovisual del cine: “en el teatro, a quince o treinta metros del público, concibo muy bien que un actor, cuya novia del caso está junto a él en la escena, pueda expresar más o menos bien un amor fingido. Pero en el taller el escenario desaparece completamente, cuando los cuadros son de detalle. Aquí el actor permanece quieto y solo mientras la máquina se va aproximando a su cara, hasta tocarla casi. Y el director le grita” (2008, 470).

Esta reflexión nos hace pensar en la noción de Benjamin (1989) sobre la reproductibilidad del arte y la pérdida del aura, por la existencia de nuevas mediaciones técnicas.<sup>13</sup> El director de cine y la cámara filmadora controlan los efectos producidos en el espectador al manipular lo que se presenta en escena. Para Benjamin, estos instrumentos rompían el estatus único del *performance* actoral, al transportar la imagen y reproducirla. Sin duda, Quiroga se apropia de esta particularidad del cine para evocar una narrativa que se construye a partir de lo que provoca la imagen en movimiento y las técnicas de filmación. Así como en la novela de Fuenmayor, y en su cuento “El espectro”, en “Miss Dorothy Phillips, mi esposa”, no solo se simula el movimiento de un primer plano, con el acercamiento que se hace al rostro y a los ojos de una bella actriz, sino que también se recrea la impresión que causa esta imagen en aquel que observa:

¿Qué es ese fugaz deslumbramiento ante el vértigo sostenido, torturador, implacable, de tener toda una noche a diez centímetros los ojos de Mildred Harris? ¡a diez, cinco centímetros! Piénsese en esto. Como aun en el cinematógrafo hay mujeres feas, las pestañas de una mísera, vistas a tal distancia, parecen varas de timbre. Pero cuando una hermosa estrella detiene y abre el paraíso de sus ojos, de toda la vasta sala, [...] no queda nada más que el profundo edén de melancolía que desfallece en los ojos de Miriam Cooper. (Quiroga 2008, 459)

Estos son solo algunos ejemplos significativos de la influencia del lenguaje audiovisual del cine en el acto de escritura creativa durante las primeras décadas del siglo XX. Si el cine permitió en la literatura la habilidad de crear distintos caminos para la organización del tiempo y del espacio narrativo, las tecnologías digitales lograron expandir aún más lo que primero fue pensado y ensayado en textos análogos. Estos textos, pese a estar limitados por su formato de libro, lograron construir, a partir de su materialidad, una de las muestras de literatura experimental más importantes en América Latina. Con la introducción de medios digitales, esta relación ya no solo ocurre de manera referencial ni imaginada en su posibilidad técnica, sino que es material de forma constitutiva. No se trata, entonces, solo de técnicas narrativas, sino de formas —o modos— de escribir y de pensar la escritura, así como la autoría, la distribución y, por supuesto, la lectura.

## El lenguaje de código: Narrativa y tecnología en el siglo XXI

Entre Fuenmayor y Quiroga y la experimentación literaria digital encontramos otros autores que se inspiraron en estéticas y lenguajes de tecnologías como la radio, la televisión y el video. Aunque esta investigación es mucho más extensa e incluye a más autores, por los límites de este artículo, no es posible examinar todas las obras. El propósito de este análisis es establecer un vínculo entre las obras de autores de principios de siglo XX y XXI, con el fin de ilustrar cómo las nuevas tecnologías de estas épocas afectan, por un lado, las formas de ver, situarse e imaginar el mundo y, por el otro, las formas de crearlo y narrarlo.

<sup>13</sup> Para ejemplificar cómo la introducción de aparatos tecnológicos alteró la posición del arte, Benjamin hizo un paralelo entre el actor de teatro con el de cine y el efecto que produjo su labor artística en tiempos modernos: “En definitiva, el actor de teatro presenta él mismo en persona al público su ejecución artística; por el contrario, la del actor de cine es presentada por medio de todo un mecanismo [...] La actuación del actor está sometida por tanto a una serie de tests ópticos” (1989, 34). “El extrañamiento del actor frente al mecanismo cinematográfico es de todas, tal y como lo describe Pirandello, de la misma índole que el que siente el hombre ante su aparición en el espejo. Pero es que ahora esa imagen del espejo puede despegarse de él, se ha hecho transportable” (1989, 38).

La literatura, en este sentido, no es solo un reflejo pasivo de lo que ocurre en su tiempo, sino que también toma los elementos de su realidad, los transforma y los devuelve a la cultura a través de los imaginarios y las formas que genera. Como mencionamos anteriormente, la materialidad del lenguaje audiovisual tuvo un impacto en las estructuras narrativas, cuestión que hoy advertimos más intensamente, y en otros planos, con la entrada del lenguaje de código.

Una de las transformaciones más importantes que distinguimos en lo digital se vincula, en primer lugar, a un cambio en el soporte en que se produce literatura. Si bien el libro sigue siendo el principal medio de transmisión, ha perdido su lugar único frente a la entrada de distintos tipos de dispositivos tecnológicos de lectura. No obstante, el cambio de soporte no necesariamente implica una variación en las estructuras literarias o las técnicas textuales. Es así como podemos encontrar que la literatura se traslada a estos nuevos soportes sin que esto implique un cambio estructural, como es el caso de los *e-books*.<sup>14</sup> La transformación ocurre cuando la literatura utiliza el lenguaje digital, de código, para generar textualidades que se apoyan en técnicas que son potenciadas por las tecnologías digitales: hipertextos, hipermedias, textos generativos, multimediales, transmediales, entre otros.

En consecuencia, a diferencia de lo que observamos durante las primeras décadas del siglo XX, como en los trabajos narrativos de Quiroga y Fuenmayor —donde la estética visual del cine influye en las formas de narrar como una posibilidad imaginada desde los cruces intermediales—, en la literatura digital el impacto de la tecnología se observa, por un lado, en el cambio de soporte; y por el otro, y quizás más importante, en que esas posibilidades imaginadas se expanden a partir de los usos del lenguaje digital, transformando las formas de creación, circulación y recepción de la literatura. Por consiguiente, entendemos por literatura digital aquella que ha sido creada para ser leída, generalmente, en un dispositivo electrónico y que existe en un lenguaje de programación digital (Gainza 2016, 236).<sup>15</sup> Su existencia en ese lenguaje permite que ciertas técnicas utilizadas en el formato impreso se amplifiquen, como el hipertexto o la escritura automática, y que sean posibles o se aceleren otras nuevas: interacción, inmersión, movimiento, hipermedialidad y automatización.<sup>16</sup>

Así, la literatura digital remite a textualidades cuya estructura o presentación es difícilmente trasladable al formato impreso.<sup>17</sup> El hipertexto, como estructura base de todas las existencias digitales en la web,<sup>18</sup> ha sido una de las técnicas más utilizadas para construir narrativas digitales, especialmente en sus inicios. Sus capacidades de extensión dan la impresión al lector de una red textual potencialmente infinita, aunque esto no ocurra realmente en la práctica, ya que estos caminos de lectura son previamente programados por el autor y ejecutados por algoritmos que poseen ciertas restricciones. Por esta razón, los primeros teóricos del hipertexto hacen referencia, con frecuencia, a los textos infinitos presentes en la obra de Borges —como su “Jardín de Senderos que se Bifurcan” (1941), o “Examen de la obra de Herbert Quain” (1941)—,<sup>19</sup> y a Julio

<sup>14</sup> Luis Correa Díaz analiza estos intercambios en la poesía, presentando casos de remediación de poéticas impresas en el medio digital, donde los textos, si bien se presentan en otro formato (visual principalmente), no son intervenidos y “se mantienen idénticos a sus versiones impresas en papel” (2019, 98). En este sentido, no se percibe un distanciamiento de la estructura que presenta el libro impreso.

<sup>15</sup> Recomendamos, además, consultar su libro *Narrativas y poéticas digitales en América Latina: Producción literaria en el capitalismo informacional* (2018).

<sup>16</sup> En general se habla de literatura electrónica para referirse a la experimentación literaria digital. Sin embargo, especialistas como Claudia Kozak (2015) y Carolina Gainza (2016) han señalado la necesidad de diferenciar la literatura digital como una subcategoría dentro de la literatura electrónica, dado que esta última también considera tecnologías analógicas. Además de la definición ya presentada en el texto, Claudia Kozak define la literatura digital como “literatura programada en código binario a través de la creación y uso de diversos software y experimentada en vinculación con computadoras” (2015, 193). Esto ha sido fundamental para seleccionar obras que pertenecen exclusivamente a esta categoría en América Latina, y diferenciarlas del uso de tecnologías análogas.

<sup>17</sup> Sin embargo, en los últimos años han comenzado a aparecer experimentaciones literarias que utilizan intensivamente el lenguaje de código para programar textos generados por algoritmos. Estas novelas generativas son habitualmente publicadas en formato libro impreso. Junto con la necesidad de profundizar el análisis del lenguaje de código y su potencial estético, en esta literatura también cabe preguntarse por las transformaciones de la autoría, la propiedad sobre el texto y las escrituras posthumanas.

<sup>18</sup> En efecto, HTTP, sigla con la que comienzan todas las direcciones web, significa *hypertext transfer protocol*, es decir, la forma en que se transmiten y comunican los contenidos en la web.

<sup>19</sup> Por ejemplo, en este cuento, el narrador describe un texto infinitamente ramificado: “Trece capítulos integran la obra. El primero refiere el ambiguo diálogo de unos desconocidos en un andén. El segundo refiere los sucesos de la víspera del primero. El tercero, también retrógrado, refiere los sucesos de otra posible víspera del primero; el cuarto, los de otra. Cada una de esas tres vísperas (que rigurosamente se excluyen) se ramifica en otras tres vísperas, de índole muy diversa. La obra total consta pues de nueve novelas; cada novela, de tres largos capítulos. (El primero es común a todas ellas, naturalmente.) De esas novelas, una es de carácter simbólico; otra sobrenatural; otra, policial; otra, psicológica, otra, comunista; otra, anticomunista, etcétera. [...] Quienes los leen en orden cronológico (verbigracia: *x 3*, y *1*, *z*) pierden el sabor peculiar de este extraño libro. Dos relatos —el *x 7*, el *x 8*— carecen de valor individual; la yuxtaposición le presta eficacia ... No sé si debo recordar que ya publicado *April March*, Quain se arrepintió del orden ternario y predijo que los hombres que lo imitaran optarían por el binario y los demiurgos y los dioses por el infinito: infinitas historias, infinitamente ramificadas” (Borges 2005, 98–100).

Cortázar, quien ensayó un formato hipertextual en su novela *Rayuela* (1963). Sin embargo, el formato libro limita las posibilidades hipertextuales, puesto que el texto impreso remite a una estructura fija, donde la escritura es preservada de forma casi inamovible.

El hipertexto digital, por el contrario, adquiere formas expansivas precisamente por las características del tipo de escritura que lo soporta, el código, que, como señala Lev Manovich, es programable y manipulable. Un algoritmo se define, en términos generales, como instrucciones basadas en un conjunto de reglas. En efecto, todo lo que existe en digital es producto de su programación en algún tipo de lenguaje digital. Manovich (2005) indica que las imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos son todos computables, compuestos de datos informáticos. Dada su naturaleza numérica, los objetos de los nuevos medios son factibles de manipular algorítmicamente. En este sentido, “los medios se vuelven programables” (Manovich 2005, 73) y es justamente esta operación la que permite la existencia de un texto expandido materialmente en sus posibilidades de lectura, ya no solo imaginado. De esta forma, y si nos remitimos a la escritura de Fuenmayor y Quiroga, observamos un ejercicio de intermedialidad con el lenguaje audiovisual que resulta enriquecedor para la experimentación narrativa, ya que no solo recrea la experiencia sensorial de un “como si” se estuviera presenciando una proyección cinematográfica; también se juega con una posibilidad técnica que en ambos autores es imaginada y deseada. Con el lenguaje de código en la literatura, ya no apreciamos solamente un ejercicio de intermedialidad, sino también una experiencia expandida en la cual todos los lenguajes –sonoros, audiovisuales, escritos– se encuentran a través de estructuras hipertextuales digitales. De tal forma, los algoritmos no son solo un lenguaje numérico con efectos pragmáticos en la resolución de problemas o en la creación, sino que, como señala Ed Finn: “un algoritmo es una *máquina cultural*: que opera tanto dentro como más allá de la barrera reflexiva de la *computabilidad efectiva*, produciendo cultura a un nivel macro-social, al mismo tiempo que produce objetos culturales, procesos y experiencias” (2018, 69).

Por lo tanto, todo lo que observamos en las pantallas de nuestros dispositivos son imágenes producidas por algoritmos; son códigos que generan un lenguaje y, como todo lenguaje, producen mediaciones culturales y experiencias. El lenguaje algorítmico conforma la base de toda literatura digital y es precisamente lo que permite alterar sus mecanismos de narración. Sobre esta particularidad del lenguaje digital, Mark Marino ha indicado que: “code is a layer of digital textuality whose pointers lead in many directions. Nonetheless, as the semiotic trace of a process or even as the artistic fodder of codework, code offers an entryway into analysis and interpretation of the particular instantiation of a work, its history and its possible futures” (2014, 67).

Es decir, como todo lenguaje, el código digital constituye un vehículo de construcción de significados. *Pentagonal: incluidos tú y yo* del escritor chileno Carlos Labbé es uno de los hipertextos digitales narrativos pioneros, tanto en Chile como en América Latina.<sup>20</sup> Su existencia data del año 2001 y fue publicado en internet. En su página web nos encontramos con la portada de un diario, donde a su extremo derecho se encuentra una noticia de un accidente de tránsito. En ella hay cinco elementos resaltados en negrita: “puerta principal”, “Miranda Vera”, “no identificada”, “perro”, “heridas”. Tal como un pentágono contiene cinco vértices, estos cinco elementos del relato conforman los vértices de *Pentagonal*. A partir de la exploración de los diversos enlaces, el lector es invitado a conectar las historias que se le presentan. La extensión del relato, como una red de relaciones donde es posible explorar múltiples caminos de lectura, ya no es solo una posibilidad técnica imaginada: el lenguaje de programación lo hace real. En efecto, si examinamos el código, podemos ver que se utilizó el lenguaje HTML,<sup>21</sup> uno de los más usados, junto con el *software flash*, para crear literaturas digitales. La novela está compuesta por múltiples páginas que se conectan a través de enlaces electrónicos, cuya construcción puede ser consultada en la escritura de código de la página. La interfaz principal presenta la estructura central de la obra; esta contiene los cinco enlaces que son el punto de partida para llegar a las otras páginas que componen el hipertexto. Al avanzar en la lectura, nos enfrentamos a cambios en el formato (color de página y diseño) que hacen referencia a distintas partes de las historias. Este lenguaje de programación, así como la estructura de páginas interconectadas que permite construir, producen una experiencia de lectura extendida. A través de este procedimiento, se crean significados que impactan la forma en que nos vinculamos con la escritura, la lectura y, finalmente, con el mundo.

<sup>20</sup> Otros trabajos pioneros latinoamericanos que podemos encontrar en esta línea son: las versiones hipertextuales de *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1997) y *Condiciones extremas* (1998), las cuales pueden encontrarse en la web *Literatrónica* de Juan Bernardo Gutiérrez. Posteriormente, surgieron otros géneros, como los hipermedias narrativos *Golpe de Gracia* (2006) del escritor colombiano Jaime Alejandro Rodríguez y *Tierra de extracción* (2007) del escritor peruano-venezolano, actualmente radicado en España, Doménico Chiappe.

<sup>21</sup> HTML (HyperText Markup) es un lenguaje de marcación utilizado para crear páginas web basadas en hipertexto.



Cada uno de los enlaces y textos programados tiene existencia por sí mismo (son en sí una página), pero al ser conectados por los lectores, configuran otras estructuras argumentativas mayores, todas diferentes, dependiendo de los caminos que siga cada lector. La lectura, de esta forma, se convierte en un juego de azar, cuyos caminos recorridos nunca serán los mismos. Así, el hipertexto es una metáfora de la red digital y permite, como lo plantea Loss Pequeño Glazier (2002), entender el espacio de la red como uno de poiesis.<sup>22</sup>

Si *Pentagonal* constituye una de las primeras y más básicas formas de literatura digital, las narrativas generativas se erigen como experimentaciones más complejas con el lenguaje de código. Llamamos a estas obras “generativas” porque la construcción obedece a la acción realizada por la máquina, es decir, está programada para actuar por sí misma, ya sea para generar parcialmente la obra o en su totalidad. Milton Läufer, escritor argentino, ha creado varias obras en esta línea. Por ejemplo, en el caso de *el Aleph autocorregido* (2016), el cuento *el Aleph* (1949) de Borges se modifica a sí mismo, a través de la programación del texto para que se cambien algunas palabras hasta transformarlo en otro texto totalmente diferente, ya sea de forma automática o por acción del operador/lector. Aquí encontramos aquello que Gainza define como “hackeo cultural” (2016, 239) y su potencialidad política, es decir, la facultad que tienen los lectores/operadores de manipular los lenguajes algorítmicos, lo que también se puede observar en esta obra. A través del hackeo de la obra de Borges en el *Aleph autocorregido*, se presenta la posibilidad de liberar el lenguaje por medio de códigos que intervienen la escritura. Flusser lo explica de la siguiente manera: “Las imágenes técnicas esconden y ocultan el cálculo –y, en consecuencia, la codificación– que se procesó en el interior de los aparatos que la produjeron. La tarea de la crítica de imágenes técnicas es pues precisamente la de des-ocultar los programas tras las imágenes” (2017, 47).

Otro texto generativo que vale la pena destacar de la producción literaria de Läufer es la novela *Lagunas* (2014). En la web donde se puede descargar la novela, el lector se encuentra con lo siguiente: “Para descargar su versión única (no hay dos textos iguales) de la novela *Lagunas* sólo debe completar el siguiente formulario. Recibirá un mail en su cuenta de correo con un link para descargarla. El link de descarga estará activo por 48 horas a partir de la primera descarga que realice. Luego deberá esperar un mes para descargar otra copia distinta de la novela”.

La lógica aleatoria de los nuevos medios se encuentra presente en este ejercicio de creación. Al igual que en *El Aleph autocorregido*, se programan restricciones que provocan acciones en el texto, que en el caso de *El Aleph* de Läufer hace desaparecer palabras, mientras que en *Lagunas* se producen combinaciones de textos al azar. Läufer explica el procedimiento en una entrevista con Martín Felipe Castagnet (2015), publicada en línea: “Hay luego un segundo programa, también en PHP, que construye cada copia de la novela y que para eso usa el algoritmo, pero además otros elementos porque tiene que crear cada copia en tres formatos distintos”. Aunque su programación de código es diferente, *Lagunas* se asemeja a la lógica de *Pentagonal*, cuya lectura nunca será la misma, ya que un algoritmo programa dicha lectura y controla los cambios en algunos capítulos cada vez que la novela es descargada.

En este recorrido encontramos que las tecnologías digitales impactan tanto las técnicas narrativas como la materialidad o soporte en el cual la escritura despliega nuevas formas creativas. Lo anterior amplifica algunos experimentos llevados a cabo en la literatura impresa, posibilitando experiencias nuevas, como los hipermedias narrativos o las narrativas generativas. Si los autores de principios de siglo XX incorporaron las nuevas tecnologías de su época, tanto en sus imaginarios como en su recomposición narrativa, en el siglo XXI encontramos un cambio en la materialidad de la literatura, donde esta no solo se expande, como las redes de internet, sino que además puede estar en constante actualización; esto se debe a que el lenguaje digital permite manipular las obras, convirtiéndolas en un proceso donde el código puede ser continuamente intervenido, tal como las actualizaciones de *software*. El impacto que el lenguaje de código provoca en las formas literarias genera una experiencia estética y construye significados que afectan la subjetividad del lector. Este último puede ser concebido como un operador que manipula una escritura que aparece como imagen en la pantalla y, con esta maniobra, activa esos códigos escondidos detrás de la interfaz visible. De esta manera, la experiencia estética de manipulación repercute en los modos de pensamiento, al igual que lo hizo la influencia del lenguaje audiovisual en la escritura, como fue analizado en las obras de Quiroga y Fuenmayor. Pese a las diferencias existentes en las magnitudes de los cambios, es interesante notar cómo en los dos contextos estudiados en este artículo, las tecnologías han impactado la literatura tanto en las ideas e imágenes que recrea, como en su mismo acto de creación y estructuración, a partir de la introducción de lenguajes que inciden en los modos de experiencia.

<sup>22</sup> Pequeño Glazier plantea: “The goal here is to argue electronic space as a space of poiesis; to employ the tropes, hypertextualities, linkages, and static of the medium; to speak from the perspective of one up-to-the-elbows in the ink of this writing machine” (2002, 5).

Por consiguiente, ciertas prácticas que en la literatura digital son llevadas a cabo por las posibilidades que ofrecen los lenguajes de programación —hipertextualidad, multimedialidad, imágenes interactivas— ya habían sido imaginadas y apropiadas por los escritores latinoamericanos de principios de siglo XX. Quiroga y Fuenmayor, por ejemplo, emplearon el lenguaje audiovisual para explorar una escritura que produjera una experiencia más visual en el lector y que permitiera crear distintas líneas de acción. De esta forma, es que aquellos primeros intentos de intermedialidad se conectan con las literaturas digitales, donde ese diálogo entre distintos lenguajes se potencia y se expande. En las literaturas digitales de principios del siglo XXI los lenguajes audiovisuales no provocan un efecto a través de la escritura literaria, como ocurría en Fuenmayor y Quiroga, sino que tienen una existencia singular en la narrativa, quitándole el monopolio a lo verbal. Lo anterior implica la necesidad de una mirada multimodal, es decir, una que incorpore el análisis de los distintos lenguajes que podemos encontrar en estas obras. Esto incluye al lenguaje de códigos, desde el cual, como ya ha sido señalado, se despliegan los recursos lingüísticos, visuales y sonoros que podemos apreciar en las literaturas digitales. Siguiendo a Ledesma (2015), en estas literaturas el código puede mantenerse escondido o constituirse en el foco de la representación. Así, con el objetivo de comprender las formas digitales de narrar, se vuelve necesario elaborar un análisis crítico del lenguaje de código al interior de la literatura: “Media critic Friedrich Kittler has noted that in order for one to understand contemporary culture, one must understand at least one natural language and at least one computer language. It is my position that the largest oversight in contemporary literary studies is the inability to place computer languages on par with natural languages” (Galloway 2004, xxiv).

A pesar de las diferencias entre ambos contextos estudiados, proponemos que es posible encontrar una línea de continuidad que se vincula a la apropiación de lenguajes considerados ajenos a la escritura literaria. El análisis de la experimentación narrativa de autores latinoamericanos de principios del siglo XX, como Quiroga y Fuenmayor, y autores de literatura digital en el siglo XXI, nos permite trazar el paso de una práctica intermedial a una transmedial y multimodal, que existe en otro lenguaje, el de código. Consideramos que, junto a los trabajos sobre antecedentes de la poesía digital latinoamericana realizados por investigadores como Luis Correa Díaz (2019) y Claudia Kozak (2015), entre otros, este artículo contribuye al establecimiento de una historia de la relación entre narrativa y lenguajes mediales en América Latina.

## Agradecimiento

Este artículo forma parte de la colaboración entre dos proyectos de investigación: “Del modernismo a lo digital: Tecnología en la Literatura Latinoamericana entre los siglos XX y XXI” dirigido por Gina Villamizar, y “Cartografías de la literatura digital latinoamericana”, proyecto Fondecyt N°1180771 (Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo, Chile) dirigido por Carolina Gainza.

## Información sobre las autoras

Gina Villamizar es profesora asociada de la Universidad de Youngstown State. Tiene un doctorado en Literatura y Lenguas Hispánicas de la Universidad de Pittsburgh, una maestría en Literatura Hispánica de la Universidad de Arkansas y una licenciatura en Lenguas Modernas de la Universidad del Atlántico, en Colombia. Su investigación se enfoca en la literatura latinoamericana del siglo XX, la narrativa caribe colombiana, en particular la obra de José Félix Fuenmayor, y las relaciones entre tecnología y narrativa. Actualmente, se encuentra trabajando en el manuscrito *Del modernismo a lo digital: Tecnología en la literatura latinoamericana de los siglos XX y XXI*.

Carolina Gainza Cortés es profesora asociada de la Escuela de Literatura Creativa y directora del Laboratorio Digital de la Universidad Diego Portales (Chile). Es doctora en Literatura y Lenguas Hispánicas de la Universidad de Pittsburgh; socióloga y máster en Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Chile. Su investigación se enfoca en la cultura y las literaturas digitales en América Latina. Es investigadora principal del proyecto Fondecyt Regular “Cartografía de la literatura digital latinoamericana” (2018–2021). Ha publicado “Narrativas y poéticas digitales en América Latina: Producción literaria en el capitalismo informacional” (2018), y coeditado “La batalla de artes y humanidades” (2020).

## Referencias

- Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet. 2008. *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Traducido por Núria Vidal. Argentina: Editorial Paidós.
- Bacca, Ramón Illán. 2013. *Escribir en Barranquilla*. Barranquilla: Universidad del Norte Editorial.

- Benjamin, Walter. 1989. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En *Discursos interrumpidos*, 17–57. Madrid: Taurus Ediciones.
- Bongers, Wolfgang. 2014. "Umbrales: La escritura cinemática de Juan Emar". *Aisthesis* (55): 11–28. DOI: <https://doi.org/10.4067/S0718-71812014000100001>
- Borges, Jorge Luis. 2005. "Examen de la obra de Herbert Quain". En *Ficciones*, 93–103. Buenos Aires: Emecé.
- Borges, Jorge Luis. 2005. "El jardín de senderos que se bifurcan". En *Ficciones*, 125–145. Buenos Aires: Emecé.
- Castagnet, Martín Felipe. 2015. "La novela como software". *La Agenda Revista*, 28 de octubre de 2015. <https://laagenda.buenosaires.gob.ar/post/132046716470/la-novela-como-software>.
- Chiappe, Doménico, y Andreas Meier. 2007. *Tierra de extracción*. <https://www.domenicochiappe.com/tierra-de-extraccion/>.
- Correa Díaz, Luis. 2019. *Novissima verba: Huellas digitales, electrónicas, cibernéticas en la poesía latinoamericana*. Santiago: RIL Editores/Academia Chilena de la Lengua.
- Cortázar, Julio. 2006. *Rayuela*. Buenos Aires: Suma de Letras.
- Dámaso Martínez, Carlos. 1997. *Horacio Quiroga: Arte y lenguaje del cine*. Buenos Aires: Losada.
- Deleuze, Gilles. 1984. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Delgado, José María, y Alberto Brignole. 1939. *Vida y obra de Horacio Quiroga*. Montevideo: García y Cía.
- Finn, Ed. 2018. *La búsqueda del algoritmo: Imaginación en la era de la informática*. Barcelona: Ediciones Alpha Decay.
- Flusser, Vilém. 2017. *El universo de las imágenes técnicas: Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.
- Fuenmayor, Alfonso. 1979. Preface to *Cosme*, 14–18. Bogotá: Carlos Valencia Editores.
- Fuenmayor, José Félix. 1928. *Musa del Trópico y Una triste aventura de 14 sabios*. Barranquilla: Editorial Mundial.
- Gainza, Carolina. 2016. "Literatura chilena en digital: Mapas, estéticas y conceptualizaciones". *Revista Chilena de Literatura* (94): 233–256. DOI: <https://doi.org/10.4067/S0718-22952016000300012>
- Gallo, Ruben. 2005. *Mexican Modernity: The Avant-Garde and the Technological Revolution*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Galloway, Alexander. 2004. *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, MA: MIT Press.
- García Jambrina, Luis. 1998. "De la palabra a la imagen: Las relaciones entre literatura y cine". *Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada* (3): 143–154. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/5658.001.0001>
- Gilard, Jacques. 1997. "El grupo de Barranquilla y la renovación del cuento colombiano". En *Lectura crítica de la literatura americana: Actualidades fundacionales*, editado por Saúl Sosnowski, 36–53. Caracas: Biblioteca Ayacucho.
- Glazier, Loss Pequeño. 2002. *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Gutiérrez, Juan Bernardo. 1997. "El primer vuelo de los hermanos Wright". *Literatrónica*. [http://www.literatronica.com/wright/el\\_primer\\_vuelo.htm](http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm).
- Gutiérrez, Juan Bernardo. 1998. "Condiciones extremas". *Literatrónica*. [http://www.literatronica.com/condex\\_ver\\_1/index.htm](http://www.literatronica.com/condex_ver_1/index.htm).
- Keizman, Betina. 2013. "Juan Emar en la cinta —cinematográfica— de la escritura". *Taller de Letras* (53): 67–80. DOI: <https://doi.org/10.7764/tl5367-80>
- Kozak, Claudia. 2015. "Mallarmé e IBM: Los inicios de la poesía digital en Brasil y Argentina". *Ipotesi, Juiz de Fora* 19 (1): 191–200.
- Labbé, Carlos. 2001. *Pentagonal: Incluidos tú y yo*. <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/>.
- Läufer, Milton. 2014. *Lagunas*. <http://www.miltonlaufer.com.ar/lagunas/>.
- Läufer, Milton. 2016. *El Aleph autocorregido*. <http://www.miltonlaufer.com.ar/alephautocorrect/>.
- Ledesma, Eduardo. 2015. "The Poetics and Politics of Computer Code in Latin America: Codework, Code Art, and Live Coding". *Revista de Estudios Hispánicos* 49 (1): 91–120. DOI: <https://doi.org/10.1353/rvs.2015.0016>
- Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Marino, Mark. 2014. "Code". En *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, editado por Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson, 64–69. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Martin, Jorge. 2010. "La imagen-movimiento: Deleuze y la relación Beckett-Bergson". *ARETE Revista de Filosofía* 22 (1): 51–68.

- Martínez, Albio. 2011. *José Félix Fuenmayor: Entre la tradición y la vanguardia*. Bogotá: Observatorio del Caribe Colombiano.
- Moulthrop, Stuart. 2003. "El hipertexto y la política de la interpretación". En *Literatura hipertextual y teoría literaria*, editado por María José Vega, 23–31. Madrid: Mare Nostrum Comunicación.
- Moya, María José. 2012. "Diseño de un manual multimedia sobre la elaboración de herramientas técnicas para realizar movimientos de una cámara y sistemas de iluminación en producciones audiovisuales". Tesis, Universidad Tecnológica Israel, Quito.
- Quiroga, Horacio. 2008. *Los cuentos de Horacio Quiroga*. Editado por Luís Benítez. Buenos Aires: Ediciones Dáda.
- Rajewsky, Irina O. 2005. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermedialités*, núm. 6: 43–64. DOI: <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Rocca, Pablo. 2010. "Horacio Quiroga ante la pantalla". *Anales de Literatura Hispanoamericana* 32 (2003): 27–36.
- Rodríguez, Jaime Alejandro. 2006. *Golpe de gracia*. <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>.
- Sarlo, Beatriz. 1992. *La imaginación técnica: Sueños modernos de la cultura argentina*. Argentina: Nueva Visión.
- Torres, Alejandra. 2008. "La Verónica modernista: Arte y fotografía en un cuento de Rubén Darío". En *Ficciones de los medios en la periferia: Técnicas de comunicación en la ficción hispanoamericana moderna*, editado por Wolfram Nitsch, Matei Chihaia, y Alejandra Torres, 73–83. Colonia: Universitäts- und Stadtbibliothek Köln.
- Vega, María José. 2003. "Literatura hipertextual y teoría literaria". En *Literatura hipertextual y teoría literaria*, editado por María José Vega, 9–19. Madrid: Mare Nostrum Comunicación.
- Villamizar, Gina. 2016. "Una exploración de la novela urbana del Caribe colombiano: Cosme y la crisis de la sociedad tradicional barranquillera". *Revista Laboratorio* (14): 1–19. <https://revistalaboratorio.revistas.udp.cl/index.php/laboratorio/article/view/68/63>.

**How to cite this article:** Villamizar, Gina, and Carolina Gainza Cortés. 2021. Del lenguaje audiovisual al lenguaje digital: Un análisis comparativo en cuatro autores latinoamericanos a inicios de los siglos XX y XXI. *Latin American Research Review* 56(4), pp. 935–945. DOI: <https://doi.org/10.25222/larr.1099>

**Submitted:** 15 October 2019

**Accepted:** 13 November 2020

**Published:** 07 December 2021

**Copyright:** © 2021 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

**LARR**

*Latin American Research Review* is a peer-reviewed open access journal published by the Latin American Studies Association.

**OPEN ACCESS** 