

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos: el recurso del *glitch* en las ‘escrituras del software’

Vega Sánchez-Aparicio

Universidad de Salamanca

Fecha de presentación: abril de 2018

Fecha de aceptación: octubre de 2018

Fecha de publicación: enero de 2019

CITA RECOMENDADA

SÁNCHEZ-APARICIO, Vega (2018). “Grietas textuales y discursos interrumpidos: el recurso del *glitch* en las ‘escrituras del software’” [artículo en línea]. *Digithum*, n.º 23, págs. 1-10. Universitat Oberta de Catalunya y Universidad de Antioquia. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <<http://doi.org/10.7238/d.v0i23.3134>>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Resumen

La generalización de los medios masivos y tecnológicos ha ocasionado una transformación notoria en la sociedad, en la cultura y, por consiguiente, en la epistemología. La esfera artística afronta estas variaciones no solo en su naturaleza sino también en sus técnicas de elaboración. Este ensayo propone analizar cómo el software está actuando en las escrituras, del mismo modo que afecta en las relaciones con los objetos en el espacio virtual. Para ello propongo el concepto ‘escrituras del software’ para examinar estas escrituras como una respuesta política. Concretamente investigaré sobre el *glitch* —un efecto inesperado en los videojuegos debido a un problema en el código— en ciertos casos de la literatura contemporánea en español.

Palabras clave

Literatura española y latinoamericana, literatura y medios, escrituras del software, *glitch*, ética y estética de la literatura

Textual cracks and interrupted discourses: the *glitch* resource in “software writings”

Abstracts

Society, culture and, therefore, epistemology have been profoundly impacted by the wide adoption of technological and massive media. Also, art is experiencing these changes both in its nature and its creative manners. This paper addresses how writing is being affected by software, including its use to relate individuals to objects or people in the virtual realm. I propose the concept of software writings in order to study this type of writing as a political response. Particularly, I will explore the *glitch* — an *unintended* effect in videogames due to a code disruption — as a rhetorical resource in several instances of contemporary literature in Spanish.

Keywords

Latin-American and Spanish literature, literature and media, software writings, *glitch*, literature's ethics and aesthetics

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

1. Introducción

El uso del software para las actividades de la sociedad digital ha desencadenado un ajuste de las acciones y circunstancias humanas a las lógicas del código fuente, de ahí que Lev Manovich equipare su valor al “motor de combustión y la electricidad en cuanto a repercusión social” (Manovich, 2013, p. 41). La codificación acelera los procesos de almacenamiento, intercambio, organización y distribución de los datos, pero es en el ámbito humano donde ha logrado una reciprocidad que debería aspirar al perfeccionamiento mutuo y continuo. En su lugar, es posible percibir resultados desproporcionados en el seno de la economía, de la producción y de las relaciones sociales, entre los que cabe destacar la financierización —o la digitalización del valor monetario—, la estandarización (Manovich, 2013, p. 32) —que no solo tiene que ver con las equivalencias en el lenguaje informático sino también en las acciones humanas— y la automatización (Flusser, 2015, p. 45; Berardi, 2014a, p. 189) —una cadena de reacciones mecánicas—. Dichos incidentes dificultan las ventajas tecnológicas en favor de la ley de la ganancia y, en consecuencia, como acentúa Mercedes Bunz, “la lógica de la explotación se [oculta] en la tecnología” (Bunz, 2017, p. 49). De lo que se trata, sobre todo, es de una homogeneización ejercida desde el capitalismo globalizado que iguala los criterios para contextos incompatibles, como el humano; es decir, en términos de Éric Sadin:

“Este discernimiento algorítmico se alimenta de todas partes y se modula en tiempo real, y está destinado a encuadrar el curso de las cosas, a reglamentar o fluidificar las relaciones con los otros, con el comercio, con nuestro propio cuerpo, en otros términos, a contribuir a que la marcha de cada fragmento de lo cotidiano sea configurada de la manera más adecuada, como si estuviera distribuida o supervisada por un demiurgo inmanente-electrónico” (Sadin, 2017, p. 25).

En consecuencia, las nociones de aceleración, racionalidad económica y eficiencia definen los resultados productivos de los sectores e implantan unas condiciones de competitividad que se anteponen a las necesidades humanas y hacen germinar conductas programadas en ámbitos sensibles. Teniendo en cuenta esta traducción algorítmica del mundo, y que el software ha adaptado no solo estructuras y objetos culturales sino también los comportamientos del individuo, se perciben otras textualidades cuya materialidad o argumento proceden de una relación entre tecnologías y escritura, no siempre explícita ni conciliadora, y que no pueden entenderse sin la tecnología que las ejecuta o desde la que han sido concebidas.

Estas creaciones son el resultado de una simbiosis entre la lógica del medio y la obra literaria, defendida por Daniel Escandell (2013, p. 195), que puede mantener su condición tecnológica, como es el caso de la blognovela o, por el contrario, introducirlo en el papel, como en la literatura pangeica¹ (Mora, 2016). Asimismo, dentro de esas manifestaciones artísticas aparecen formas de resistencia que adoptan la apariencia de las dinámicas del capitalismo tardío, su tendencia a la digitalización y a la “matematización de la vida” (Sadin, 2017, p. 86), con el fin de sabotearlo; en otras palabras, lo que se abordará bajo el concepto de “las escrituras del software”.

Estas poéticas disruptivas, no en el sentido de subversión, pues esta puede ponerse al servicio del capital, como arguye Shaviro (2017, p. 173), sino en el de aturdimiento y desconcierto, desestabilizan el ámbito literario y las políticas dominantes que lo respaldan. Es más, puesto que presentan un discurso y una estrategia propios de las máquinas o se articulan en contacto con ellas, implican un cambio de los criterios del arte y en la ideología de los medios, ofreciendo una actitud relacional del software, de sus retóricas innovadoras y de sus herramientas funcionales. Como resultado, además de una “simbiogénesis” en la dimensión estética de la obra donde, siguiendo a Escandell, “se da una transferencia plena de material genético en ambos sentidos, que resulta en un nuevo individuo” (Escandell, 2014, p. 293), surge un ser imperfecto y en disenso, a nivel político, que exige una lectura inversa del mecanismo de los dispositivos. Que un autor como Casciari aproveche la lógica del blog para la transmisión de su obra implica, por un lado, una asimilación de las pautas de escritura y difusión en la web 2.0; pero si su acción se entiende como una muestra tanto de la sobreexposición en la red como de la posibilidad de un engaño llevado a cabo desde las tecnologías de la información y de la comunicación puede estar apelando, por otro lado, a un compromiso crítico ante sus efectos sociales. Se infiere, por tanto, que la capa digital —“que impregna todas las áreas de las sociedades contemporáneas” (Manovich, 2013, p. 33)— es también un espacio de discrepancia cultural y ético, y que ese software se constituye como un artefacto artístico relacional que problematiza y cuestiona su propio papel en la sociedad, algo que enlaza directamente con las últimas preocupaciones del arte contemporáneo, según Bourriaud: “en nuestras sociedades post-industriales, ya no es la emancipación de los individuos lo que se revela como lo más urgente, sino la emancipación de la comunicación humana, de la dimensión relacional de la existencia” (Bourriaud, 2008, p. 73).

Poniendo atención en una diferencia basada en el medio y en el lenguaje ensamblado que las ejecuta deben distinguirse las blogoescrituras y las tuitescrituras e, incluso, las escrituras transmedia; pero al contemplar ese concepto amplio de la “pantpágina”,

1. Trazada por Vicente Luis Mora y que tiene en cuenta la idea de una realidad múltiple, formada por la contigüidad de espacios (naturales, culturales, virtuales, digitales) superpuestos: “una literatura colectiva transcultural, despojada del concepto de autoría y esencialmente errante, que va saltando sin fronteras idiomáticas ni geográficas de unas pantallas a otras, de unos foros y continentes a otros” (Mora, 2016, p. 176).

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

delimitado por Vicente Luis Mora (Mora, 2012, p. 110), puede hablarse de unas escrituras del software de apariencia analógica o, dicho de otro modo, aquellas que han traspasado el código semiótico de la pantalla a la página. Así entendido, cabe apuntar que la denominación “escrituras visuales” para algunos de los ejemplos que aparecen analizados en estas páginas no responde necesariamente a una confección de imágenes en la interfaz pantalla, en sentido estricto, sino que, si se atiende a que la letra en su circunstancia de píxel resulta una imagen, es necesario considerar también aquellas escrituras que adquieren un significado completo cuando se las concibe partícipes de una pantpágina.

2. El *glitch* como retórica del error

A diferencia del *bug*, el *glitch* no podría entenderse del todo como un error de software, ya que no afecta a la funcionalidad del programa, sino que produce resultados inesperados. Uno de los casos más conocidos es el de los *glitches* en el ámbito de los videojuegos, que cuenta con un archivo audiovisual en línea² de ejemplos donde los usuarios presentan aquellos disparates que permiten la continuidad de las partidas, pero donde los personajes, pantallas o escenarios pierden requisitos para la credibilidad. Mientras que el *bug* —según la teoría informática, “un error en un programa de cómputo” (Norton, 2006, p. 608)— provoca un defecto del software que impide continuar jugando, el *glitch* resulta provechoso tanto para conseguir atajos o beneficios como para producir, simplemente, un efecto cómico en el juego. Son populares los *glitches* de los bebés y niños en *Los Sims*, a los que les orbita en ocasiones una presencia monstruosa, o el bautizado como Geddan de los años noventa, originario del videojuego *GoldenEye 007* (1997) para Nintendo 64, donde individuos y objetos gravitan en un baile de estilo ninja. Otro ejemplo menos conocido que apareció en videoconsolas portátiles es el *glitch* del videojuego para Game Boy *Home Alone* (1991), gracias al que el personaje de Kevin McAllister conseguía superar las pantallas sin enfrentarse directamente a los villanos del juego.

Sin duda, este tipo de fisuras en el sistema trastoca los criterios de eficiencia y optimización propios de la ideología del software. Que un programa informático, concebido, como declara Sadin, para “reaccionar lo más rápidamente y lo mejor posible” (Sadin, 2017, p. 70), presente defectos de computación, tales como la ralentización o el corte del proceso, reduce la confianza del usuario en los algoritmos. Tanto en el *glitch* de *GoldenEye 007* como en el de *Home Alone* el fallo era producido por un error de conexiones

Figura 1. Interfaz del videojuego *Home Alone*



en el hardware: en el primero se debía a una inserción incorrecta del cartucho en la consola y en el segundo al deterioro del sistema de control manual. Por otro lado, los *glitches* más actuales se producen a causa de una incidencia en el código introducida por el programador informático, por lo que pueden considerarse responsabilidades del individuo en la escritura de software. Resulta pertinente, en esta línea, el análisis de Olga Goriunova y Alexei Shulgin, a propósito de la disfuncionalidad como cualidad humana e instrumento estético y crítico, quienes así subrayan:

“Functionality, as a characteristic of established machine aesthetics is always chased by dysfunctionality (if not preceded by it). Functional machines, robots, mechanized people (from Judaism’s Golem, Frankenstein’s monster) to the rebellious computers of the twentieth century) are interpreted as alien to human nature, sooner or later becoming “evil” as they stop functioning correctly. Thus, the dysfunctional mind, conduct, and vision become human, compelling, sincere, meaningful, revelatory” (Goriunova y Shulgin, 2008, p. 114).

Desde esta perspectiva puede hablarse de un *glitch* que se lleva a cabo intencionadamente en el terreno del arte, heredero de aquellos movimientos de las vanguardias de principios del siglo xx que dejaron constancia de la fascinación por la máquina (Goriunova y Shulgin, 2008, p. 112)³ y relacionado, a su vez, con

2. Proponemos visitar enlaces como <<https://www.youtube.com/watch?v=4zAdOg9FR64&t=210s>> donde los usuarios han generado vídeos para recopilar *glitches* tanto útiles en el juego como cómicos.

3. En este sentido, el estudio sobre el *glitch* de Olga Goriunova y Alexei Shulgin relaciona la representación de los fallos en las máquinas contemporáneas de las vanguardias históricas con la inclusión del error en las obras de *net art* actuales; en sus palabras: “The methods they used to depict movement, light,

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

un propósito contestatario que ha sido articulado desde el *net art* y la minería de datos.⁴ Además de enfatizar en los fallos y de exhibir la improductividad del software, estas estéticas pretenden una revisión de la basura y del resto digital pues, aunque su trascendencia aparentemente resulta escasa, pueden convertirse en un mecanismo de control corporativo e institucional. Dado que el error del sistema, o el accidente como ya apuntara Virilio (1997, p. 88), proporcionan nuevos conocimientos para el desarrollo del aparato o del dispositivo, y que los diversos organismos de vigilancia convierten en datos relevantes las acciones normales del usuario en la red, no es extraño que ciertas poéticas reutilicen dichos elementos con una finalidad artística. Y es que, como apunta Agustín Fernández Mallo: “la creatividad consiste en aprovechar intuitivamente los errores en tu beneficio, utilizar lo que está en los márgenes, el ruido, el residuo” (Fernández Mallo, 2012, p. 29).

Si el funcionamiento del software se ve sometido a una serie de irrupciones que ponen a prueba la estabilidad del código vale preguntarse, ahora, por aquellas formas de escritura que, insertándose en la estructura o en el desarrollo de la obra con el fin ya no de paralizarla sino de desviar su comportamiento, suponen una crítica hacia la maquinaria de la sociedad contemporánea y su crisis moral o una puesta en evidencia de las categorías agotadas del canon literario. Del mismo modo que, como sugiere Hito Steyerl, los *glitches* y fallos en las imágenes muestran sus heridas, es decir, su desplazamiento dentro de una sociedad de clases (Steyerl, 2104, p. 46), la incorporación del error en las escrituras desencadena no solo un debate en torno al valor de la obra, sino también un examen de los parámetros que gestionan el funcionamiento del orden mundial. Este *glitch* humano y deliberado comparte con los fenómenos de apropiación y desapropiación el interés por la materialidad de la escritura o, dicho de otro modo, un cuestionamiento acerca de las líneas que componen el texto o de la manufacturación del mismo, pero es precisamente su rechazo a la eficacia y a la utilidad lo que lo convierte en político. De ahí, además, su vínculo con lo orgánico y perecedero. Que una estructura haya sido confeccionada a base de residuos, esto es, de fragmentos cuya lectura resulta, en ocasiones, inútil o, en otras, equívoca, es el eje de un pensamiento en “disenso”, empleando la terminología de Rancière (Rancière, 2010, p. 51), y que abandona los lugares aceptados para el arte.

A pesar de que el fenómeno del error en la última literatura en español podría apreciarse tematizado y reconocido dentro del

propio relato, como sucede en obras como *Los muertos* (2010), de Jorge Carrión, donde los protagonistas sufren fallos en su memoria, e, incluso, como representación del abandono, algo que puede percibirse en “Mi nombre es nadie”, incluido en *Mester de cibervía* (2000), de Vicente Luis Mora, a través de las siguientes páginas analizaremos la presencia de un *glitch* que desafía la lógica de la obra, por lo que su explicitud queda suspendida bien para reproducir el contexto que cuestiona, bien para provocar un desajuste en las reglas prefiguradas para esa estructura simulada. La irrupción del *glitch* revela aquí la imposibilidad de ajustar las nociones de eficiencia o de rendimiento al ámbito de lo humano abogando, así, por un lenguaje plagado de fallas e impurezas, opuesto a la norma tecnológica. Mientras que en los GIF de *Metadrones* (2105), de Horacio Warpola y Canek Zapata, y en *Crónica de viaje* (2014), de Jorge Carrión, el error puede ser visto como la traducción manual de un modelo optimizado, propio tanto de las imágenes de vigilancia como del motor de búsqueda de Google, a la esfera de la imperfección sensible, los *glitches* de “Raro es el pájaro que puede atravesar el río Pripiat” (2008), de Cristina Rivera Garza, y de *Nefando* (2016), de Mónica Ojeda, corresponden a un fallo humano que acontece cuando la indolencia del sistema resulta insostenible.

Esta exploración de errores y distorsiones a través de la escritura es, por tanto, una consecuencia del posdigitalismo en la ficción del siglo XXI, donde los autores optan por una conexión de medios y lenguajes globales, como ya señalara Germán Sierra (2012); sin embargo, la inclusión directa de *glitches*, tanto textuales como visuales, en las actividades propiamente humanas —la lectura, en *Metadrones*, la búsqueda del “yo”, en *Crónica de viaje*, la crónica, en “Raro es el pájaro que puede atravesar el río Pripiat”, y la memoria, en *Nefando*— constituye un nuevo enclave comprometido con la ilegibilidad artística, es decir, “con la introducción de un cierto desorden dentro de la comunicación, con el ensayo de la integración de lo dado y de lo que se espera en el medio, o incluso del medio mismo, con aquello que se opone a él o lo deshabilita” (Martín Prada, 2012, pos. 4299).

3. El *glitch* es discurso

Optando por el formato electrónico y bajo la licencia Creative Commons, la versión ePub del poemario *Metadrones* (2015), de Horacio Warpola,⁵ articula cada texto junto a un GIF que lo inter-

power, and speed could be regarded aesthetically as grandparents of some of today's glitches (certain correlation of color mass; unlimited diversity of colors, lines and forms; repeating geometrical structures, figures, lines, dots, etc.)” (Goriunova, Shulgin, 2008, p. 112).

4. Un análisis exhaustivo de estas propuestas artísticas, a caballo entre la investigación en ingeniería y el arte comprometido social y políticamente, puede encontrarse en el ensayo de Anna Munster “Data Undermining: The Work of Networked Art in an Age of Imperceptibility” (2009).

5. Además de *Metadrones*, el escritor Horacio Warpola (Atizapán de Zaragoza, Estado de México, 1982) ha publicado *Triste suerte de los peces voladores* (2015), *Física de Camaleones* (2013), *Gestas* (2015) y *300 versos para la construcción de un protocyborg orgánico* (2016), entre otros poemarios. El carácter transdisciplinar de su escritura relaciona la literatura con otros discursos, como el visual y el digital. Canek Zapata (Ciudad de México, 1985), coautor del libro, es artista visual y escritor, y su obra expresa las conexiones entre los medios electrónicos, su materialidad, y la estética del error digital.

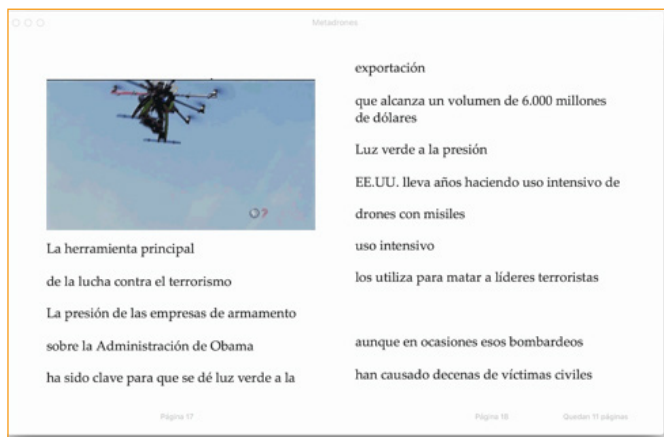
<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

cepta visualmente y que obliga a una lectura interactiva, ya que es necesario clicar en la imagen para leer el poema. En sintonía con los textos de Warpola, los GIF elaborados por Canek Zapata ponen en entredicho la neutralidad de los lenguajes oficiales. Tanto en las imágenes como en los poemas, los autores recurren a la apropiación y a la desapropiación —de artículos en la red, en el primer caso, y de grabaciones divulgativas o de videovigilancia, en el segundo— para evidenciar el discurso automatizado y manipulador en los medios de comunicación.

Sin embargo, es la técnica de la intervención, en ambas propuestas, la que ofrece un compromiso con los cuerpos. Si, en los poemas, las cisuras y reiteraciones de la versificación revelan otro mensaje y cuestionan la finalidad de su propaganda, las imágenes en bucle se inscriben en el “time-based-art” que, para Goys, “tematiza el tiempo improductivo, perdido, sustraído de la Historia, excesivo, el tiempo suspendido [...] Es un arte que captura y exhibe actividades que tienen lugar en el tiempo y que conducen a la creación de ningún producto definitivo” (Goys, 2014, p. 90).

Figura 2. Versión ePub de *Metadrones* en la que los GIF interactúan con el texto



Igualmente, la textura degradada de las imágenes subraya esa estética de la improductividad, puesto que el *glitch* de su composición acentúa sus fallas y reacciona contra la nitidez, estandarizada en las emisiones globales. Estas imágenes precarias o “pobres”, como las define Steyerl (2014, p. 40), se oponen a un modelo de control eficiente propio de la ideología del éxito y del progreso. Más aún, la “mirada descorporeizada y por control remoto” (Steyerl, 2014, p. 27), siguiendo de nuevo a Steyerl, propia del dron y de los sistemas monitorizados de videovigilancia militar, se

suspende gracias al *loop* del GIF y, principalmente, al efecto de un *glitch* que le añade esa imperfección característica del factor humano. De hecho, resulta especialmente relevante que los drones de Zapata ofrezcan imágenes dañadas y combinadas con siluetas corporales, como una llamada de atención a la responsabilidad social.

Figura 3. Captura del *glitch* en una de las imágenes de *Metadrones*



En definitiva, frente a una muestra de la capacidad tecnológica, los GIF encarnan las grietas y el deterioro en la maquinaria global y evidencian un escepticismo hacia los gobiernos indolentes, y es que, ante una calidad engañosa, tal como sugiere Alberto Santamaría, “el mejor gesto político que nos queda es ‘no valer para nada’” (Santamaría, 2016, p. 40).

4. Yo no soy el *glitch*

Del universo ficcional de Jorge Carrión⁶ resulta imposible no advertir un despliegue de tramas paralelas, donde todas las piezas aparecen concatenadas y nada queda libre de sinapsis. Sin embargo, en esta totalidad deliberada que construyen sus novelas, los fallos son elementos básicos y casi protagónicos para el argumento, mostrando tanto el lado artificial como el humano de los sujetos.

6. Jorge Carrión (Tarragona, 1976) es escritor, crítico literario y profesor en la Universidad Pompeu Fabra. Creador de una obra vinculada a las nuevas formas de escritura, en sus textos convergen la ficción, la crónica, el ensayo o el lenguaje visual con la experimentación genérica. Entre sus publicaciones pueden destacarse la trilogía *Las huellas* —*Los muertos* (2010), *Los huérfanos* (2014), *Los turistas* (2015) y el *spin-off* *Los difuntos* (2015)—, *Australia. Un viaje* (2008), *Teleshakespeare* (2011), *Librerías* (2013), *Barcelona. Libro de los pasajes* (2017) o el cómic de no ficción *Barcelona. Los vagabundos de la chatarra* (2015).

http://digithum.uoc.edu

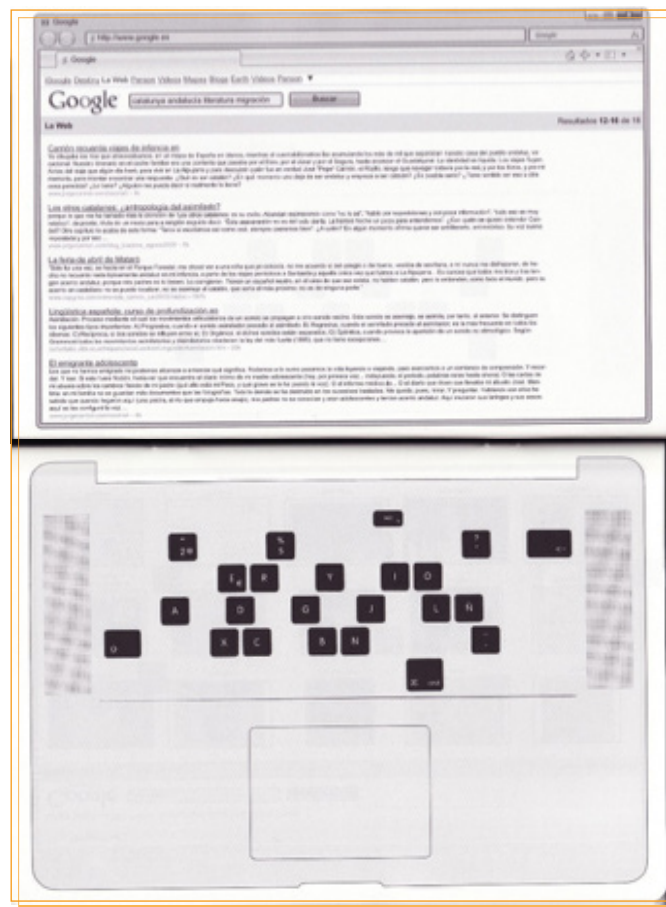
Grietas textuales y discursos interrumpidos...

Si bien en *Los muertos* (2010) los personajes recordaban lo que parecía su pasado a través de interferencias, conseguidas mediante una narración parcial y distorsionada, en *Los huérfanos* (2014) cierto descontrol del simulacro provoca el error de repetir el pasado con consecuencias fatales.

Teniendo en cuenta estos cortes como instrumentos del relato debe analizarse *Crónica de viaje* (2014),⁷ una de sus obras más experimentales, donde construye un Google simulado e intervenido manteniendo la dialéctica del medio. El orden del relato y las pautas narrativas están sujetos tanto a los criterios de búsqueda como al tiempo de Google, por ello, la articulación del libro-artefacto responde al movimiento de esta tecnología, en cuyo efecto, siguiendo a Baricco: “una idea no es un objeto circunscrito, sino una trayectoria, una secuencia de pasos, una composición de materiales distintos” (Baricco, 2008, p. 110). En este sentido, el viaje se realiza desde tres niveles: el surgido en el espacio real, es decir, la acción temporal de la lectura; el narrado, que corresponde al viaje familiar a La Alpujarra; y el trayecto virtual por el *egosurf* o *egotrip* de Carrión. A propósito de este último, la escritura textovisual produce un artificio que inserta al lector en el funcionamiento del motor de búsqueda, llegando a confundir las imágenes y enlaces estáticos con iconos y píxeles dinámicos. De ahí que sea posible una lectura digital de un artefacto analógico, algo que Laura Borràs apunta como un efecto del contacto con los medios tecnológicos: “Nociones como virtualidad, simulación, hibridación o interactividad son omnipresentes en la creación contemporánea y contribuyen a que lo digital sea una manera de reflejar el mundo, pero también una manera posible de modificar los usos artísticos conocidos hasta el momento” (Borràs, 2008, p. 28).

Es en este proceso donde un *glitch* premeditado por el autor irrumpe con el fin de no quebrantar la continuidad de la simulación, de modo que es legítimo para hacer creíble la pluralidad de voces que propone Google. Esta entrada discordante se presenta como un *glitch* en los dos primeros espacios del viaje, ya que resulta tanto un aplazamiento en el tiempo real de lectura como un cortocircuito en el recorrido hasta el lugar de procedencia de sus ancestros. Sin embargo, dentro del simulacro, su condición de *glitch* se disuelve en favor de la lógica del medio, que no omite los resultados erróneos siempre y cuando formen parte de una relación de términos. Que los resultados sean interrumpidos por información supuestamente irrelevante es uno de los pactos establecidos entre Google y sus usuarios, pero lo que muchos de esos usuarios desconocen es el origen de dichas entradas en el

Figura 4. Detalle de las páginas de *Crónica de viaje*



buscador. Como bien expone Eli Pariser, el motor de búsqueda registra todas aquellas páginas que, de una u otra manera, han formado parte de los intereses de quien realiza la consulta desde esa misma dirección IP, de modo que para Google “eres lo que clicas” (Pariser 2017, p. 188).

Mientras que el buscador ofrece una lista de resultados acorde a la personalidad que cree determinada, el simulacro de Carrión demuestra, por un lado, que la identidad trazada por los medios es incompleta y, por otro, la manera en que esos medios archivan y, a la vez, emplean el patrón de búsquedas de un usuario sin que este llegue a sentirse vigilado. Así entendido, la obra de Carrión registra no solo la identidad radicante que distingue al sujeto contemporáneo —en su caso, la pertenencia a una familia de migrantes, o charnegos en Cataluña— sino un examen del alcance tecnológico en la sociedad digital. Y es que, en palabras

7. *Crónica de viaje* originalmente apareció compilada por Julio Ortega y Juan Francisco Ferré en *Mutantes. Narrativa española de última generación* (2007), con el título “Búsquedas (para un viaje futuro a Andalucía)”, donde Carrión ya introdujo la entrada errónea que se analiza en este apartado, proponiendo el simulacro sin apoyarse en el diseño visual posterior. Aunque en dicha versión el texto no presenta la interfaz ni la apariencia del ordenador, sino que la crónica está construida mediante un relato fragmentado, correspondiente a cada entrada de Google, y una cita inicial la aproxima al texto impreso, sí se incluyen los títulos de las webs, editadas en negrita y con subrayado, a modo de hipervínculo, las direcciones URL, el tamaño, la última indexación y las páginas que contienen el mismo tema, generalmente publicadas por el buscador en color verde.

http://digithum.uoc.edu

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

Figura 5. *Glitch* en *Crónica de viaje*



de Mercedes Bunz: “Entender, por lo menos en parte, cómo filtran los algoritmos de búsqueda es esencial en una época en la que la búsqueda se ha vuelto cada vez más la praxis cotidiana de apropiación de conocimientos” (Bunz, 2017, p. 64).

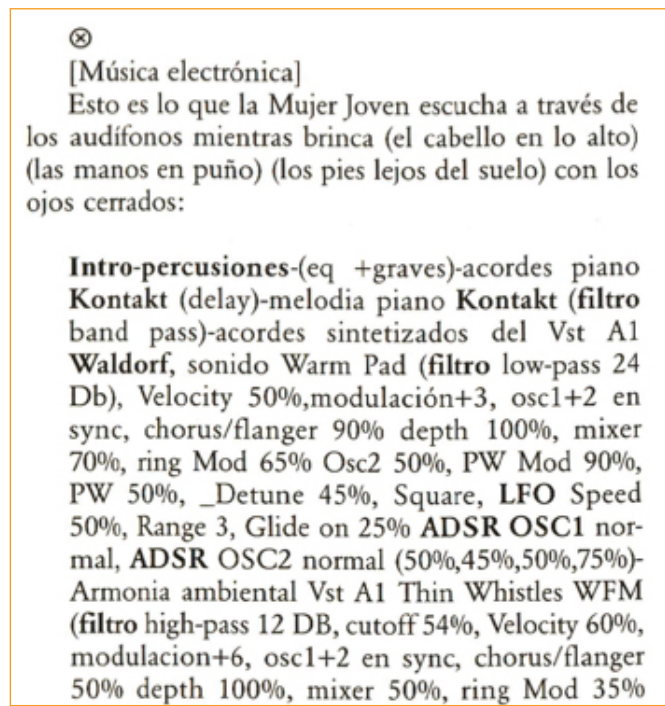
5. El *glitch* es silencio

Como plantea Túa Blesa, en la transcripción del silencio aflora la logofagia; “sin embargo, no lo será ya como materia de reflexión, ya no como tema, sino de una manera en la que la textualidad se devora, se consume a sí misma, en un gesto de autoinmolación, trance al que, por lo demás, sobrevive” (Blesa, 1998, p. 15). “Raro es el pájaro que puede atravesar el río Pripiat” (2008), de Cristina Rivera Garza,⁸ está concebido desde el silencio de una ciudad devastada por la catástrofe nuclear, y a través de ese desastre operan los elementos del relato. No es solo que dé cuenta de “lo que no-se-puede-concebir” (Rivera Garza, 2008, p. 221), como afirma la narradora, sino que el ambiente desolado exige que cada pieza del discurso plasme lo inefable y el vacío.

Este es el planteamiento para entender las descripciones técnicas de un programa musical de sampleo insertadas al comienzo y hacia el final del texto. Aunque pudieran parecer mensajes encriptados o códigos *javascript*, el *glitch* que propone Rivera Garza supera aún más el alcance del receptor: el mensaje no llegará a ser leído ni por una máquina ni por un experto. Para la primera, el texto es el resultado de volcar el código en una interfaz gráfica y, en consecuencia, traducirlo, por lo que es necesario decompilarlo para que consiga ser inteligible para el programa. En el caso del

programador, la escritura está descontextualizada y, aunque podrá distinguir su procedencia, requiere tanto del uso del dispositivo como de un texto compatible para entenderlo.

Figura 6. El *glitch* en el relato



En sintonía con las demás piezas del relato —las breves referencias fotográficas, la inmovilidad de la trama y del espacio o las alusiones a la dificultad de construirlo— este fragmento tampoco narra, sino que inculca una experiencia. De ahí que los enunciados devengan en balbuceos, que la escritura se sobrecoja ante el escenario que revela y que este *glitch* equivalga a un hueco de ruido. No es casual, así entendido, que este “fallo de ruido” sea el mismo que expresan los *glitches* de *80m84rd3r0* (2008-2010), de César Gutiérrez, cuando la narración “se queda sin palabras para explicar el horror post 11S” (Noguerol, 2017, s.p.). Estos recursos asumen, por tanto, el papel de la logofagia como sinsentido o, dicho de otro modo, “como opuesto a la ausencia de sentido” (Blesa, 1998, p. 195), apuntado por Blesa, que encarna la inoperatividad de las palabras en los contextos donde el lenguaje se ha perdido.

8. Cristina Rivera Garza (Matamoros, Tamaulipas, 1964) es autora de una vasta obra en la que maneja todos los géneros literarios, aparte de las publicaciones periódicas en su blog (<<http://cristinriveragarza.blogspot.com.es>>), en Twitter o en otros soportes digitales. Pueden señalarse, entre otras publicaciones, las novelas *Nadie me verá llorar* (1999), *La cresta de Ilión* (2002), *Lo anterior* (2004), *La muerte me da* (2007), *Verde Shanghai* (2011) y *El mal de la taiga* (2012); los libros de relatos *Ningún reloj cuenta esto* (2002) y *La frontera más distante* (2008); los poemarios *Los textos del yo* (2005) y *La muerte me da* (2007) —publicado bajo el pseudónimo de Anne-Marie Bianco—, *El disco de Newton, diez ensayos sobre el color* (2011) —situado en la frontera entre el poema y el aforismo— y *Viriditas* (2011); los ensayos *Dolerse. Textos desde un país herido* (2011, 2015) o *Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiación* (2013); y la obra miscelánea, donde confluyen el ensayo, la crónica y la ficción: *Había mucha neblina o humo o no sé qué* (2016).

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

6. El *glitch* es recuerdo

Si *Nefando* (2016), de Mónica Ojeda,⁹ no es solamente una novela acerca de un videojuego, sino que la propia escritura lo reproduce, no es casual que los *glitches* hayan sido incorporados a modo de cortocircuito en la narración. Programado, por tanto, mediante un lenguaje potencial, esto es, articulado en el cuerpo del relato y sin ninguna descripción detallada de su funcionamiento o aspecto visual, el videojuego simulado de Ojeda toma forma a medida que avanza la lectura. De hecho, las únicas explicaciones de la pieza corresponden, de nuevo, a otro simulacro: una recopilación de *posts* y crónicas subidas por los jugadores a la Deep Web y traducidos —o sospechosamente reescritos, como indica una narradora coleccionista de documentos (Ojeda, 2016, p. 143)— por una de las protagonistas. Y es que, solo al finalizar la obra, el lector será consciente de haber percibido un videojuego a través de las entrevistas, los fragmentos de una pornografía que se desarrolla también en el relato, los foros y testimonios, y las tramas de las diversas habitaciones que, como las pantallas en el entorno virtual, ofrecen segmentos de ficción con los que recomponer la historia. Todo este entramado textual deviene en un artefacto con aptitudes digitales, pero construido por una transcodificación de los discursos, en cuya materialidad parece imposible no reconocer una palabra que se hace código y comandos porque, como afirma uno de los personajes, “la vida, para que fuera armoniosa, se dijo a sí mismo arrugando la frente, debía ser una sucesión ordenada de algoritmos” (Ojeda, 2016, pp. 40-41).

Puesto que, para Goriunova y Shulgin, “glitches can be claimed to be a manifestation of genuine software aesthetics” (2008, p. 111), es posible considerarlos, dentro de la novela, elementos necesarios para la inmersión, teniendo en cuenta que su presencia, aunque esta sea en un entorno simulado, se convierte en costumbre. Así, siguiendo a Marie-Laure Ryan:

“Tal vez no pudiéramos sentirnos inmersos en un mundo si no fuera por la presencia de los objetos que lo amueblan, y los objetos podrían no estar presentes para nosotros si no formarían parte del mismo espacio que nuestros cuerpos. Este enfoque implica que los factores que determinan el grado de interactividad de un sistema también contribuyen a su funcionamiento como sistema inmersivo” (Ryan, 2004, p. 93).

En una obra como *Nefando*, donde la escritura antepone su base ética y donde los presupuestos estéticos se organizan para narrar

el horror, este *glitch* poseerá un carácter también político como vestigio del trauma. Los abusos registrados en la novela, para los que Ojeda emplea una enumeración inexpressiva y objetivada, evidencian que las acciones del individuo, en cuanto humanas, pueden llegar a ser monstruosas. Ahora bien, si los trastornos de la programación muestran la vulnerabilidad del código y lo aproximan a la imperfección del hombre (Sadin, 2017, p. 72) resulta pertinente que estos destapen, además, lo que le perturba. Ya no es solo que la tecnología sea idónea para enunciar la violencia, como reflexiona uno de los personajes (Ojeda, 2016, p. 107), ni que la frialdad de los portales de internet sea la encargada de narrar el espanto,¹⁰ sino que los fallos de esa misma tecnología puedan ponerse al servicio de aquello que no puede expresarse, esto es, de una ruptura inconcebible de la ética.

“Cecilia nunca olvidaría quién soy. El profesor no sabe que me distingo del de al lado y del de enfrente. Si le digo lo que veo notará la diferencia. Veo un agujero de bala en la pared de mi habitación. Es un túnel profundo como el ano de mi padre. Una vez intenté escapar y me dispararon en la pared. El ruido lo vejó todo, pero volví. Veo a Irene gemir y salivar sobre la alfombra. Veo los senos chicos de Cecilia rebotando. Veo el silencio porque no es invisible. A papá le gustaba más antes, pero crecimos” (Ojeda, 2016, p. 124).

Como se percibe, el relato interrumpe el hilo de lo imaginable, se desdobra y precipita un cortocircuito verbal causando en el lector un efecto de extrañamiento que, al volver sobre la narración, produce el escalofrío. Y es que las atrocidades que emergen en la trama superan los límites de la crueldad humana y ponen de manifiesto una crisis moral acrecentada cuando la ganancia desplaza, además, lo sensible. Como sostiene Berardi, “la sensibilidad no tiene ninguna función dentro de la relación conectiva” (Berardi, 2014b, p. 145), de ahí que sea turbadora también esta mercantilización del crimen presentada en la novela.

Conclusiones

El empleo del software ha transformado los entornos contemporáneos y su generalización ha incorporado patrones de medida excluyentes y no inclusivos, pero también, como propone Bunz, “¿es un algoritmo el que me deja fuera del seguro más beneficioso, o son los criterios lucrativos aplicados por el directorio de la empresa?” (Bunz, 2017, p. 47), por lo que sería errado focalizar todo el problema en

9. Mónica Ojeda (Guayaquil, 1988) fue incluida en la lista Bogotá 39-2017, por el *Hay Festival*, como uno de los treinta y nueve escritores de ficción latinoamericanos más relevantes y menores de cuarenta años. Además de *Nefando* ha publicado las novelas *La desfiguración Silva* (2015) y *Mandíbula* (2018); el relato *Caninos* (2017); y el poemario *El ciclo de las piedras* (2015).

10. Nos referimos concretamente a la descripción de los vídeos (Ojeda, 2016, p. 127-130) que ofrece el relato de Emilio Terán cuyo laconismo coincide con la apariencia visual del medio.

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

un abuso tecnológico. Para Irmgard Emmelhainz, el neoliberalismo ha contribuido a generar un sentido común programado y estándar, y los dispositivos que lo sostienen, en sus palabras, han sido “desarrollados para hacer que prácticas de producción y consumo de belleza y conocimiento sean cada vez más reproducibles y homogéneas” (Emmelhainz, 2017, p. 55). Por ello, teniendo en cuenta esta manipulación de la tecnología por parte del hombre, que se escuda en un ente abstracto y categórico como podrían ser las medidas económicas y las políticas de dominación, pueden percibirse ciertas composiciones textuales comprometidas con el cuerpo social que, a la vez, no renuncian a los medios ni como materia ni como argumento y que presentan un uso discordante de los mismos.

El *glitch* en tanto modelo de resistencia en el ámbito literario demuestra no solo el avance de los elementos que pueblan el imaginario de los medios contemporáneos, sino también un trasvase y una apropiación de dichos elementos como estructuras simbólicas en favor de una propuesta ética definida. Los ejemplos que se presentan en estas páginas abren un debate en torno a la noción de arte, que alude a la apropiación y a la baja tecnología, en Horacio Warpola y Canek Zapata; al concepto de resto digital y su incorporación en la escritura, en Carrión; a la representación del silencio en Cristina Rivera Garza; y a la contención como principio artístico, en Mónica Ojeda. Asimismo, dado que parece imposible desvincularse del sistema algorítmico de organización global y puesto que este alcanza las esferas domésticas adaptándose y adaptando las acciones diarias del individuo, la inserción de elementos disfuncionales dentro de estas obras propone en vez de una mera denuncia de un uso nocivo de los medios, una experiencia directa del error que implique la respuesta de los propios lectores. Desde los casos más próximos a los lenguajes visuales hasta aquellos producidos por el ritmo del relato, este *glitch* de la escritura deviene en un recurso retórico cuya condición tecnoestética está supeditada a una dimensión humana.

Referencias bibliográficas

- BARICCO, A. (2008). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación* (González Rovira, X; trad.). Barcelona: Anagrama.
- BERARDI, F. (2014a). *La sublevación* (Tisselli, E.; trad.). México D.F.: Surplus Ediciones.
- BERARDI, F. (2014b). *Después del futuro. Desde el futurismo al cyberpunk. El agotamiento de la modernidad* (Maio, G.; trad.). Madrid: Enclave de libros.
- BETHESDA SOFTWARE (1991). *Alone at Home* [Cartucho]. Super Nintendo, Nintendo Entertainment System. EE.UU.: Toy Headquarters Altron.
- BLESA, T. (1998). *Logofagias. Los trazos del silencio*. Zaragoza: Tropelías.
- BORRÀS, L. (2008). “Lit(art)ure. La literatura en tiempos de Internet”. En *Quimera*, nº 290, enero 2008, pp. 26-29.
- BOURRIAUD, N. (2008). *Estética relacional* (Beceyro, C.; Delgado, S.; trad.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- BUNZ, M. (2017). *La revolución silenciosa. Cómo los algoritmos transforman el conocimiento, el trabajo, la opinión pública y la política sin hacer mucho ruido* (Mársico, G.; trad.). Buenos Aires: Cruce casa editora.
- CARRIÓN, J. (2007). “Búsquedas (para un viaje futuro a Andalucía)”. En: J. ORTEGA, J.F. FERRÉ (comp.). *Mutantes. Narrativa española de última generación*. Córdoba: Berenice, pp. 267-274.
- CARRIÓN, J. (2009). *Crónica de viaje*. Badajoz: Aristas Martínez.
- EMMELHAINZ, I. (2017). *La tiranía del sentido común. La reconversión neoliberal de México*. México D.F.: Paradiso editores.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2014). *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera*. Madrid-Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.
- FERNÁNDEZ MALLO, A. (2012). *Blog up: ensayos sobre cultura y sociedad*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Secretariado de publicaciones e intercambio editorial.
- FISHER, M. (2016). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* (Iglesias, C.; trad.). Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- FLUSSER, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad* (Tomasini, J.; trad.). Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- GORIUNOVA, O.; SHULGIN, A. (2008). “Glitch”. En: M. FULLER (ed.). *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge, USA: The MIT Press, pp. 110-119. <<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262062749.003.0015>>
- GROYS, B. (2014). *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (Cortés Rocca, P.; trad.). Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- MANOVICH, L. (2013). *El software toma el mando* (García Porres, Y.; trad.). Barcelona: Editorial UOC.
- MARTÍN PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. Edición Kindle.
- MORA, V. L. (2016). *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Fundación José Manuel Lara: Sevilla.
- MORA, V. L. (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- MORA, V. L. (2000). *Mester de cibervía*. Valencia: Pre-Textos.
- MUNSTER, A. (2009). “Data Undermining: The Work of Networked Art in an Age of Imperceptibility”. En: M. BELANGER (comp). *Networked. A (Networked_Book) about (Networked_Art)* [Publicación en línea]. [Fecha de consulta: 03/01/2018]. <<http://munster.networkedbook.org/data-undermining-the-work-of-networked-art-in-an-age-of-imperceptibility/>>
- NOGUEROL, F. (2017). “Escrituras poliéstéticas en la contemporaneidad”. Ponencia. *IV Congreso Internacional de la Red de Investigación sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico. Página y Pantalla: Interferencias metaficcionales*. Universidad de Valladolid, 23 de noviembre de 2017.
- NORTON, P. (2006). *Introducción a la computación*. México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.

<http://digithum.uoc.edu>

Grietas textuales y discursos interrumpidos...

- OJEDA, M. (2016). *Nefando*. Barcelona: Candaya.
- PARISER, E. (2017). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos* (Vaquero, M.; trad.). Barcelona: Taurus.
- RANCIÈRE, J. (2010). *El espectador emancipado* (Dilon, A.; trad.). Buenos Aires: Manantial.
- RARE (1997). *GoldenEye 007* [Cartucho]. Nintendo 64, Wii. Japón: Nintendo.
- RIVERA GARZA, C. (2008). "Raro es el pájaro que puede atravesar el río Pripiat". En: *La frontera más distante*. Barcelona: Tusquets, pp. 219-243.
- RYAN, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (Fernández Soto, M.; trad.). Barcelona: Paidós.
- SADIN, É. (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo* (Calvo, J.; Paccazochi, C.; trad.). Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- SANTAMARÍA, A. (2016). *Paradojas de lo cool. Arte, literatura, política*. Santander: La Vorágine.
- SIERRA, G. (2012). "Post-Digitalism and Contemporary Spanish Fiction". En: C. HENSELER; D. A. CASTILLO (ed.). *Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty-First Century Hispanic Literature. Hispanic Issues On Line*, Vol. 9 (Spring 2012), pp. 22-37 [Publicación en línea] [Fecha de consulta: 03/02/2018]. <<https://conservancy.umn.edu/handle/11299/183214>>
- SHAVIRO, S. (2017). "Estética aceleracionista: ineficiencia necesaria en tiempos de subsunción". En: A. AVANESSIAN; M. REIS, (comp.). *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo* (Reis, M.; trad.). Buenos Aires: Caja Negra Editora, pp. 167-180.
- STEYERL, H. (2014). *Los condenados de la pantalla* (Expósito, M.; trad.). Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- VIRILIO, P. (1997). *El Ciber mundo, la política de lo peor*. (Poole, M.; trad.). Madrid: Cátedra.
- WARPOLA, H. (2015). *Metadrones*. México D.F.: Centro de Cultura Digital.

Vega Sánchez Aparicio

(vegawinslet@usal.es)

Universidad de Salamanca

Vega Sánchez-Aparicio. Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Es profesora del Máster en Creación Literaria de la Universidad de Salamanca, en su versión presencial y virtual, desde el año 2016. Escribe una tesis doctoral centrada en las escrituras del software desde el ámbito hispánico, donde recoge las relaciones entre estética y tecnología, los nuevos conceptualismos y la narrativa transmedia. Ha sido invitada por universidades españolas e internacionales para participar e impartir docencia en seminarios y talleres relacionados con las humanidades digitales y los nuevos soportes de escritura y lectura. Además, es coeditora del volumen *Letras y bytes: escrituras y nuevas tecnologías* (Kassel: Edition Reichenberger, 2015). Entre sus publicaciones destacan: "Las escrituras alegóricas del software: colapso estético, rearticulación ética, desde el espacio mexicano" (En *Caracteres*, 2016), "Letras bastardas: la videoescritura y su uso transmedia en el ámbito hispánico" (En *Studia Iberica et Americana*, 2015), "Escrituras mías de mí: la comunalidad en Cristina Rivera Garza" (En *Territorios del presente. Tecnología, globalización y mimesis en la narrativa en español del siglo XXI*, Peter Lang, 2017) o "Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las escrituras hispánicas" (En *Caracteres*, 2014).

Facultad de Filología
C/ Placentinos, 18
37008 Salamanca



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA