



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Voces y figuras: hacia una retórica digital de las obras de literatura electrónica latinoamericana*

Vozes e figuras: por uma retórica digital das obras de literatura eletrônica latino-americanas

Nohelia Meza^a

^a University of Leeds, Leeds, United Kingdom - n.meza@leeds.ac.uk

Palabras clave:

Literatura
Electrónica.
Estudios
Culturales
Latinoamerica
nos. Retórica
Digital.
Análisis del
Discurso.
Cultural
Digital.

Resumen: Las obras de literatura electrónica latinoamericana se constituyen de diversos discursos culturales que circulan en su textualidad digital. Para abordar la complejidad de sus intersecciones y materialidades hemos utilizado distintas metodologías de análisis basadas en la retórica de los textos digitales, el análisis del discurso y los estudios culturales latinoamericanos. Nuestro objetivo ha sido investigar cuál es el papel de las prácticas retóricas digitales en la construcción del discurso cultural y los imaginarios subyacentes en las producciones tecnológicas latinoamericanas. Para ello, hemos seleccionado como caso de estudio inicial seis obras de literatura electrónica latinoamericana pertenecientes a distintos géneros, generaciones, textualidades y países. El análisis de las dimensiones estéticas de la retórica del discurso cultural pone de manifiesto que estudiar las intersecciones entre retórica, escritura y tecnología nos permite, por un lado, identificar características nacionales/regionales, limitaciones y nuevos ejercicios de la creación digital latinoamericana; y por otro, indagar cómo los discursos latinoamericanos que han existido previos a la era digital prevalecen, desafían y se imponen ante las variantes de composición y diseño multimodal, multimedial e hipermedial, para dar pie a una retórica de la identidad en las obras.

Palavras-chave:

Literatura
Eletrônica.
Estudos
Culturais
Latino-
Americanos.
Retórica
Digital.
Análise de
Discurso.
Cultura
Digital.

Resumo: A textualidade digital das obras latino-americanas de literatura eletrônica é composta por uma diversidade de discursos culturais. Para abordar a complexidade de suas interseções e materialidades, examinamos esses discursos usando metodologias da Retórica Digital, Estudos Culturais da América Latina e Análise do Discurso. Nosso objetivo é estudar o papel das práticas retóricas digitais na construção do discurso cultural das produções digitais latino-americanas. Nosso corpus inicial é composto por seis obras eletrônicas que pertencem a diferentes gêneros, gerações, textualidades e países. Nossos resultados mostram que estudar as interseções entre retórica, escrita e tecnologia torna possível identificar características nacionais / regionais, limitações e novos processos criativos entre autores latino-americanos. Além disso, abre-se a questão de como prevalecem os discursos latino-americanos anteriores à era digital, assim como desafiam e se impõem contra a imensa variabilidade das ferramentas multimodais, multimídia e hipermedial que são utilizadas para sua composição e design, a fim de fornecer ascender a uma retórica de identidade nos trabalhos.

* Este artículo expone resultados y análisis realizados en el marco del proyecto Conacyt-México: 2018-000022-01EXTV-00196, "Towards a Digital Rhetoric of Latin American Works of Electronic Literature".



Introducción

Estudiar la literatura electrónica latinoamericana desde la perspectiva de la retórica digital (BOUCHARDON, 2014; BROOKE, 2009; EYMAN, 2015; SAEMMER, 2015) y desde la de los estudios culturales latinoamericanos (PITMAN, 2018; TAYLOR, 2014; TAYLOR & PITMAN, 2007, 2013) nos permitirá investigar cómo se construyen el discurso cultural y los imaginarios subyacentes en las producciones tecnológicas latinoamericanas a través de prácticas retóricas digitales, mediante el análisis de las intersecciones entre las textualidades y las temáticas en los distintos géneros. Por un lado, exploraremos cómo ciertas figuras retóricas crean condiciones y patrones de representación que permiten asociarlas a voces y componentes con características específicas, y por otro, estudiaremos cómo las obras crean y negocian su identidad mediante las diversas manifestaciones culturales asociadas a la ‘latinidad’ o ‘latinoamericanidad’ (TAYLOR & PITMAN, 2013) que subyacen en los discursos latinoamericanos, resultantes de estas prácticas retóricas.

En los últimos veinte años la investigación sobre el uso, creación, divulgación y enseñanza de la literatura electrónica se ha propagado y difundido considerablemente, lo que ha resultado en la creación de nuevas comunidades científicas y artísticas interesadas en su investigación alrededor del mundo. Tal es el caso de Latinoamérica, cuya importante producción de obras de literatura electrónica ha crecido de manera significativa en la última década, suscitando así un gran interés por su investigación (CLEGER, 2015; CORREA-DÍAZ, 2013; CORREA-DÍAZ & WEINTRAUB, 2016; DOS SANTOS, 2009; FLORES, 2017; GAINZA, 2018; KAC, 2007; KOZAK, 2017; LEDESMA, 2015; RÉ, 2017; WEINTRAUB, 2018)¹. Las líneas de investigación abarcan: el surgimiento del campo en el espacio latinoamericano en los años 50 hasta la actualidad, la constante emergencia de comunidades experimentales y laboratorios creativos, las exploraciones de las narrativas y poéticas latinoamericanas y caribeñas, la clasificación de la literatura electrónica en distintas fases, generaciones y tradiciones, y recientemente, el diálogo interdisciplinario entre el discurso científico y la literatura electrónica.

Por su parte, la retórica digital (LANHAM, 1992) surge principalmente en los Estados Unidos a mediados de los años ochenta como una disciplina que pretende implementar el uso de

¹ Cabe señalar que en 2018 nació la iniciativa de crear la primera Antología de Literatura Electrónica Latinoamericana por parte de la Red LitElat. La publicación de dicha antología está programada para principios del 2020.

estrategias retóricas clásicas en la producción y análisis de textos digitales, adoptando durante su evolución diversos términos: Electric Rhetoric (WELCH, 1999), Computational Rhetoric (GRASSO, 2002), Technorhetoric (KILLINGSWORTH, 2010), Visual Rhetoric (HOCKS, 2003). En esta misma línea, autores como Brooke (2009) y Eyman (2015) plantean un enfoque que considera el intercambio teórico entre los cánones retóricos clásicos: “invención, disposición, elocución, acción y memoria”, y su relación y evolución respecto a las prácticas digitales contemporáneas para el análisis de artefactos que nacen de manera digital. Para ello, los autores proponen un modelo comparativo que consiste en mapear las intersecciones entre el canon retórico, la definición clásica y su práctica digital contemporánea (EYMAN, 2015, p. 65).

Desde los estudios de la retórica y semiótica francesa, Bouchardon (2014) propone una retórica de la manipulación (*rhétorique de la manipulation*) que se enfoca en la relación entre el gesto de manipulación, el contenido semiótico en el que se aplica este gesto y el contenido semiótico que aparece después de la manipulación. Por su parte, Saemmer (2015) plantea una retórica de la recepción (*rhétorique de la réception*) que se centra en el análisis retórico y semiótico del potencial de acción del texto digital. La autora argumenta que todo texto digital anticipa a su lector y a sus prácticas de lectura a través de contenidos y procesos retóricos complejos denominados “figuras de la lectura” (*figures de la lecture*), cuyas clasificaciones son las siguientes: informativas, dialógicas, cronológicas, topológicas, inmersivas, afirmativas, desviativas.

En lo que se refiere a los estudios culturales latinoamericanos, los trabajos pioneros de Taylor & Pitman (2007, 2013) se centran en la problemática de definir las nuevas formas de expresión cultural que emergen de los discursos latinoamericanos desde dos perspectivas: la teorización de la cultura digital y los debates contemporáneos sobre identidad y cultura latinoamericana. El modelo teórico propuesto por las autoras consiste en estudiar los discursos y conceptualizaciones de la ‘latinidad’ o ‘latinoamericanidad’ teniendo en cuenta los siguientes parámetros: a) la entidad latinoamericana, b) la ciudad letrada, c) el aspecto mágico-real, d) el mestizaje, e) la dicotomía entre civilización y barbarie y f) el concepto y práctica de revolución (2013, p. 23). Sus investigaciones han demostrado que la mayoría de dichos discursos han existido previos a la era digital, por lo que el reto de investigación actual reside en estudiar su adaptación, transmutación e hibridez analógica-digital en las producciones latinoamericanas.

Finalmente, en el campo del análisis del discurso, Gee (2014) construye una metáfora en la que relaciona el discurso a la performatividad de los elementos socioculturales. Esta perspectiva es de gran interés para nuestro estudio ya que la alusión a la versatilidad del lenguaje, la cultura y el significado se asocia a las posibles manifestaciones del discurso cultural en obras de literatura electrónica latinoamericana.

In the end a Discourse is a “dance” that exists in the abstract as a coordinated pattern of words, deeds, values, beliefs, symbols, tools, objects, times, and places and in the here and now as a performance that is recognizable as just such a coordination. Like a dance, the performance here and now is never exactly the same. It all comes down, often, to what the “masters of the dance” (the people who inhabit the Discourse) will allow to be recognized or will be forced to recognize as a possible instantiation of the dance (2014, pp. 53–54)².

Extrapolando el argumento de Gee (2014) a nuestro análisis podemos preguntarnos: ¿cómo la coordinación de estos patrones se representa en la performatividad de las obras de literatura electrónica latinoamericana?; ¿cómo podemos identificar los patrones armónicos de palabras, hechos, valores, creencias, símbolos, herramientas, objetos, tiempos y lugares en relación con las prácticas retóricas digitales en las obras?; y, por tanto, ¿cómo las obras de literatura electrónica latinoamericana crean y constituyen su identidad a través de la retórica del discurso cultural?

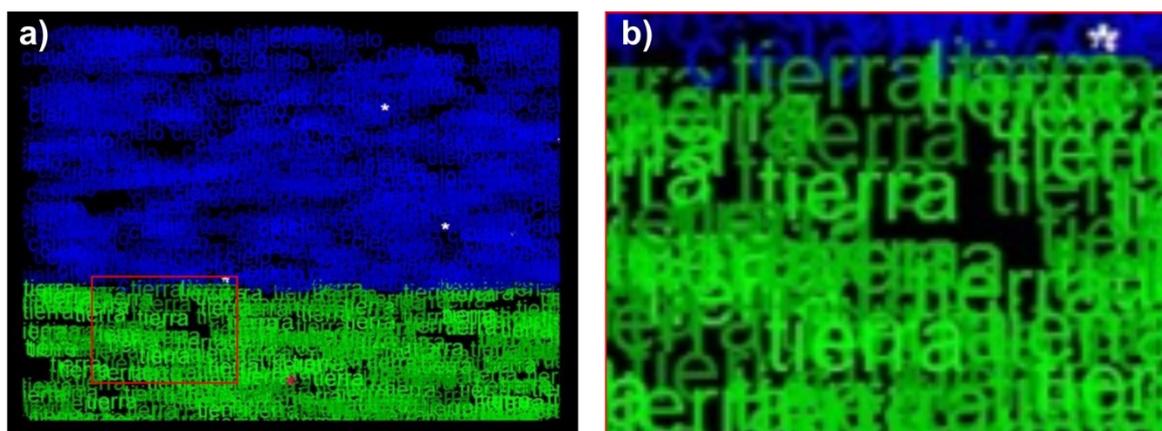
Voces y Figuras

La idea de analizar los discursos culturales en las obras de literatura electrónica latinoamericana surgió al experimentar la pieza de poesía digital generativa *cielotierra* (2002) programada en MIDIPoet player por el artista e ingeniero mexicano Eugenio Tisselli. En ella encontré que el discurso cultural del cielo y la tierra nacía mediante la repetición visual de las palabras tierra: tierra: tierra: cielo: cielo: cielo; lo cual acentuaba la constante fertilización de la palabra “tierra” (inscrita en color verde) y “cielo” (inscrita en color azul) dando la sensación de observar la continua creación de este paisaje pixelado al aire libre (*en-plain air*) (Fig. 1a). La reproducción aleatoria de estas palabras evocaba la idea de esporulación digital

² En el fondo, un Discurso es una “danza” que existe en abstracto como un patrón coordinado de palabras, hechos, valores, creencias, símbolos, herramientas, objetos, tiempos y lugares y en el aquí y ahora como una actuación que es reconocible únicamente como tal coordinación. Como un baile, la actuación aquí y ahora nunca es exactamente la misma. Todo se reduce, a menudo, a lo que los “maestros de la danza” (las personas que habitan en el Discurso) permitirán reconocer o se verán obligados a reconocer como una posible instanciación de la danza.

propuesta por Saemmer (2010, p. 175): “In digital poetry, a sporulation sometimes suggests an act of fertilization. The movement insists on the substance of the text in a rather obsessive way”³. En *cielotierra*, incluso podemos sugerir que la lluvia de la palabra “cielo” sobre la “Tierra/tierra” nos recuerda la imagen arquetípica de la representación de lo mágico-real en la literatura y, a su vez, activa las resonancias de otros imaginarios latinoamericanos del cielo y la tierra. Es decir, la lluvia se conecta a figuras de tiempo y memoria; y la tierra a figuras de fertilidad y destierro, todas presentes no únicamente en la pieza de Tisselli sino, como veremos más adelante, en otras obras de literatura electrónica latinoamericana (Fig.1b). Fue así como comencé a notar que los discursos culturales se ocultaban frecuentemente tras las voces de la tierra, la memoria, los laberintos y las ciudades creando de esta manera una dimensión estética de la retórica del discurso cultural ligada a la interacción, la manipulación, la multimodalidad, la multimedialidad y la retórica misma.

Figura 1 – a) Fertilidad poética de la tierra y el cielo; b) esporulación digital.



Tierra y Memoria

El proyecto *ojoVoz* (2011-2019) dirigido por el mismo Tisselli explora la voz de una tierra que cultiva sus saberes a través de un discurso cultural derivado de la identidad comunitaria y la memoria colectiva. En palabras del artista, *ojoVoz* es “una plataforma móvil/web de código abierto para la creación colaborativa de mapas y memorias comunitarias” (TISSELLI, 2019). Este proyecto ha tenido diferentes locaciones, dos de ellas en Latinoamérica y una en África: Ja moojk jê wyeen (“Los ojos de la milpa”) en Santa María Tlahuitoltepec, Oaxaca, México (2012-2014), “Malacachtepec Momoxco” (Milpa Alta) en la Ciudad de México (2014-2015)

³ “En la poesía digital, una esporulación a veces sugiere un acto de fertilización. El movimiento insiste en la sustancia del texto de una manera un tanto obsesiva”.

y Sauti ya wakulima (“La voz de los campesinos”) en Tanzania (2011-2018). El objetivo de Tisselli ha sido hacer partícipe a cada comunidad en un ejercicio de revaloración y reconocimiento de la riqueza natural y cultural de su entorno. Esto se observa en la asociación discursiva de los testimonios en la plataforma. Existen vínculos temáticos entre las comunidades que pueden observarse en la selección de palabras claves que archivan sus testimonios: “conocimiento, cosecha, siembra, deshierbe, fertilización, maíz, milpa, flor, frijol” (“Los ojos de la milpa”); “campesino, campo, conocimientos, cultivo, maíz, maizal, milpa, monte, oyamel, teutzin” (“Milpa Alta”); “coco, creatividad, conocimiento, mango, entrevista, amaranto, sandia” (“La voz de los campesinos”). Los campesinos no sólo hablan de sus técnicas de cultivo utilizando un discurso que refleja los conocimientos y saberes de su tierra, sino que gracias a las herramientas multimodales que propone *ojoVoz* tienen la posibilidad de mostrar sus prácticas agrícolas y tradiciones culturales mediante diferentes sistemas semióticos (Fig. 2a).

Figura 2 – a) Tradiciones culturales y prácticas agrícolas; b) Pantalla principal *ojoVoz*, herramientas multimodales y multimediales.



Al grabar una memoria comunitaria, la aplicación para teléfonos móviles permite al usuario: a) activar su GPS, b) tomar una foto, c) grabar su voz u otros sonidos, d) añadir palabras clave, e) guardar su mensaje. Cada una de estas acciones es una muestra de las retóricas digitales que Tisselli utiliza para el almacenamiento de memorias comunitarias: 1) proporcionar una herramienta multimodal y multimedia que persuade la colaboración de los usuarios para un fin social común, 2) estructurar la aplicación de manera que diversos lenguajes (localización, fotografía, audio, categorización, archivo) construyan las

materialidades del discurso cultural recopilado, 3) presentar la información en una plataforma móvil/web e interactiva para tener mayores alcances de distribución y difusión, 4) establecer vínculos discursivos entre comunidades analizando las palabras clave elegidas por los usuarios, 5) diseñar y proponer nuevas estrategias y metodologías para archivar memorias y saberes comunitarios (Fig. 2b). La aplicación *ojoVoz* es un ejemplo de cómo el almacenamiento y la transferencia de conocimiento convergen para recopilar y mapear anécdotas y testimonios de comunidades agrícolas multilingües a través de herramientas multimodales y multimediales. Estudios posteriores enfocados en las materialidades del discurso cultural derivado de la identidad comunitaria y la memoria colectiva podrían incluir una visualización de los datos recopilados para medir con qué frecuencia los discursos culturales de: tierra, memoria, tradiciones, saberes e identidad, se manifiestan dependiendo su geolocalización; al igual que un estudio de la diferenciación entre memoria técnica, colectiva y cultural desde una perspectiva de la retórica procedural (BOGOST, 2007).

Un segundo ejemplo de cómo la memoria colectiva da lugar a diferentes materialidades en el discurso cultural de las obras de literatura electrónica latinoamericana es *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico* (2015), creación de la artista española nacida en Venezuela, María Mencía. La pieza es una narrativa poética colaborativa, multilingüe e interactiva donde la voz de la tierra emerge del Atlántico entre discursos de identidad cultural y memoria histórica chilena y española. Este proyecto nace de dos iniciativas: 1) una investigación interdisciplinar e histórica sobre los exiliados españoles que llegaron a Valparaíso, Chile a bordo del Winnipeg durante la Guerra Civil española (incluido el abuelo de la artista), y 2) la necesidad de crear una memoria y archivo históricos de testimonios sobre un acontecimiento que ha unido a ambos países durante décadas. Similar a *ojoVoz* (2011-2019), *El Winnipeg* (2015-2018) es una muestra de cómo una obra de literatura electrónica puede ser una herramienta socio-tecnológica para la creación cívico-poética de una memoria colectiva; en el caso de Mencía, a partir de un hecho histórico transatlántico y latinoamericano.

El trabajo de Mencía aborda la creación desde la memoria performativa. En el poema, la idea de memoria y movimiento se logra de dos formas, por un lado, a partir de la retórica de la manipulación (BOUCHARDON, 2014) que permite al lector manipular e interactuar con la memoria histórica, social y colectiva que ocultan los trasfondos de poesía cinética en el Atlántico; y por otro, mediante las prácticas retóricas digitales que permiten almacenar, recuperar y generar cinética y estéticamente testimonios históricos en la pantalla desde una

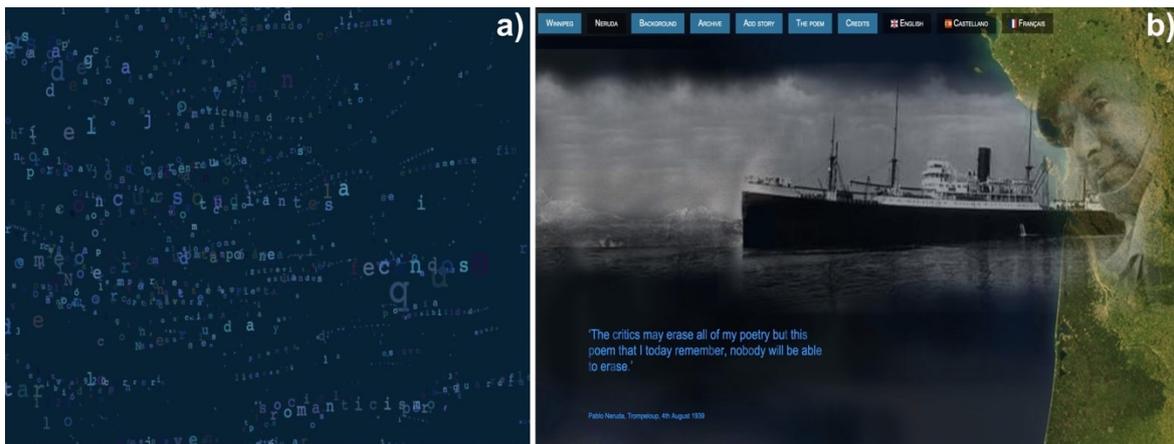
base de datos para canales de comunicación específicos: la página web del poema. De acuerdo con Eyman (2015, p. 72), en las prácticas retóricas digitales, “memory is once again an activity (as it was originally situated in the classical sense), not just a repository”⁴. Ejemplo de ello, es el testimonio de Modesto Parera Casas, escritor chileno (1919-2003) quien narra su llegada a Valparaíso tras el exilio. Aquí podemos observar cómo cada recuerdo en su narración se transforma en una memoria dinámica que desde una narrativa cinética-generativa dará lugar a la creación de historias interrelacionadas temáticamente en el océano letrado del *Winnipeg*.

Aquí hubo que hacerlo todo nuevo. Uno llega a un país donde no conoce a nadie y cuesta mucho afincarse, hacer raíces es muy difícil, ahora después uno las va descubriendo. Yo las descubrí, las raíces, al leer un libro de un argentino, Juan Bautista Alberdi que tiene un monumento en Valparaíso en donde el hombre dice: “La tierra es tierra en todas partes, patria es la libertad”; entonces me pareció que eso era lo verdadero, y ahí empecé a buscar, como vivía libre era mi tierra.

En las palabras de Parera Casas se crea un fuerte espacio simbólico donde la tierra como patria, territorio, nación y suelo se convierte en la categoría principal de un discurso fuertemente centrado en la identidad cultural y en el exilio. La tierra se transforma en un imaginario cinético de patria y esperanza. Al interactuar con los diversos textos lingüísticos en el poema, se generan narrativas únicas que interconectan memorias ya sea desde la palabra inicial (tierra), o desde cualquier otra incluida en el testimonio del escritor: “país, raíces, Valparaíso, libro, patria, libertad”. Asimismo, cabe señalar que la generación de estas interconexiones lingüísticas puede producirse, hasta ahora, en tres idiomas distintos: español, francés e inglés, lo cual acentúa cómo nuevas formas poéticas e híbridas (figuras y tropos) emergen como resultado del almacenamiento de material multicultural y multilingüe en obras de literatura electrónica (Fig. 3a).

⁴ “La memoria es una vez más una actividad (así como originalmente se empleaba en el sentido clásico), no solo un repositorio”.

Figura 3 – a) Aspecto mágico-real, formas poéticas e híbridas; b) Kiné-gramme.



Ahora bien, entre las voces que figuran en el Atlántico encontramos la del poeta chileno Pablo Neruda quien jugó un papel clave en la organización y ejecución de la salida del Winnipeg del puerto francés de Trompeloup-Paulliac, el 4 de agosto de 1939. Su voz aparece en *El Winnipeg* a través de figuras de lectura y diversas alusiones intertextuales (poemas, testimonios y entrevistas). La figura de manipulación “kiné-gramme”, definida por Saemmer (2015, p. 146) como “Le procédé qui donne potentiellement l’impression au lecteur de manipuler aussi l’objet ou le concept évoqués, et non pas seulement le mot”⁵, sirve como preámbulo de la obra al introducir la poesía de Neruda. Durante la interacción con el poema el lector experimenta la sensación de manipular el objeto (texto lingüístico) y el concepto evocado (el barco convertido en poema) al borrar con su cursor las siguientes líneas: “Que la crítica borre toda mi poesía, si le parece. Pero este poema, que hoy recuerdo, no podrá borrarlo nadie”, refiriéndose, por supuesto, al Barco de la esperanza, el Winnipeg (Fig. 3b).

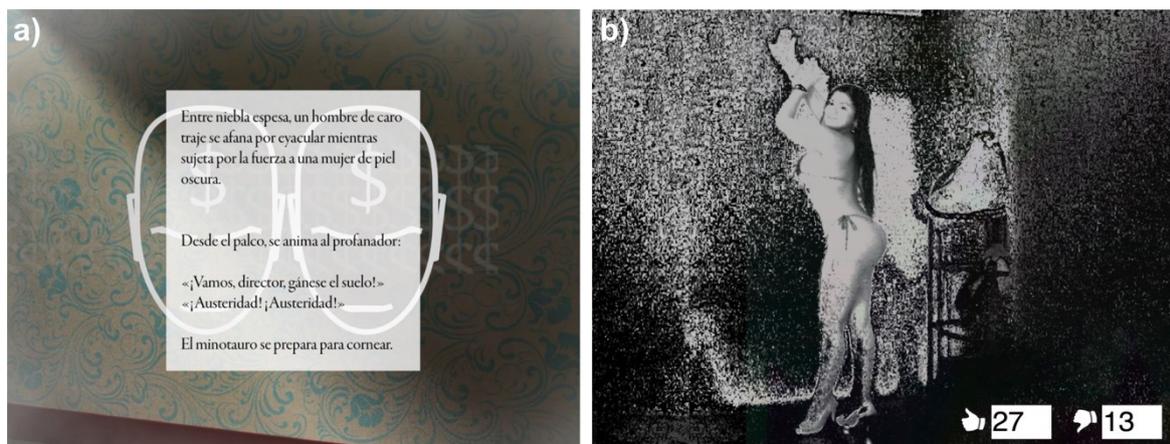
La relación entre Neruda y el Winnipeg continúa manifestándose en diferentes ocasiones en la obra de Mencía. Un segundo ejemplo de “kiné-gramme” es cuando cada letra de las siguientes líneas: “Las palabras tienen alas o no las tienen. La palabra Winnipeg es alada. La vi volar por primera vez en un atracadero de vapores, cerca de Burdeos”, toma vuelo en la pantalla y esparce en el Atlántico los imaginarios de una memoria colectiva e histórica chilena y española, convirtiendo al poema en un espacio cinético-liminal que suspende el pasado y el presente para reunir en otro tiempo y espacio a aquellos pasajeros del Winnipeg.

⁵ “El proceso que potencialmente da al lector la impresión de manipular el objeto y el concepto evocado, y no solo el texto lingüístico”.

Desde una perspectiva distinta, la narrativa interactiva *Hotel Minotauro* (2015a) del escritor peruano-venezolano Doménico Chiappe es un ejemplo de cómo el antiguo mito griego del Minotauro encuentra un nuevo escenario al convertirse en una novela multimedia polifónica cuyo fuerte contenido retórico se amplifica mediante diversas prácticas digitales. Chiappe señala que al diseñar la obra su interés fue crear una fuerte relación entre forma, contenido y retórica: “Quería que tanto la trama como la forma –literaria y plástica– también mostraran la retórica de nuestro tiempo” (2015b, pt. 1). ¿Mas a qué se refiere el autor cuando habla de la “retórica de nuestro tiempo”? Si nos centramos en la invención, la disposición y el estilo en *Hotel Minotauro*, dicha retórica se inscribe en cómo se plasman las reconstrucciones distópicas del espacio latinoamericano en la pluralidad de mundos y textualidades de la obra. Por un lado, tenemos la idea de un laberinto como poderoso símbolo cultural que permite a personajes como el minotauro, el verdugo y el acéfalo descifrar acertijos en situaciones que fusionan lo mágico y mitológico con las potencialidades de lo digital. Y, por otro lado, observamos la construcción de un espacio latinoamericano distópico a partir de discursos multimediales que se ven arraigados a una visión crítica y periférica de las situaciones políticas, económicas y sociales por las que atraviesa no sólo Venezuela sino varios países de nuestra América Latina: injusticia, pobreza, corrupción, crisis financieras, violencia, migración y sobrevivencia.

Estos mundos, espacios y discursos se materializan en la obra mediante metáforas complejas y figuras de lectura. El hotel se muestra como metáfora del laberinto y el mismo laberinto como metáfora del Internet y la memoria de los personajes. Un ejemplo de escenario distópico es el siguiente: “Entre la niebla espesa, un hombre de caro traje se afana por eyacular mientras sujeta por la fuerza a una mujer de piel oscura” (Fig. 4a). Para acentuar la descripción de abuso y violencia hacia este personaje, Chiappe apunta a las prácticas retóricas que rodean la pornografía en las redes sociales mostrando en las habitaciones del hotel imágenes de “la mujer deseada posando su frontal de tetas y labios operados” sometida a la autogeneración en tiempo real de un foro de crítica, deseo y dispersión: “Terminó como terminó por la mala vida, Estaba muy linda pero esas tetas eran exageradas, ¡Callen! Respeto para los muertos”. Esta atmósfera se ve envuelta en un ejercicio de persuasión e interacción crítica mediante formatos de representación multimodal como lo son los ecos icónico-textuales de Facebook: “me gusta” o “no me gusta” (Fig. 4b). La imagen de la mujer se muestra como una víctima pasiva sin posibilidad de elegir, actuar, o subvertir su realidad.

Figura 4 – a) Espacio latinoamericano distópico a partir de discursos multimediales; b) ecos icónico-textuales de Facebook.



A esta escena se suman los discursos políticos que envuelven la obra a través de bandas sonoras, las cuales se convierten en un elemento retórico recurrente en las narrativas multimedia de Chiappe⁶. En *Hotel Minotauro* (2015), “La fuerza del rencor” se presenta como una crítica a la corrupción que aqueja los sistemas gubernamentales latinoamericanos y el impacto social y económico que este hecho tiene en nuestras sociedades. La música como discurso político y revolucionario es un espacio simbólico donde la tierra es suelo, patria, territorio y nación, convirtiéndose en categoría central de la retórica cultural del autor. Ahora bien, esta retórica se construye en distintas dimensiones estéticas. Existen textos lingüísticos y animaciones de fondo que establecen una dimensión en un primer plano lingüístico y cinético: “Somos los dioses del mercado. Controlamos alimentos y dinero. Nada pueden hacernos; Vamos director gánese el sueldo; ¡Austeridad!, ¡Austeridad!”; a los que el discurso político de la banda sonora agrega nuevos imaginarios y significados en un segundo plano sonoro: “Dices que me amas y me violas, que trabajas para mí, pero me robas. Calcinas esta tierra, estremecida de horror, indefensa ante la fuerza, indefensa ante tu fuerza” (Fig. 4a).

La interrelación entre lo lingüístico, cinético y sonoro crea distintos niveles estéticos en la materialidad del discurso cultural. La interconexión entre música y retórica demuestra que el argumento de la escena (injusticia, violencia, corrupción e impunidad), la manera en cómo se transmite (texto lingüístico, animaciones, bandas sonoras) y la forma de aparición (interacción

⁶ En *Tierra de Extracción* (CHIAPPE, 2007), “La fuerza del rencor” (HERNÁNDEZ, RAMÍREZ & CHIAPPE, 2013) resalta en lo sonoro la descripción de un territorio venezolano que para Chiappe es aquella patria que irrumpe constantemente del núcleo de su memoria y que vuelve de manera recurrente en sus creaciones como sustento poético. El discurso cultural de la tierra surge de la música y enaltece, por un lado, el aspecto mágico real de la obra al personificar la tierra como un ente con voz propia que erosiona dolor, muerte y recuerdo; y por otro, la idea de memoria histórica como práctica del discurso revolucionario de una nación.

o manipulación) influyen significativamente en la elocución y acción del mensaje, expandiendo así no sólo las potencialidades creativas sino también *argumentativas* de la experiencia interactiva.

Ciudades y laberintos

Si bien el hotel y cada una de sus puertas e historias sirven como una metáfora del laberinto de Dédalo en la pieza de Chiappe, lo laberíntico adquiere nuevas formas en otras obras de literatura electrónica latinoamericana. En *Memorias y Caminos* (2016) del escritor colombiano Jaime Alejandro Rodríguez nos encontramos con un ejercicio autobiográfico forjado a través del laberinto de la memoria. La obra está compuesta por cinco escenarios o galerías que esconden historias de la vida del escritor a partir de objetos determinados. Pensemos en los segmentos que dividen las obras de arte. La elección de formas y colores. La idea de pintar proverbios, poemas y símbolos. La idea de diseñar el silencio, el suspenso y la espera. Pensemos en cada galería como una pintura que contiene mensajes ocultos detrás de los objetos. Cada objeto guarda una historia que emerge de una retórica de la manipulación (BOUCHARDON, 2014) mediante la cual el lector desvela no sólo los recuerdos del escritor sino también códigos políticos, económicos, sociales y, en este caso, autobiográficos.

Para lograr este efecto, Rodríguez utiliza figuras de lectura que sugieren una versión interactiva de la técnica cinematográfica “*iris shot*”. Esta técnica se utiliza en el cine mudo para comenzar o terminar gradualmente una escena. Su objetivo es centrar la atención del espectador sobre un objeto o personaje y así crear la impresión de estar mirando a través de un área pequeña que puede tener distintas formas: redonda, cuadrada o triangular (Fig. 5a). En *Memorias y Caminos*, dicha técnica permite a las figuras de lectura evocar el recuerdo y lo efímero a partir de lo que he llamado “*digital madeleines*” (MEZA, 2017). Las magdalenas digitales en las obras de literatura electrónica son objetos culturales que evocan, desencadenan y entretienen el recuerdo mediante diferentes recursos semióticos (textos lingüísticos, imágenes, sonidos, videos), construyendo de forma paralela historias en torno a personajes o situaciones determinadas⁷.

⁷ Ejemplos de *iris shot interactivo* y *digital madeleines* también pueden encontrarse en la obra *Umbrales* (De la Torre, Gómez, & Nepote, 2014) producida por el colectivo interdisciplinario del Centro de Cultura Digital México. La obra forma parte de ELC3 (2016).

Figura 5 – a) Iris shot interactivo y magdalenas digitales; b) Código QR y técnica “*mise en abîme*”.



Las magdalenas digitales entretejen la memoria laberíntica del escritor entre la luz, la oscuridad y la autobiografía. Las magdalenas pueden variar desde un gramófono hasta una libélula, desde un esqueleto hasta la luz de la luna, desde la imagen de un Pac-man hasta un código QR. Éstas albergan universos llenos de posibilidades narrativas donde los sueños juegan un papel importante. En *Memorias y Caminos*, los sueños aparecen como un discurso que une la luz y la oscuridad para reflejar la persona del escritor en la obra. Rodríguez desplaza su ser autobiográfico en distintas magdalenas digitales a través de la ficción de los sueños y los viajes. Los sueños se leen como realidades ampliadas y pesadillas que permiten al escritor emprender viajes de reconstrucción autobiográfica en mundos paralelos: “Soñó ser Matilde”, “Esa noche tuve una pesadilla”, “Como si de un sueño se tratara”, “Hasta mi sueño de adulto”, “Soñé con ser sacerdote”, “Esa noche comprendí que era un sueño”⁸. Estos significados únicamente pueden entenderse en el contexto de la representación de los distintos “yo” de la obra: el amante, el viajero, el hijo, el hermano, el colombiano, el artesano, el escritor. Si bien los sueños pueden ser laberínticos, éstos se convierten en ficciones autobiográficas que cuentan historias de la vida del que sueña forjando su memoria e identidad cultural mediante el relato. Los sueños marcan una línea discontinua entre lo fantástico y lo real, y ahora con las prácticas retóricas digitales permiten al lector experimentar la variabilidad del tiempo y el espacio en distintas dimensiones estéticas, tal como veremos más adelante.

En este sentido, una “magdalena digital” interesante es el código QR. La opción aparece en la galería destinada a la historia de la comunicación y la tecnología dando la posibilidad al lector de acceder a cinco códigos QR desconocidos de materialidades distintas: texto lingüístico,

⁸ El acceso a estos sueños es a través de hipervínculos explicativos.

imagen, audio, video, blog. Existen diferentes dimensiones estéticas en este ejemplo. Por un lado, la idea de mezclar la obscuridad con las potencialidades del imaginario QR y, por otro lado, la inclusión de un nuevo dispositivo de lectura, pues recordemos que dichos códigos requieren de un teléfono inteligente u otro lector para su ejecución. El hecho de que Gabriella Infinita (2005) aparezca como un elemento intertextual-QR es ingeniosa, ya que Rodríguez comienza a crear alusiones a sus obras dentro de su “yo” autobiográfico utilizando una nueva plataforma de lectura para acceder a sus cuentos, diarios y memorias. Y, por otro lado, sugiriendo el uso de la autoficción como una nueva estrategia retórica de la obra.

Un segundo ejemplo son los enlaces a su blog “nómadas y rebeldes” en el que el “yo” autobiográfico describe, entre otros, los viajes que el escritor realizó por Argentina en 1986. La escritura de viajes es una estrategia narrativa que Rodríguez utiliza en la obra para negociar y mediar el proceso de formación de su identidad cultural: el “yo” que viaja, el “yo” que recuerda, el “yo” que sueña y el “yo” que escribe. Las textualidades digitales de la obra se expanden aún más cuando uno de los códigos QR da acceso a un blog de memorias en el que el lector debe utilizar -una vez más- el dispositivo de lectura QR para descubrir la palabra oculta y continuar con la narrativa: “Deja en la casilla de comentarios un recuerdo que esta palabra te evoque” (Fig. 5b). De esta manera, podemos sugerir que esta acción propone el uso de la técnica “*mise en abîme*” como nuevo ejercicio en la creación digital pues crea una serie de espacios conceptuales y estructurales que incurren en las diferentes textualidades que circulan en una pieza literatura electrónica⁹.

Por su parte, *Tatuaje* (2014) es un relato hipertextual policiaco escrito por Rodolfo J.M. y producido por un colectivo de artistas y programadores del Centro de Cultura Digital (México)¹⁰. Los distintos ejemplos de metamorfosis del espacio en la obra nos muestran que las alucinaciones y los personajes fantásticos y fantasmagóricos se utilizan como aspecto mágico real que denuncia realidades políticas y culturales. Tal es el caso de los personajes en el sueño de Rolo Díaz quien tras haber bebido un vaso de agua pierde la consciencia, alucina y despierta con un misterioso tatuaje en el pecho: “Lo que me despertó fue un SUEÑO inusual y terrible en el que aparecía Cara de Luna”¹¹. La poesía del sueño de Rolo reside en

⁹ Cf. CORREA DÍAZ, Luis. *Clickable poem@s*. Santiago: RIL Ediciones, 2016. Impreso.

¹⁰ *Tatuaje* (2014) es la creación de un colectivo artístico e interdisciplinario integrado por Rodolfo J.M., Cesar Moheno, Leonardo Aranda, Gabriela Gordillo, Mónica Nepote, Ximena Atristain, Carlos Gamboa, Esteban Azuela, Rubén Miranda, Erre Topete, Raúl Topete, Carlos Prieto, Salvador Jiménez, Adriana Morales, Bernardo Monroy, Alí Rendón, Jonathan Minila, Iliana Vargas, Vanessa García, Edna Montes, Enrique Urbina, Ofelia López, Ender Santiago Jiménez, MediaLabMX y Serie Digital. La obra forma parte de ELC3 (2016).

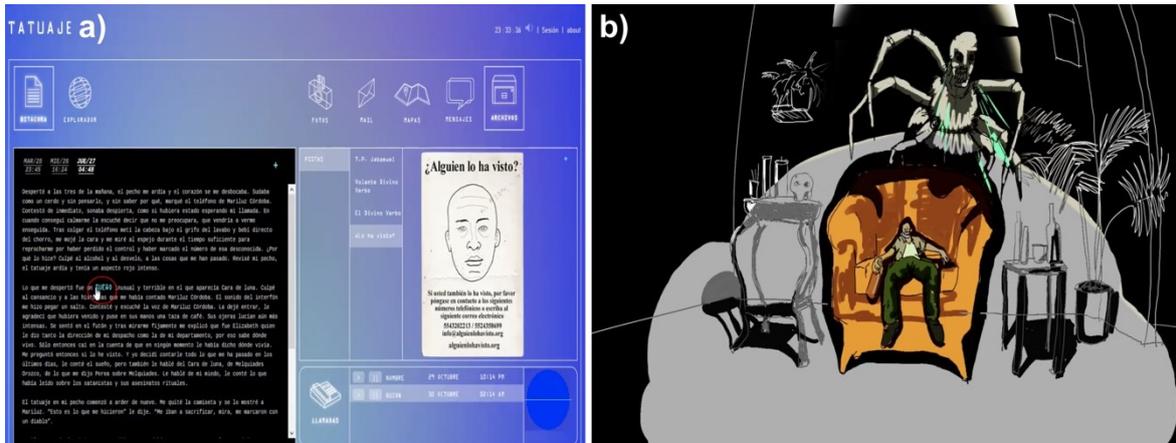
¹¹ Las mayúsculas se utilizan en el texto original para subrayar el hipervínculo.

cómo los colores, el espacio y el vacío se funden para crear la imagen del tatuaje sobre su piel. Si bien la capacidad narrativa de los sueños está en cómo contarlos, en el caso de *Tatuaje*, el sueño de Rolo se activa a partir de un hipervínculo informativo y desplazante de foco que proyecta un video en el que el protagonista se ve suspendido entre símbolos y enigmas en una dimensión espacio-temporal alterna (Fig. 6a).

De acuerdo con Brooke (2009, p. 91), “Links are rhetorical practices of arrangement, attempts to communicate affinities, connections, and relationships”¹². En *Tatuaje*, estos funcionan como herramientas detectivescas que combinan no sólo distintas materialidades (fotos, correos electrónicos, mapas, mensajes de texto, archivos, navegadores, descargables) sino también distintas funciones narrativas donde cada hipervínculo puede tener una función de lectura distinta ya sea informativa, dialógica, cronológica, topológica, inmersiva, afirmativa o desviativa (SAEMMER, 2015). En *Tatuaje* encontramos ejemplos de figuras informativas (hipervínculos explicativos: EL DIVINO VERBO: foto), dialógicas (hipervínculo desplazante de foco: SE PROYECTABA EN MI CABEZA: Video), cronológicas (hipervínculo analéptico, proléptico: SIN REMITENTE: correos electrónicos), topológicas (hipervínculo deslocalizante e inmersivas kiné-grammes: SUEÑO: video). El hipervínculo “SUEÑO” es un ejemplo de figura de lectura topológica e inmersiva. Por un lado, permite al lector sentir una inmersión no sólo en la materialidad de la obra sino en la vida de los personajes. Es decir, el lector entra en el sueño del protagonista y sigue cada uno de sus pasos entre escaleras, angustia, puertas, agotamiento, barrotes, encierro y el inevitable encuentro con el personaje Cara de luna. Por otro lado, representa una posibilidad metanarrativa alterna al proyectar un sueño activando un nuevo recurso semiótico que añade una textualidad distinta a la lectura (un video), desplaza el foco de nuestra lectura y el lugar de la narración; reafirmando que el discurso mágico real y de mestizaje adquieren un nivel estético e intercultural cuando los sueños aparecen como fusión y coexistencia de mundos plurales y posibles en la obra.

¹² “Los hipervínculos son prácticas retóricas de disposición que funcionan como alternativas para comunicar afinidades, conexiones y relaciones”.

Figura 6 – a) Hipervínculo informativo y desplazante de foco; b) Aspecto mágico-real, personajes fantásticos y fantasmagóricos que disfrazan aspectos culturales y sociales.



Un segundo ejemplo de metamorfosis del espacio y figuras de lectura es la representación de los pensamientos asociados a la interconexión entre luz, oscuridad y recuerdo. Los juegos de luz y oscuridad son una técnica narrativa frecuente que se utiliza para construir una retórica de misterio y suspenso. En el caso de *Tatuaje*, esta atmósfera nace al mezclar elementos, tales como, pérdida de sentido, siluetas de luz, caras desvanecidas, vista borrosa, humo oscuro, ojos luminosos y vértigo: “Cada uno de los símbolos, parecidos a los que había visto en el spam de los sueños y la tarjeta de Jabamuel, SE PROYECTABA EN MI CABEZA hasta que todo volvió a ser luz”. La proyección de dicho pensamiento mediante una figura de lectura dialógica, topológica e inmersiva (hipervínculo-video) no sólo refleja una metamorfosis del espacio sino también una metamorfosis de los propios personajes quienes comienzan a transformarse en seres híbridos e imaginarios que disfrazan aspectos culturales y sociales: “Cara de luna se lanzó sobre Melquiades, parecía como si una araña gorda y negra estuviese envolviendo en su tela a un gusano arrugado” (Fig. 6b). Al igual que en el ejemplo del minotauro y el acéfalo en la pieza de Chiappe, en *Tatuaje* lo fantástico-fantasmagórico abre paso y apunta referentes a lo real: situaciones políticas, económicas y sociales.

Asimismo, la asociación entre la pérdida de conciencia de Rolo, la aparición de Melquiades y la representación urbana de un lugar místico y esotérico como lo es el mercado de Sonora en la Ciudad de México abre una cartografía imaginaria que une las subculturas de una ciudad con lo fantástico y la cultura popular. De acuerdo con Taylor (2013, p. 58): “Latin American online works force a rethinking of the model of the ‘lettered city’ in their portrayal of

contestatory voices and perspectives”¹³. En este sentido, el tropo de la ciudad letrada en *Tatuaje* se construye a partir de figuras de lectura informativas que precisamente pretenden dar visibilidad a nuevas voces y lugares de la cultura popular mexicana en una obra de literatura electrónica: “En veinte minutos llegué al mercado de Sonora, el mercado de los brujos”, “Me ofreció un VOLANTE de papel con los datos del nuevo local de Melquiades”, “Llegamos al conjunto habitacional PERALVILLO, donde Melquiades ha vivido desde que llego de Oaxaca”. Las figuras de lectura informativas proporcionan datos adicionales por medio de imágenes, audios y mapas que ayudan a trazar la trama sobre un espacio ciudadano repleto de símbolos y acertijos. *Tatuaje* es una muestra de cómo las prácticas retóricas de invención, disposición y elocución permiten al lector mezclar variantes hipertextuales de latinoamericanidad (mexicanidad) tomando como inspiración la diversidad social y cultural de una metrópoli en constante traducción y transcreación de espacios y significados, como lo es, la Ciudad de México.

En el caso de *Liberdade* (2013), obra brasileña dirigida por Alckmar dos Santos y Chico Marinho¹⁴, e inspirada en el barrio japonés de la ciudad de São Paulo, la metamorfosis del espacio y la fusión y coexistencia de mundos posibles se logra a partir de la invención de una isla de memorias rodeada de un mar de olvido. La isla representa la concepción del barrio Liberdade reconstruido digital y poéticamente desde un enfoque memorístico y laberíntico, pero guardando una fuerte influencia del orientalismo en el espacio latinoamericano. Los autores proponen una atmósfera de video juego en 3D que permite al lector deambular en una inmersión poética, metafórica y metamórfica a través de figuras de lectura o puntos de fuga, los cuales adquieren formas diversas en los siete submundos de *Liberdade*: un círculo de palabras, un laberinto con paredes enigmáticas, figuras de origami con forma de ranas y pájaros, una caja de recuerdos, una prisión político-memorial, una lluvia de haikais flotantes y un puente crucigrama con esferas de luz (Fig. 7a).

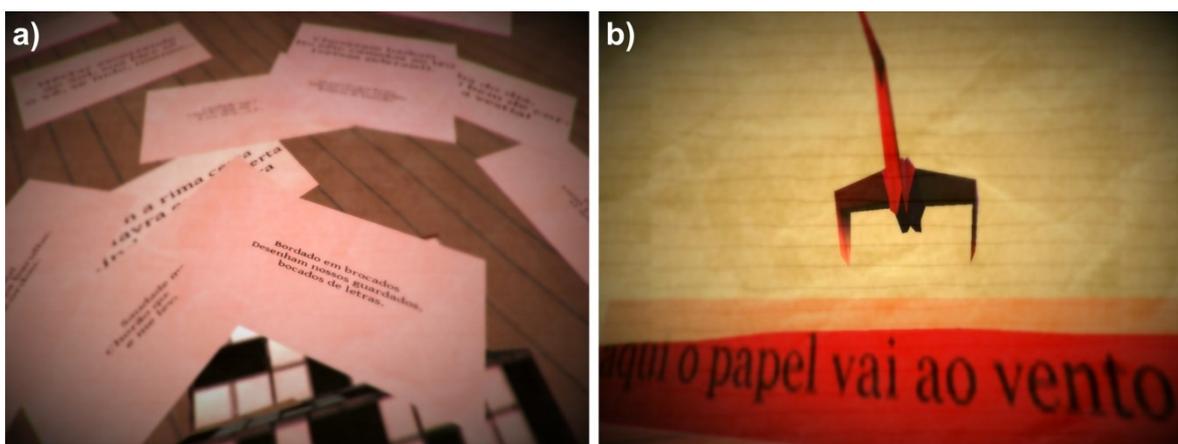
La idea de mirar una ciudad desde un barrio determinado confirma la propuesta de Taylor (2013) al sugerir que explorar las ciudades desde locaciones poco comunes como lo hemos visto en *Tatuaje* (2014) y en *Memorias y Caminos* (2016-2018) nos dará una visión más

¹³ “Las obras latinoamericanas en línea obligan a replantearse el modelo de la ciudad letrada en su retrato de voces y perspectivas contestatarias”.

¹⁴ *Liberdade* es la creación de un colectivo artístico e interdisciplinario de escritores y programadores integrado por Álvaro Andrade García, Dalva Lobo, Lucas Junqueira, Wilton Azevedo, Francisco Marinho, Leticia Cherchiglia, Flávio Haueisen, Rogério Barbosa, Lane Lucarelli, Carlos Falci, Cláudia Vilarouca, Almair Alquino Correa y Gilberto Prado. La obra forma parte de ELC3 (2016).

intrínseca de la obra. Mas ¿cómo se percibe en *Liberdade* la correlación brasileña-japonesa a un nivel estético-retórico? ¿podemos hablar de una reconstrucción del espacio a partir de la memoria colectiva e interdisciplinaria? En *Liberdade* (自由), los discursos culturales se encuentran en cada una de estas siete locaciones. Por ejemplo, el círculo de palabras sirve como un preámbulo a la obra que bien podría leerse como un discurso de identidad esparcido en “bocados de palabras” sobre una atmósfera mística donde las texturas, el ritmo y la melancolía son la arquitectura temática de la obra: “reecontro, pasado, identidades, pedaços, tecidos, armario, espelho, espalhados, mística, lembranças, ritmo, texturas, melancolía”¹⁵. Ahora bien, si pensamos que, en 1960, São Paulo era considerada la ciudad con más población japonesa fuera del propio país (LESSER, 2007), entonces podemos preguntarnos cómo es que el orientalismo japonés se inscribe en la cultura popular brasileña en esta obra de literatura electrónica. La estrecha relación entre el origami y la forma poética de *Liberdade* es un ejemplo de ello. Las formas, las técnicas, los pliegues, los colores y el movimiento tienen una fuerte relación con las prácticas retóricas digitales utilizadas para la representación de la memoria y el olvido en el espacio tridimensional de la obra, puesto que subrayan cómo las posibilidades sin límites de creación de origami se manifiestan en las posibilidades sin límites de navegación y creación narrativa. De acuerdo con los autores, “Liberdade is a stream poem like Heraclitus’s river. Every time you enter it, you can bathe in different streams, free as poetry itself”¹⁶ (DOS SANTOS & MARINHO, 2015).

Figura 7 – a) Lluvia de haikais flotantes y puente crucigrama; b) El origami y la forma poética de *Liberdade*.



¹⁵ “Reencuentro, pasado, identidades, pedazos, tejidos, armario, espejo, esparcidos, mística, recuerdos, ritmo, texturas, melancolía”.

¹⁶ “Liberdade es un poema que corre como el río de Heráclito. Cada vez que ingresas, puedes bañarte en diferentes corrientes, libre como la poesía misma”.

La isla de memorias de *Liberdade* es un lugar de transformación, metamorfosis e interacciones mágico-reales entre diferentes culturas. Al ser una obra altamente polifónica en la que la voz y la memoria se activan por medio de esferas de luz blanca, roja y azul dispersas por la isla, la interrelación entre la voz, la luz y la memoria crea un ejemplo de figura de lectura dialógica e inmersiva. Las esferas contienen relatos que el lector puede escuchar al traspasar la luz con su cursor acumulando cada memoria en su propio cántaro de pandora cómo parte de su experiencia interactiva-inmersiva. La polifonía funciona como arquitecta para redefinir la ciudad y en específico las memorias de un barrio como Liberdade. Es una polifonía memoriosa que nace con el andar y la curiosidad del lector mientras éste juega “esconde-esconde” y experimenta con cada movimiento una *interfacial anamnesis* (MEZA, 2017) y en ocasiones un *narrative vertigo* (CLARK, 2015) entre las voces y figuras de la obra. La anamnesis interfacial ocurre cuando el gesto interactivo provoca un fuerte efecto de recuerdo o remembranza a través del surgimiento de contenidos semióticos nuevos o previamente vistos. Por ejemplo, el lector puede experimentar un reconocimiento visual de objetos específicos (gavetas, espejos, pájaros, voces de los narradores) y hacer asociaciones entre imágenes, colores, texturas y movimientos previamente vistos. Por su parte, el vértigo narrativo ocurre cuando la interacción crea la sensación de experimentar un espejismo o ilusión de referencias ya vividas al visitar cada uno de los submundos de la isla, o poéticamente antes de caer al mar de olvido.

El laberinto guarda su polifonía entre encrucijadas alfanuméricas que sugieren un discurso social que pone en escena la prostitución en las ciudades latinoamericanas y al mismo tiempo proyecta una imagen del encierro social. Las paredes del laberinto están tatuadas con este discurso: “Ousadas, atrevidas, loiras morenas e mulatas, Venha se divertir, 22 anos de idade, gatas”¹⁷. La aparición de esferas luminosas que reproducen música brasileña y japonesa entre las paredes del laberinto rompen el escenario para presentar la “garoa” de haikús flotantes que esperan al lector tras salir del laberinto y descifrar las palabras cruzadas del puente crucigrama, “Essa voz tão terna: Garoa fresca, tão boa... Sempre primavera!”¹⁸. Esta figura de lectura inmersiva crea una asociación poética entre la lluvia y el papel. Por un lado, se subraya la importancia del papel en la cultura japonesa utilizando al origami y los haikús como puentes poéticos con el espacio latinoamericano, al mismo tiempo que nos habla del esfuerzo de los creadores en presentar un discurso de mestizaje intercultural entre ambos

¹⁷ Aventureras, atrevidas, rubias, morenas y mulatas, venga a divertirse, 22 años, guapas.

¹⁸ Esta voz tan tierna: llovizna fresca, tan buena ... ¡Siempre primavera!

países “aquí o papel vai ao vento”¹⁹ (Fig. 7b). Y, por otro lado, la lluvia vuelve a presentarse en una obra de literatura electrónica latinoamericana como un conducto de inspiración artística, y en esta ocasión, como la condensación de un mar de olvido convertido en una “garoa”²⁰ de memorias.

Relación voces, figuras y discursos culturales

La siguiente tabla muestra la asociación significativa entre las voces, las figuras y los discursos culturales resultantes del análisis de las prácticas retóricas digitales en las seis obras seleccionadas (Tabla 1). Por citar algunos ejemplos, hemos observado que los discursos culturales se materializan de la siguiente manera: a) la invención como un discurso de mestizaje intercultural de lo mágico real y la influencia del orientalismo en Latinoamérica (*Liberdade*), o bien como un territorio de reconstrucciones distópicas del espacio latinoamericano a partir de la mitología griega (*Hotel Minotauro*); b) la disposición como una ciudad letrada con personajes fantásticos y fantasmagóricos que denuncian realidades políticas y culturales (*Tatuaje*); c) la elocución como un discurso crítico que pone en evidencia la violencia de género en las redes sociales (*Hotel Minotauro*); d) la memoria como creadora de una ciudad letrada entre la literatura de viajes y la autobiografía (*Memorias y Caminos*), o bien como parte de un archivo interactivo de memorias dentro de un video juego (*Liberdade*); e) la acción como herramienta cívico-poética de una memoria colectiva e histórica a partir del destierro y el exilio latinoamericanos (*El Winnipeg*), o bien como una herramienta socio-tecnológica para la preservación y difusión de prácticas agrícolas y tradiciones culturales (*ojoVoz*).

Con relación a la exploración de potenciales tropológicos y figuras de lectura, hemos hallado que las figuras de lectura informativa, cronológica, dialógica y topológica tienen una alta presencia en las narrativas hipertextuales. Por ejemplo, los sueños, las alucinaciones y los pensamientos surgen de la intersección entre los discursos de mestizaje (intercultural), mágico-reales y la ciudad letrada en *Tatuaje*. Todos ellos representados por hipervínculos prolépticos, analépticos, deslocalizantes, desplazantes de foco y explicativos. Las figuras de lectura inmersivas y deviativas son frecuentes en las narrativas interactivas multimedia, *Memorias y Caminos*, *Hotel Minotauro*; las narrativas cinéticas-generativas, *El Winnipeg*; y los video juegos en 3D como *Liberdade*. En estas obras, la tierra, la memoria, las ciudades y

¹⁹ Aquí el papel va al viento.

²⁰ Llovizna, garúa.

los laberintos están representados por kiné-grammes, anamnesis interfaciales, vértigos narrativos, iris shot interactivos, o magdalenas digitales. El caso de *ojoVoz* es independiente, pues no podemos hablar de figuras de lectura propiamente sino más bien de una aplicación que fusiona diversos lenguajes (localización, fotografía, audio, categorización, archivo) para construir colectivamente las materialidades del discurso cultural de las memorias comunitarias de sus participantes.

Por último, cabe mencionar que actualmente utilizamos la misma metodología interdisciplinaria en un corpus mayor, lo cual nos permitirá incluir obras pertenecientes a diferentes países, generaciones y géneros literarios para ampliar nuestra investigación.

Tabla 1 – Relación voces, figuras y discursos culturales.

Autor	Obra	Discurso Cultural	Voz	Figura
Tisselli, E.	<i>Cielotierra</i> (2002)	Entidad latinoamericana Aspecto mágico-real	Fertilidad tierra y cielo, destierro, tiempo, memoria	Esporulación digital
	<i>ojoVoz</i> (2012-2019)	Entidad latinoamericana Mestizaje (intercultural)	Memoria colectiva, identidad comunitaria, prácticas agrícolas y tradiciones culturales	<i>Socio-tecnológica e informativa</i>
Mencia, M.	<i>El Winnipeg</i> (2015)	Entidad latinoamericana Aspecto mágico-real La ciudad letrada	Memoria histórica y colectiva, tierra, patria y nación	Inmersiva (kiné-gramme, Interfacial anamnesis)
Chiappe, D.	<i>Hotel Minotauro</i> (2015)	Entidad latinoamericana Aspecto mágico-real Mestizaje (intercultural)	Mitos, música, discurso político, tierra y nación	Informativa (hipervínculo explicativo, Inmersiva (kiné-gramme))
Rodríguez, J.A.	<i>Memorias y caminos</i> (2016)	Entidad latinoamericana La ciudad letrada	Memorias autobiográficas, sueños, escritura del yo	Inmersiva (Interfacial anamnesis, iris shot interactivo, magdalenas digitales)
Rodolfo JM, et al.	<i>Tatuaje</i> (2014)	Entidad latinoamericana La ciudad letrada Mestizaje (intercultural)	Sueños, pensamientos, personajes fantasmagóricos, Transcreación ciudad	Informativa (hipervínculo explicativo), Dialógica (hipervínculo desplazante de foco), Topológica (deslocalizante)
Dos Santos, A, Marinho, F., et al.	<i>Liberdade</i> (2013)	Entidad latinoamericana La ciudad letrada Mestizaje (intercultural)	Transcreación ciudad, Orientalismo latinoamericano	Inmersiva (Interfacial anamnesis, kiné-grammes, <i>Narrative vertigo</i>)

Conclusiones

El análisis de las prácticas retóricas digitales nos ha permitido examinar la adaptación y mutación que discursos culturales arquetípicos de la literatura latinoamericana (ciudad letrada, entidad latinoamericana, mestizaje y aspecto mágico-real) experimentan durante el proceso creativo de una obra de literatura electrónica. Este hecho subraya dos puntos importantes: 1) la posibilidad de crear distintas dimensiones estéticas dentro del discurso cultural de cada obra, a través de diferentes sistemas semióticos, con el fin de enaltecer la performatividad de los elementos socioculturales; y 2) la emergencia de nuevos ejercicios de creación y puntos de fuga para expresar la “latinoamericanidad” ante las condiciones de autoría que imponen las herramientas digitales. La combinación de ambos factores se ve reflejada en cómo las intersecciones entre los cánones retóricos y su práctica digital contemporánea no sólo dan lugar a nuevas materialidades para enunciar dichos discursos sino también a la necesidad de elaborar propuestas metodológicas y terminológicas para su estudio.

En este artículo hemos construido una metodología interdisciplinaria para exponer la complejidad que implica el análisis de una obra de literatura electrónica desde la perspectiva de la retórica digital, el análisis del discurso y los estudios culturales latinoamericanos. Esto ha demostrado que las prácticas retóricas digitales en los trabajos de literatura electrónica seleccionados tienen objetivos de investigación específicos: identificar tradiciones culturales y lingüísticas, amplificar voces y figuras como vehículos discursivos, descubrir e interrogar ideologías y formaciones culturales, permitir la creación de memorias a partir del patrimonio cultural, indagar en la composición y diseño multimodal, multimedial e hipermedial, y por último, crear magdalenas y cronotopos literarios digitales. De igual manera, hemos presentado posibilidades de análisis para explorar la *reconfiguración* de las voces latinoamericanas dentro del espacio discursivo de las obras por medio de figuras de lectura. Los patrones y condiciones de representación en los que dichas figuras se manifiestan (ej. sueños materializados en hipervínculos deslocalizantes en un discurso mágico-real; recuerdos diseñados en códigos QR en un discurso de entidad latinoamericana; la lluvia y el papel como kiné-grammes en un discurso de mestizaje intercultural, entre otros) dan cuenta que cada obra desarrolla su propia retórica de identidad a través de las intersecciones entre los discursos culturales que circulan en su textualidad digital. Hecho que, a mediano plazo, nos permitirá identificar retóricas de identidad en literaturas electrónicas nacionales o regionales.

Finalmente, si bien los autores y lectores tienen en común la concepción de estas obras como latinoamericanas, el análisis de las prácticas retóricas digitales muestra que los autores crean

un espacio latinoamericano *unicode* que les permite instaurar un cúmulo de recuerdos, conexiones, vivencias, añoranzas e inquietudes con un continente que, aunque poéticamente presente, se encuentra muchas veces distante geográficamente. Sin duda, mirar desde la distancia, desde adentro, o hacia el pasado enriquece y cuestiona el impacto creativo, social y económico en la materialidad de cada obra; y, por tanto, abre múltiples líneas de investigación para seguir examinando desde diferentes frentes las producciones tecnológicas *latinoamericanas*.

BIBLIOGRAFÍA

BOGOST, I. (2007). *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA, US: MIT Press.

BOUCHARDON, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Paris: Hermann.

BROOKE, C. G. (2009). *Lingua Fracta: Toward a Rhetoric of New Media*. NJ: Hampton Press.

CHIAPPE, D. (2007). *Tierra de Extracción*, http://collection.eliterature.org/2/works/chiappe__tierra_de_extraccion.html.

CHIAPPE, D. (2015a). *Hotel Minotauro*, <https://www.domenicochiappe.com/hotel-minotauro/>.

CHIAPPE, D. (2015b, October 2). *Entrevista a Doménico Chiappe* (M. Goicoechea, Interviewer), <http://www.ciberiaproject.com/2015/02/entrada-dos-cat1/>.

CLARK, D. (2015). Pictures in the Stars: 88 Constellations for Wittgenstein and the Online 'Biography.' *Biography University of Hawai'i Press*, 38(2), 290–296. <https://doi.org/10.1353/bio.2015.0022>

CLEGER, O. (2015). La creación ciberliteraria: Definición, perfil y carta de navegación para orientarse en un campo emergente. *Letras Hispanas*, 11, 262–280.

CORREA-DÍAZ, L. (2013). La poesía cibernética latinoamericana (todavía) in print: Un recorrido desde los años 50 y 60 hasta finales de la primera década del 2000. *New Readings*, 13, 57–73.

- CORREA-DÍAZ, L., & WEINTRAUB, S. (2016). *Poéticas y poesías digitales/electrónicas/tecno/New-Media en América Latina: Definiciones y exploraciones*. Universidad Central, Universidad de Hampshire y Universidad de Georgia. Bogotá, D. C. <http://rai.ucentral.edu.co/editorial/catalogo/poesia-poeticas-digitales>
- DE LA TORRE, Y., GÓMEZ, R., & NEPOTE, M. (2014). *Umbrales*, <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=umbrales>.
- DOS SANTOS, A. L. (2009). New strategies of anthropophagy in Brazilian/Portuguese digital literature. *Neohelicon*, 36(2), 489. <https://doi.org/10.1007/s11059-009-0017-1>
- DOS SANTOS, A. L., & MARINHO, F. (2013). *Liberdade*, <https://www.ciclope.com.br/liberdade-english/#conteudo>.
- DOS SANTOS, A. L., & MARINHO, F. (2015, August 6). *Decentering: Global Electronic Literature Liberdade*. Presented at the ELO 2015: The End(s) of Electronic Literature, Bergen, Norway, <https://elmcip.net/creative-work/liberdade>.
- EYMAN, D. (2015). *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- FLORES, L. (2017). La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: Generaciones, fases y tradiciones. *Artelogie. Recherche sur les arts, le patrimoine et la littérature de l'Amérique latine*, (11). <https://doi.org/10.4000/artelogie.1590>
- GAINZA, C. (2018). *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional*. Santiago de Chile: Editorial Cuarto Propio.
- GEE, J. P. (2014). *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method* (4th ed.). London, New York: Routledge.
- GRASSO, F. (2002). Towards Computational Rhetoric. *Informal Logic*, 22(3).
- HOCKS, M. E. (2003). Understanding Visual Rhetoric in Digital Writing Environments. *College Composition and Communication*, 4(54), 629–656.
- JM, R., ARANDA, L., & GORDILLO, G. (2014). *Tatuaje*, <http://tatuaje.centroculturadigital.mx>
- KAC, E. (Ed.). (2007). *Media Poetry: An International Anthology*. Bristol: Intellect Books.
- KILLINGSWORTH, M. J. (2010). Appeals to the Body in Eco-Rhetoric and Techno-Rhetoric. In *Rhetorics and Technologies: New Directions in Writing and Communication* (pp. 77–93). Columbia, SC: University of South Carolina Press.

- KOZAK, C. (2017). Latin American Electronic Literature: When, Where and Why. In M. Mencía (Ed.), *#WomenTechLit* (pp. 55–72). West Virginia University Press.
- LANHAM, R. (1992). Digital Rhetoric: Theory, Practice and Property. In M. Tuman (Ed.), *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers* (pp. 221–243). Pittsburgh, PA: University of Pittsburgh Press.
- LEDESMA, E. (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.
- LESSER, J. (2007). *A Discontented Diaspora: Japanese Brazilians and the Meanings of Ethnic*. Durham London: Duke University Press.
- MENCÍA, M. (2015). *El Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico*, <http://winnipeg.mariamencia.com/?lang=es#winnipeg>.
- MEZA, N. (2017). *New Forms of Literariness in Electronic Literature: An Approach to Rhetorical Enunciation and Temporality* (PhD Thesis). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, Spain <https://www.tdx.cat/handle/10803/442967>
- PITMAN, T. (2018). (New) Media Poetry. In S. Hart (Ed.), *Cambridge Companion to Latin American Poetry* (pp. 261–281). New York: Cambridge University Press.
- RÉ, A. A. (2017). Una excursión a las poéticas digitales latinoamericanas. *Artelogie. Recherche sur les arts, le patrimoine et la littérature de l'Amérique latine*, (11). <http://journals.openedition.org/artelogie/1607>
- RODRÍGUEZ, J. A. (2005). *Gabriella Infinita*, https://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm
- RODRÍGUEZ, J. A. (2016). *Memorias y Caminos*, <http://memoriasycaminos.com>.
- SAEMMER, A. (2010). Digital Literature —A Question of Style. In R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla (Eds.), *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching* (pp. 163–182). Bielefeld: transcript Verlag.
- SAEMMER, A. (2015). *Rhétorique du texte numérique: figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Villeurbanne Cedex: Université de Lyon Presses de l'Enssib.
- TAYLOR, C. (2014). *Place and Politics in Latin American Digital Culture: Location and Latin American Net Art*. New York, NY: Routledge.
- TAYLOR, C., & PITMAN, T. (2007). *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: Liverpool University Press.

TAYLOR, C., & PITMAN, T. (2013). *Latin American Identity in Online Cultural Production*. New York, NY: Routledge.

TISSELLI, E. (2002). *Cielotierra (MIDIpoet)*, <http://www.motorhueso.net/poetry.htm>.

TISSELLI, E. (2019). *OjoVoz*, http://www.ojoVoz.net/index_es.html.

WEINTRAUB, S. (2018). *Latin American Technopoetics: Scientific Explorations in New Media*. New York, NY: Routledge.

WELCH, K. E. (1999). *Electric Rhetoric: Classical Rhetoric, Oralism, and a New Literacy*. Cambridge: MIT Press.