




NARRATIVAS DE LAS CODIFICACIONES DIGITALES: VERTICALIDAD Y VELOCIDAD COMO FORMAS DE TEMPORALIDAD

Narratives of Digital Encodings: Verticality and Speed as Forms of Temporality

Jhoerson Yagmour[†]  

[†] Laboratorio de Cultura Digital, Universidad Diego Portales, Chile.

RESUMEN

El presente artículo explora la representación del flujo de información digital, en tres obras de literatura digital latinoamericana: *Unicode* de Michael Hurtado (2019), *Untitled Document* de Ciro Múseres (2005), y *Canción de Unicode* de Canek Zapata (2017). En estos artefactos literarios se presenta una mixtura entre el lenguaje humano y la configuración sígnica propia de los lenguajes de programación informáticos; desde lo cual es posible pensar una reformulación de las formas de codificación y decodificación. Esta transformación del lenguaje trae como consecuencia la introducción de nuevas experiencias perceptivas del tiempo, las cuales son visibles a través de dos ejes discursivos: la velocidad y la verticalidad como estructuras que dan cuenta de la complejidad temporal de la infoesfera digital.

Palabras clave: codificaciones; lenguaje; código; digital; temporalidad.

ABSTRACT

This article explores the representation of digital information flow in three works of Latin American digital literature: *Unicode* by Michael Hurtado (2019), *Untitled Document* by Ciro Múseres (2005), and *Canción de Unicode* by Canek Zapata (2017). In these literary artifacts, there is a mixture between human language and the symbolic configuration of computer programming languages, from which it is possible to think of a reformulation of the forms of encoding and decoding. This transformation of language brings, as a consequence, the introduction of new perceptive experiences of time, visible through two discursive axes: speed and verticality as structures that account for the temporal complexity of the digital infosphere.

Keywords: codifications; language; code; digital; temporality.

Fecha de Recepción	2022-06-07
Fecha de Aceptación	2022-10-24

INTRODUCCIÓN

Lev Manovich, en su libro *El Software Toma el Mando* (2013), señala que “el software ha reemplazado diversos conjuntos de tecnologías físicas, mecánicas y electrónicas que se usaban en el siglo pasado para crear, almacenar, distribuir e interactuar con artefactos culturales” (p. 3). Dentro del panorama contemporáneo, una gran cantidad de las interacciones que se realizan con la cultura (producción, consumo, reproducción) están mediadas a través del *software*, lo que genera un desplazamiento de las experiencias culturales hacia el terreno —cada vez más amplio— de lo digital. Por ende, estamos ante un cambio en el lugar discursivo del software, que ha pasado de ser un mediador, una herramienta, a “una capa que cubre todas las áreas de las sociedades contemporáneas” (p. 15).

Esto ha traído como consecuencia la consolidación de un escenario cultural en el que lo digital ha cobrado una hegemonía como soporte discursivo. Franco Berardi (2017) denomina este espacio como ‘Infosfera Digital’, mientras que Manuel Castells (2000) lo llama ‘Espacio de Flujos’. Estos términos hacen referencia a un estadio en el que la información circula principalmente a través de dispositivos digitales en los que operan ciertos parámetros tales como la velocidad maquínica, el lenguaje de programación, y la vertiginosa codificación de la información. En la configuración de esta estructura, los códigos de programación algorítmicos funcionan como moldeadores de la información que llega a los usuarios; para Bucher (2018) “In ranking, classifying, sorting, predicting, and processing data, algorithms are political in the sense that they help to make the world appear in certain ways rather than others” (p. 14). Desde este punto de vista, los algoritmos mediatizan la forma en la que el sujeto contemporáneo concibe el mundo, pues ocupan un lugar protagónico (y a la vez invisible) en la manera en que circula la información y la cultura en Internet. El acceso a la cultura, así como su soporte y canal se encuentran arraigados en una base de códigos informáticos que se encuentran ocultos a la vista en una operativa subyacente a las interfaces digitales. Los algoritmos residen en el código de programación base (o dicho de otra manera, en la estructura profunda del *software*), y en muchos casos son de accesibilidad restringida. Por ende, la información presente en los medios digitales no está dada de manera inocua, sino regulada con algoritmos que responden a parámetros ideológicos y económicos que establecen visiones de mundo, pues “some realities are always strengthened while others are weakened” (p. 14). Como es sabido, interfaces masivas que mediatizan la información (como el buscador Google) funcionan a través de un código base que discrimina, filtra y sesga el contenido que aparece accesible a los usuarios. De la misma forma, los algoritmos de las redes sociales como Facebook,

YouTube, Twitter e Instagram están programados para construir una forma particular de acceso a la información que responde a diferentes concepciones políticas, ideológicas y económicas.

Los algoritmos son una representación sígnica de una función informática que se quiere lograr. Estos dependen de una entrada en datos —de la cual se alimentan— y generan una serie de resultados variables o fijos. Podríamos pensar en los algoritmos como una estructura lógico-matemática que sirve para ejecutar acciones dentro del mundo digital, y para ello, deben ser funcionales, es decir, estar correctamente codificados (en sintaxis y semántica computacional) dentro de un lenguaje de programación. Podríamos hablar entonces, de una ‘codificación maquínica’ que se encuentra imbricada en la base estructural de la cultura que circula por medios digitales, y que irremediamente encuentra una confluencia con el lenguaje humano. Lev Manovich (2006) habla sobre “la proyección de la ontología del ordenador sobre la propia cultura” (p. 289), en tanto que los códigos de programación construyen una nueva forma de existencia del signo que él denomina como propia de las computadoras y que se imponen en la cultura: “la programación informática condensa el mundo de acuerdo con su propia lógica. Así, el mundo se reduce a dos tipos de objetos informáticos que se complementan entre sí: las estructuras de datos y los algoritmos” (p. 289).

Manovich (2006) identifica este proceso como ‘transcodificación’, el cual emerge a partir de los principios materiales de los nuevos medios, los cuales son “la codificación numérica y la organización modular” (p. 92). La transcodificación es, desde su perspectiva, la consecuencia más importante de la ‘informatización de los medios’, la cual convierte “todas las categorías y conceptos culturales, que son sustituidos, en el plano del lenguaje o del significado, por otros nuevos que proceden de la ontología, la epistemología y la pragmática del ordenador” (p. 94). Esta informatización convierte los medios en ‘datos de ordenador’, que igualmente tienen sentido y son perceptibles para los usuarios humanos, pues los códigos generan —en su ejecución— objetos reconocibles, textos, números e imágenes; e incluso realidades virtuales con coordenadas cartesianas. No obstante, aunque eso sea el resultado de la ejecución del código (el *output*), estructuralmente forman parte de las “convenciones establecidas de la organización de los datos por un ordenador” (p. 92). Por ello, una imagen digital pertenece en el plano de la representación al lado de la cultura humana, y entra en una relación dialógica con otras imágenes, otros “semas y mitemas culturales” (p. 92). Pero en el nivel material se trata realmente de un archivo informático que posee código (o que más bien es puro código) que la máquina puede leer y procesar: hasta sus colores son datos numéricos referidos a la colorimetría de sus píxeles. En este nivel el código entra

en diálogo con otros archivos informáticos y las dimensiones de ese diálogo son enteramente funcionales en torno a las posibilidades y limitaciones del *software* y el *hardware* donde se reproduce esa imagen. Para Manovich ese último diálogo corresponde a “dimensiones que pertenecen a la cosmogonía del ordenador y no a la de la cultura humana” (p. 92).

Por ello distingue entre dos capas diferenciadas: la ‘capa cultural’ y la ‘capa informática’. En la primera señala categorías como “la enciclopedia, el cuento, la historia y la trama, la composición y el punto de vista, la mimesis y la catarsis, la comedia y la tragedia” (p. 19). La capa informática, por otro lado, se trata del proceso y el paquete de datos, “la clasificación y la concordancia, la función y la variable, el lenguaje informático y la estructura de datos” (p. 93). Como consecuencia de que los nuevos medios se crean, distribuyen, guardan y reproducen en los ordenadores “cabe esperar que sea la lógica del ordenador la que influya de manera significativa en la tradicional lógica cultural de los medios” (p. 93). Dicho de otro modo, la capa informática afecta la capa cultural, pues la condiciona. La forma en la que “el ordenador modela el mundo, representa los datos y nos permite trabajar; las operaciones fundamentales que hay detrás de todo programa informático y las convenciones de su interfaz” (p. 93), constituyen para Manovich la ontología, epistemología y pragmática del ordenador, las cuales influyen determinadamente en la capa cultural de los nuevos medios.

En consecuencia, podríamos afirmar que existe una mixtura entre los sistemas de códigos del lenguaje humano que da lugar a la cultura, y los lenguajes de programación informáticos que se vinculan en el fenómeno de la transcodificación. Esto invita a pensar en una suerte de ‘giro lingüístico’ en el que las estructuras sígnicas humanas y maquínicas se vinculan en el campo de la infoesfera digital. Dentro del marco de este acontecimiento, la literatura digital introduce cuestionamientos estéticos y políticos sobre el problema de las codificaciones digitales. Si el lenguaje humano y maquínico se encuentran en una yuxtaposición ya indisociable, entonces es pertinente pensar en los efectos que este vínculo genera en los protocolos de lectura y en las consecuencias que esto trae en la experiencia perceptiva de los signos que dan lugar a la forma del mundo.

Específicamente, la incidencia en el lenguaje sobre la que nos interesa reflexionar es la siguiente: lo que se puede percibir, pensar, decir sobre el tiempo, se logra a través del lenguaje. Las nociones de lo ‘real’, tales como el tiempo y el espacio, funcionan a través de estructuras metafóricas que permiten una imagen mental (Lakoff y Johnson, 1995). De esta forma, el tiempo existe como idea/fenómeno gracias a la codificación en la lengua; por ende, la incorporación de la

capa informática en la estructura y circulación del lenguaje genera nuevas formas de temporalidad que es necesario examinar. Existe un vínculo entre las prácticas discursivas de la codificación digital y los sentidos de temporalidad que se introducen a partir de estas, tal como señala Manuel Castells (2000), “el nuevo sistema de comunicación transforma radicalmente el espacio y el tiempo, las dimensiones fundamentales de la vida humana” (p. 446).

ARTEFACTOS

Este problema aparece latente en tres producciones digitales latinoamericanas que, en su estética, presentan el problema de las ‘codificaciones’. Además, constituyen artefactos culturales que desafían los protocolos de lectura convencionales de lo que se entiende por ‘literatura’. Obras que mantienen una búsqueda por desafiar los cánones del lenguaje sintáctico, convencional y lineal; y que, en cambio, incorporan el reino sígnico de los lenguajes y códigos de programación, con sus cadencias y estructuras particulares. En estas propuestas se visibiliza una preocupación estética por el problema de las codificaciones digitales en su intersección con el lenguaje humano, y además, se revelan ciertos parámetros discursivos que permiten pensar ciertas figuraciones del tiempo.

La primera de ellas es *Unicode* de Michael Hurtado. Publicada en el 2019, e inspirada en la obra *Cuatro textos* de Jorge Eduardo Eielson (artista peruano, 1924-2006), es un artefacto que simula la estética del código informático y representa la interfaz del permanente espacio de flujos de la era digital. Cuenta con una serie de pantallas con distintas propuestas visuales. Al ingresar a la obra, la mirada del espectador se ve interpelada con el movimiento de los signos, los cuales se desplazan de arriba abajo y viceversa, en una suerte de flujo constante y perpetuo. En sus múltiples secciones, se mantiene como constante la problematización del código (humano y maquínico) que genera extrañamiento, en una mixtura entre códigos numéricos, alfabéticos y visuales, tales como *emojis* y símbolos propios de la codificación *Unicode*. Existe, en la propuesta de Hurtado, un hipervínculo en la parte superior de la pantalla que redirige a los diferentes escenarios. Todos estos se encuentran cargados de un movimiento vertiginoso, y con ello tensionan la idea clásica de la hermenéutica interpretativa: el desciframiento, la búsqueda de lo inteligible. La obra se plantea como propósito no el acto de separación entre lo decodificable y lo ininteligible, sino la puesta en escena de una nueva forma de percepción que tensiona la relación entre el tiempo, el espacio y el lenguaje.

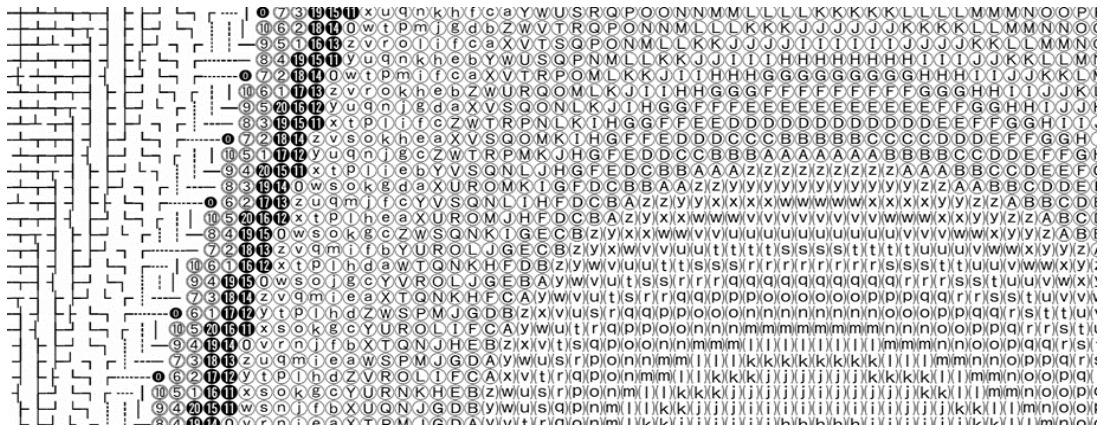


Figura 1. Captura de pantalla de la obra *Unicode*

Tal y como se aprecia en la imagen, los signos son reconocibles, pues pertenecen al espectro de los caracteres del sistema lingüístico, sin embargo, su disposición, flujo y movimiento, desarticula cualquier posibilidad de establecer una estructura articulada de sentido léxico-gramatical para el ojo humano. Muestra, en cambio, un ordenamiento cuya espacialidad y temporalidad se ajustan al orden maquínico en tanto que simula los procesamientos informáticos de los códigos de programación.

La segunda de las producciones digitales a analizar es *Untitled Document* (2005) de Ciro Múseres. Una de las características principales de este artefacto es el movimiento de los signos, los cuales se desplazan de arriba hacia abajo y viceversa, en una suerte de flujo constante. Además, los caracteres alfabéticos se encuentran interseccionados por otro tipo de signos más cercanos al código de programación que al lenguaje humano. Con una interfaz blanca, acompañada de una tipografía simple, su visualidad remite a lo que en informática y en diseño se conoce como 'texto plano'. En esta obra se alcanzan a leer con cierta dificultad algunos de los mensajes, mientras que otros resultan imposibles de abarcar en su totalidad.

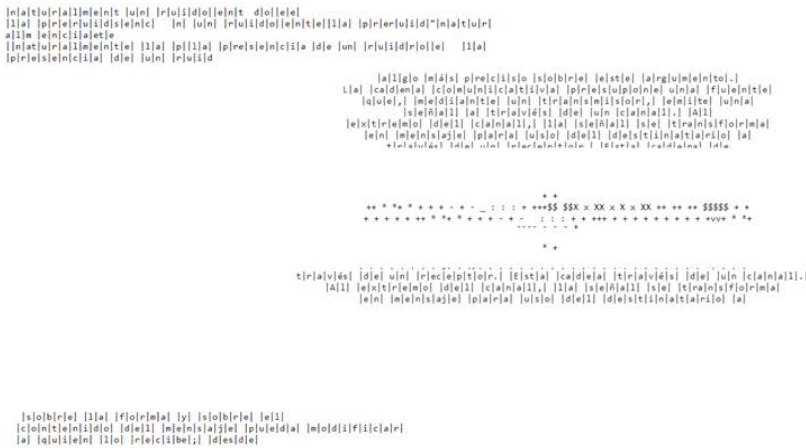


Figura 2. Captura de pantalla de la obra *Untitled Document*

Untitled Document o ‘Documento sin título’ remite también a la intersección del lenguaje humano con los códigos de programación. A diferencia de las otras obras, esta es la única que posee una serie de enunciados legibles a primera vista, pues se presenta como una suerte de manifiesto explícito sobre el problema que la ocupa. ‘La presencia del ruido’ hace alusión a la existencia de una amenaza fantasmagórica que puede ‘interferir’ con ruido a los signos tradicionales, dificultando o enrareciendo el lenguaje. Este ‘ruido’ es la codificación maquínica, la cual se conjuga cada vez más con la lengua humana, en una mixtura que es elocuente al respecto del escenario cultural de transcodificación.

La tercera es *Canción de Unicode* (2017) de Canek Zapata, una obra vertiginosa cuya configuración está pensada para saturar los sentidos y los límites de la percepción. Con un fondo negro que genera una especie de *flash* fotográfico constante, se presenta una avalancha de signos que aparecen y desaparecen constantemente. Estos son *emojis*, *kaimojis* y palabras; siendo los dos primeros los más perceptibles, y las últimas muy difíciles de visualizar.

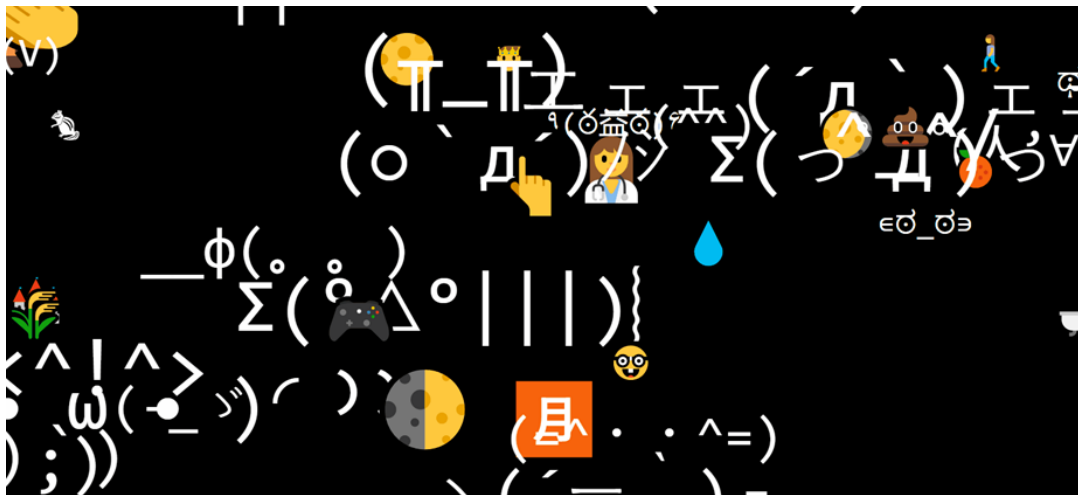


Figura 3. Captura de pantalla de la obra *Canción de Unicode*

Solamente examinando el código fuente de la obra, es posible apreciar algunos enunciados tales como “poema”, “meme”, “en serio esto es un poema”, “tu poema no es reggaetón”, y por último “podría existir un poema aquí entre la maleza”. Estas expresiones no pueden leerse en la interfaz principal de la obra, sino en la inspección de su código fuente, lo que genera un énfasis político en el lugar desde el cual ejerce poder el código de programación en la percepción de los objetos culturales. Así, se constituye un juego poético en el que se plantea el problema de las codificaciones y de la inteligibilidad del lenguaje que se encuentra intervenido por la avalancha signíca propia de la digitalización de la comunicación. Además, un cuestionamiento metapoético sobre la posibilidad de que este artefacto sea o no un poema, es una crítica directa a los órdenes discursivos que

condicionan los protocolos de lectura y escritura. Aparece, entonces, el problema del género textual como un canon que es desafiado por la propuesta, en una construcción que busca desafiar los límites de la percepción letrada.

Como se mencionó arriba, un denominador común que comparten estas tres obras es la mixtura entre los códigos de programación y el lenguaje convencional, generado por estos tres artefactos estéticos que tensionan los actos de codificación y decodificación, en la que yace ínsito el problema de la temporalidad. Específicamente, el análisis de esta problemática se subdivide en dos características: la velocidad y el desplazamiento de la horizontalidad a la verticalidad.

VELOCIDADES

En la cultura del código informático, la velocidad es considerada como uno de los valores principales, tal y como Paul Virilio (1997) ya señaló cuando se refirió a la ‘cultura dromológica’. Paul Virilio ha denominado ‘dromología’ al estudio de las implicancias de la velocidad como eje deíctico de la sociedad actual. Según el pensamiento de Virilio, la velocidad es “una variable del movimiento, una instancia decisiva que determina unos espacios y tiempos particulares, es decir, unas modalizaciones espaciotemporales específicas, unas intensidades de experiencia” (p. 179, en Oittana, 2015). Las velocidades del flujo de información son instancias que condicionan formas de concebir el tiempo y el espacio en función de las experiencias que estas generan. Por ese motivo se considera que la velocidad “es antes un medio que un movimiento: un medio de control, de comunicación, de visión, de percepción o de relación, en todo caso un medio de vida” (p. 179, en Oittana, 2015). La perspectiva dromológica permite pensar la práctica cultural de la permanente y masiva actualización de lo inmediato como una condición propia de los medios digitales que tienen repercusiones en la temporalidad del mundo contemporáneo. No solo la comunicación circula así, las transacciones económicas, las acciones de bolsa internacional, los *feeds* de plataformas como YouTube, Instagram, Twitter, etcétera; son muestras de una velocidad en la que la información debe ser siempre presente, sincrónica, nunca diacrónica.

Esto produce una suerte de paradoja en la que, a mayor velocidad, menos sentido, en la que se hacen presentes un “trayecto sin trayectoria”, un “vehículo inmóvil”, una “llegada sin partida”, un “movimiento estático”, una “visión sin mirada”, un “paisaje sin horizonte”, un “vértigo hacia arriba”, una “localidad global”, un “espacio virtual” (Oittana, 2015, p.181). De la misma forma ocurre en las tres obras aquí analizadas, pues estas propuestas representan desplazamientos voraces que generan vértigo y ofuscación del ahora en pro de una aceleración infinita. Estos movimientos no tienen ni

dirección específica, ni punto de llegada concreto. Así, hacen alusión a una correlación temporal entre las demandas humanas por obtener la inmediatez y las capacidades maquínicas para lograrlo, y conforme estas posibilidades técnicas se acrecientan, el deseo mismo de superarlas aumenta; haciendo posible el ‘ir cada vez más rápido’ aunque ya parezca que la velocidad haya alcanzado sus máximos límites. Esa necesidad se ve traducida no solamente en la fabricación de componentes de *hardware* más veloces, sino en la propia textualidad de los lenguajes de programación. La eficiencia y sintaxis de este tipo de escritura están orientadas hacia una forma más rápida de procesamiento. Por ello, estas obras construyen una especie de sátira de la velocidad como uno de los propósitos fundamentales detrás de las construcciones programáticas en las que la información (sea cual sea) debe optimizarse en su desplazamiento, siempre en la búsqueda de la aceleración.

Por ello, puede decirse que obras de literatura digital, tales como *Unicode*, *Untitled Document* y *Canción de Unicode* representan la velocidad como crítica cultural a este paradigma de la inmediatez. No solamente se trata de proponer velocidades como estéticas en sí mismas, sino como la puesta en escena de una práctica sociomaterial generada por los soportes digitales que conforman la cultura dromológica. Tal como afirma Ítalo Calvino, existe una diferenciación entre la velocidad ‘como valor medible’, propia de las máquinas, y la velocidad mental, la cual “no se puede medir y no permite confrontaciones o competiciones, ni puede disponer los propios resultados en una perspectiva histórica” (1995, p. 59). Si, por un lado, el aumento en el flujo de información puede medirse en términos de *megabytes* y *gigabytes*, por el otro, es imposible cuantificar los efectos que dicho movimiento genera en las capacidades mentales relacionadas con la rapidez. Es por ello que Franco Berardi, en su libro *Fenomenología del Fin* (2017), introduce el término ‘Cronopatologías’ para hacer alusión a las incompatibilidades entre el tiempo individual y el tiempo de la infoesfera contemporánea, a la disociación entre el tiempo que produce la interacción con los medios digitales y la capacidad humana para atender y procesar datos, imágenes e información en general. Esto mantiene un diálogo con lo que Jonathan Crary señala como la velocidad de las tecnologías y la imposibilidad de estar siempre a la vanguardia. Para Crary (2015), no existe tal cosa como una unificación cultural de la ‘era digital’, en tanto que es incorrecto pensar en una “coherencia unificada y duradera entre los muchos e incommensurables elementos constitutivos de la experiencia contemporánea” (p. 26). Su crítica apunta hacia una experiencia perceptiva del tiempo y el espacio en un permanente estado de transición, precisamente por la imposición de la sociedad dromológica. De manera análoga, en estas tres obras la mirada nunca logra aprehender ninguno de los momentos que allí transcurren, pues siempre hay una novedad signífica, prácticamente generando un presente inasible en la memoria. Junto a esto, para Crary

existe una consecuencia sociomaterial, pues la “velocidad con la que surgen nuevos productos y tienen lugar reconfiguraciones arbitrarias de sistemas enteros” (p. 26), nos mantendrá en un permanente estado de transición, de nunca ‘completar’ la adaptación a los nuevos y vertiginosos sistemas de información. Esto apunta a un tipo de sociedad en la que la velocidad está en lo más alto de la escala axiológica, y es similar al tiempo 24/7, en el que existe “la incapacidad de ensueño o de cualquier modo de introspección que pudiera producirse en los intervalos de tiempo vacante” (p. 56). Esa imposibilidad de distanciarse de los flujos digitales y la saturación de información está asentada, precisamente, en el valor de la velocidad de operación, pues “se ha vuelto inaceptable esperar mientras algo se conecta o se baja” (p. 56). Es como si el sujeto contemporáneo no encontrara o no deseara “lugar para ese flujo de conciencia en el que uno se desentiende de las limitaciones y exigencias del presente inmediato” (p. 56).

De este modo, las interfaces digitales que buscan obtener el mayor tiempo de sus usuarios tienen como prioridad la “eficiencia, la funcionalidad y la velocidad” (p. 56), la cual es incompatible con la ensoñación y la contemplación introspectiva. Ese aspecto es parte de la crítica de las obras, que, como ya hemos mencionado, poseen una cadencia que evita cualquier posibilidad de reflexión sobre lo que se ve, incluso llegando a ser ininteligible en ocasiones. Durante la experiencia estética de las obras, el tiempo acelerado es homónimo de un escenario cultural en el que la velocidad se impone como forma de temporalidad. De ahí que Virilio (1998) señale que el problema de la objetivación de la imagen ya no sea en relación con los soportes materiales, tales como el papel o el celuloide, sino “con relación al tiempo, a ese tiempo de exposición que deja ver o que ya no permite ver” (p. 79).

VERTICALIDADES

Hito Steyerl (2014), afirma que nos encontramos en un momento en el que existe un desplazamiento epistemológico de las coyunturas espaciotemporales que funcionan como deixis del pensamiento. Para Steyerl, existe un cambio importante que va desde una horizontalidad (consolidada en la modernidad) como marco de visión hacia una verticalidad (propiciada por las nuevas tecnologías), que ha afectado radicalmente las nociones de “sujeto y de objeto, de tiempo y de espacio” (p. 10). Este tránsito es el que nos interesa desarrollar para entender la idea de verticalidad en las codificaciones presentes en las obras antes señaladas.

Para Steyerl (2014), el tradicional sentido de percepción y lectura de los fenómenos estaba anclado en “la línea estable del horizonte” (p. 10), la cual es una “línea recta abstracta en la que

convergen todos los planos horizontales” (p. 11). Esta línea ha ofrecido seguridad al pensamiento, pues se ha instaurado como un punto de vista “natural, científico y objetivo” (p. 11), ya que permite un “homogéneo espacio matemático, aplanado, infinito y continuo, decretando que este espacio es la realidad” (p. 11). La perspectiva horizontal tiene múltiples repercusiones en la percepción y en el pensamiento, de las cuales podemos destacar dos en concordancia con nuestro interés analítico: la sintaxis y el tiempo. En Occidente, la sintaxis se sostiene en la base de esta línea, en un desenvolvimiento de caracteres codificables que se leen de izquierda a derecha y que mantienen una progresión lineal. Nuestra premisa es que esta forma de codificación y decodificación se encuentra fuertemente vinculada a una forma de temporalidad específica: la linealidad horizontal.

En la metafísica aristotélica, las categorías de sustancia y accidente, por ejemplo, dan los fundamentos de la sintaxis clásica. Un ser sustancial que se traduce en el sujeto del enunciado y un accidente (que puede ser cantidad, cualidad, tiempo, lugar) que se transforma en el predicado. Esta forma de existencia, propia del pensamiento metafísico clásico, está arraigada sobre la línea horizontal, en el que se pueden establecer y desarrollar las palabras sobre lo que se habla, en una concatenación temporal. Sin esa línea estructural, el sujeto y lo que se dice sobre este quedarían sin una correlación progresiva, y por ende, sin fijación espaciotemporal. Por ello, la base misma de la sintaxis occidental es un modo de existencia en el tiempo, se ‘es’ en relación lineal con lo acontecido.

Vilém Flusser, en “El mundo codificado” (1997), sostiene que, con la aparición y la hegemonía de la escritura, existe un “«desenrollamiento» de la imagen en líneas” (p. 105). De este modo, los códigos lineales y la sintaxis progresiva traen consigo una experiencia particular del tiempo, a saber, la linealidad; forma que diacrónicamente se convertiría en una corriente de progreso irrevocable, “de una dramática irrepitibilidad del proyecto; brevemente: de la historia” (p. 106). Dicho de otro modo, se construye una suerte de corriente que se desliza desde el pasado y se dirige hacia el futuro, donde “cada suceso hace referencia al progreso o a la decadencia” (p. 15), figura que deviene en la forma del cristianismo teleológico y en el sentido de progreso de la modernidad.

De esta manera, se fundamenta la relación horizonte-tiempo-sintaxis, pues tal como continúa Steyerl (2014), “la perspectiva lineal no solo transforma el espacio, sino que también introduce la noción de un tiempo lineal que permite la predicción matemática y, con ella, el progreso lineal” (p. 12). La prosa y la cultura letrada se adhieren a este principio, en el que avanzar en la lectura implica un desplazamiento de codificación lineal en la horizontalidad de los enunciados. En los protocolos de lectura de la cultura impresa, el progreso se traduce en el avance

del libro como objeto con principio y fin material/espacial. Aunque este mismo proceso se ha heredado en los libros digitales y en las interfaces de lectura digital (en los que el formato libro sigue siendo imperante), ha ocurrido paralelamente la irrupción de nuevas estructuras sígnicas que conllevan una transformación hacia la verticalidad.

La verticalidad genera nuevos dispositivos culturales en los que el avance o el progreso de la mirada ya no está articulado enteramente en la sintaxis horizontal, sino en el movimiento hacia arriba o hacia abajo. Esto mantiene un vínculo evidente con el código binario, el cual es procesado por las máquinas de esta manera. Las compilaciones del código, pasan de una sintaxis mixta entre lo vertical y lo horizontal en los lenguajes de programación hechos por los ingenieros del código, a un procesamiento enteramente vertical que permite mayor velocidad. Incluso en la materialidad de la pantalla de los smartphones, es común notar que la mayoría de gestos son de carácter vertical, en una gestualidad que acentúa el cambio de las prácticas culturales.

Este tránsito de la perspectiva horizontal a la vertical puede observarse en las tres obras antes mostradas. *Canción de Unicode*, *Untitled Document* y *Unicode*, dan cuenta de este cambio de perspectiva, a través de una representación visual que tensiona y desarticula las lecturas enteramente lineales. Pensar en la verticalidad como un principio que correlaciona a los tres artefactos, en tanto que sus campos visuales interpelan al lector/a y lo desafían a construir un sentido en el aparente caos de signos que presentan.

En *Canción de Unicode* existe una horizontalidad que se ha acelerado hasta los límites de la ininteligibilidad. Esta velocidad representa el resquebrajamiento de la perspectiva lineal, puesto que lo que transcurre en el horizonte ocurre con tanta rapidez que se hace imposible un desenvolvimiento progresivo de los caracteres en un acto de lectura tradicional. La horizontalidad como soporte del tiempo y de la codificación se encuentra superada por las limitaciones de su propia estructura, debido a que lo sintáctico-horizontal necesita de una cadencia adecuada para que la percepción humana pueda decodificar el mensaje. Si el flujo de información se vuelve frenético, la horizontalidad no permite una lectura tradicional, pues el desplazamiento de los caracteres supera a las capacidades de la mirada, lo que podría apuntar a una crítica cultural en la que la mirada humana (acostumbrada a seguir el camino de la horizontalidad) se desarticula, volviéndose obsoleta para poder percibir los procesos maquínicos. Este momento puede denominarse el quiebre de la horizontalidad.

Además, *Canción de Unicode* está configurada con una serie de elementos visuales como *emojis* y *kaimojis*, lo que indica que en esa línea sintáctica han comenzado a aparecer ya otro tipo de caracteres que acompañan a la palabra escrita. Lo verbal se ve intervenido por una avalancha de íconos que forman parte sustancial del lenguaje digital. Estos íconos sobresaturan la línea: la rompen, juegan con ella, muestran sus límites. En el caso de los *emojis*, estos se presentan a la mirada como una imagen: su lectura es frontal e inmediata. No obstante, los *kaimojis* son el resultado de la superposición progresiva de caracteres, que en su linealidad sintáctica conforman una figura o una suerte de ícono. Allí se puede apreciar el tránsito en el que lo lineal progresivo se conjuga para mostrar una imagen que ya no se lee descomponiendo los caracteres de izquierda a derecha, sino que su resultado semántico corresponde al de una imagen.

En *Untitled Document*, la horizontalidad está presente en los enunciados centrales del texto, los cuales están vinculados con un manifiesto que apunta al acto de comunicación, lo que ya supone un indicio de la crítica que realiza el artefacto al problema de la codificación. Si la horizontalidad está en crisis, entonces empieza a conjugarse con una verticalidad progresiva. La intervención con signos propios de la informática se presenta no desde una imposición completa, sino a través de una alteración: los mensajes alfabéticos se encuentran incrustados en una serie de caracteres pertenecientes a los lenguajes de programación. Esto genera un punto de convergencia entre la sintaxis clásica (horizontalidad) y una sintaxis informática (verticalidad) que se apropia de esta. Apropiación que dinamiza el carácter de la sintaxis: las palabras toman movimiento, se desplazan, se ocultan y se desocultan: transcurren. En otras palabras, se temporalizan con el lenguaje de la máquina.

En *Unicode*, nos encontramos ya ante la muestra de una verticalidad máxima. La cadencia de los caracteres, así como su sentido espacial es totalmente frenética y vertical. Aunado a esto, la ausencia de enunciados verbales completos o parciales, o la posibilidad sígnica de reconstruir un mensaje a través de la sintaxis clásica. De esa manera, el artefacto se presenta como un caos aparente para la cultura letrada, pues parece que allí nada puede leerse, cuando en efecto, lo que busca la propuesta de Hurtado es la visibilización de una nueva forma de lectura. Como mencionamos antes, los flujos de información digital circulan a velocidades y temporalidades ajenas a la cognición humana, en una condición material que posee coordenadas propias de existencia.

En resumen, podríamos señalar una especie de progresión en torno al tema de la codificación vertical. *Canción de Unicode* presenta la horizontalidad en crisis, con la aparición de nuevos signos

que insertan el reinado de lo iconográfico en la palabra escrita. *Untitled Document* muestra una convergencia entre lo horizontal y lo vertical, intervenido no por los *emojis* sino por una iconografía y una estructura léxica similar a la de los lenguajes de programación; y por último, *Unicode* representa en su máximo esplendor a la verticalidad con ritmos frenéticos, aunado a la negación de los significados y estructuras lingüísticas clásicas, construyendo figuras que emulan el lenguaje de las máquinas pero que interpelan la mirada humana, haciendo notar el desplazamiento de las formas de codificación y decodificación.

CONCLUSIONES

Estas obras de literatura digital no siguen el compás propio de los órdenes comunes de secuencialidad y ritmos de lectura. Estas presentan lo que Manovich (2006) denominó como 'Modularidad', que es un rasgo característico de los nuevos medios que poseen una estructura fractal en la que existen "unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado" (p. 9). Esto permite que puedan plantear velocidades y verticalidades que emulan las intensidades de las experiencias temporales de la infoesfera digital y de las redes de Internet. Saturaciones sígnicas, destellos visuales, movimientos frenéticos de íconos que circulan por doquier, intensifican la experiencia perceptiva condensándose en un presente y no desarrollándose en una sucesión de momentos encadenados. Con ello, se hace tangible una preocupación estética y política por la confluencia entre el lenguaje maquínico (códigos y sintaxis de programación) y el humano. Y en esta mixtura, realizan una crítica hacia las capacidades y límites del lenguaje dentro de las posibilidades perceptivas de la mirada en las nuevas codificaciones digitales. Poseen un carácter subversivo hacia el lenguaje y las prácticas de lecturas estandarizadas desde la cultura letrada, pues muestran un giro lingüístico y una alteración de los protocolos de entendimiento sígnico que resultan en modos alternativos de experimentar la experiencia temporal. Así, el tiempo aparece como problema ínsito en las codificaciones, pues la transformación sígnica lleva consigo determinadas experiencias de lectura que se compaginan con nuevas temporalidades.

La velocidad es símil de la conectividad como práctica cultural que se encuentra arraigada en el presente, en la intensificación y retención de la percepción, lo que responde a intereses ideológicos y económicos propios de la cultura del capitalismo tecnológico. En la sociedad dromológica, la velocidad en la conectividad es imperante, así como la adquisición de nuevos objetos que permitan mayor aceleración. Con ella, se genera un deseo de simultaneidad hacia los

acontecimientos que ocurren en la web y en las plataformas digitales de comunicación. Este carácter simultáneo no conlleva a un fin determinado, sino que está encerrado en una temporalidad de la conexión, la cual no posee dirección, solo retención. Y está posibilitada por los códigos de programación y el vasto procesamiento de información cuya velocidad supera cualquier dimensión humana. El horizonte se desdibuja en la rapidez y se replantea en términos de una verticalidad que genera también un presente cargado de múltiples estímulos que no conducen al término sino a la permanencia. Así, las tres obras se posicionan como artefactos que dan cuenta de esta temporalidad, al nunca culminar sino estar en ejecución permanente.

En la sociedad del capitalismo industrial, el tiempo hegemónico era visible en el gran símbolo del reloj como objeto que demarcaba las estructuras de condicionamiento de trabajo. En el mundo digital, los procesos de temporalidad se mantienen ocultos en las estructuras del ‘tiempo maquínico’, que tiene que ver con los procesos informáticos y las redes de comunicación. Por ende, podríamos hablar de un desplazamiento del reloj gigante y material de la sociedad industrial a un código que se ejecuta a una velocidad imperceptible a la mirada, que subyace dentro de los computadores y que no es de conocimiento común. Los *bits* por segundo que pasan por los procesamientos internos de servidores informáticos y redes de comunicación funcionan como un reloj que está constantemente marcando un ritmo socioeconómico y político. Al mutar la materialidad del gran símbolo temporal del reloj industrial al código de programación, ocurre un ocultamiento que la literatura digital busca develar, generando así una crítica estético/política (Rancière, 2010) de estas formas de temporalidad, a través de la estructuración sígnica de una nueva forma de contar. La velocidad y la verticalidad como ejes estéticos de las obras analizadas nos permiten preguntarnos por las bases ideológicas de ese ‘reloj ordenador’, que parece estar presente en las múltiples dimensiones del mundo digital y que podrían conformarse como temporalidades hegemónicas del tecnocapitalismo.

RECONOCIMIENTOS

Este trabajo se inscribe en el marco del proyecto Fondecyt regular N°1200172, “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”.

REFERENCIAS

- Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja negra.
- Bucher, T. (2018). *If...Then: Algorithmic Power and Politics*. Oxford University Press.

- Calvino, I. (1995). *Seis Propuestas para el Próximo Milenio*. Siruela.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (Vol. I). Alianza.
- Crary, J. (2015). 24/7. *El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Paidós.
- Flusser, V. (1997). El mundo codificado. En B. Onetto, *Vilém Flusser y la Cultura de la Imagen. Textos Escogidos*. Universidad Austral de Chile.
- Hurtado, M. (2019). *Unicode*. <https://michaelhurtado.github.io/UNICODE/index.html>
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1995). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Paidós.
- Manovich, L. (2013). *El Software Toma el Mando*. UOC Press.
- Múseres, C. (2005). *Untitled Document*. <http://untitledocument.com.ar/>
- Oittana, M. (2015). Velocidad y comunicación. La revolución de las transmisiones según Paul Virilio. *La Trama de la Comunicación*, 19, 177- 194. <https://doi.org/10.35305/lt.v19i0.521>
- Rancière, J. (2010). *La política de la estética*. Consorcio Salamanca.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.
- Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra.
- Virilio, P. (1998). *La Máquina de Visión*. Cátedra.
- Zapata, C. (2017). *Canción de Unicode*. <https://unicode.canekzapata.net/>