

ARTÍCULOS

POÉTICAS BÁRBARAS: MÁS ALLÁ DE LA TERCERA GENERACIÓN DE LITERATURA ELECTRÓNICA

BARBARIAN POETICS: BEYOND THE THIRD
GENERATION OF ELECTRONIC LITERATURE

Anaclara Pugliese

Instituto de Estudios Críticos en Humanidades - CONICET

Profesora en Letras por la Universidad Nacional de Rosario. Actualmente cursa el Doctorado en Literatura y Estudios Críticos de la UNR en el marco de una Beca Doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas otorgada para investigar redes latinoamericanas de poesía digital.

Contacto: anaclarapugliese@gmail.com

ORCID: 0000-0001-8327-9446

DOI: [10.5281/zenodo.18023214](https://doi.org/10.5281/zenodo.18023214)

RESUMEN

PALABRAS CLAVE

*Poesía digital**Barbarie**Imágenes pobres**Broken English**Aceleraditxs*

El artículo se propone definir la poética de una serie de piezas producidas por dos colectivos de poesía digital latinoamericana: Broken English y Aceleraditxs. Toma como disparador el debate que se dio en la revista Electronic Book Review en torno a la tercera generación de literatura electrónica, definida por Leonardo Flores. Asimismo, repasa conceptos desde los que se suelen leer los materiales que circulan por Internet, categorías como lo-fi, low-tech e imágenes pobres. Desde ese marco, el artículo define las producciones de ambos colectivos como parte de una poética bárbara por su elogio de la falla y de la desprolijidad, por su técnica y materialidades pobres y, finalmente, porque en su exaltación de la velocidad, del sobresalto y del sobrevuelo –llegando muchas veces a la ilegibilidad–, estos poemas se vuelven desobedientes, desordenados, desertores.

ABSTRACT

KEYWORDS

*Digital Poetry**Barbarism**Poor Images**Broken English**Aceleraditxs*

This article aims to define the poetics of a series of pieces produced by two Latin American digital poetry collectives: Broken English and Aceleraditxs. It takes as its starting point the debate that took place in the journal Electronic Book Review around the third generation of electronic literature, as defined by Leonardo Flores. It also reviews concepts through which materials circulating on the Internet are typically interpreted, categories such as lo-fi, low-tech, and poor imagery. From this framework, the article defines the productions of both collectives as part of a barbaric poetics, due to their praise of flaws and sloppiness, their poor technique and materials, and, finally, because in their exaltation of speed, shock, and soaring –often leading to illegibility–, these poems become disobedient, disordered, and deserters.

Fecha de envío: 14/06/25

Fecha de aceptación: 29/10/25

"La diferencia entre la técnica y la magia no es sino una variable histórica"

Walter Benjamin

Internet transformó los modos de leer y de escribir, pero también, sobre todo, los modos de mirar. La atención se encuentra trastornada, en palabras de Bishop (2025). Ante la sensación de sobrecarga de información, que frustra y a la vez enciende el deseo de abarcarlo todo, surgen modos de atención que priorizan el sobrevuelo y el muestreo: "leer rápido y por encima para hacerse una idea, o ver dos o tres partes [...], a modo de muestra" (50). La saturación visual es resultado inevitable de una economía digital que tiene su campo de batalla en el territorio limitado de la atención humana: publicidades que irrumpen mientras se mira una película, mientras se lee un artículo, mientras se pagan las cuentas. El ojo salta, desestima, vuelve a empezar. Se desarrolla de este modo una visión selectiva: cambiamos el foco a altas velocidades o escroleamos sin ver.

Las piezas de poesía digital que integran lo que aquí denominamos como *poéticas bárbaras* surgen en este contexto de velocidad, sobrecarga y sobrevuelo. No solo internalizan estas lógicas, sino que las aceleran aún más, lo que en determinados casos vuelve difícil la lectura o incluso a veces directamente ilegibles las piezas por superposición de textos, por su acelerado movimiento automático ante unos ojos que no llegan a leer o porque incluyen música, *stickers*, ventanas emergentes y/o usan GIF como imágenes de fondo, en lugar de la acostumbrada página lisa, blanca.

¿Literatura electrónica de tercera generación?

Las piezas de las que hablaremos forman una colección heterogénea que incluye una serie de *e-books*, bots, memes, Tumblrs reprogramados, videoclips de poesía entre otras producciones de Broken English y Aceleraditx, ambos colectivos de poesía digital formados por jóvenes latinoamericanos nacidos a partir de los años ochenta. Broken English fue

fundado en 2016 en México por Canek Zapata, Pierre Herrera y David Martínez. Se caracteriza por ser una editorial hipermedia de poesía de libre acceso, pero al mismo tiempo por ser un proyecto generador de memes y de bots para redes sociales. Dentro de su catálogo editorial, los textos contienen todas las herramientas, posibilidades y gestos de lo digital: la opción de intervenir por parte de quien lee/recorre la publicación; la materialidad visual de las publicidades de Internet, y el apropiacionismo a partir de información que proveen al azar los buscadores (Pérez, 2021). El hecho de tomar el nombre en inglés Broken English –expresión que hace referencia a las variantes lingüísticas del inglés producidas por hablantes cuya lengua materna es otra– puede interpretarse como un gesto de autorreflexión y a la vez como una crítica de la cultura digital hegemónica (Kozak, 2021).

Por su parte, Aceleraditxs es un colectivo surgido en 2018. Desde enero de 2018 hasta fines de 2021 el grupo dictó, promovió y compartió: talleres gratuitos para programar páginas personales de poesía y crear videoclips de poesía, entre otros; seminarios y debates sobre poesía y tecnología; *links* hacia archivos abiertos para la creación colectiva de piezas de literatura electrónica, antologías y traducciones; memes de literatura; poemarios que fueron creados para historias de Instagram; virus poéticos; PDF pirateados; tutoriales para programar páginas webs de poesía en base a la apropiación de los códigos de otros sitios, y todo tipo de experimentaciones personales y colectivas que vinculan poesía y tecnología.

Al elaborarse desde tabletas y teléfonos inteligentes, y medios sociales como Facebook y Twitter, las producciones de ambos colectivos a grandes rasgos pertenecerían a lo que Leonardo Flores (2017; 2019) llamó tercera generación de literatura electrónica. En su revisión de las dos generaciones historizadas por Katherine Hayles (2007; 2008), Flores las reformula y además agrega una tercera fase. Así, en la primera generación incluye todas las obras desde 1952 a 1995 creadas antes de la web, abarcando tanto piezas hipertextuales, arte generativo y videopoesía como piezas multimedia diseñadas con programación y distribuidas de forma física (en papel, videocasete, CD-ROM, etc.). La segunda generación surge alrededor de 1995 cuando nace y se populariza Internet y continúa hasta la actualidad. Reúne trabajos que se distribuyen y reciben desde medios digitales, publicados en la web abierta, piezas multimedia e interactivas creadas en HTML, CSS, Director, JavaScript, Flash, entre otros. El mayor caudal de producciones de literatura electrónica contemporánea pertenecería a esta segunda generación.

La tercera comienza según Flores alrededor de 2005 y se desarrolla hasta la actualidad en coexistencia con la segunda, aunque

diferenciándose por utilizar plataformas de bases de datos masivas, como redes sociales, aplicaciones, teléfonos inteligentes o tabletas con pantallas táctiles. Incluye entre sus piezas bots de X, GIF y memes. Sus creadores, afirma Flores, están menos interesados en la originalidad que los de la segunda generación, más dispuestos a crear a partir de remezclas, copias o directamente plagios de piezas previas. Una forma un poco más nítida de mencionar estas generaciones es la que adoptó Nick Montfort (2018) cuando, en respuesta a Flores, nombró los tres momentos como Pre-Web, Web y Post-Web.

De 1952 a 1995, durante la primera generación, el acceso a la tecnología fue escaso. Por lo que los artistas eran un pequeño grupo de profesionales, quienes en su mayoría no tenían claro todavía que lo que estaban programando fuese literatura electrónica (Flores, 2019). Al distribuirse en medios físicos, a través de revistas que se vendían en algunos casos en discos adjuntos a material impreso en quioscos o librerías, el público de esta generación pionera era limitado. Como es de esperarse, con el auge de Internet, cambió el paradigma en tanto aumentó la producción y circulación de este tipo de trabajos, dando inicio a la segunda generación de literatura electrónica. Muchas más personas acceden a una computadora personal y a una conexión a Internet. Artistas, escritores y programadores colaboran. El desarrollo de Flash, por ejemplo, impulsó a creadores sin un alto nivel de conocimiento de programación a la creación de piezas animadas. Así mientras se producen herramientas fáciles de usar, como HTML, JavaScript, Python y Ruby, el acceso se vuelve más permeable para experimentar con la literatura electrónica. La segunda generación circula sobre todo a través de Internet, mediante páginas web personales de los propios autores y colecciones. La tercera generación, en cambio, al basarse en redes sociales y plataformas de uso común, es masiva en su producción y en su consumo. Flores toma como ejemplo de un tipo de literatura electrónica de tercera generación, los memes de macroimagen, que se producen y circulan viralmente, de a millones:

The third generation of electronic literature, because it's based on social media networks and widely adopted platforms and apps, have massive production and audiences. If you count image macro memes as a kind of electronic literature, as I do, then the numbers of works produced and circulated are in the millions. The number of practitioners is equally enormous, numbering in the thousands, millions if you count image macro meme makers. (Flores, 2019: en línea)

Cuando define a la tercera generación en general Flores destaca una cierta ingenuidad, una inconciencia de los creadores respecto a la naturaleza de aquello que crean. Pero no ya esa ingenuidad experimental de quien se acerca a lo nuevo a tientas, como la que podría adjudicarse a los pioneros de la literatura electrónica, sino por lo que parece ser un desconocimiento por parte de los nuevos creadores de la tradición tanto literaria como del experimentalismo mismo con la tecnología de sus predecesores. Esto es visible por ejemplo cuando realiza afirmaciones como las que cito a continuación:

Even when they are not self-consciously producing literature—societal concepts of literature are still dominated by the genres and modes developed in the print world—[...]. Whether they know it or not, they are producing third generation electronic literature. (Flores, 2019, online)

Most 3rd generation e-lit writers are a younger generation who have naturalized what was experimental to us, and even though the work they create may be naïve and disconnected from the artistic and literary traditions of the past, they were more directly formed by digital culture. (Flores, 2019: en línea)

Aceleraditxs y Broken English participarían de algunos de los postulados de Flores en torno a la tercera generación (en su uso de las redes sociales y en su gusto por el remix y el plagio desatendiendo la idea de originalidad), sin embargo, muchas piezas están más próximas a la segunda en tanto no se producen para las redes sociales. Asimismo, aun cuando en determinados casos sus autores usan plataformas como X o YouTube, en ningún caso puede decirse que no produzcan literatura de forma consciente. La mayoría de los autores interviene decididamente no solo dentro de la literatura impresa publicando libros de poesía en formato físico, sino que además demuestra un conocimiento de la tradición específica de la literatura electrónica, incluso de los antecedentes que para ella representan tanto la poesía concreta como las vanguardias en general.¹ Por eso, en ningún caso su poética es ingenua y/o desconectada de las tradiciones literarias, ya que en sus producciones no solo se citan clásicos

¹ Por citar un ejemplo, Roberto Valdivia escribió y programó en 2020 *La forma de la poesía que vendrá* (<https://laformadelapoesiaquevendra.tumblr.com/>), un Tumblr experimental donde reflexiona largamente sobre la relación entre la poesía digital y las vanguardias. Acceso el 7/8/2025.

de la literatura analógica, desde Jorge Luis Borges² y Mario Montalbetti³ hasta Li-Po⁴, pasando por Ulises Carrión y José Juan Tablada, sino también las piezas de otros artistas electrónicos específicamente latinoamericanos, como la del uruguayo Brian Mackern⁵, entre otras. Pero, asimismo, se conectan con tradiciones propias de Internet como el vaporwave en su crítica a la cultura del consumo y a la estética corporativa.

Debido a que cualquiera que suba una imagen a Instagram con un texto y una canción o cualquier usuario que cree un *sticker* con una foto o un meme estaría formando parte del masivo (por no decir infinito) grupo de creadores y consumidores de literatura electrónica de tercera generación, la definición de Flores resulta demasiado amplia e inespecífica, al menos hoy, habiendo pasado casi diez años desde que el autor la enunciara:

The number of practitioners is equally enormous, numbering in the thousands, millions if you count image macro meme makers. The increasing demand for digital skills in the workplace has resulted in growing numbers of programmers, designers, digital producers, coders, and web developers. A portion of these highly skilled folks produce electronic literature in the 2nd generation mode, as well as 3rd generation work. The huge numbers come from users of multimedia authoring software—such as Instagram, Snapchat, Imgflip, and apps that allow you take or upload a picture, put language in it, create an animation, and share it. (Flores, 2019: en línea).

Es cierto que las producciones que nos interesan se benefician en el acceso a las audiencias que propician las plataformas y aprovechan el conocimiento que el público tiene de estas, aunque –en un gesto más próximo a los autores de segunda generación– también conectan con las tradiciones literarias y artísticas, crean interfaces y entornos menos estandarizados que los propuestos por las plataformas, esto es,

² Como el bot de X [@bunnyborges](#), un remix de canciones de Bad Bunny y de la literatura de Jorge Luis Borges realizado por Lisa Carrasco. Fecha de acceso: 7/8/25.

³ *Apuntes para una poética del meme* (<https://apuntesparaunapoetica.brokenenglish.lol/>) es una pieza realizada por Jonnathan Opazo en base a textos de Montalbetti. Fecha de acceso: 7/8/25.

⁴ El poeta Li-Po está muy presente en la poética de Canek Zapata. En su pieza *4444* (<https://brokenenglish.lol/4444/>) y en un bot de Broken English programado en base a sus poemas https://x.com/Li_PoBot. Fecha de acceso de ambas piezas: 7/8/25.

⁵ La página de inicio del sitio web de Broken English (<https://brokenenglish.lol/>) es una copia del sitio web del archivo de net art latinoamericano realizado por Mackern en 1996 (<https://netart.org.uy/>). Fecha de acceso de ambas piezas: 7/8/25.

personalizados, alterando/ frustrando las expectativas de las audiencias en cuanto a los aprendizajes de navegación con los que cuentan.

Por otro lado, cuando Flores propone que las piezas de tercera generación son fáciles porque una estética de la dificultad minaría su difusión y comercialización, pareciera estar afirmando que estas producciones aflojan las clavijas de lo artístico para ajustar las del mercado. (Precisamente cita como ejemplo a Rupi Kaur, que solo comparte sus poemas en Instagram, usándolo en exclusiva como un medio de difusión de sus poemas escritos). Sin embargo, nuestros colectivos se mantienen al margen tanto del éxito como de la comercialización de sus piezas y, asimismo, de la idea de creación de una marca personal de autor, esto es, del uso de las redes sociales para la creación de un perfil de autor como pudiera ser el caso de los perfiles de los éxitos comerciales como el de Rupi Kaur. Incluso se mantienen por su experimentalismo lejos de ejemplos como el que describe Flores, el video viral de 2018, *Lazy Cat* de txtstories, que alcanzó decenas de millones de visualizaciones en Facebook y en YouTube. *Lazy Cat* cuenta en capturas de video una serie de mensajes de texto entre un gato y su dueño, lo que, por supuesto, pudo monetizarse mediante publicidades en el canal de txtstories de YouTube, que contiene cientos de videos con el mismo formato, como si se tratara ya de un género altamente estandarizado. "In 3rd generation works, readers are already familiar with the interface and genres and the works don't usually seek to challenge that established training because it reduces readership". (Flores, 2019). Entre las producciones de Broken English y Aceleraditxs, más allá de los bots y de los memes, no hallamos piezas estandarizadas que simplemente se adapten y transiten caminos allanados, es decir, que puedan adscribirse a géneros populares de plataformas de redes sociales. Si bien desde Broken English se producen y publican memes y bots desde redes sociales, sus autores también publican *e-books* experimentales, piezas inspiradas en los viejos poemas Flash, crean laboratorios creativo-colectivos y su poética más que adaptarse a la poética de la web, esto es a la cultura digital contemporánea, siguiendo sus mandatos, tal como afirma Flores respecto de las piezas de tercera generación, irrumpen con una mirada crítica.

Desde la puesta en cuestión de la definición de Flores, Kathi Inman Berens (2019) da cuenta de una literatura electrónica de tercera generación, pero a la que define como artesanal, hecha a mano, menos coercitiva y sumisa, donde los artistas deciden cada detalle acerca de su estética y función, mostrando el potencial del diseño consciente de interfaces artesanales como modo de intervención en los procesos ocultos de las interfaces de las corporaciones: "Try it Yourself as e-literary intention is consistent with Flores' definition of third generation e-literature because, as the

technical barrier-to-entry lowers, a wider range of people are empowered to “try it yourself” making digital art” (en línea).

Algunas de las piezas creadas por integrantes de Broken English y Aceleraditxs se acercan a la definición de Berens, porque es evidente su estética artesanal, como son, por ejemplo, *Apuntes para una poética del meme* de Jonnathan Opazo, *La forma de la poesía que vendrá*, de Roberto Valdivia, *Sentimiento Favorito* de Javiera Pérez Salerno y de Eva Costello *Bosque de animales*, todos sitios webs formados en base al collage, con un estilo minimalista y una estética hágalo usted mismo propia de publicaciones como los fanzines o de la estética *cute & paste*.



Captura de pantalla de *Bosque de animales*, de Eva Costello (2020).
<https://bosquedeanimales.hotglue.me/Panimales-de-compania>

Un año después que Berens, también en respuesta a Flores, Alex Saum-Pascual (2020) en “Is Third Generation Literature Postweb Literature? And Why Should We Care?” ya desde el título se pregunta lo que Flores parece haber pasado por alto: si la llamada literatura electrónica de tercera generación es o no literatura. Si se tomara al pie de la letra la definición de Flores, la respuesta de Saum-Pascual parece ser que no: que la tercera generación no produce literatura. En su ensayo toma prestado el término de Nick Montfort (2018) “post-Web”, pero lo redefine posweb –*pos-* no *post-*, sin guion y todo en minúscula– para referirse a una subcategoría dentro de lo que Flores llamó literatura electrónica de tercera generación. La literatura posweb sería aquella que mantiene una tensión política en relación con la presencia de la web en nuestra vida cotidiana a pesar de utilizar plataformas con bases de usuarios masivas. Saum-Pascual considera necesario analizar con más detalle el surgimiento de una nueva sensibilidad literaria que se ha ido constituyendo en íntima vinculación con el uso de estas tecnologías. Observa que los autores en general al definir

la tercera generación poniendo el foco en medios, programación subyacente, plataformas, redes de datos –esto es en las herramientas con las que las piezas se crean y distribuyen– pasan por alto los temas, la estética y la política de los textos, por lo que la autora decide correr un poco el foco de las plataformas en tanto medios, para definir lo que podría considerarse lo específicamente poético en estas piezas:

I see the emergence of a particular sensibility and approach to e-lit which, regardless of its media, platform or distribution channels, is informed and defined by them in as much as its main defining characteristic would be its full awareness—and defiance—of the role the Web plays in almost every way life is experienced today. This relates to the role of digital media in literary creation but also to the role of digital media, now inseparable from the Web, in our human experience. Digital media and the Web are thus no longer seen as a novelty, but as a sign of our present time, inevitably changing the way writers (and really all of us, because in the realm of third-gen e-lit we are all writing) relate to the world. Within this context, where online and offline seem to be more and more intertwined or indistinguishable, we need to stop juxtaposing analogue and digital and we should start talking about modulations of the digital. (Saum-Pascual, 2020: en línea)

La literatura postweb entonces no se define por su medio ni por su circulación virtual sino en su respuesta crítica a la web actual a pesar de crearse sobre interfaces familiares. Sus preocupaciones dan cuenta de una sensibilidad atravesada por la experiencia en línea: toman en cuenta problemáticas como la memoria, los datos, la vigilancia y la redefinición de la excepcionalidad humana.

Dentro de la literatura de tercera generación Saum-Pascual diferencia dos propuestas. Por un lado, distingue tipos exitosos, como los ejemplos trabajados por Flores, el caso de *Lazy Cat* de txtstories, es decir, piezas que surgen en las plataformas digitales masivas (YouTube, Facebook e Instagram) respondiendo de manera sumisa a los mandatos de la cultura algorítmica, a su propuesta. Pero como vimos con los ejemplos de nuestro corpus, no todo lo que podría incluirse dentro de la llamada tercera generación es complaciente tanto con el público como con la lógica de las plataformas, sino que algunos artistas trabajan dentro de las redes sociales irónicamente cuestionándolas a ellas y a su propia representatividad como artistas en ellas. Esta sería la segunda propuesta que distingue Saum-Pascual, la que para la autora resulta de verdadero interés es la que demuestra una conciencia plena de los procesos de mercantilización y de la extracción de datos que tiene como consecuencia cualquier interacción humana en la web, pero que mantiene con ella un vínculo irónico. Al igual

que Flores cuando estudia la tercera generación, Saum-Pascual observa en las obras posweb un abandono del deseo de ser objetos de difícil acceso, complejos, pero destaca en estas piezas de la segunda propuesta la irrupción de una crítica paródica de las corporaciones que gobiernan la web: caricaturas con ciertos matices politizantes que van desde el desafío y la provocación hasta el conformismo y la resignación.

What I see as truly interesting third gen e-lit is that which maintains a hyperawareness of the capitalist commodification and datafication of human experience on the Web, but relates to it in a sort of ironic, shoulder-shrug-meh, as it oscillates between defiance and conformism. This position (the meh) has abandoned all desires of being “difficult” or politically disruptive in traditional terms (“Modernist,” as Jessica Pressman would call it (2014)), in order to engage in a sort of cartoonish, yet not completely apolitical, disenchanted critique of corporate media. (Saum-Pascual, 2020: en línea)

La producción sin grandes recursos, amateur, es la clave para reconocer esto. Saum-Pascual pone como ejemplo del segundo grupo el trabajo de Broken English, que mezcla memes con teoría marxista. Es decir, lee las producciones del colectivo como una poética que muestra la tensión entre, por un lado, la hiperconciencia de los males de los medios corporativos de la tecnología y, por el otro, el propio accionar de los artistas dentro de ellos. El amateurismo deliberado de las piezas producidas por Broken English con sus remezclas desprolijas, sus programas fallados, es visto por la autora como una crítica a las estéticas tecnoimperialistas que en su refinamiento, limpieza y ligereza invisibilizan la omnipresencia impalpable de la web en nuestra vida cotidiana. La creación amateur dentro de esos sistemas se opone a ellos, pero desde dentro de ellos.

De cualquier manera, más allá de las críticas que puedan hacérsele a la categorización de Flores, lo cierto es que ha dado lugar para que otros autores y autoras (como Alex Saum-Pascual, Kathi Inman Berens y Claudia Kozak, como veremos a continuación) delimitaran dentro de ese abanico vaporoso que era en principio la tercera generación, diversos subgrupos que no son tan condescendientes a la mercantilización y a la estética prefigurada de las grandes plataformas. Un año después del artículo de Saum-Pascual, se publica “Experimental Electronic Literature from the Souths. A Political Contribution to Critical and Creative Digital Humanities” (2021), donde Kozak estudia la posibilidad decolonial de la literatura digital contemporánea. Sostiene como Flores que la mayoría de las piezas de tercera generación no logran cuestionar desde dentro la cultura digital hegemónica o que, incluso, en muchos casos esta opción crítica no está dentro de sus

intereses en absoluto. Sin embargo, observa que tampoco toda la literatura de la primera y la segunda generación tuvo éxito con estos cuestionamientos.

Como ejemplo de una fusión decolonial entre la literatura electrónica de la tercera generación y el experimentalismo cita a Broken English. Respondiendo al artículo mencionado de Saum-Pascual, que observa en el colectivo editorial mexicano una mezcla de desafío y conformismo ante la mercantilización capitalista y datificación de la vida humana en la web, Kozak propone que en el caso del colectivo mexicano el conformismo no le gana al desafío. Es cierto que hay un tono irónico y festivo en el lema del colectivo, "la única editorial punto lol", pero también se hace uso de un nombre en inglés para designar una editorial en español: desde la visión de Kozak, el nombre Broken English, inglés roto, de algún modo muestra una opción decolonial en la autorreflexión que denuncia el predominio del inglés en la cultura digital dominante. Otro de los elementos que repasa Kozak es la remediación en la página web (<https://brokenenglish.lol/>) del mapa invertido de América Latina tomado de la base de datos de net.art latino, una pieza de Brian Mackern en la que el artista uruguayo remedió a su vez el dibujo del pintor también uruguayo Joaquín Torres García, *América invertida* (1943), que plasma el mapa de América del Sur al revés, con el sur en el norte y el norte apuntando hacia el sur, denunciando el imperialismo del Norte Global y designando en un movimiento autonomista, al sur como nuestro norte en tanto latinoamericanos. Sin embargo, este mapa en el sitio de Broken English está rodeado de las piedras basales de la cultura digital actual: memes y bots. También se detiene en su artículo en la interfaz visual del sitio web para sostener la hipótesis de fusión entre experimentalismo y cultura digital dominante:

If we pay attention to the website visual interface, we get the same impression of fusion between experimentalism and mainstream digital culture. A fusion that enables Broken English to be something more than a reproductive "commodity" while nevertheless participating of a new generational sensibility. The website home shows a sort of nineties interface –black screen, white courier new font– but a hint that that's not all is shown both in the brilliant green twinkling letters which serve as hyperlinks and in the disruptive green reflection that regularly crosses the screen. When clicking in many of the links, an explosion of colors, fonts, comic-like aesthetics and collages interferes. (Kozak, 2021: en línea)

Así, Broken English es algo más que lo que observa Flores en la literatura de tercera generación (sumisión a los imperativos de la cultura digital), es más que una mercancía reproductiva ("reproductive 'commodity'"), a la vez que evidencia una sensibilidad propia de su generación. Kozak toma como

ejemplo la pieza digital ensayística/poema ya mencionado, *Apuntes para una poética del meme*, en la que el poeta chileno Jonnathan Opazo remezcla textos de Mario Montalbetti y los adapta no ya para hablar de poesía y lenguaje, como en los textos originales del poeta peruano, sino para hablar de memes en una “ironic and/or openly funny self-reflective hypermedia experience” (Kozak, 2021: en línea) con el fin de pensar el meme a partir tanto de la cultura popular (gatitos y dibujos animados) como de Hegel y Marx, desde los metamemes hasta la geopolítica: en esta pieza la autora observa la búsqueda de un camino de crítica decolonial de la cultura digital global.

En resumen, en el contexto general de una literatura electrónica de tercera generación (Flores, 2019) que fracasa en el cuestionamiento a la cultura digital hegemónica y que incluso en muchos casos, no se interesa por una opción crítica (Kozak, 2021), los integrantes de Broken English y Aceleraditxs destacan por su oposición a algunos aspectos de la cultura digital dominante, sobre todo a la aceptación de una equivalencia definitiva entre tecnología, novedad, modernización y progreso. Ambos colectivos son conscientes de que, como sostiene Srnicek (2018), cualquier esfuerzo por transformar nuestra condición contemporánea tiene que tener en cuenta la existencia de las plataformas: tanto Broken English como Aceleraditxs irrumpen con una crítica paródica de las corporaciones web, desde un cierto matiz politizante, que va desde el desafío y la provocación hasta el conformismo y la resignación, como observara Saum-Pascual. En este sentido, sus programas estéticos pueden definirse como tecnopoéticas experimentales: tecnopoéticas en tanto que asumen de manera explícita el entorno tecnológico que las rodea (Kozak, 2015); experimentales por su intento de arrojar el arte hacia nuevas variedades de mundo en relación con el fenómeno tecnológico (Kozak, 2015). Debido a su actualidad, más allá de los ensayos y artículos aquí citados, estos colectivos no han sido todavía abordados ampliamente por la crítica como corpus configurador de una poética que no rechaza la modernidad tecnológica, sino que explora la posibilidad de transgredir los usos hegemónicos de las tecnologías y redes sociales imaginando futuros tecnológicos alternativos.

Poéticas pobres / poéticas *lo-fi*

Lejos de la idea de la tercera generación de Flores, clasificación que, como señala Janez Strehovec (2020) considera a la literatura electrónica como un derivado consecuente de las novedades de la tecnología de los medios –es decir, estableciendo criterios ajenos a la literatura, en términos de contenido y procedimientos, centrándose más bien en los procedimientos

de las tecnologías que configuran y posibilitan modos de producción y difusión— vamos a proponer que de la literatura digital hay un subconjunto de piezas entre las que se incluyen las producciones de los colectivos mencionados, a las que se puede denominar como *poéticas bárbaras*. Una de las especificidades de este corpus es que incluye piezas hechas con materialidades pobres. El adjetivo *pobre* hace referencia a las imágenes pobres de las que habla Hito Steyerl (2020), es decir, aquellas imágenes que fueron subidas a Internet, descargadas, compartidas y reeditadas. La imagen pobre es una imagen que pierde calidad a medida que pasa de un dispositivo a otro, es una imagen degradada. Las piezas que nos interesan incorporan materiales que ya están degradados por el paso de un dispositivo a otro, como memes, GIF, canciones *lo-fi*, o imágenes que incluso presentan *glitches*, esto es errores como pixelamiento, provocados por los propios autores para generar una estética del empobrecimiento y de la precariedad. Asimismo, cuando trabajan con materiales de la cultura letrada asociada al libro los someten a un empobrecimiento, como en la programación de bots que publican tuits con citas al azar de Roland Barthes, Jorge Luis Borges o Li-Po.

Además de referirnos a la pobreza de las imágenes, podría caracterizarse a la producción de estos poemas como realizada con una técnica pobre⁶ por el origen no comercial de estas producciones, todas de libre acceso, por la solicitud de ayuda a los amigos, por la escasez de recursos económicos, por su factura no profesional en cuanto al uso de la programación por parte de sus creadores, decididamente amateur, por la mínima circulación y brevedad de las piezas, por su elogio de la falla, de la falta de habilidad, de la desprolijidad —esto es, del universo de los principiantes—, por la definición del hacer como un permanente espacio de aprendizaje, y, por consiguiente, por la idea implícita de que cualquiera podría ser un creador.

La técnica pobre de Broken English y Aceleraditxs deja ver la falta de habilidad en materia de programación con la que fueron creadas, en muchos casos robando código de otros sitios webs, no solo materiales como imágenes y resultados de búsqueda de Google. También son pobres por el control, más allá de la escritura, de todos los procesos de producción por parte de los autores en contraposición a otras zonas de la literatura digital en las que hay colaboraciones entre varias personas que aportan sus competencias específicas: escritores, diseñadores gráficos, diseñadores web, músicos, programadores, etc.

⁶ Este término es usado por Clarisa Appendino (2022) para describir los trabajos del artista rosarino Fede Gloriani.



Captura de pantalla de la página de inicio de la editorial Materrita, <https://editorialmaterrita.com/>, a cargo de Valeria Mussio. Materiales degradados con diversos filtros para generar ruido visual, superpuestos en una estética collage. Fecha de acceso: 7/8/2025.

Asimismo, esa pobreza de recursos técnicos y degradación de los materiales con los que se trabaja tiene una genealogía en la que se incluyen las fotocopias, los fanzines, los videocasetes, el video-arte experimental y cualquier práctica donde la precariedad se convierte de algún modo en una estética. En su estudio de los videocasetes, Lucas Hilderbrand (2009) propone la noción de *estéticas del acceso* para describir el modo en que la degradación progresiva que sufren las cintas de video certifica un historial de accesos y distribuciones que se encuentra grabado en sus superficies mediante ruidos, la disminución de la calidad de la imagen y del sonido, rayones, etc. La acumulación de estas huellas en las imágenes y su pérdida de la calidad a lo largo del tiempo son evidencias de su circulación y uso.

La estética del acceso es una estética pirata que incluye los fanzines fotocopiados creados a mano y en base a copiar y pegar. Para Stephen Duncombe (2008) el amateurismo de las ilustraciones refuerza la familiaridad. En lugar de emular la elegancia de los medios comerciales de masas, las ilustraciones de los fanzines según Duncombe recuerdan a los garabatos en los márgenes de una carta personal creando un estilo de conexión más íntima. De algún modo esta desprolijidad invita a cualquiera a seguir participando del proceso creativo.



Captura de *Ensayo sentimental sobre Oxxo*, de Valeria Mussio (2021), formado como un collage de capturas de pantalla. <https://ensayosentimentalsobreoxxo.hotglue.me/>

En resumen, además de la poesía y de la tecnología, hay un tercer elemento que debe estar presente en cualquier enunciado que intente poner de relieve la especificidad de las piezas de Broken English y Aceleraditxs, que debe hacer referencia a la baja calidad, a la técnica digamos excesivamente desprolija y amateur de las producciones, a la degradación de los materiales y al robo. Otro modo de nombrar los materiales que contenga los tres elementos mencionados podría ser *poéticas lo-fi*.

El *lo-fi* (abreviado del inglés: *low fidelity*, que significa “baja fidelidad”) es un enfoque de producción musical en el que predomina el uso de medios anticuados o de baja fidelidad de grabación, a veces como una mera decisión estética. Se opone al modelo estándar de calidad específico de cada época al que se denomina en general *high fidelity* (*hi-fi*) que involucra diversas técnicas de grabación, mezcla, edición y masterización.

Crear música en nuestra propia casa, denominado actualmente Home Studio, es una alternativa recurrente a las grandes compañías discográficas [...]. Si bien, generalmente no se considera la manera más técnica y profesional de la producción musical, dado la posible pérdida de frecuencias en la captura, filtración o saturación de ruidos y baja fidelidad frente al sonido real, esto mismo ha brindado una autenticidad nombrada

Lo-Fi, siendo la abreviatura del término *Low-Fidelity*. (Prieto Robles, 2023:11)

Como modo de producción pretende crear un efecto de calidez analógica. Surge desde 1980⁷ en adelante, cuando la tecnología del *casete* y de los grabadores portátiles llegaron a estar disponibles para el público en general. Es frecuente que los artistas *lo-fi* graben en equipos antiguos y de mala calidad por un asunto de escasez de recursos económicos, pero también debido al aura de autenticidad con la que se asocia a estas tecnologías. El *lo-fi* utiliza como elementos centrales para su composición materiales despreciados en contextos profesionales, como interferencias ambientales, notas mal tocadas y desperfectos fonográficos, (señales degradadas, silbidos de cinta, etc.). En la actualidad por medio de las computadoras personales y los programas de software musical, los sonidos se pueden abrir, ensanchar, cortar, modular, “visualizándolos”, ya que los programas permiten hacer *zoom* en los sonidos y controlar cada una de las ondas. Con la digitalización surgen herramientas que posibilitan un tipo de audio (y de imágenes) donde el ruido puede eliminarse casi en su totalidad. Se genera un producto demasiado perfecto para ser real. Ante este producto altamente estandarizado, artificial y deshumanizado, se busca de algún modo la vinculación del producto con su contexto de producción.

Estas creaciones, al igual que las piezas de poesía digital que nos interesan, ponen en el centro el error, el ruido como parte del proceso creativo, la baja calidad, el amateurismo, la composición hecha en casa con los materiales que se tienen a mano dejando a la vista las bajas tecnologías con la que se trabaja, con el fin de expresar autenticidad y simplicidad en una postura anticomercial, donde la estética “hazlo tú mismo” busca crear una conexión más cercana entre el artista y el oyente.

Sin embargo, uno de los problemas que surge con este término es que a diferencia de las grabaciones de sonido caseras *lo-fi*, los poemas que mencionamos no buscan la pobreza de las imágenes y de los textos o el error para dar sensación de calidez o de autenticidad, para destacar la personalidad, la singularidad del autor, sino todo lo contrario, quieren mostrarse a sí mismas como producciones piratas, como si se tratara de fanzines digitales, que incluyen todo lo que encuentran a su paso y donde lo pobre no es consecuencia únicamente de falta de recursos económicos sino del manoseo por parte de otros usuarios de los materiales con los que

⁷ Prieto Robles identifica el trabajo de Daniel Johnston en Estados Unidos a inicios de los años 1980 como el antecedente más claro de lo que después sería la estética musical *lo-fi*. Johnston grabó diferentes álbumes como *Hi, How Are You* y *Don't be Scared* en cinta de casete en su propia casa con una composición y producción sencilla: dos acordes, indiferente a los sonidos de un contexto de grabación sin ningún tratamiento acústico.

se trabaja. Es decir, todo lo contrario de la autenticidad de la grabación de una obra en vivo.

También es inadecuado porque en las últimas décadas se extendió la escucha por YouTube de listas de reproducción *lo-fi* hip-hop con cientos de canciones y con animaciones japonesas en bucle hechas de samples repetitivos que pueden tener una duración infinita y que se transmiten en directo. A diferencia de la estética *lo-fi* de la que venimos hablando, aquí el ruido no proviene de una grabación desde un ambiente al natural, sin los tratamientos de aislación propios de un estudio, sino que sonidos como lluvia, truenos, ladridos de perros o tránsito vehicular se añaden artificialmente. Asimismo, en lugar de grabación de instrumentos musicales y voz humana, en este caso se usan samples en general de jazz de los años 70 pero sin ninguna voz. Sus usuarios se sirven de estas piezas que desde 2010 se convierten en una mezcla entre el hip hop y el jazz, con el fin de contrarrestar el estrés de tareas que el propio uso de los dispositivos crea desde la extensión del teletrabajo. "Se caracteriza por expresar armonía, tranquilidad, contemplación y reflexión ayudando a la concentración; rasgos que los encontramos tanto en sus composiciones musicales y en la estética de sus portadas" (Mena Freire y Mayorga Torres, 2025: 284). Es decir, es música creada para relajarse mientras se realizan otras tareas con la computadora. Como si el recuerdo de las viejas tecnologías presente en las canciones pudiera desacelerar los tiempos de las actuales tecnologías con su intencionada imperfección y crudeza. Su atmósfera envolvente y suave induce un ambiente calmo donde en general no hay letras.

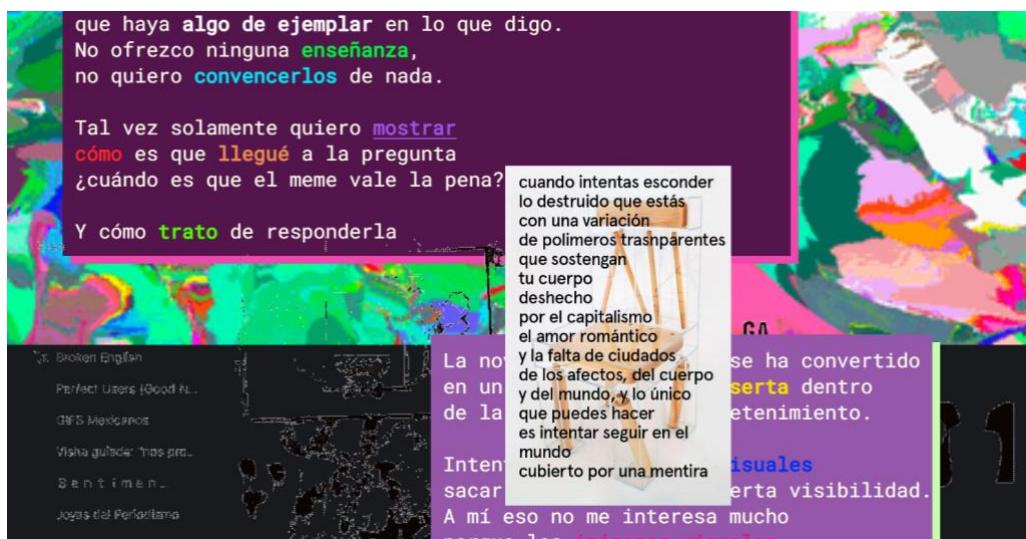
Esta estética se caracteriza por la composición visual y sonora de elementos no invasivos, difusos y simples; generalmente representan paisajes urbanos, escenas cotidianas y referencias nostálgicas a décadas pasadas. Su neutralidad permite que acompañe a un público global que busca ambientes inmersivos, pero no disruptivos. (Mena Freire y Mayorga Torres, 2025: 283)⁸

Asimismo, en su análisis de los componentes visuales de las portadas que acompañan a la música, Mena Freire y Mayorga Torres, extienden el uso de adjetivos como "armonía y fluidez", "intimidad y calma", "equilibrio visual" o "ritmo pausado". En cambio, en las producciones de Broken English y Aceleraditxs la pobreza de los materiales que aparecen están mezclados de un modo que en algunos casos lleva al paroxismo, al incluir, GIF, lenguaje escrito que muchas veces aparece y desaparece de la pantalla,

⁸ Algunos de los pioneros que identifican Mena Freire y Mayorga Torres son Nujabes, J Dilla y Kupla y entre las disqueras más representativas en YouTube mencionan a Lofi Girl, Chillhop Music y Sleep Tales.

música, etc., combinación que más que producir una sensación de calma nos sobreestimula. Por todas las razones mencionadas tal rótulo de *poéticas bárbaras* resultaría insuficiente e inadecuado.

Sin embargo, hay que reconocer que las piezas creadas por los colectivos se insertan en una de las características más sobresalientes de la producción de arte latinoamericano, "su permanente recurso a sistemas de baja tecnología (Low-Tech), a la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con los desechos y las malformaciones de la técnica", en palabras de Rodrigo Alonso (2015: 136).



Captura de pantalla de *Apuntes para una poética del meme*.

Desordenar, desertar, desobedecer

Valeria Mussio, una de las principales impulsoras de Aceleraditxs, llamó a su proyecto editorial de epub Matrerita, en referencia al gaucho matrero que Sarmiento describe en *Facundo*:

El gaucho matrero no es simplemente un criminal, es algo mucho más peligroso para el país que se estaba proyectando: un cuerpo marrón, mestizo, y libre. [...] Puede recorrer el territorio como le parezca. Puede desordenar, desertar, desobedecer. El Estado le impone reglas: tiene que estar sí o sí empleado en una estancia, o si no, se lo envía a pelear en la frontera. El gaucho matrero no soporta esta tortura: abandona y recorre el espacio sin saber de límites. Sin trabajar y sin ser carne de cañón de batalla,

el matrero supone un agente desestabilizador, un problema. (Mussio, 2024: 9-10)

¿Podría usarse entonces el nombre *poéticas bárbaras* para designar a las piezas digitales que describimos, donde se incluyen también los epub de Matrera, en tanto todas esas producciones también “desordenan, desertan, desobedecen”?

Rastreando la bibliografía sobre arte digital nos encontramos con rasgos que podrían formar parte de lo que llamamos *poéticas bárbaras*, atributos que observaron algunos autores en la literatura digital en general. Claudia Kozak (2017), por ejemplo, propone el *desborde*, ya que las tecnopoéticas al vincular poesía y tecnología y al sacar a la literatura del dominio exclusivo de lo escrito:

se salían de los bordes de la literatura, para dar lugar a una literatura *fuerasí, desaforada*. Literatura que, por un lado, ha perdido sus fueros –sus privilegios– en la cultura, debido a que ya nadie le concede el rol de gran organizadora letrada de la sociedad y, por otro lado, se desborda en deseos de letra más allá de sus *cabales*. Desaforada, irreconocible y sin embargo, aun persistente como impulso y deseo de letra. (43)

También Agustín Berti (2015) llama *poéticas de incontinencia* a un conjunto de producciones digitales que, porque son infinitas, porque trabajan con el *loop*, o porque en su programación cambian cada vez que un usuario las abre, no pueden ser atrapadas, pierden los referentes, no pueden ser catalogadas ni reducidas a contenidos. Por su parte, Fernanda Mugica (2021), retomando a Berti, propone el término *poéticas de lo inatrapable*:

Imágenes inatrapables, torrentes de agua y caudales de información [...] hablan de un continuum –no de algo discreto– y traen al universo digital – [...] lo no referenciable. [...] hay palabras, pero –proceso generativo de por medio– no podemos asignarles una referencia concreta, se transforman unas en otras, en una referencialidad desbordada, enloquecida. (26-27)

De nuevo el desborde, el fuera de sí, lo desaforado, la insumisión. La idea de *barbarie* es más radical, aunque incluya todos los sentidos anteriores. Las poéticas de las que hablamos son bárbaras en tanto se sitúan por fuera del objeto letrado de la cultura por excelencia: el libro. También por su marginalidad en la historia del arte y de la literatura. Retomando las palabras de Mussio son producciones que “desordenan, desertan, desobedecen”. Desordenan los modos de leer, pero también los modos en

los que entendemos la idea de autoría, incluso desordenan la idea de obra como algo acabado, como algo concluido, finito. Desertan de la idea de originalidad, en tanto trabajan con basura, robando materiales de la web, como videos, imágenes, música, texto. Desobedecen en tanto juegan con el glitch, con el error, con el imperativo que une destino tecnológico con progreso, o poesía con quietud, detención.

La poesía y la tecnología en estas piezas se barbarizan mutuamente: la poesía barbariza a la tecnología en tanto la lleva por caminos de desobediencia que exceden el imaginario tecnológico de la época gobernado por la monetización y la hiperproductividad, y la tecnología barbariza a la poesía en tanto la aleja de la detención, del silencio, del blanco de la página y la lleva hacia el movimiento acelerado, el paroxismo de los sentidos, el exceso, lo infinito, y hasta lo imposible de atrapar o de leer.

Tecnología y barbarie

Al calificar un conjunto de producciones de poesía digital como bárbaras pareciera que estamos creando un oxímoron, porque la tecnología en el imaginario colectivo se ubica instintivamente del lado de la civilización, es decir, en el carril opuesto de la barbarie. Sin embargo, tanto Michel Nieva –en su ensayo *Tecnología y barbarie* (2024) pensando en concreto en la literatura argentina–, como Alessandro Baricco –en *Los bárbaros* (2006), abarcando un proceso de mutación de la cultura en general– buscan acercar ambos términos en apariencia antagónicos: la tecnología y la barbarie.

El título del ensayo de Nieva reescribe la dicotomía utilizada por Sarmiento en su libro *Facundo o civilización y barbarie en las pampas argentinas*, al colocar la palabra tecnología donde Sarmiento había escrito civilización. A primera vista, como si fuera una homologación entre civilización y tecnología, como si la segunda actualizara a la primera. Sin embargo, Nieva lo hace para poner en relación tecnología y barbarie, para desmitificar, en todo caso, a la tecnología como corolario de la civilización. Su meta no es crear junto con barbarie una dicotomía. Esa y es el índice de una conjunción no disyuntiva –como a veces es interpretada en el enunciado sarmientino– sino copulativa. Es decir, más que separar o cercar dos territorios, los acerca, los une.

Su hipótesis es que la literatura argentina desde su nacimiento ya contiene en su ADN la idea de que la tecnología no pertenece al territorio cercado de lo civilizado, sino que ella misma es la frontera entre la civilización y la barbarie:

La literatura argentina, en efecto, surge en el marco del proyecto civilizador de construir un país agroexportador, proyecto en el que, podríamos decir, fundamentalmente cuatro dispositivos tecnológicos y novedosos para la época ocuparon un lugar decisivo: el fusil Remington Patria, el telégrafo, el alambre de púas y la picana. (8-9)

Concluida la Campaña del Desierto con la ayuda del Remington y del telégrafo, anulado el enemigo y su nómada existencia, se hizo necesario delimitar con cercos las flamantes tierras vacías para crear propiedades privadas, lo que se logró gracias al alambre de púas y a la picana eléctrica que limitaba el movimiento libre del ganado por la pampa.

La literatura argentina entonces nace y es recorrida por este nudo problemático, la idea de que la tecnología es la frontera entre la civilización y la barbarie, su punto exacto de unión, de fricción y de cruce. Diríamos que, paradójicamente, la tecnología está más cerca del indio que del blanco, ya que es nómada, no se deja encasillar ni como civilizada ni como bárbara, y al mismo tiempo es ambas. (14)

En su ensayo recuerda "*On ne tue point les idées*", la frase que Sarmiento deja en francés en las piedras del Zonda. Para Nieva la distopía que atraviesa toda la literatura argentina está íntimamente atravesada por el miedo, el desconcierto y la paranoia que produce aquello que no se puede traducir, entender. Los federales, leen el francés, la lengua de la civilización para Sarmiento, como un jeroglífico que oculta un plan maligno contra Rosas. En griego βάρβαρος (bárbaros) hace referencia a aquellos que no saben una lengua, que no la pueden entender ni hablar. Esta idea de barbarie aparece en el nombre de Broken English, haciendo referencia a los barbarismos producidos en el inglés por hablantes cuya lengua materna es otra. Es decir, el nombre, que en líneas generales es un término peyorativo, usado por los integrantes de Broken English es una manifestación irónica del intento siempre fallido/transversal de integración desde una periferia hacia el centro.

Incluso, muchas piezas de poesía digital creadas por los integrantes de ambos colectivos, como  *We lost contact with the last robot*  de Canek Zapata (2022), producen ilegibilidad por la hiperabundancia y superposición de los signos, que no dejan a veces espacios en blanco – como si ese modo de escritura fuera parte de una sensibilidad maquinica que nos es completamente ajena, tanto en lo que quiere expresar como en los modos que tiene de hacerlo. Se mezclan ideogramas y distintos

alfabetos, emojis, lenguaje de código, incluso código ASCII, en una sintaxis desconocida. Asimismo, debido la velocidad con la que aparecen y desaparecen en algunos casos, velocidad que vuelve al lenguaje difícilmente capturable por la capacidad de procesamiento del ojo humano, un poco nos quedamos como los federales ante la inscripción en la piedra de los baños de Zonda, con imposibilidad de acceder a la lengua y a su significado, en un gesto que nos vuelve a nosotros mismos *bárbaros*, aunque embelesados por el espectáculo de las formas. ¿No será la producción del error, de la falla, la barbarie misma renaciendo desde la tecnología, esto es, el modo en el que esta última se revela, se expresa, produce arte?

Si hablamos de barbarie, hablamos de invasión, de saqueo. Como vimos con el proyecto modernizador del que parte Nieva, si algo caracteriza a la civilización es su empeño en poner cercos para evitar las invasiones, picanas eléctricas para eliminar el movimiento. Sobre esta idea de invasión trabaja Alessandro Baricco en *Los bárbaros*. Se detiene en los asaltos (metafóricos) a las aldeas del vino, del fútbol y de los libros que realizaron las *hordas bárbaras*. Algunos de los rasgos que especifica entre las mutaciones realizadas en estas áreas después de las invasiones de la barbarie son:

- aplicación de innovación tecnológica que termina con los privilegios de una casta y abre el campo a una población nueva.
- aumento de la cantidad –como consecuencia de la aplicación de la innovación tecnológica– y disminución de la calidad de los productos. Este punto desarrollado por Baricco entra en relación con las imágenes pobres definidas por Hito Steyerl. En su libro *Escritura no-creativa*, Kenneth Goldsmith, en referencia a la revolución de los procesadores de texto y de Internet para la escritura, lo resume así: “La cantidad es la nueva calidad” (52).
- utilización de una lengua más simple, más fácil, a la que llama moderna, en su búsqueda de un camino más corto y rápido hacia el placer.
- lo espectacular es un valor intocable.
- laicismo que desintegra lo sagrado en una búsqueda de intensidades leves, prosaicas, contra los rasgos cultos, nobles de los gestos.

Por ejemplo, la expansión y el consumo de vino a nivel mundial se hizo posible gracias a una determinada innovación tecnológica con la que un grupo humano accede a un gesto y a un consumo que le estaba hasta el momento vedado, lo vuelve espectacular con la ayuda de un movimiento

lingüístico más moderno, y consigue de este modo para su producto un éxito comercial extraordinario.⁹

Cuando se detiene a observar el proceso en el fútbol, Baricco destaca el golpe que los bárbaros operan hacia la sacralidad de los gestos. En concreto, se pregunta por qué eliminaron el aspecto más elevado, el talento individual, el sello del jugador como artista, si a los bárbaros les es imperiosa la espectacularidad. En el nuevo fútbol bárbaro el juego ya no tiene su centro en la grandeza de un individuo, sino que la grandeza se observa en la redistribución de la destreza entre todos los jugadores del equipo:

En los límites de un juego en equipo, el viejo fútbol vivía de muchos duelos personales y de una división esencial de las tareas. El fútbol moderno parece haberse obstinado en romper esta parcelación de sentido, creando un único acontecimiento en el que todos participan, constantemente. Tanto en el defensor que ataca, como en el atacante que cubre, emerge una utopía de mundo en el que todos hacen de todo y en cualquier parte del campo. (48-49)

Varios autores ya han señalado que una de las características de la poesía digital es que en ellas la cuestión de la autoría se vuelve compleja. Incluso dentro de nuestro corpus, hay poemas anónimos. Pero también, como en el ejemplo de los jugadores de fútbol, en las poéticas bárbaras los escritores asumen algunas tareas que antes eran exclusivas de otras áreas.

Habiendo mudado su papel de entidades exclusivamente generativas al de administradores de información con capacidades organizacionales, los escritores están listos para asumir tareas que parecían ser exclusivas de programadores, administradores de bases de datos y bibliotecarios. Se borra así la línea que separa a los escritores de los archivistas, productores y consumidores. (Goldsmith, 2015: 58)

La cuestión de la autoría se complejiza todavía más en las piezas de los colectivos que venimos hablando porque como ya anticipamos, los materiales que se incluyen en las producciones incorporan las marcas de uso de otros autores-consumidores, como por ejemplo imágenes pobres, y porque algunas de las piezas son simplemente producciones abiertas que cualquiera puede continuar.

⁹ Sin embargo, como se expresó cuando se puso en cuestión la definición de la tercera generación de Flores, no hay éxito comercial en las producciones que mencionamos, ni siquiera se comercializan las piezas en la mayoría de los casos.

Aumento de la cantidad y disminución de la calidad, en palabras de Baricco. Imágenes pobres que pierden calidad, pero ganan velocidad en la versión de Steyerl.

Un esfuerzo más: para que estas posibilidades se hagan reales, se requiere algo más: la velocidad. Para que suceda de todo y en cualquier parte del campo, tienes que correr rápido, jugar rápido, pensar rápido. La medianía es rápida. El genio es lento. (Baricco, 2008: 50)

Ya en el proyecto civilizador cuando se colocaban cercos se hacía para limitar el movimiento libre de las hordas bárbaras. El genio, podríamos sumar a la cita de Baricco, es lento porque trabaja solo y porque quiere llevarse todos los créditos. En cambio, en el trabajo en equipo hay velocidad, velocidad en el hacer y también velocidad expresada en el producto mismo. Hemos visto como Fernanda Mugica por ejemplo definía a los objetos del corpus con el que ella trabaja como *poéticas de lo inatrapable*. Esta velocidad está ligada íntimamente con la espectacularidad como valor intocable que Baricco también atribuye al modo de hacer bárbaro.

En las producciones del corpus que delimitamos hay espectacularidad en todo lo que de ella se espera como modo de seducción, esto es, como poéticas de lo inatrapable en tanto el objeto se nos escapa. Aquí se deben destacar varios aspectos de la palabra espectáculo y del modo en que las poéticas digitales que llamamos bárbaras tienden a la espectacularidad. En principio, porque como cuando asistimos al teatro, muchas de las piezas programadas son diferentes cada vez que se las abre, por lo que presenciamos como espectadores una función única, que no es la misma de ayer, ni será la misma de mañana, como si fuera una especie de aura de corto plazo, siempre renovada. Como el vendedor de biblia en el cuento de Borges "El libro de arena" le advierte al narrador apenas ve la ilustración de un ancla en el libro: "mírela bien, ya no la verá nunca más" (69). En segundo lugar, porque como cosa que se ofrece a la vista mucho más que la literatura tradicional impresa –con la salvedad de casos excepcionales como el arte concreto o algunas experimentaciones de las vanguardias– en la mayoría de las piezas la imagen, el color, el movimiento, la música, tienen un rol protagónico atractivo para la atención, como si buscara el asombro del espectador, el deleite mediante formas, sonidos y colores. En tercer lugar, como en algunas piezas de literatura electrónica de "segunda generación", este espectáculo se basa en cierta espectralidad de la letra en la pantalla, que aparece y desaparece, se muestra y se desvanece, se imprime y luego se oculta, es atrapada por otra que se le superpone, acelerándose la lectura, volviéndose la letra en muchos casos debido a esta velocidad con la que se reproduce, algo que no está

pensado para ser leído, sino solo como elemento a ser visto, capturado mediante flashes.

Uno de los aspectos en los que se detiene particularmente Baricco es en la oposición entre la experiencia prebarbárica y la bárbara. Lo explica mediante la diferencia entre la experiencia que ofrece el libro y la que ofrecen las pantallas. En la era prebárbara la experiencia era la capacidad de sumergirse en las cosas, de acercarse a ellas, una a una, en una intimidad que maduraba con el paso del tiempo y abría las puertas de habitaciones escondidas a las que no era ni rápido ni fácil acceder, sino a menudo con paciencia y estudio. En cambio, para los bárbaros, o como a veces los llama, los mutantes, “adquirir una experiencia de las cosas se convierte en pasar por ellas justo el tiempo necesario para obtener de ellas un impulso que sea suficiente para acabar en otro lado” (108).

Al modelo del burgués excavando en las interioridades de su objeto, encerrado en un cuarto con los vidrios cerrados y las paredes tapizadas, lo reemplazaron por el surfista, que se desplaza por la superficie, al aire libre, haciendo equilibrio, tratando de no caerse, con la mirada fija en la lejanía. Esta idea de velocidad se encuentra presente en el nombre Aceleraditxs y en el título de su manifiesto “Vroom, Vroom: poesía y aceleracionismo”, que en un gesto futurista celebra la velocidad.

Las piezas de poesía digital que aquí mencionamos parecen ellas mismas surfear, o para salirnos de la metáfora, realizar *multitasking*: suceden varias cosas al mismo tiempo dentro de la pantalla, y pareciera que no es posible aislar cada una de ellas y examinarlas por separado, como si fueran las páginas de un libro, sino que están creadas para convivir y ser experimentadas simultáneamente: música, imágenes que se mueven, textos que aparecen como ventanas emergentes hacen su gracia y desaparecen, GIF que conviven en la misma página, cada uno con su temporalidad y en un movimiento acelerado y perpetuo. La alusión al movimiento sin límites por el espacio también estaba presente en las palabras de Valeria Mussio al hablar del gaucho cuando lo capture el estado. “El gaucho matrero no soporta esta tortura: abandona y recorre el espacio sin saber de límites”. ¿Qué tipo de, por llamarlo de algún modo, *lectura*, generan estas producciones, tan lejanas a la quietud y al libro? Los *lectores* así, ya no pueden detenerse a leer, no se busca en estas producciones que hemos llamado poéticas bárbaras la inmersión, sino que como señala Goldsmith con relación a la escritura no creativa, es una escritura que no es necesario que sea leída –y como vimos, muchas piezas buscan no llegar a ser leídas– solo entendiendo el concepto es suficiente: el texto es “una plataforma de despegue hacia la reflexión. Pasamos de

asumir un público lector a acoger un *público que reflexiona*" (Goldsmith, 2015: 151).

Elegancia, pureza y medida, detención, eran los principios de un arte civilizado, basado en el libro. En las producciones de los colectivos que analizamos, no hay nada que se acerque a la elegancia, a la síntesis, a la pureza, a los espacios en blanco: la barbarie es desmesura, derroche, *hybris*.

Bibliografía

- ALONSO, RODRIGO. "Elogio de la *low-tech*" En *elogio de la low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna, 2015.
- APPENDINO, CLARISA. "Técnica pobre. El desmontaje en los proyectos de Fede Gloriani" en Clarisa Appendino; Valentina Montero Peña; Federico Gloriani (eds.). *Sharp*. Rosario: Federico Agustín Gloriani, 2022.
- BARICCO, ALESSANDRO. *Los bárbaros*. Buenos Aires: Editorial La Página, 2008.
- BARTHES, ROLAND. "De la obra al texto", *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1994.
- BERENS, KATHI INMAN. "Third Generation Electronic Literature and Artisanal Interfaces: Resistance in the materials" *Electronic Book Review*, 5/5/2019. <http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature-and-artisanal-interfaces-resistance-in-the-materials/>
- BERTI, AGUSTÍN "Palabras esquivas, referenciabilidades discretas: Sobre los procedimientos de la poesía digital en Leonardo Solaas, Iván Marino y Carlos Gradín", en *E-Poetry / E-Poesía*. Buenos Aires. UNTREF: 2015. <https://www.aacademica.org/agustin.berti/21>
- BISHOP, CLAIRE. *Atención trastornada*. Buenos Aires: Caja Negra, 2025.
- BORGES, JORGE LUIS. "El libro de arena", *Obras completas 1*. Bs. As.: Emecé, 1989.
- DUNCOMBE, STEPHEN. *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*. Bloomington: Microcosm, 2008.
- FLORES, LEONARDO. "La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases y tradiciones". *Arteologie* vol. 11, 2017. <https://doi.org/10.4000/arteologie.1590>.
- _____. "Third Generation Electronic Literature". *Electronic Book Review*, 7/4/2019. <https://doi.org/10.7273/axyj-3574>.

- GOLDSMITH, KENNETH. *Escritura no-creativa: gestionando el lenguaje en la era digital*. Buenos Aires: Caja Negra, 2015.
- HAYLES, KATHERINE . "Electronic literature: What is it" en C. Crompton, R. J. Lane, & R. Siemens (Eds.). *Doing Digital Humanities: Practice, Training, Research*. London: Routledge, 2007.
- _____. *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. Indiana: University of Notre Dame Press, 2008.
- HILDERBRAND, LUCAS. *Inherent Vice: Bootleg Histories of Videotape and Copyright*. Durham: Duke University Press, 2009.
- KOZAK, CLAUDIA. (Ed.) *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra, 2015.
- _____. "Escribir la lectura. Hacia una literatura fuera de sí". *Chuy, revista de estudios literarios latinoamericanos*, Núm. 4, 2/12/2017. pp. 37-51. <https://revistas.untref.edu.ar/index.php/chuy/article/view/97>
- _____. "Experimental Electronic Literature from the Souths. A Political Contribution to Critical and Creative Digital Humanities". *Electronic Book Review*, 3/1/2021. <https://doi.org/10.7273/zd5g-zk30>
- MENA FREIRE, JULIA ANDREA Y DIEGO GABRIEL MAYORGA TORRES. "La estética anónima en la difusión de la música Lo-Fi beats en entornos digitales". *Cuaderno 282. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. 2025. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi282.12599>
- MONTFORT, NICK. "A Web Reply to the Post-Web Generation". *Post Position*, 26/8/2018. <https://nickm.com/post/2018/08/a-web-reply-to-the-post-web-generation/>
- MUGICA, FERNANDA. *Todo lo que retrospectivamente ilumina: entre algoritmos y poéticas de lo inatrapable*. Buenos Aires: Asociación Argentina de Críticos de Arte AACAAICA; Fundación PROA, 2021.
- MUSSIO, VALERIA. "Tus libros y poemas bailan y se besan en Internet: Matrera, la edición digital y su potencialidad para emancipar cuerpos en peligro". *Culture Machine*, Vol. 23, 2024. https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2024/08/Mussio_CM23_tuslibrosy poemas.pdf
- NIEVA, MICHEL. *Tecnología y barbarie*. Barcelona: Anagrama, 2024.
- PÉREZ, JUAN MANUEL. "Tecnopoéticas, remediación, intermedialidad: actores visibles e invisibles del acontecimiento artístico en el siglo XXI". *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, vol. 129, 2021. 161-172.
- PRIETO ROBLES, JAVIER EDUARDO. "Anacrónico. Un trazo hacia la estética musical Lo-Fi". Tesis de Grado. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Dosquebradas (Colombia), 2022. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/56357>.
- SAUM-PASCUAL, ALEX. "Is Third Generation Literature Postweb Literature? And Why Should We Care?". *Electronic Book Review*, 3/4/2020.

<https://electronicbookreview.com/publications/is-third-generation-literature-postweb-literature-and-why-should-we-care/>.

SRNICEK, NICK. *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.

STREHOVEC, JANEZ. "Smart Technology Instead of Blood and Soil". *Electronic Book Review*, 5/7/2020. <https://doi.org/10.7273/3rjs-c110>.

STEYERL, HITO. "En defensa de la imagen pobre", *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020.

Obras citadas

BROKEN ENGLISH. "Li Bot", X. 2018. https://x.com/Li_PoBot. Fecha de acceso: 7/8/25.

_____. Página de inicio. <https://brokenenglish.lol/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

CARRASCO, LISA. "bad borges bot", X. 2020. <https://x.com/bunnyborges>. Fecha de acceso: 7/8/25.

COSTELLO, EVA. *Bosque de animales*, 2020. <https://bosquedeanimales.hotglue.me/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

MUSSIO, VALERIA. *Ensayo sentimental sobre Oxxo*, 2021. <https://ensayosentimentalsobreoxxo.hotglue.me/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

OPAZO, JONNATHAN. Apuntes para una poética del meme, en *Broken English*, 2019. <https://apuntesparaunapoetica.brokenenglish.lol/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

PÉREZ-SALERNO, JAVIERA. *Sentimiento favorito*, 2020. <https://sentimientofavorito.hotglue.me/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

TXTSTORIES. "Lazy Cat", YouTube, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=KKanP1OQS5A>. Fecha de acceso: 7/8/25.

VALDIVIA, ROBERTO. *La forma de la poesía que vendrá*. 2020. <https://laformadelapoesiaquevendra.tumblr.com/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

ZAPATA, CANEK. 4444. <https://brokenenglish.lol/4444/>. Fecha de acceso: 7/8/25.

_____. *we lost contact with the last robot*  2022. <https://canekzapata.net/psfx/index.html>. Fecha de acceso: 14/8/25.