

N, la aplicación de Jorge Drexler


$$dr(x)lr^n$$

Esta imagen representa un juego en donde el apellido Drexler está escrito a la usanza de los códigos matemáticos.

Con la aplicación *N*, Jorge Drexler ofrece un contenido cultural a medio paso entre la literatura, la música y la innovación tecnológica.

[Fernando Cruz Quintana](#)

En un artículo ya clásico de la teoría literaria, “La muerte del autor”, Roland Barthes decretó la defunción metafórica de los creadores en pro de la reivindicación del texto y el papel activo de los lectores. La premisa del semiólogo francés señala que las ideas contenidas en una obra, lejos de ser una expresión inamovible, dependen de los múltiples lectores que las reactivan de diversas maneras. Por medio de una aplicación para dispositivos inteligentes intitulada *N*, Jorge Drexler y la empresa tecnológica Wakeapp llevan esta idea del

fallecimiento del autor a su expresión más extrema.

Una de las posibilidades más interesantes que han añadido algunos ejemplos editoriales al tema de la lectura en formatos digitales es la reinención del papel de los lectores. Aunque los consumidores de libros tengan un evidente papel activo, esa participación casi nunca es tal que sean ellos quienes decidan el curso textual de las obras que tienen en sus manos. No en un ambiente literario, pero sí en uno musical, *N* replantea aquel esquema de consumo en el que un escucha se deleitaba –pasiva y contemplativamente– con las canciones de sus artistas favoritos.

Más que proponer la muerte del autor, esta aplicación (o aplicanción) lleva a un nivel más avanzado la idea barthesiana y propone el nacimiento del consumidor-autor. *N* contiene tres canciones: “N1”, “N2” y “N3”, mismas que fueron entregadas de manera gradual para utilizarse dentro de la app; en este texto se analiza solamente el caso de “N1” o también llamada “Habitación 316”. Esta pieza musical de Jorge Drexler permite a los usuarios crear, dentro de 1,000,000,000,000,000,000,000,000,000 de opciones (10 elevado a la potencia ²⁷), la canción que escuchan. La historia que se cuenta sin modificar nada a la composición, y también en aquellas donde los usuarios modifican el orden del contenido, expresa la historia de dos desconocidos en un cuarto de hotel y las múltiples maneras en que ambos se pueden encontrar.

El método con el que opera “N1” es sencillo y ocurre al mismo tiempo en que se reproduce la melodía: mientras avanza la pista, se puede cambiar el contenido de los estribillos o de las estrofas, así como decidir si la canción se reproducirá con muchos instrumentos o simplemente con las guitarras y la voz. El resultado, lejos de ser un producto azaroso, responde a una decisión consciente de elegir entre el océano numérico de opciones. ¿Cuándo un lector/usuario/consumidor había tenido tanto poder creativo?

No es la primera vez que Jorge Drexler muestra su interés por trabajar de un modo especial la forma de sus composiciones: ya sea que cree sonetos perfectos, que concluya sus versos con esdrújulas y alargue la sonoridad de sus canciones, una de las características de su trabajo es la reflexión constante sobre el lenguaje mismo. Con “N1”, el compositor uruguayo traslada su trabajo creativo hacia la relación de las palabras y los números. El grado de incertidumbre presente en “N1” se asemeja bastante al que tenemos nosotros, hablantes, a la hora en que decidimos expresarnos: ¿No son nuestras oraciones producto de una elección entre un número finito de posibilidades? Todo depende de la competencia lingüística de cada persona.

Aunque los derroteros de la escritura, el consumo y la lectura digitales sean inciertos, nuevas maneras de aproximarnos a ellas son posibles en este contexto tecnológico. ¿Qué ocurre con los autores en esta era digital? Su muerte probablemente ya no sea metafórica sino virtual.

Abra: un texto viviente



Kate

Durbin and Amaranth Borsuk con un disfraz conjunto para *Abra*.

***Abra: un texto viviente* es un ejercicio artístico (digital y en libro objeto) que revoluciona la idea de un texto fijo e inamovible en una página impresa.**

Fernando Cruz Quintana

Pocos inventos han sido tan influyentes y han perdurado tanto en la cultura mundial como el libro. Su permanencia en el tiempo se ha debido en parte a su capacidad para transmutar en distintos objetos materiales: de la piedra al papel y de éste a la pantalla electrónica (entre otros muchos receptáculos), la expresión escrita ha sabido trascender y transportar el conocimiento entre generaciones. Por lo anterior, además de obras impresas y librerías, en esta sección también hay cabida para nuevos formatos de lectura, como es el caso de las aplicaciones para dispositivos inteligentes.

[Abra: A Living Text](#) es un trabajo de [Amaranth Borsuk](#), [Kate Durbin](#) e [Ian Hatcher](#), [i] y existe como una aplicación gratuita y como un libro objeto en edición limitada. El propósito de esta obra es poner en entredicho el papel histórico de la palabra escrita, que es el de fijar las expresiones en el tiempo y darle con ello una materialidad más duradera a las expresiones. ¿Qué pasaría si siempre que tomara en sus manos su ejemplar favorito, su contenido cambiara? Durante mucho tiempo el rol servicial de los impresos para resguardar la voz de los autores se mantuvo incólume, pero en el caso de *Abra*, la tecnología digital reivindica la vida de su propio texto al permitirle cambiar de múltiples formas.

Tal y como si se tratara de un acto de magia invocado por la palabra «abracadabra», los lectores podrán sentir la emoción de hechizar el texto.

En *Abra* se pueden leer poemas de Amaranth Borsuk y Kate Durbin. Cada una de ellas propuso textos que sirven sólo como una base efímera –pues ésta puede desaparecer o transformarse en algo distinto– para la lectura. Al usar la aplicación gratuita uno puede dar vida a esta redacción y hacer que los poemas que contiene se imbriquen y creen nuevas ideas e imágenes. Los usuarios pueden tocar las palabras en la pantalla para después mirarlas desaparecer o transformarse en otros vocablos. Tal y como si se tratara de un acto de magia invocado por la palabra «abracadabra», los lectores podrán sentir la emoción de hechizar las letras y hacerles perder su orden sintáctico, modificar su disposición en la página, o transmutar el color y la forma de sus letras. Incluso, en una de sus opciones más asombrosas, les será permitido introducir sus propias expresiones en la obra. Con todo esto, la figura pasiva de aquel que lee se reinventa por completo.

En su versión de libro objeto *Abra* es también un producto cambiante. En algunos apartados, por medio de tipografía con relieve, los lectores pueden sentir literalmente la forma de la escritura; en otros momentos, gracias a la utilización de tinta termocrómica las letras del texto desaparecen bajo el calor de las manos o con el aliento de las personas. Esta versión objetual puede utilizarse de manera conjunta con un Ipad. Decir que el trabajo de los autores es sólo digital sería un error: ambas versiones de *Abra* son complementarias y permiten, de modos distintos, reflexionar sobre la manera en que hemos leído toda la vida.

***¿Estamos ante los albores de una nueva transformación tecnológica del libro?
¿Ejemplos como los de *Abra* impactarán en la manera en que leemos y escribimos?***

Una de las primeras preguntas que se nos pueden venir a la cabeza es si *Abra* es o no un libro. ¿Por qué no habría de serlo? Razones para afirmarlo o negarlo existen muchas: probablemente los más puristas no podrán con el hecho de que no exista una única obra fijada ni que ésta se encuentre en algoritmos informáticos; por otro lado, aquellos que reconocen la escritura y lectura digital como uno más de los cambios del libro aceptarán que este trabajo tiene tanta validez como las obras impresas.

¿Estamos ante los albores de una nueva transformación tecnológica del libro? ¿Ejemplos como los de *Abra* impactarán en la manera en que leemos y escribimos, o simplemente tienen que entenderse como vanguardias artísticas que a la postre serán olvidadas? Como fuere, es interesante el trabajo de tres artistas en torno a los alcances que puede tener la expresión escrita en plena era digital, y alrededor también de la materialidad misma de la lectura.

Video de presentación de *Abra: a living text*, tomando del canal de Youtube de [Amaranth Borsuk](#)

http://lalenguaviva.com/wp-content/uploads/2017/04/Abra_-A-Living-Text-from-YouTube.mp4

Notas .

[i] Los autores de este trabajo son Amaranth Borsuk, Kate Durbin e Ian Hatcher. Ellos tres tienen diferentes formaciones y han aportado su conocimiento para elaborar *Abra*. Amaranth Borsuk tiene un doctorado en literatura y escritura creativa; ella es además creadora de otros productos digitales que reflexionan sobre el papel de la materialidad textual. Kate Durbin es una artista múltiple que bien hace poesía, performance y trabajos digitales; su trabajo se centra especialmente en el tema de la cultura popular. Finalmente, Ian Hatcher es un escritor, artista de sonido y programador cuyo trabajo explora la cognición en el contexto de sistemas digitales. La múltiple y distinta formación de sus autores explica en parte la complejidad y pretensión de *Abra*.