



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

MAESTRÍA EN LITERATURA HISPANOAMERICANA

SITUACIÓN POÉTICA DIGITAL: MANIPULACIÓN GESTUAL Y
AVATARIZACIÓN EN LA OBRA DE BELÉN GACHE

Tesis para obtener el título de

MAESTRA EN LITERATURA HISPANOAMERICANA

PRESENTA:

LIC. MARÍA MONTSERRAT MORALES AGUILAR

DIRECTOR: DR. ALEJANDRO PALMA CASTRO

CODIRECTOR: DR. GUSTAVO OSORIO DE ITA



ENERO 2023

A Lidia y Enrique, por enseñarme a leer el mundo

Agradecimientos

Al director de esta tesis, el Dr. Alejandro Palma Castro, por su generosidad al compartir conmigo su experiencia en investigaciones sobre poesía, por encausar hacia buen camino esta exploración sobre la poesía digital, por su apoyo y su confianza.

Al codirector de esta tesis, el Dr. Gustavo Osorio de Ita, por sus atentas lecturas y pertinentes comentarios a mis reflexiones y confusiones.

A mi lectora externa, la Dra. Nohelia Meza, por aceptar de inmediato ser parte de este proyecto, compartir conmigo de manera espléndida su experiencia en los estudios de la literatura digital y por su invaluable soporte.

A mis profesoras y profesores del posgrado, en especial a la Dra. Alicia Ramírez y el Dr. Luis Miguel Estrada, por alentar mi investigación, así como la reflexión sobre literatura y sociedad.

A CONACYT, por la oportunidad de continuar mis estudios profesionales y explorar estas nuevas formas de poetizar.

A mi familia y a mis amigos, que me respaldan en cada una de mis decisiones.

A Emmanuel Anguiano, por escuchar y compartir sobre encuentros digitales en los últimos dos años.

Tabla de contenido

| | |
|--|----|
| SITUACIÓN POÉTICA DIGITAL: MANIPULACIÓN GESTUAL Y AVATARIZACIÓN EN LA OBRA DE BELÉN GACHE..... | 1 |
| Tabla de contenido..... | 4 |
| Índice de tablas..... | 7 |
| Índice de imágenes..... | 8 |
| Índice de figuras..... | 10 |
| Introducción..... | 11 |
| Capítulo 1. Belén Gache y literatura electrónica..... | 14 |
| 1.1 Convivencia entre humanos y máquinas: emoción y ejecución..... | 15 |
| 1.2 Aproximación al campo de la literatura electrónica..... | 18 |
| 1.2.1 Breve historia del campo a nivel internacional..... | 22 |
| 1.2.2 Consideraciones sobre lo digital..... | 25 |
| 1.2.3 Mecanismos textuales y gestuales..... | 30 |
| 1.2.4 Breve historia del campo hispanoamericano..... | 35 |
| 1.2.5 La literatura expandida a la digitalidad en Hispanoamérica..... | 45 |
| 1.3 Situación poética en red..... | 49 |
| Capítulo 2. Apuntes sobre la poética expandida de Belén Gache..... | 54 |
| 2.1 ¿Quién es Belén Gache?..... | 54 |
| 2.2 Literatura para romper lenguaje y realidad: papel y pantallas..... | 60 |

| | |
|---|-----|
| 2.3 Los años noventa: transformación del proceso creativo | 63 |
| 2.4 ¿Qué es la poesía para Belén Gache?..... | 66 |
| 2.5 Experimentación interactiva y multimedia: 1995 – 2020 | 67 |
| 2.5.1 El libro del fin del mundo (2002)..... | 68 |
| 2.5.2 Antología Wordtoys y Góngora Wordtoys..... | 70 |
| 2.5.3 La biblioteca cósmica de poesía de Kublai Khan en la luna | 70 |
| 2.5.4 Serie de las lecturas | 73 |
| Capítulo 3. Análisis de las obras | 79 |
| 3.1 belengache.net | 80 |
| 3.2 “El jardín de la emperatriz Suiko”. Descripción de corpus..... | 83 |
| 3.2.1 Entrar a la obra..... | 84 |
| 3.2.2 “El jardín de la emperatriz Suiko” | 91 |
| 3.2.3 Variables y modalidades constructivas, de lenguaje y de soporte de la obra..... | 96 |
| 3.2.4 Dominio del autor, dominio de la obra y dominio del lector..... | 97 |
| 3.2.5 Manipulación gestual | 98 |
| 3.3 “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”. Descripción del corpus y análisis de elementos | 103 |
| 3.3.1 Entrar a la obra..... | 104 |
| 3.3.2 Encuentros virtuales: búsquedas y hallazgos poéticos no convencionales | 112 |
| 3.3.3 Realización de la obra | 124 |
| 3.3.4 Reproducción del videoperformance | 130 |
| 3.3.5 Variables y modalidades constructivas, de lenguaje y de soporte de la obra..... | 142 |

| | |
|---|-----|
| 3.3.6 Manipulación gestual y avatarización en la obra de Gache..... | 145 |
| Conclusión | 147 |
| Referencias..... | 152 |

Índice de tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 1 Variables de modalidad constructiva, de lenguaje y de soporte de “El Jardín de la Emperatriz Suiko” | 96 |
| Tabla 2 Datos generales del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital" | 106 |
| Tabla 3 Características de los avatares | 141 |
| Tabla 4 Variables de modalidad constructiva, de lenguaje y de soporte en el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” | 143 |

Índice de imágenes

| | |
|---|-----|
| Imagen 1 Serie de lecturas 2006-2012..... | 75 |
| Imagen 2 Encabezado página web Belén Gache | 81 |
| Imagen 3 Menú principal navegación página web Belén Gache | 82 |
| Imagen 4 Portada Antología Wordtoys página web Belén Gache..... | 86 |
| Imagen 5 Detalle portada Antología Wordtoys de Belén Gache..... | 88 |
| Imagen 6 “Yo soy un hipervínculo, yo no soy un hipervínculo”..... | 90 |
| Imagen 7 Poema Suiko..... | 93 |
| Imagen 8 Ejemplo 1 de una tirada de palabras “El Jardín de la Emperatriz Suiko”. Antología Wordtoys | 95 |
| Imagen 9 Ejemplo 2 de una tirada de palabras “El Jardín de la Emperatriz Suiko”. Antología Wordtoys | 95 |
| Imagen 10 HTML _inspección Antología Wordtoys página web Belén Gache..... | 97 |
| Imagen 11 Entrar al videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”..... | 104 |
| Imagen 12 Liebrex04 en SL Fuente: belen.gache.net..... | 119 |
| Imagen 13 Liebrex04 en SL..... | 119 |
| Imagen 14 Selecciona tu avatarImagen 15 Liebrex04 en SL | 119 |
| Imagen 16 Selecciona tu avatar..... | 121 |
| Imagen 17 Selecciona tu avatar..... | 121 |
| Imagen 18 Reconocimiento de entorno, menú y herramienta | 122 |
| Imagen 19. Avatares bailando..... | 125 |
| Imagen 20 "Hello book worm" | 126 |
| Imagen 21 Glitch..... | 127 |
| Imagen 22 Furry..... | 129 |
| Imagen 23 Fragmento secuencia 1 | 131 |
| Imagen 24 Fragmento secuencia 1 | 132 |
| Imagen 25 Fragmento secuencia 2 | 134 |
| Imagen 26 Fragmento secuencia 3 | 135 |
| Imagen 27 Fragmento secuencia 4 | 136 |
| Imagen 28 Fragmento secuencia 5 | 137 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Imagen 29 Fragmento secuencia 6 | 138 |
| Imagen 30 Fragmento secuencia 7 | 139 |
| Imagen 31 Avatar BelenGache | 141 |
| Imagen 32 Avatar LiebreX04..... | 141 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Descripción completa de la situación comunicativa en obras programadas en un ejemplo de donde el autor tiene una profundidad de sistema algorítmico y el lector una profundidad de sistema de video | 29 |
| Figura 2 The field of intersection between the significant features of the gesture and of the media..... | 33 |
| Figura 3 Cinco niveles de acoplamientos del discurso interactivo | 35 |

Introducción

En los últimos años la imagen ha ganado terreno que antes era dominio de la palabra, de tal forma que la percepción de la imagen en movimiento que nació en el cine con el paso del tiempo evolucionó en soportes de menor tamaño, tales como el video y la videocasetera, la televisión en la sala del hogar, el videoclip, la fotografía, entre otros. Actualmente las computadoras personales de escritorio, portátiles y celulares inteligentes son los dispositivos que utilizamos para comunicarnos y ver el mundo. Asimismo, las nuevas tecnologías han transformado la manera de experimentar y archivar lo humano, gracias a acoplamientos entre humanos y máquinas. También ha servido en la creación de productos culturales y simbólicos en la era capitalista, de la información y la globalización, generando dinámicas sociales digitales nunca antes vistas.

En este contexto, la literatura digital hispanoamericana plantea una propuesta estética de escritura que se manifiesta en la apropiación de los mismos medios utilizados por las estructuras de producción simbólica de poder, al poetizar en procesos colaborativos entre humanos y máquinas. Además, la creación y circulación de estas producciones se da en una red de información y agentes diversos que revelan una autoría inclusiva y colaborativa, con lo que se visibilizan otras formas de construcción de subjetividades y sujetos digitales. En la medida en que las tecnologías multimedia y digitales permiten desplazarse en otro nivel de ficción, los usuarios resignifican formas de interacción social en un espacio virtual, con lo cual se conforman nuevas identidades literarias.

Por lo anterior, en este trabajo, se plantea un acercamiento a las obras digitales producidas en Hispanoamérica desde el estudio de dos piezas de Belén Gache, poeta y artista net art con doble nacionalidad: argentina y española. La investigación se presenta en tres capítulos. En el primer capítulo se establece un panorama general de los vínculos humanos que se extienden a lo maquínico desde 1980 hasta el presente, y en algunas de sus manifestaciones consideradas como

parte de los nuevos medios: gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables; es decir, que se componen pura y llanamente de otro conjunto de datos informáticos (Manovich). El interés está puesto en las formas de “percibir la lejanía y la cercanía medida por la conexión temporal, espacial y física que los humanos mantenemos con las máquinas, y con ello, los vínculos sensoriales, emotivos y cognitivos a partir de manifestaciones literarias desde la generación de objetos nativos digitales” (Hayles). Por otro lado, se pone en consideración la experimentación poética como una manera de expandir habilidades físicas y cognitivas con la lectura de artefactos digitales, a partir de las computadoras e Internet, lo que conlleva el uso del lenguaje verbal con función poética en la literatura tecno-experimental (Kozak).

El segundo capítulo está dedicado a la trayectoria y poética de Belén Gache, quien es doblemente pionera en el arte electrónico y digital, primero por ser una artista que desde los años ochenta ha integrado prácticas experimentales a sus formas escriturales, en búsqueda de procesos estéticos que le sirvan para construir sentido; y segundo, por ser una exponente femenina de este tipo de creaciones. Su trabajo es una muestra de la producción hispanoamericana de literatura vinculada con las nuevas tecnologías digitales a nivel global, por lo que el estudio de su obra nos permite situar el desarrollo de nuevas estrategias de escritura y de lectura. El objetivo es reconocer el tópico de su obra y sus estrategias principales de escritura para trazar una guía de lectura.

En el tercer capítulo, se analizan dos obras de Belén Gache, una interactiva-multimedia y una multimedia. Debido a que su naturaleza compositiva es distinta se aplican acercamientos diferentes. Por lo que en la primera parte de este capítulo se abordará el *wordtoy* “El jardín de la emperatriz Suiko” que pertenece a la *Antología Wordtoys* (1996-2006) y se establecen tres objetivos particulares: 1. Describir el corpus de manera general y las variables de función de las modalidades constructivas de la obra (Kozak) 2. Reconocer en la obra la totalidad de la situación

comunicativa como forma programada y el dominio del autor, dominio de la obra y dominio del lector (Bootz); y 3. Distinguir los cinco acoplamientos del discurso en donde “el gesto de manipulación adquiere pleno sentido” en la significación de la obra (Bouchardon). La segunda obra es el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” (2020) y los objetivos particulares son los siguientes: 1. Describir el corpus de manera general; 2. Identificar las intertextualidades y apropiaciones más evidentes (Beuys, Baldessari, manifiesto artístico); 3. Reconocer el evento performático (Konives citado por Kozak); 4. Considerar algunas características de los encuentros virtuales, en específico la poesía *Flarf* y *Second Life* (Goldsmith; Yépez; Chalmers; Boellstorff); y 5. Destacar las variables de función de las modalidades constructivas de la obra (Kozak). Esta investigación busca formas de leer y entender la poesía digital.

Con esta investigación se espera ubicar la situación comunicativa y poética de las obras interactivas y multimedias de Belén Gache, así como el funcionamiento técnico y poético de los elementos y agentes que intervienen, específicamente el del lector, la autora y la obra. Por otro lado, al reconocer el entorno virtual, generado por computadora, como el lugar de la situación poética de la obra de Gache, se busca reflexionar sobre la realidad virtual y la realidad concreta como nuevas experiencias humanas creadoras de subjetividades digitales. Finalmente, del análisis de las obras de Gache se espera conocer las estrategias de composición o producción de la poesía experimental expandida a lo digital y trazar un esquema de lectura, que aporte al panorama de los estudios de la literatura desde el análisis de los procesos de construcción de sentido estético vinculados con el arte digital.

Capítulo 1. Belén Gache y literatura electrónica

Belén Gache (1960), originaria de Argentina y actualmente radicada en Madrid, es una escritora, investigadora y artista net art que traza rutas de exploración poética a partir de escrituras no convencionales. Desde los años noventa se ha dedicado a crear obras en donde reúne distintos sistemas semióticos para moldear estructuras textuales que se ejecutan y leen en computadoras. Asimismo, ha integrado a su poética dimensiones sonoras, verbales, visuales y lúdicas en entornos digitales. Su trabajo es una muestra de la producción hispanoamericana de literatura vinculada con las nuevas tecnologías digitales, así como con planteamientos de las vanguardias del siglo XX, por lo que el estudio de sus obras nos aproxima a la reflexión de las materialidades digitales y a una perspectiva histórica sobre la experimentación poética como formas de escritura de nuestro presente.

Gache comenzó su escritura de manera profesional en los años ochenta. Como narradora ha publicado: *Luna India* (Planeta, 1994), *Divina anarquía* (Sudamericana, 1999), *Lunas eléctricas para las noches sin luna* (Sudamericana, 2004). Uno de sus ensayos más importantes es *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto* (Trea, 2006), donde registra un recorrido por diversas formas de escritura que van desde los jeroglíficos, pasando por mapas y correspondencias, hasta escrituras programadas por computadora que dan cuenta de diversas estrategias de escrituras y materialidades. Asimismo, en el ensayo “Transgresiones y márgenes de la literatura expandida” (2011) llama escrituras nómades a:

aquellas que no se encuentran constreñidas por modelos lineales y causales, (que) nos permiten trazar, por ejemplo, un paralelo entre el espacio de la escritura y la topología urbana. Los diferentes recorridos posibles, las bifurcaciones, las clausuras y laberintos

textuales de este modelo aparecen como metáfora de las posibles maneras de recorrer una ciudad asociándose al paseo y la deriva. (Gache “Transgresiones” web)

Antes de profundizar en la poética de Belén Gache, en este capítulo se establecerá un panorama de la literatura electrónica, sus antecedentes y su fundamentación como campo de estudio. El objetivo es determinar términos y conceptos que nos permitan ubicar el contexto de su producción poética, para lo cual nos apoyaremos en autores como Lev Manovich, Katherine Hayles, Domingo Sánchez-Mesa, Scott Rettberg, Philippe Bootz, Serge Bouchardon, Carolina Gainza, Nohelia Meza, Laura Sánchez Gómez, Claudia Kozak y la misma Belén Gache.

1.1 Convivencia entre humanos y máquinas: emoción y ejecución

En los últimos años el cruce de ciencia, tecnología y arte se ha intensificado, provocando transformaciones importantes de conectividad e interactividad entre humanos y máquinas, así como de creación y circulación de conocimiento. A principios del año 2000, Lev Manovich destaca que el avance del capitalismo tecnológico y del mundo digital influyen en el comportamiento humano, tanto individual como colectivo, de tal manera que proponía atender el fenómeno de la estética visual de los nuevos medios como parte de la cultura visual, con el objetivo de comprender sus manifestaciones, sus formas de ver, estructurar y enlazar el mundo, pero sobre todo, su forma de narrarlo, como elementos de una teoría del presente. Compara el efecto de la cinematografía en el arte y la sociedad con los efectos de los nuevos medios, y ubica a los nuevos medios dentro de la historia de la cultura visual y sus conexiones con los viejos medios, radio, televisión, teléfono (18).

Apunta que mientras la computadora durante los años setenta era una herramienta de producción, para los noventa había evolucionado “en un aparato mediático universal, de

almacenamiento y distribución que permite la creación, el uso y la ejecución de sitios web, videojuegos, CDROM e instalaciones interactivas” (Manovich 50). Con apoyo de estudios cinematográficos, de teoría literaria y de historia del arte, así como medios e informática, Manovich plantea que los nuevos medios surgen de la convergencia de dos recorridos históricos que se dieron de manera separada, la tecnología de la informática y la tecnología mediática:

¿Cuál es la síntesis de estas dos historias? La traducción de todos los medios actuales en datos numéricos a los que se accede por medio de los ordenadores. Y el resultado son los nuevos medios: gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables; es decir, que se componen pura y llanamente de otro conjunto de datos informáticos. (Manovich 65)

Recordemos que el desarrollo y la puesta en circulación de computadoras personales en 1970, impulsado por Steve Wozniak y Steve Jobs, se consideró una revolución informática porque permitió la interactividad entre humanos y máquinas como la conocemos ahora. Actualmente las computadoras realizan procesamientos en paralelo mediante arquitecturas, diseños especiales y circuitos de gran velocidad, además de manejar lenguajes naturales y sistemas de inteligencia artificial.

Manovich ubica en esa época la creación de los primeros gráficos por computadora y los reconoce como actividades artísticas que posteriormente se conocieron como net art, término que, debido al uso de las nuevas formas culturales, se hizo corriente hasta los años noventa. El net art es considerado por Claudia Kozak, en *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (2012), una manifestación de la era utópica de inicios de Internet en la que nadie estaba al mando y todos a la vez, “una forma de arte interactivo cuyo soporte habitual son computadoras conectadas a Internet” y que tiene como base la idea de crear en red (169).

Una descripción simple de computadora es reconocer su conjunto físico, conocido como *hardware*, y un conjunto de instrucciones, denominado *software*, que hace funcionar el conjunto físico. Si bien la computadora es un dispositivo capaz de calcular, recibir, procesar y devolver información, desde los años ochenta se usa para crear y expresar mensajes estéticos. N. Katherine Hayles, en *Writing Machines* (2003), reconoce que las computadoras no sólo son *hardware* y *software*, sino que:

In their general form, computers are simulation machines producing environments, from objects that sit on desktops to networks spanning the globe. To construct an environment is, of course, to anticipate and structure the user's interaction with it and in this sense to construct the user as well as the interface¹ (*Writing* Hayles 48).

Esta anticipación de construir al usuario y a la interfaz determina la organización de datos y la ejecución de los mismos, y con ello, el tipo de interactividad entre el humano y el dispositivo. Sobre los efectos de esta convivencia, Hayles, en su libro *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis* (2012), estima que el impacto de la convivencia entre humanos y tecnologías digitales se puede observar en las actividades habituales como el uso del correo electrónico o buscadores web, entre otros, pero especialmente en la forma en la que se accede a la información de cualquier parte del mundo. Destaca que la manera de percibir la lejanía y la cercanía está medida por la conexión temporal, espacial y física que mantenemos con las máquinas en el mundo, además de los vínculos sensoriales, emotivos y cognitivos.

¹ “En su forma general, las computadoras son máquinas de simulación que producen entornos a partir de objetos que se encuentran en los escritorios de nuestros monitores hasta redes por todo el mundo. Por supuesto, para construir un ambiente se debe anticipar y estructurar la interacción del usuario con él y, en este sentido, construir tanto al usuario como la interfaz” (En adelante, todas las traducciones al pie de página son mías).

Hayles resalta que los humanos han incorporado las interacciones con las tecnologías digitales, y que a su vez, las máquinas también incorporan esas interacciones pero de manera distinta, por lo que sólo trabajando con las tecnologías es posible apreciar su potencial:

The more one works with digital technologies, the more one comes to appreciate the capacity of networked and programmable machines to carry out sophisticated cognitive tasks, and the more the keyboard comes to seem an extension of one's thoughts rather than an external device on which one types. Embodiment then takes the form of extended cognition, in which human agency and thought are enmeshed within larger networks that extend beyond the desktop computer into the environment². (*How we think* Hayles 3)

Lo que plantea Hayles es que los efectos que se derivan de la interacción máquina – humanos son tanto mentales como físicos, en una especie de cognición extendida. La incorporación de la información y los dispositivos para acceder a ella moldean una estructura mental de pensamiento y de comportamiento diferente a otros dispositivos.

1.2 Aproximación al campo de la literatura electrónica

Las nuevas formas discursivas en red y tecnológicas conforman las fronteras del fenómeno literario electrónico, el cual se ha abordado en los últimos años a partir de una red de trabajo colaborativo de investigadores de diversas partes del mundo, principalmente de países anglosajones y francófonos. Algunos grupos de estudio o centros de investigaciones, es decir la academia universitaria, se han convocado alrededor de ciertos artefactos creados en computadora con fines

² “Cuanto más se trabaja con tecnologías digitales, más se llega a apreciar la capacidad de las máquinas programables y en red para llevar a cabo tareas cognitivas sofisticadas, y el teclado parece más una extensión de los propios pensamientos en lugar de un dispositivo externo en el que se escribe. Entonces, esta idea se materializa en la forma de cognición extendida, en la que la acción y el pensamiento humanos se enredan dentro de redes más grandes que se extienden más allá de la computadora de escritorio hacia el entorno”.

estéticos, incluso desde antes de la invención de la *Word Wide Web* en los años noventa. No obstante, es el uso de Internet como un espacio de encuentro lo que ha permitido conformar comunidades virtuales creadoras integradas por artistas, escritores, informáticos y músicos en la red que se alejan de la industria editorial tradicional.

Si bien términos como literatura electrónica, literatura digital, tecnopoética, eliteratura o literatura expandida se utilizan para describir de manera general a algunas composiciones que escapan de las materialidades impresas, éstas guardan estrecha relación con formas literarias o poéticas. A continuación se llevará a cabo un breve recorrido histórico por el campo de la literatura electrónica para establecer una terminología útil en el estudio de las obras de Belén Gache. Posteriormente, se mostrarán algunas de las concepciones de la literatura electrónica hispánica desde la noción de literatura expandida y desde las comunidades artísticas pioneras en integrar herramientas como computadoras e Internet a su proceso creativo.

Un punto de partida es el hipertexto, que tuvo popularidad como elemento en la creación de ficciones en la década de 1980 hasta el presente. El término hipertexto³ se le atribuye a Ned Telson, quien lo utilizó en la década de los sesenta para referir: “una estrategia de organización en los fragmentos textuales de modo intuitivo e informal, con ‘enlaces’ entre las secciones relacionadas de un texto o entre las partes relacionadas de distintos textos dentro del mismo sistema de recuperación” (Aarseth 133). Leonardo Flores, en el artículo “La literatura electrónica

³ Un tipo de hipertexto de uso convencional en la informática es el hipervínculo o hiperenlace, un elemento presente en los documentos electrónicos que dirige a otro documento diferente, a una parte específica del mismo documento o a otro recurso de cualquier naturaleza, como búsquedas online, mecanismos de compra, suscripciones, etcétera. Permite “saltar” de un texto a otro, de una información a otra, siguiendo el hilo de asociación de los intereses del usuario más que una lógica lineal y sucesiva.

En el funcionamiento de la World Wide Web este tipo de asociaciones son fundamentales porque se utiliza un elemento en un documento como hipertexto, al que se suma un protocolo de acceso a una red de datos establecida para “visitar” los distintos recursos disponibles en línea, ya sea para visualizarlos o descargarlos al computador. Todo hipertexto cuenta con dos extremos: un ancla de origen y un enlace destino; al seleccionar el punto de origen se tiene acceso a un único destino, que puede ser de distinta naturaleza multimedia.

latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases y tradiciones”, menciona que en la literatura ha habido distintos acercamientos a la dinámica del hipertexto y cita a las siguientes obras y autores: *Ficciones* (1944) de Jorge Luis Borges; “As We May Think” (1945) de Vannevar Bush; *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar; *Cent mille milliards de poèmes* (1963) de Raymond Queneau; así como *Mad Libs* (1953) y la serie “Choose your own adventures” (1976), que permiten completar la historia, tomando decisiones y crear un texto diferente (13).

El potencial creativo de estas prácticas de escritura se alejan del libro impreso y su industria editorial, así como de los circuitos de circulación y difusión, dispositivo y medio por excelencia de la literatura y la poesía. Actualmente el libro convive con otros soportes, medios y plataformas y se ha establecido una relación significativa entre la concepción de la obra y el medio de producción, lo que supone una vinculación distinta entre los protagonistas del quehacer literario y los materiales de realización.

Hayles traza una ruta sobre el traslado de disciplinas tradicionalmente impresas (como la historia, la filosofía, la literatura, la religión o la historia del arte) a los medios digitales y reconoce que, sobre todo, las ciencias sociales y humanidades se enfrentan a los paradigmas de la investigación y la publicación digitales: “The Age of Print is passing, and the assumptions, presuppositions, and practices associated with it are now becoming visible as media-specific practices rather than the largely invisible status quo⁴” (“How we think” Hayles 1).

Podemos observar cómo las exploraciones electrónicas ofrecen posibilidades de lectura que los medios impresos no hacen debido a las características de su formato de origen. De acuerdo a la naturaleza de estas prácticas escriturales es posible integrar elementos propios de otras

⁴ “La era de la imprenta está pasando, y las suposiciones, presuposiciones y prácticas asociadas con ella ahora se están volviendo visibles como prácticas específicas de los medios en lugar del status quo en gran parte invisible”.

disciplinas a la creación literaria, con lo que se atiende ya no sólo al resultado creativo sino al proceso de elaboración, pero también al horizonte de realización, una sociedad multiconectada.

Domingo Sánchez-Mesa, en *Literatura y cibercultura* (2004), reconoce que: “nunca antes en la historia de la especie humana habíamos dedicado más tiempo y habíamos tenido más recursos a nuestro alcance para comunicarnos” (12). Asimismo, utiliza el concepto de “cibercultura” para ubicar el contexto histórico y social de este fenómeno comunicativo y lo describe como:

Fruto de la confluencia de la aplicación cotidiana de los microprocesadores electrónicos a multitud de actividades humanas y de la apertura e internacionalización de espacios virtuales de información, de comunicación. Dicho entorno acaba cristalizando en un territorio ajeno al espacio social físico con el que guarda una intrincada red de relaciones y cuyo funcionamiento demanda un estudio necesariamente interdisciplinar. Desde una perspectiva historiográfica y geopolítica, la cibercultura se vincula en la fase post-industrial avanzada de los modos de producción capitalista en la sociedades más desarrolladas⁵.
(Sánchez-Mesa 14)

Es este contexto el que permite “manifestaciones literarias de un nuevo tipo de discursividad, de nuevas formas de textualidad, donde el énfasis no está tanto en el resultado de la creación literaria como en el proceso”, afirma Sánchez-Mesa (16). La contemplación, lectura y compañía de las pantallas, ya sea por trabajo, entretenimiento, estudio o por necesidad de comunicación han transformado nuestra conexión con el mundo, la manera de entenderlo y habitarlo.

⁵ Sánchez-Mesa afirma que “las desigualdades con la zonas del globo más empobrecidas lejos de limarse, parecen, aumentar -la brecha o divisoria digital”, mismas que se encuentran dentro de “dinámicas y modos de producción y consumo derivados de la conjunción entre informática, cibernética, telecomunicaciones, retórica audiovisual y verbal y las nuevas formas de colonialismo cultural y militar” (16).

1.2.1 Breve historia del campo a nivel internacional

Desde el ámbito creativo y universitarios, la *Electronic Literature Organization* (ELO), fundada en Chicago en 2009, ofrece una breve historia del campo en consideración a los artefactos digitales creados en cuatro periodos temporales y a los soportes utilizados. Ubica el primero de 1959 a 1995, conocido como Periodo Arcaico⁶, y reconoce como principal investigador a Chris Funkhouser con su trabajo *Prehistoric Digital Poetry: An Archeology of Forms, 1959-1995* (University of Alabama Press, 2007). En este texto se documentan y analizan programas y experimentos producidos antes del surgimiento de la www, pero también rastrea los primeros textos generados por computadoras en los años cincuenta.

Un segundo periodo, que se empalma unos años con el anterior, va de 1980 a 1995. En esta época predominó la narrativa hipertextual, publicada principalmente con *Storyspace, software* creado en 1980 para crear, editar y leer ficción interactiva, aunque también se utilizaba para hacer ficción o no ficción destinada a imprimirse. Este *software* fue lanzado por Eastgate Systems, empresa pionera en tecnologías de hipertexto, ya que estaba enfocado en la escritura y la lectura de discursos que se bifurcan.

El tercer periodo abarca de los años 1995 a 2015 y se reconoce un predominio de los trabajos realizados o ejecutados en tabletas o pantallas de computadoras. La ELO destaca el trabajo de documentación, análisis y creación de artefactos digitales de Scott Rettberg⁷. El cuarto periodo

⁶ Un grupo pionero que podríamos ubicar en el segundo periodo es LAIRE (*Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture*), fundado por Philippe Bootz, Frédéric Develay, Jean-Matieu Dutey, Claude Maillard y Tibor Papp en París el año de 1989. Reconocen que el centro del arte electrónico es la programación computacional, por lo cual, proponen teorías y análisis que abarquen la complejidad de la situación de comunicación creada formas programadas (Bootz 2005). De este grupo se desprende la revista de literatura informática *Alire12*, especializada en publicar creaciones e investigaciones de arte computacional antes de la www en los ochenta (Lozano 309).

⁷ Profesor de cultura digital en el departamento de “Lingüística, literatura y estudios estéticos” de la Universidad de Bergen, Noruega. Cofundador de los proyectos de archivo, difusión y enseñanza de literatura electrónica en la red como el de la ELO y el del “Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice” (ELMCIP) Electronic Literature Knowledge Base, the most extensive open-access research database in the international field. (<https://www.uib.no/en/persons/Scott.Robert.Rettberg>) / (<https://www.uib.no/en/rg/electronicliterature>)

se identifica de 2016 a la fecha, se le conoce como el periodo de la tercera generación con trabajos escritos en teléfonos celulares, desarrollado por Leonardo Flores. (“*History of the Field*” ELO web⁸).

A mediados del 2000 la ELO convocó a teóricos, programadores y escritores para diversos proyectos que promovieran y ayudaran a entender el campo creciente de literatura electrónica⁹. Scott Rettberg, uno de sus fundadores, refiere en su libro *Electronic Literature* (2019) que la ventaja de utilizar el término “literatura electrónica” es la capacidad de incluir obras estéticas vinculadas a las computadoras antes de los años noventa. “The ELO board wanted to use a term that could encompass work produced in both of those contexts and others, independent of literary tradition or form”¹⁰ (22). Asimismo, refiere que en 2004 el comité encabezado por Noah Wardrip-Fruin se reunió para discutir al respecto y el resultado fue el siguiente: “Electronic literature, or e-lit, refers to works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the standalone or networked computer”¹¹ (24).

El autor reconoce diversas prácticas que utilizan el hipertexto en ficción y poesía como estrategias de escritura, ya sea *on line* u *off line*; además de poesía cinética; instalaciones de arte

⁸ <https://teach.eliterature.org/home/how-to-teach-electronic-literature/>

⁹ En 2006 la ELO puso en circulación el primer volumen del proyecto Electronic Literature Collection (ELC) en la red, proyecto que convocó como editores a N. Katherine Hayles, Nick Montfort, Scott Rettberg y a Stephanie Strickland para hacer una curaduría de piezas electrónicas. El resultado es una colección de 60 obras que reúne a escritores, artistas, profesores y desarrolladores principalmente de Estados Unidos. La preparación de esta antología es considerada por algunas investigadoras (Nohelia Meza y Laura Sánchez Gómez) como el establecimiento de las bases de la literatura electrónica ya que propone categorías descriptivas. Asimismo, Karen Villeda observa lo siguiente: “Con el claro objetivo de archivar, más que de imponer un canon, en la ELC impera la multilinealidad que permite el trabajo colaborativo (las biografías están conformadas por narradores, poetas, dramaturgos, músicos, fotógrafos). Y esa es su pertinente vigencia. (Villeda, “Una (no) reseña de la Electronic Literature Collection, volumen 1”). Actualmente ha publicado cuatro volúmenes de la ELC, aumentando el número de obras, integrando autoras y autores de distintos países.

¹⁰ “El comité de la ELO quería usar un término que pudiera abarcar el trabajo producido en ambos contextos y otros, independientemente de la tradición o forma literaria”.

¹¹ “La literatura electrónica, o e-lit, se refiere a obras con importantes aspectos literarios que aprovechan las capacidades y los contextos proporcionados por la computadora independiente o en red”.

por computadora, que piden a los espectadores que lean o tienen aspectos literarios; aplicaciones literarias; narrativas en forma de correos electrónicos, mensajes SMS o blogs; o proyectos de escritura colaborativa que invita a los lectores a hacer aportaciones al texto, entre otros. Hace énfasis en que la definición no puede ser estricta ya que podría ser obsoleta en pocos años.

N. Katherine Hayles, en su libro *Electronic Literature. New Horizons for the Literary* (2007), sí reconoce una característica esencial y concibe en el término “born digital” una contraposición a la literatura impresa y digitalizada. “Electronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast “digital born” a first generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer”¹² (3).

Hayles contempla capacidades computacionales de aspecto literario en los objetos digitales de primera generación creados en una computadora, y retoma la discusión de la ELO sobre una puntualización del campo:

The committee’s choice was framed to include both work performed in digital media and work created on a computer but published in print (as, for example, was Brian Kim Stefans’s computer-generated poem “Stops and Rebels”). The committee’s formulation: “work with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer”¹³. (*Electronic Literature New Horizons for the Literary*” Hayles 3)

¹² “La literatura electrónica, de manera general excluye a la literatura impresa que ha sido digitalizada, y es, por el contrario, ‘nativa digital’ de una primera generación de objetos digitales creados en una computadora y (usualmente) destinado a ser leído en una computadora”.

¹³ “La elección del comité se enfocó tanto en incluir el trabajo realizado en medios digitales como el trabajo creado en una computadora pero publicado en forma impresa (por ejemplo, el poema generado por computadora de Brian Kim Stefans ‘Stops and Rebels’). La formulación del comité considera un ‘trabajo con un aspecto literario importante que aprovecha las capacidades y contextos proporcionados por la computadora independiente o en red’”.

Los aspectos literarios si bien atienden a géneros tradicionales de la literatura como el drama o la comedia, también atienden las múltiples formas de narrar o poetizar que han sido explotadas por distintas comunidades de creación y difusión de artefactos digitales.

Rettberg retoma el concepto de nativo digital en el artículo “Communitizing Electronic Literature” (2009), en donde define el campo de la literatura electrónica en constante evolución como parte de otro campo más grande:

Electronic literature is an important evolving field of artistic practice and literary study. It is a sector of digital humanities focused specifically on born-digital literary artifacts, rather than on using the computer and the network to redistribute, analyze, or recontextualize artifacts of print culture. Works of electronic literature appeal to configurative reading practices¹⁴. (web)

Hace énfasis en que la creación de este tipo de trabajos configuran nuevas prácticas de lectura, como producto de la digitalidad.

1.2.2 Consideraciones sobre lo digital

El término de literatura electrónica funciona entonces para describir de manera general obras creadas en computadoras y para ser ejecutadas en ellas. Sin embargo, algunos autores utilizan el término digital para referir a aquellas obras programadas. Al respecto, Wardrip-Fruin en “Five elements of Digital Literature” (2010), se pregunta cuál es el marco para pensar los elementos y el contexto de las obras digitales y qué se necesita para interpretarlas:

¹⁴ “La literatura electrónica es un campo importante de práctica artística y estudio literario en constante evolución. Es un sector de las humanidades digitales que se centra específicamente en artefactos literarios que nacen de manera digital; en lugar de utilizar la computadora y la red para redistribuir, analizar o recontextualizar artefactos de la cultura impresa”.

A phrase like “digital literature” could refer to finger-oriented literature (fingers are “digits”) or numerically-displayed literature (numbers are “digits”) -but I mean “digital” in relation to computers, specifically as it appears in computer engineering phrases such as “stored program electronic digital computer”. I mean literary work that requires the digital computation performed by laptops, desktops, servers, cellphones, game consoles, interactive environment controllers, or any of the other computers that surround us¹⁵. (Wardrip-Fruin 29)

Lo literario ya no se piensa únicamente desde las obras escriturales de ingenio verbal impresas en libros, sino también en las pantallas conectadas a las computadoras y su materialidad, narraciones hipertextuales, videojuegos, entre otros. Wardrip-Fruin apoya la generalidad del término electrónico para referir a los artefactos del arte digital, pero atiende las características de lo digital, desde el código y la programación.

“Expandiendo” la propuesta de análisis de Espen Aarseth, en *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), Wardrip-Fruin sugiere un modelo de cinco elementos que sirve de partida para leer literatura digital. Su modelo identifica 1. los datos, como imágenes, texto, audio y video, pero también instrucciones para los lectores; 2. el proceso, que hace alusión a los algoritmos y la lógica de procedimiento del trabajo; 3. la superficie, que refiere a lo que el lector ve y con lo que interactúa; 4. la interacción, que señala un cambio de estado de la obra para lo cual fue diseñada, y es acción que queda fuera de la obra, que es anterior a ella; y, finalmente, 5. el contexto, que revela la cultura social y el ambiente tecnológico del trabajo (Wardrip-Fruin 47-48).

¹⁵ “Una frase como ‘literatura digital’ podría referirse a la literatura orientada a los dedos (los dedos son ‘dígitos’) o a la literatura mostrada numéricamente (los números son ‘dígitos’), pero me refiero a ‘digital’ en relación con las computadoras, específicamente como aparece en las frases de ingeniería informática, como ‘computadora digital electrónica de programa almacenado’. Me refiero a trabajos literarios que requieren computación digital realizada por computadoras portátiles, de escritorio, servidores, teléfonos celulares, consolas de juegos, controladores de entornos interactivos o cualquiera de las otras computadoras que nos rodean”.

En esta línea, cabe hacer la distinción planteada por Philippe Bootz, en su artículo “The Problematic Of Form Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art” (2005), quien manifiesta que la esencia del arte programado es la programación, la cual, es la relación entre la naturaleza algorítmica del código y la pragmática de la lectura. Bootz es explícito al hacer una diferencia entre las “formas programadas” y “el evento multimedia”. A manera de síntesis podemos decir que una forma programada es la dualidad generada entre algoritmos/procesos, mientras que un evento multimedia es lo que aparece en la pantalla, un estado transitorio observable (“*transitoire observable*”) que ocurre mientras se reproduce (2).

Bootz reconoce tres partes de las obras interactivas que no suceden en el mismo espacio, esto requiere separarse de la idea semiótica clásica sobre el texto como el objeto de interpretación. Así plantea tres áreas de dominio en la situación comunicativa: 1. El dominio del autor refiere al nivel algorítmico de la pieza, es decir, a los datos y el programa que conforman el texto-autor. El autor del programa escribe las instrucciones para establecer comunicación con la máquina y los usuarios de la misma, sin embargo, debido a que hay parámetros técnicos del sistema operativo de cada equipo de cómputo, Bootz reconoce que el autor del texto es sólo coautor del proceso físico que se le muestra al lector: “Thus it is necessary to consider that program (algorithmic level) and physical process while running are two different and complementary parts of the work. Adaptive generation uses this unsaid as a constraint for programming¹⁶” (4). Para Bootz este es un primer signo manifiesto en la obra interactiva a la que sólo puede acceder el autor, por eso lo denomina “texto-autor”.

¹⁶ “Por lo tanto, es necesario considerar que el programa (nivel algorítmico) y el proceso físico durante la ejecución son dos partes diferentes y complementarias del trabajo. La generación adaptativa usa esto ‘no dicho’ como una restricción para la programación”.

2. El segundo signo para Bootz es lo que se considera “texto a ver” por parte del lector, o “texto-para-ser-visto” (*text-of-visualisation*). Dependerá de la estrategia cognitiva de lectura de cada usuario:

It is a part of the observable transient event that can differ from a reader to another because readers will not apply the same system depth on the transient observable. The physical process itself is a function. From a semiotic point of view, it transforms the “texte-auteur” into the “texte-à-voir”. Because it generates the transient observable, it is called “generation” in the model¹⁷. (Bootz 4)

3. El tercer signo se da la totalidad del subsistema de generación, el cual, Bootz establece como dominio de la obra.

It plays the role of an interface between the domain of the author and the domain of the reader. Thus it is the part of the model that is most similar to the classical notion of work. A work can no longer be regarded as an object, but as a complex set of components of different natures the *texte-auteur*, state for the *texte-à-voir* and process for the generation) that can only exist while the program is running¹⁸.

¹⁷ “Es una parte del evento transitorio observable que puede diferir de un lector a otro porque los lectores no aplicarán la misma profundidad del sistema en el *observable transitorio*. El proceso físico es en sí mismo una función. Desde un punto de vista semiótico, se transforma el ‘texto-autor’ en el ‘texto-a-ver’. Debido a que genera el transitorio observable, en el modelo se denomina ‘generación’”.

¹⁸ “Desempeña el papel de una interfaz entre el dominio del autor y el dominio del lector. Por tanto, es la parte del modelo que más se asemeja a la noción de trabajo. Una obra ya no puede ser considerada como un objeto, sino como un conjunto de componentes de diferente naturaleza (objeto para el texto-autor, estado para el texto-a-ver y proceso para la generación) que sólo puede existir mientras el programa está corriendo”.

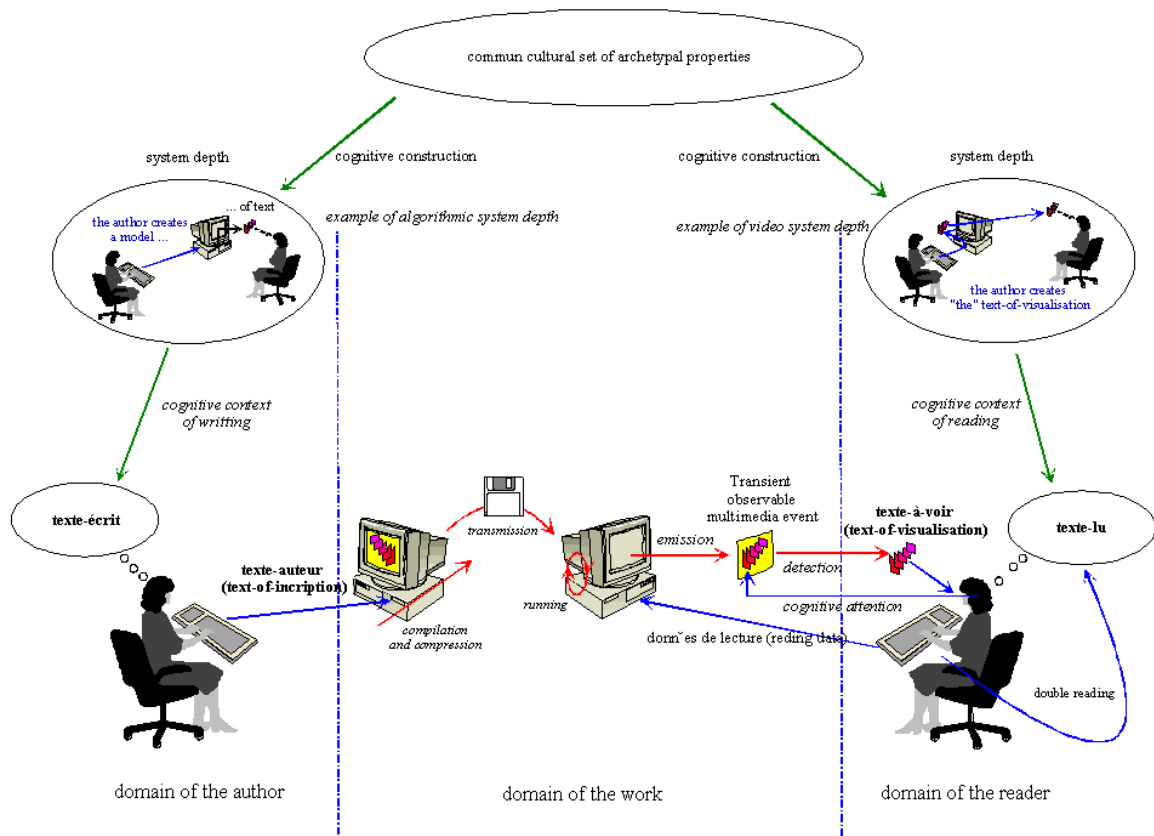


Figura 1 Descripción completa de la situación comunicativa en obras programadas en un ejemplo de donde el autor tiene una profundidad de sistema algorítmico y el lector una profundidad de sistema de video

Fuente: Bootz, Philippe. "The Problematic Of Form Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art". 2005. <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Bootz/index.htm>

Es importante indicar que la programación informática implica analizar el problema o el discurso que se quiere plantear para establecer qué hará el programa; posteriormente se debe diseñar el algoritmo, una representación gráfica que identifica los datos de entrada, su proceso y el resultado a obtener con este diseño; sigue la codificación que requiere seleccionar los lenguajes de programación para desarrollar el *software*, las instrucciones para la computadora; así como la ejecución y las pruebas para comprobar que se tenga el funcionamiento esperado.

Bootz afirma que de manera general el programa es un "generador adaptativo", ya que "the program is constructed as a set of independent rules that have a relationship while running in order

to construct an observable transient state constrained by aesthetical meta-rules” (11). Estas consideraciones implican pensar en las funciones que se manifiestan en la pantalla al lector y las que no, por lo que Bootz afirma que más que una estética del texto hay una estética de creación y que se revela en los roles de autor y de lector.

1.2.3 Mecanismos textuales y gestuales

Cómo leer y entender las características de este tipo de composiciones que podemos llamar poemas y novelas electrónicas es un asunto que plantea diversos niveles de análisis. Espen J. Aarseth, en *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), identifica el mecanismo textual de la literatura electrónica y sus diversos géneros como formas literarias abiertas y dinámicas que exigen, además de un trabajo mental por parte de los lectores, la realización de acciones específicas para generar una secuencias de signos particulares. A este fenómeno lo llama ergódico, que deriva de las palabras griegas “ergon” y “hodos”, que significan “trabajo” y “camino”. Afirma que la literatura ergódica “requiere un esfuerzo no trivial para permitir que el lector atravesase el texto” (118). Es decir, el lector tiene el trabajo de elegir un camino, con lo que se conoce una parte de la obra pero se desconoce el resto. Este esfuerzo no trivial por parte de los lectores, Serge Bouchardon lo identifica como “manipulación gestual” en su artículo “Figures of gestural manipulation in digital fictions”, en donde propone un modelo de análisis para obras interactivas y figuras retóricas.

Bouchardon declara que en las obras interactivas el texto mismo, y no sólo el medio físico, adquiere una dimensión de manipulación, tanto en la creación digital como en el papel, lo que toma lugar preponderante en la construcción de sentido (173). Es decir, que el lector del texto puede leerlo y manipularlo a partir de cierto repertorio de gestos que dependen del tipo de dispositivo que se use, así como del contexto del usuario. A partir del análisis de algunas obras

propone una terminología que distingue cinco niveles de articulación de signos en las obras interactivas en red, con un enfoque ascendente, en donde cinco acoplamientos componen el discurso interactivo. El punto de partida de Bouchardon es establecer el gesto de manipulación del usuario como una sola unidad de análisis del discurso ya que éste “adquiere pleno sentido en la totalidad del discurso interactivo” (162). A continuación se retoman algunas ideas principales.

1. En el primer nivel Bouchardon refiere al gesto como un movimiento asociado a una interfaz material, por ejemplo, hacer clic sobre un objeto en la pantalla con un mouse. A esta unidad la denomina gestema: “The gesteme is the first and lowest level of articulation and corresponds to a distinct semiotic unit. It results from the coupling of a physical act and an input interface (for example, the act of moving the mouse or pressing a key)¹⁹” (Bouchardon 163).
2. En el segundo nivel una secuencia de gestos (gestemas) se convierte en una acción, en un actema. “The acteme is constructed on the basis of the gestemes. It corresponds to a sequence of gestemes and results from the coupling between the gesteme and the process on which the manipulation bears”²⁰ (Bouchardon 164). Por ejemplo: al hacer clic sobre un documento en el escritorio de la pantalla de la computadora y arrastrarlo al ícono de papelera para eliminarlo, la secuencia es hacer clic y arrastrar, y la acción eliminar. Bouchardon contempla tres tipos de actemas: a. actuador, b. parametrizador, y c. perturbador.

¹⁹ “El gestema es el primer y más bajo nivel de articulación y corresponde a una unidad semiótica distintiva que resulta del acoplamiento de un acto físico más una interfaz de entrada (por ejemplo, el acto de mover el ratón o presionar una tecla)”.

²⁰ “El actema se construye a partir de los gestemas. Corresponde a una secuencia de gestos y resulta del acoplamiento entre el gesto y el proceso sobre el que recae la manipulación”.

3. En el tercer acoplamiento se señala que: “The actemes are combined to form semiotic units of manipulation (SUMs)”²¹. Para explicar este acoplamiento Bouchardon cita a los siguientes teóricos: “Following Peirce (1987), Klinkenberg (2000) recalls that icons are signs that are ‘motivated by resemblance’ so that in the icon, something from the physical world is recognized as such. In the same way, the SUMs bring to mind actions in the physical world”²².
4. La cuarta unión se da entre las SUMs y el contexto de medios, y de éste resulta el acoplamiento de medios. En este nivel Bouchardon recalca el rasgo icónico de las SUMs y afirma que: “it is only through its coupling with actual media that the significant features are realized. The realization of these features depends on the text, the image, or the sound to which the gesture is applied, as well as the multimedia context and the cultural environment of the reader” (164-165)²³.

Explica que una realización de rasgos significativos es la que se da en mayor o menor medida entre la intersección del gesto y el medio en el que se aplica el gesto. Si corresponde con las expectativas del lector se da un acoplamiento convencional; si no se cumplen, se da un acoplamiento no convencional.

²¹ “Los actemas se combinan para formar unidades semióticas de manipulación (SUMs)”.

²² “Siguiendo a Peirce (1987), Klinkenberg (2000) recuerda que los iconos son signos ‘motivados por la semejanza’ de manera que en el ícono se reconoce como tal algo del mundo físico. De la misma manera, los SUMs recuerdan acciones en el mundo físico”.

²³ “Solo a través del acoplamiento con los medios reales se realizan las características significativas. La realización de estas características depende del texto, la imagen o el sonido al que se aplica el gesto, así como del contexto multimedia y del entorno cultural del lector”.

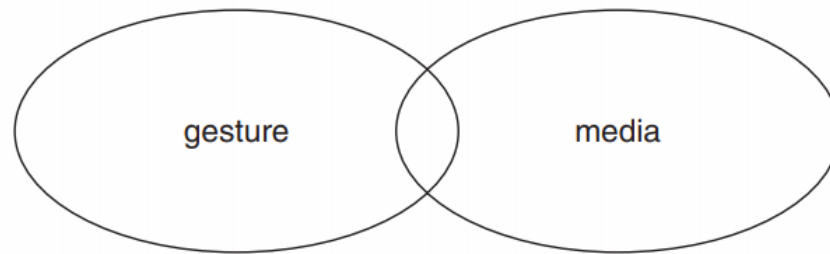


Figura 2 The field of intersection between the significant features of the gesture and of the media

El campo de intersección entre los rasgos significativos del gesto y de los medios. Fuente.

Bouchardon, Serge. *Figures of gestural manipulation in digital fictions* (165).

https://www.researchgate.net/publication/292087696_Figures_of_gestural_manipulation_in_digital_fictions

5. El quinto nivel corresponde al discurso interactivo, el cual surge de una secuencia interactiva completa de acoplamiento de medios. (Bouchardon 165) En consideración al proceso de construcción del discurso interactivo completo, Bouchardon hipotetiza que:

The construction of an interpretation occurs in particular with the repetition of a gesture. The functioning of this nonconventional coupling does indeed depend on the repetition. It is by repeating the gesture (...) that the user progressively constructs the meaning of the scene (and understands that it is not simply a bug). In order to come to this conclusion, he or she will take into account the whole context of the media and the interface²⁴. (Bouchardon 168-169)

El enfoque que propone es la de una formalización de retórica propia de la escritura interactiva y afirma que existen figuras retórica específicas como las “figuras de manipulación”:

²⁴ “La construcción de una interpretación ocurre en particular con la repetición de un gesto. El funcionamiento de este acoplamiento no convencional sí depende de la repetición. Es repitiendo el gesto (...) que el usuario construye gradualmente el significado de la escena (y comprende que no es simplemente un error). Para llegar a esta conclusión, tendrá en cuenta todo el contexto de los medios y la interfaz”.

Two points are to be emphasized here. On one hand, the notion of “figure” can—and this is what is new—take into account the gestures of the reader. On the other hand, interactive writing relies on figures of manipulation to a greater extent than other figures of meaning such as tropes²⁵. (Bouchardon 173)

Estas propuestas de análisis revelan la importancia de la integración de los gestos y el valor significativo que se pone en práctica en obras interactivas como las que abordaremos en esta investigación. Así como la participación de los poetas-lectores, lectores-críticos, lectores-usuarios, autores-códigos, entre otros agentes en el proceso de hacer sentido. Además, apelan a una práctica de lectura configurativa.

²⁵ “Dos puntos deben ser enfatizados aquí. Por un lado, la noción de ‘figura’ puede —y esto es lo nuevo— tener en cuenta los gestos del lector. Por otro lado, la escritura interactiva se basa en figuras de manipulación en mayor medida que otras figuras de significado como los tropos”.

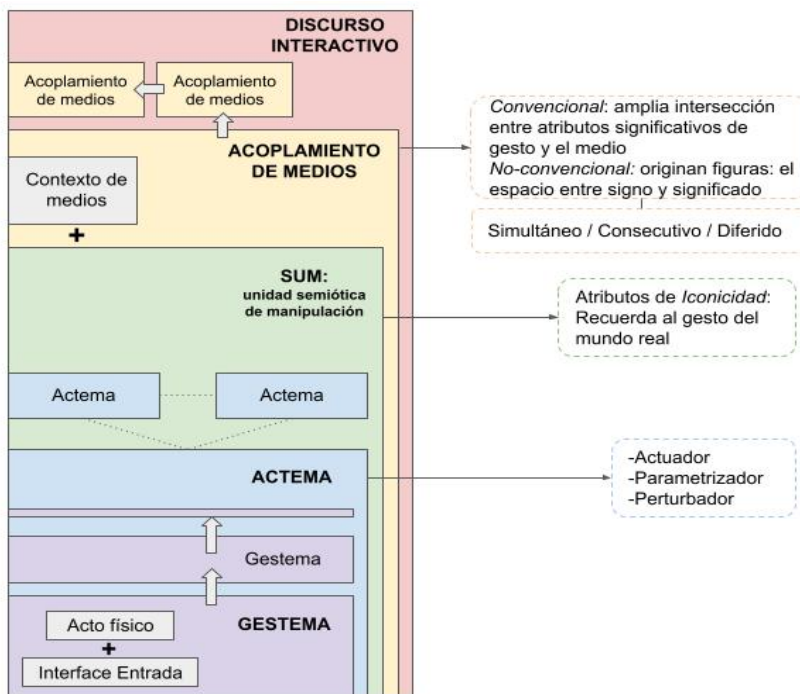


Figura 3 Cinco niveles de acoplamientos del discurso interactivo

La serie de gestemas crean un actema; la combinación de actemas crean SUM; las unidades semióticas de manipulación se acoplan en el contexto de medios; esto genera un acoplamiento de medios que en serie componen el discurso interactivo. Elaboración propia con información de Bouchardon, Serge. https://www.researchgate.net/publication/292087696_Figures_of_gestural_manipulation_in_digital_fictions

1.2.4 Breve historia del campo hispanoamericano

Como hemos visto, el campo de la literatura vinculada a la tecnología está en desarrollo a nivel global y, aunque ha tenido un impulso angloparlante y francófono, actualmente es posible encontrar en Internet obras en español. Si bien existen sitios *on line* que desde finales de los noventa sirvieron para mostrar obras electrónicas de habla hispana, vuelven a ser los grupos de estudios angloparlantes como *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* (ELMCIP) y la ELO los que encabezan y alojan antologías o repositorios para dar a conocer trabajos literarios electrónicos y digitales en español. No obstante, en los últimos años han surgido otros espacios como el Centro de Cultura Digital en la Ciudad de México y el Laboratorio Digital de la Facultad de Comunicación y Letras de la Universidad Diego Portales en Chile.

1.2.4.1 Colección *Spanish Language Electronic Literature* de ELMCIP

ELMCIP²⁶ es un proyecto de investigación colaborativo que surgió en el 2010 en la Universidad de Bergen, Noruega, liderado por Scott Rettberg y financiado por *Humanities in the European Research Area* (HERA). El proyecto sumó a su repositorio la colección *Spanish Electronic Literature*, a cargo de Maya Zalbidea Paniagua, y sigue en desarrollo. Esta reunión de más de 60 obras en idioma español incluye obras de autores originarios de distintos países, como España, Argentina, Chile, Colombia, Francia, Estados Unidos, Puerto Rico, Ecuador, Venezuela y Reino Unido, con obras que datan de 1998 como la novela hipertextual de Edith Checa, *Como el cielo los ojos* hasta obras de 2021, como *CAPTCHA Poem@* de Tina Escaja, obra con temática de COVID-19. Es posible también encontrar ficción de hipertexto, poesía electrónica, webnovelas, blognovelas, novelas colectivas y wikinovelas, entre otros.

En la introducción al proyecto en la página web se afirma que esta base de datos se hizo posible luego de una revisión por sitios web, tanto de artistas como de colectivos o grupos de estudio, que se alojan en la red. Mencionan la Fundación Cervantes, con su blog y su sitio web *Literatura Electrónica Hispánica*²⁷ fundado en 2009; el Grupo Hermeneia, de la Universidad de Cataluña, financiado a través de la Distinción a la Investigación Universitaria en 2001, encabezado por Laura Borràs²⁸; la *Biblioteca Ciberia: Literatura Digital en Español*, que surgió en el año 2000 y que forma parte de “Ciberia Project”²⁹, a cargo de Laura Sánchez Gómez y María Goicoechea de Jorge, con el apoyo del grupo de investigación de Literaturas Españolas y Europeas del Texto

²⁶ Su sitio web es el siguiente: <https://elmcip.net/>

²⁷ Su sitio web es el siguiente: <https://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/>

²⁸ No hay actualización a su base de datos.

²⁹ Su sitio web es el siguiente: <http://repositorios.fdi.ucm.es/ciberia/index.php>

al Hipermedia (LEETHI) de la Universidad Complutense de Madrid, así como de otros programas culturales.

También refiere el sitio *Proyecto le.es*, de la Universidad de Santiago de Compostela, y el blog de *Literatura Electrónica Arte y Políticas de Identidad*³⁰; el sitio, *Electronic Literature Directory* de la ELO³¹; *NT2 Répertoire Des Arts et Littératures Hypermédiatiques*³², creado en 2006 en la Universidad de Québec; *Hipertulia*, un foro dedicado a la teoría y a la narrativa hipertextuales³³; el blog *Biblumliteraria*, creado en 2006 y actualizado hasta este año 2022³⁴, y el blog *Literatura Electrónica, arte y políticas de identidad*.

Maya Zalbidea, en su artículo “Una nueva colección de literatura electrónica en lengua española en la web de ELMCIP”, señala que esta selección se llevó a cabo siguiendo las categorías descriptivas de las obras expuestas en las antologías de la ELO, por lo que es posible encontrar fichas de las obras y los autores relacionadas con sus estrategias de escritura o temáticas. “Para cada obra se proporciona el URL donde ha sido publicada. La colección cuenta con la biografía de autores e investigadores especialistas en humanidades digitales, y con una sección de recursos didácticos de acceso libre que pueden ser utilizados en las aulas” (152-153).

Zalbidea reconoce que “la multilinealidad, la escritura colaborativa, la intertextualidad y la interactividad” son características encontradas tanto en obras en inglés, francés o español, así como temáticas semejantes que van de: “la angustia que puede provocar el medio digital desconocido, la ansiedad ante la necesidad de contacto físico que provoca la comunicación online, y la participación de los usuarios al poder escribir comentarios en las obras digitales e incluso crear

³⁰ No hay actualización de su sitio web.

³¹ Su sitio web es el siguiente: <https://directory.eliterature.org/>

³² Su sitio web es el siguiente: <https://www.docam.ca/fr/sommets-annuels/sommet-2008/52-le-repertoire-du-nt2.html>

³³ Su sitio web es el siguiente: <https://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/index.htm>

³⁴ Su sitio web es el siguiente: <https://biblumliteraria.blogspot.com/>

para éstas finales distintos al concebido por el autor” (159). No obstante, identifica elementos de la cultura e historia de europea y latinoamericana en cada una de las obras.

Algunas de las autoras son Remedios Zafra, Belén Gache, Ana María Uribe, Catalina Murillo, Claudia Kozak; algunos de los autores son Eugenio Tisselli, Domenico Chiappe, Gustavo Romano y Leonardo Flores, entre otros. Zalbidea observa que “la literatura electrónica de países de habla española vive en las páginas webs de los artistas y en los proyectos de grupos de investigación de humanidades digitales” (173) y que no forman parte la sociedad de consumo.

1.2.4.2 Centro de Cultura Digital - Ciudad de México

Destaca también el trabajo que realiza el Centro de Cultura Digital (CCD) de la Ciudad de México, un complejo cultural que fue inaugurado en 2012 con el objetivo de dedicarse a explorar y difundir distintos aspectos del arte digital, tales como literatura, juegos, comunicación, inmersión, educación y tecnologías libres. El proyecto dedicado a la literatura, impulsado por Grace Quintanilla y coordinado por Mónica Nepote, lleva por nombre “Editorial”, el cual se compone de un blog, distintas piezas, una revista y libros descargables en una plataforma en línea que:

Pretende difundir el trabajo de autores y artistas marcados por la influencia del lenguaje tecnológico y al mismo tiempo conformar un archivo de conocimiento accesible a todo aquel usuario que quiera información sobre la amplia gama de proyectos que caben bajo la nomenclatura de cultura digital³⁵.(Editorial CCD web)

En el apartado de “E-literatura” es posible encontrar piezas digitales de creación colaborativa como *GOP* (2015); *Frigomántico* (2015); *Homozapping* (2015); *Resonar* (2017), que atribuyen la autoría al equipo del CCD y a proyectos realizados en cursos abiertos al público.

³⁵ El sitio web del CCD es el siguiente: <https://editorial.centroculturaldigital.mx/>

Además, recuperan obras que consideran clave en la literatura digital mexicana como *El Viaje* (2006) de Roberto Partida y Javier Guerra, producida en Tijuana en 2006. También se encuentran *Tatuaje* (2015) de Rodolfo Morales Jiménez; *Pasaje Quauhnhuac* (2020) de Carlos Gallardo y Leonardo Aranda; *El grito que no puedo escuchar* (2021), de Marco Arellano, Primer lugar del Premio *Julio Torri* en la categoría Literatura Digital, el primer concurso de literatura digital en América Latina.

La *Antología de Poesía Electrónica*³⁶ reúne trabajos de Zapoteco 3.0, *Mb-r- èz yàx mtí [Gemido del águila]*; Carolina Villanueva Lucero, *De ti a mi no hay distancia*; Nadia Cortés, *Desbordar/Filiaciones textuales*; Romina Cazón, *La poesía es una diosa*; Martín Rangel, *Soy una máquina y no puedo olvidar*; y Ana Medina, *Seis minutos para tomar el T*. En la introducción de esta colección se declara lo siguiente: “De la función aleatoria de excel al gif, del lenguaje html al documento sonoro, de la visualización de datos a las plataformas preprogramadas, no se trata de ensayos textuales sino de piezas que exponen esta práctica multimodal” (*Antología de poesía electrónica CCD web*).

1.2.4.3. *Cartografía de la literatura digital latinoamericana - Chile*

El proyecto de *Cartografía de la literatura digital latinoamericana* es un archivo con 180 obras creadas por autoras y autores de países como México, Perú, Colombia, Uruguay, Argentina, Chile, Venezuela y Brasil, que datan de 1994 hasta 2021. Este trabajo se inició en 2018 con los integrantes del Laboratorio Digital de la Universidad Diego Portales (Santiago, Chile), liderado por Carolina Gainza y Carolina Zúñiga; y con apoyo del Observatorio da Literatura Digital Brasileña de la Universidade Federal de São Carlos (São Carlos/Sao Paulo, Brasil) dirigido por Rejane Rocha.

³⁶ La dirección web es la siguiente: <http://poesiaelectronica.centroculturaldigital.mx/>

En el sitio web se encuentra un mapa de América Latina interactivo que permite visualizar las obras por países, por los géneros de poesía, narrativa, ambos u otros, así como por la técnica o el formato utilizado. El objetivo de este archivo es dar a conocer:

Una cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana en torno a cuatro dimensiones: una visualización de obras en un sitio web; la problematización de las formas de archivo y preservación; la reflexión del lenguaje digital y sus estéticas; y el análisis a partir de los hallazgos de la relación humano-máquina³⁷. (Cartografía web)

1.2.4.4 *Antología Lit(e)Lat* volumen 1 de ELO

A finales del 2020 la ELO auspició la *Antología Lit(e)Lat* volumen 1, editada por Leonardo Flores, Claudia Kozak y Rodolfo Mata. Este proyecto propone un corpus de piezas electrónicas creadas entre los años de 1965 hasta 2019, que reúne obras en relación o desde Latinoamérica y el Caribe, específicamente de países como Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, la comunidad latina en Estados Unidos, México, Perú, Trinidad y Tobago, Uruguay y Venezuela. Los editores proponen una serie de categorías descriptivas como elementos organizadores de la *Antología* que representan algunas prácticas del campo.

Reconocen la obra “Correcaminos (aka caminante)” (1965) del uruguayo Eduardo Darino como una de las primeras piezas de literatura electrónica, la cual se ubica en las categorías de poesía visual, animación y preweb. Mientras que cierran la antología tres autores y sus creaciones de 2019: el venezolano, Doménico Chiappe, con “Abrazar el aire, apretar los dientes”; el mexicano, Eugenio Tisselli, con “Dos sierras”; y la venezolana, María Mencía, con “Voces

³⁷ La dirección web del sitio es: <https://www.cartografiadigital.cl/map>

invisibles”, categorizados como: animación, interactividad, narrativa, poesía visual, multimedia, generación, poesía versificada y el uso de tecnologías HTML, Java Script, GIF y CSS. En la página se puede leer lo siguiente:

La literatura electrónica latinoamericana y caribeña es a la vez localizada y de-localizada. Esta condición habla de un espacio de tensiones globales y nacionales. Por un lado, es una literatura dependiente del desarrollo global informático. Pero, por otro lado, se trata también de una literatura que presenta con bastante frecuencia especificidades locales en cuanto a una fuerte comprensión de relaciones de poder y asimetrías, hegemonías de sentidos en las culturas digitales, e idiosincrasias y temáticas vinculadas con procesos socio-históricos, políticos y económicos de la región. (“*Antología LiteLit Volumen 1*” web).

Por su parte, Claudia Kozak, en “Literatura expandida en el dominio digital” (2017), hace un recuento breve por las manifestaciones computacionales vinculadas con la literatura que se expande del libro a las tecnologías digitales. Identifica en un sentido cronológico que “las primeras realizaciones de literatura digital se integran a lo que se conoce como literatura generada” y hace referencia a una obra considerada la primera de la literatura digital y del arte digital, *Love letters* (1952), del ingeniero inglés Christopher Strachey (224), informático de tiempo completo en la Corporación Nacional de Investigación y Desarrollo, quien creó un programa de cartas de amor combinatorias³⁸ (Wardrip-Fruin 32). Kozak también refiere a los *Poemas estotásticos* (1959) del

³⁸ Scott Rettberg en su libro *Electronic Literature* cita un estudio de Noah Wardrip-Fruin, “Digital Media Archeology: Interpreting Computational Processes”, en el que analiza profundamente el programa hecho por Strachey y afirma que es una parodia del proceso de hacer cartas de amor heterosexual, a lo cual, Retterberg agrega: “If Wardrip-Fruin’s reading of the first work of electronic literature may be testing the boundaries of intentional fallacy, it also provides us with a model for reading electronic literature procedurally and contextually: while poetry and story generators produce surface texts which can and should be read as texts in their own right, rich readings of them often entail reading and understanding them as formal procedures, as systems that generate complexity from simplicity, and entail reading them within broader social contexts” (117).

alemán Theo Lutz, quien produjo un generador de textos creado a partir de tópicos presentados por Franz Kafka de la obra *El Castillo*, en una computadora Zuse Z22, entre otras obras (224), experimentando con técnicas combinatorias y un gran número de configuraciones textuales posibles.

Rastreando creaciones digitales en Latinoamérica, Kozak ubica algunas obras y autores como la serie de poemas *IBM* del argentino Omar Gancedo publicada en 1966, “que consistía en tres tarjetas perforadas procesadas por una *Card Intérprete IBM*, que imprimía sobre el espacio medio de cada tarjeta el texto codificado en las perforaciones”. La obra, *Le tombeau de Mallarmé* (1972) del poeta brasileño Erthos Albino de Souza, “impresos en papel por una computadora luego de la manipulación por parte del artista/ingeniero de un *software* para medición de temperaturas de líquidos dentro de tuberías, accesible al autor porque trabajaba para Petrobras en Brasil”. Y, *Não!*, poema visual animado de Eduardo Kac creado en 1982 (Kozak 224).

Cabe mencionar un caso mexicano durante los años setenta, se trata del poemario *El canto del gallo. Poelctrones* (1972) de Jesús Arellano (1923-1977), pionero en la computación y un gran exponente de la poesía visual. En una reedición del libro, a cargo de Malpaís ediciones en 2018, Heriberto Yépez escribe en el prólogo lo siguiente:

El libro tiene tamaño carta, con un tiraje de 500 ejemplares (al parecer todos firmados) con poemas visuales (caligramas) de figuración métricas, animales, robots, personajes ficticios-pop (como Tribilín y el Gallito Cantor) o históricos-revolucionarios (como Lenin o Benito Juárez). El poema inicial es una especie de manifiesto en que escribir y diagramar parecen unificarse como un aliento de revitalización del nuevo tipo de poeta venidero. La escritura ahí se vuelve disposición tipográfica, coordinada por las posibilidades abiertas por la máquina de escribir IBM Composer 72. (Yépez 34)

Si bien en los años setenta no todos tenían acceso a una computadora, actualmente se han integrado a los distintos ámbitos de lo humano y su práctica social, por lo que escribir en computadoras o dispositivos móviles es ya una práctica diaria, y con ello, se experimentan nuevas formas de escritura y sus soportes. Cristina Rivera Garza, en *Los muertos indóciles* (2013), observó que la línea del tiempo continuo de Twitter está hecha de escritura, una simultánea y compartida por miles de usuarios en tiempo real, lo que la lleva a pensar en estas formas de escrituras del presente, que bien pueden “recurrir a la cita docta que al guiño de la cultura popular” (178) y cita a Josefina Ludmer: “Estas escrituras no admiten lecturas literarias; esto quiere decir que no se sabe o no importa si son o no son literatura. Y tampoco se sabe o no importa si son realidad o ficción. Se instalan localmente en una realidad cotidiana para “fabricar presente” (179). Ludmer y Rivera resaltan la falta de una estricta categorización de la producción textual en América Latina que prevaleció en el siglo XX y que se prolonga hasta nuestros días.

Carolina Gainza, en *Escrituras Electrónicas en América Latina. Producción Literaria en el Capitalismo Informacional* (2012), identifica que las técnicas digitales han abierto múltiples espacios para la literatura experimental ya que con:

la aparición de nuevos formatos que quitan la exclusividad al libro impreso como soporte, el hipertexto digital, inclusión de imágenes, video y audio en los textos, publicación y difusión electrónica de los mismos, transformación del papel del autor y el lector, entre otros elementos que abren espacios para la creatividad y la innovación. (“Escrituras” Gainza 32)

Asimismo, identifica el contexto de la literatura electrónica como parte de una cultura de redes: “en medio de un conflicto en torno a la apropiación de los frutos de la producción de lo

común, el cual ha sido expresado por diversos movimientos en varios ámbitos”(73). Lo común en el ámbito de Internet y celulares inteligentes es una “comunicación más interactiva e inmediata”:

Las personas pueden utilizar las redes para opinar, enviar mensajes, interactuar, comentar en tiempo real. Los políticos más importantes, los dirigentes de la clase empresarial y los medios de comunicación, abren sus puertas a la comunicación directa con los ciudadanos por medio de Twitter, Facebook y otras redes sociales. Sin embargo, la otra cara de esta mayor “interactividad” es la de la vigilancia donde, quienes participamos de estas redes, estamos siendo constantemente monitoreados por empresas de marketing y publicidad, y también por organismos de seguridad. (“Escrituras” Gainza 86)

Por su parte, Laura Sánchez Gómez, en su tesis doctoral “Literatura electrónica en español: planteamientos estéticos de la conectividad” (2021), sugiere que el diálogo entre el sistema y los artefactos, funcionan como “modelos de lectura conectados” y a su vez, concibe el campo como una puesta en práctica contemporánea que permite “reflexionar sobre el futuro del arte y la literatura en una realidad postdigital”:

La literatura electrónica se erige reivindicando su propio espacio, un espacio transversal que revela la hibridación de formas culturales y tecnológicas y que, en tanto construcción crítica y simbólica, puede ayudar a explicar las derivas de nuestro sistema cultural. La penetración digital ya naturalizada y el diálogo de estas nuevas formas literarias con sus predecesoras, así como con la cultura popular digital, colocan el campo de estudio de la literatura electrónica en una posición privilegiada desde la que entender las posibilidades de la evolución de la literatura en este nuevo ecosistema medial. (467)

Nohelia Meza, en su artículo “Voces y figuras: hacia una retórica digital de las obras de literatura electrónica latinoamericana” (2019), afirma que “las obras de literatura electrónica

latinoamericana se constituyen de diversos discursos culturales que circulan en su textualidad digital”, por lo que propone abordar estos productos a partir de estudios de retórica digital, estudios culturales y análisis del discursos para conocer “las intersecciones entre retórica, escritura y tecnología”:

En los últimos veinte años la investigación sobre el uso, creación, divulgación y enseñanza de la literatura electrónica se ha propagado y difundido considerablemente, lo que ha resultado en la creación de nuevas comunidades científicas y artísticas interesadas en su investigación alrededor del mundo. Tal es el caso de Latinoamérica, cuya importante producción de obras de literatura electrónica ha crecido de manera significativa en la última década, suscitando así un gran interés por su investigación. (Meza 2019)

La producción de literatura electrónica en el ámbito hispanoamericano cruza fronteras con lo informático, lo computacional, lo digital, lo político y lo emotivo en una red de lenguajes naturales y computacionales. Proponen maneras de relacionarse con los lectores a partir de una multiplicidad de formas, combinatorias, cálculos, procesos de azar, encriptamiento y juego como recursos poéticos que contribuyen a crear piezas con conocimientos, competencias y habilidades en la generación de vínculos con otros saberes y disciplinas.

1.2.5 La literatura expandida a la digitalidad en Hispanoamérica

Una de las teóricas relevantes en el campo de la literatura electrónica hispanoamericana es Claudia Kozak, quien ha estudiado y propuesto categorías de análisis que aporten al entendimiento de estos fenómenos. A continuación se revisará su noción de literatura expandida propuesta en el artículo “Literatura expandida en el dominio digital” (2017).

Kozak plantea que el término de expansión ganó terreno en el arte de los años sesenta, y posteriormente con mayor énfasis en el cine expandido y la escultura expandida. Refiere que el término de *cinema expandido*³⁹ se volvió popular gracias a Gene Youngblood, en 1970 en Estados Unidos, quien reflexionó sobre las posibilidades del cine fuera del cine, en el video y la computadora. Si bien identifica esta noción en los años setenta, reconoce que a lo largo de “la historia hegemónica de la literatura en su período moderno” de manera discontinua hay un registro de la “literatura que se desborda de su propio lenguaje y materialidad”, sólo que a partir de los años sesenta proliferó (223).

Encuentra en el recorrido histórico elaborado por Gache en *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*, maneras no convencionales de tratamiento del signo lingüístico y su materialidad, así como el encuentro de palabra, imagen, sonido, movimiento y código informático, debido a “la unión entre diferentes sistemas semióticos (lingüístico, visual y fónico)”, perspectiva en la que Kozak instala su noción de “literatura digital como expresión de una literatura expandida” (223).

La literatura digital es un tipo de literatura expandida, por lo general multimedia, que evidencia un alto grado de implicación —aunque no exclusiva— del lenguaje verbal con función poética, inscribiéndose marginalmente en la institución literaria a partir de un diálogo más o menos específico con la historia literaria en general, y con la literatura tecnológica experimental en particular. A diferencia de la literatura asociada al libro, es literatura

³⁹ La capacidad del cine, el video y las computadoras generaron otras formas de presentar y representar imágenes en movimiento, que han evolucionado en otras prácticas experimentales con sistemas de proyección en donde el espacio es la materia prima y la obra misma, tales como el mapping, la instalación, VJing (la creación o manipulación de imágenes en tiempo real a través de la mediación tecnológica en sincronización con la música), la manipulación de video en tiempo real. Así como la multiplicación de pantallas y de entornos como la realidad virtual y la realidad aumentada.

generada en/por/desde/hacia dispositivos electrónicos, actualmente digitales, es decir, por fuera de medios electrónicos analógicos (la radio, la televisión, el video analógico grabado en cintas magnéticas, por ejemplo). (Kozak 223)

Tras establecer la característica de nativo digital y tecnoexperimental, toma en cuenta que durante los años ochenta las creaciones digitales se asociaron al hipertexto y más adelante a los videojuegos, con lo que distingue que los géneros en la literatura digital no se pueden tipificar en función de su carácter narrativo o lírico, por lo que propone considerar un modelo de variables cruzadas en función de las modalidades constructivas de las obras, tales como de: conectividad (*on/off line*), automatismo (generatividad algorítmica/no generatividad), interactividad (sí/no), direccionalidad (linealidad/hipertextualidad e hipermedialidad), autoría (individual, colaborativa en producción, colaborativa en recepción); de lenguaje: verbal, visual, sonoro o imagen en movimiento; y de soportes o interfaces: computadora, teléfono móvil, tablet y pantalla en espacio público (225-226).

Para Kozak estas modalidades de construcción son modos de ver, es decir, que el proceso de estos fenómenos funcionan como máquinas de percepción:

que, en términos bajtinianos, implicarían géneros no solo como tipos de discursos o de textos sino como formas de finalización de la realidad, como tipos de enunciados que se vinculan con ciertas zonas de la realidad y no otras, y asumen así un modo hasta cierto punto específico de acceso al sentido (Bajtín; Bajtín y Medvedev). (Kozak 226)

Este planteamiento le sirve a Kozak para reconocer los elementos compositivos de manera general en este tipo de creaciones y destacar su funcionamiento en la formación de sentido, por lo que se propone una manera de leer “cercana–distante–colaborativa–localizada”:

Se trata de una lectura que sin desatender lo que los textos nos llevan a leer en ellos — textualista o de cerca—, atiende también procesos más generales en relación con la constitución del campo, con sus géneros, su institucionalización y sus geopolíticas, y por ello es distante. Asimismo, se trata de una lectura que focaliza en las distintas capas textuales —textos de superficie, interfaces y código informático— por lo que puede plantearse como colaborativa (...) Por último, en vinculación con las ya mencionadas geopolíticas, es también una lectura desde acá, que permite leer la particular politización del campo que se produce muchas veces en Latinoamérica —pero no siempre— (“Literatura expandida” Kozak 288).

Kozak señala que en el presente los seres humanos hacemos uso de los espacios en línea, por lo que podemos hablar de lo que pasa dentro y fuera de la red y la máquina, por lo menos es una realidad para algunos habitantes del planeta:

Vida que transcurre a la vez dentro y fuera de las pantallas, las redes informacionales y sociales, los territorios actuales pero también virtuales, organizados por una materialidad ubicua, aparentemente deslocalizada e inmaterial, que sin embargo tiene residencia fija en un dominio, como identificador de una posición localizada en el espacio virtual de Internet. (“Literatura expandida” Kozak 229)

Mientras que la postura de Kozak se inclina más a hablar de experimentación literaria con la tecnología, Carolina Gainza, en su artículo “Pensar la condición digital desde la literatura digital latinoamérica” (2022), considera importante nombrar como digital a las prácticas estéticas involucradas con las tecnologías contemporáneas en Latinoamérica, especialmente las literarias porque se adaptan a las tradiciones locales y porque: “las literaturas que experimentan con el código, es decir, aquellos que a través de la interacción con los lenguajes de programación,

originan o posibilitan, lo que he llamado, ‘estéticas digitales’, permiten analizar las nuevas formas de organizar la creatividad” (191).

Igualmente, Gainza reconoce que los algoritmos digitales son activados por los usuarios de computadoras en cada uno de sus movimientos, es decir, en la interacción en red, en la búsqueda de información y entretenimiento, pero cuando se usan para poetizar se subvierte su uso, por lo que ve en lenguaje de programación una adaptación regional que representa:

una potencia que posibilita imaginar una descolonización de los algoritmos, descentrarlos de sus funciones y significados dominantes en el capitalismo actual, liberarlos de las amarras de la eficiencia y desautomatizarlos. Tomar el mando de lenguaje, no como “interactuados”, es decir, sujetos pasivos ante la tecnología, sino como “interactuantes”, es decir, desde prácticas de apropiación y construcción de sentido respecto a nuestra relación con estas agencias humanas y no humanas digitales. Junto con esto, se abre la posibilidad de pensar el lugar el estatus de la tecnología de forma situada, más allá de las narrativas e imaginarios hegemónicos. (“Pensar” Gainza 206)

1.3 Situación poética en red

Josu Landa, en *Poética* (2002), afirma que el poema, independientemente de lo que se designe como tal, sólo puede existir en una comunidad poética, y a ésta la describe en un primer momento como:

grupos humanos cohesionados con base en una gaya ciencia, una historia poética, un tipo de actitudes afines (aunque eventualmente discordantes en aspectos puntuales) hacia lo poético, un orden de valores poéticos en general compartidos, una tradición crítica, una

serie de medios que posibilitan la circulación regular de textos poéticos, etcétera. (Landa 25)

Landa reconoce el vínculo que existe entre los poemas y el mundo, por lo que ve como horizonte de realización del poema el ámbito socio-cultural, en el cual se crea una comunidad poética, a la cual distingue de manera más específica así:

En definitiva, el dominio ontológico del poema está constituido tanto por los lenguajes cuanto por un complejo e indeterminado (es decir, carente de límites claros) haz de entidades, procesos, situaciones y agentes interactuantes, que aquí se viene denominando “comunidad poética”. (Landa 166)

Observa que la comunidad poética, supone entre otras dimensiones, las siguientes: una articulación dinámica en la que caben las convenciones socioculturales relacionado con lo poético; y un espacio concreto de realización del poema, una situación poética que se da en una serie de relaciones entre sujetos, procesos y cosas (Landa 167).

De tal manera que Landa propone que la comunidad poética es un “conglomerado dinámico y abierto de agentes poéticos”. Considera entre estos agentes poéticos a “los poetas-lectores, a los poetas-críticos, a los críticos-poetas (...) en un contexto de procesos, dispositivos, relaciones, recursos, prácticas” que suponen una forma de vida (173). La comunidad poética está conformada por “quienes han vivido, viven y vivirán lo poético” (174).

Estos agentes que viven lo poético y las relaciones que se generan entre sí son la base de la concreción de las situaciones poéticas:

A la abstracción y generalidad del concepto de comunidad poética le corresponde, en su escala temporal y espacial, la concreción de las situaciones poéticas. De ese modo, no son

concebibles las situaciones poéticas sin el contexto de una comunidad poética, pero ésta tampoco es posible sin que se den aquéllas.

Siguiendo a Landa en su idea de una comunidad poética, y con lo expuesto en este capítulo, podemos describir comunidad poética digital de la siguiente manera. El “indeterminado haz de entidades, procesos, situaciones y agentes interactuantes” con la poesía electrónica, se da en un panorama donde los soportes digitales han aportado otras estrategias creativas con fines estéticos que permiten pensar en otras formas de ver, estructurar y enlazar el mundo en red, como elementos de una teoría del presente (Manovich 2005; Hayles 2012, 2003).

Asimismo, en el campo de la literatura electrónica se ha dado cabida a “convenciones socioculturales relacionado con lo poético; y un espacio concreto de realización del poema, una situación poética que se da en una serie de relaciones entre sujetos, procesos y cosas”. Por lo que literatura electrónica refiere a aquellas “obras con importantes aspectos literarios que se benefician de las capacidades y contextos provistos del trabajo computacional ya sea en red de manera independiente, y que se manifiesta en varias formas y prácticas” (ELO). Asimismo, “una característica esencial de la literatura electrónica en contraposición a la literatura impresa y digitalizada, y en atención a esas primeras generaciones de objetos creados en computadora y usualmente leídos en computadoras, es que sea nativo digital” (Hayles).

Además, se puede establecer que los estudios de este campo se basan en “artefactos nacidos digitalmente para redistribuir, analizar o recontextualizar los artefactos de la cultura impresa, ya que los trabajos de literatura electrónica apelan a prácticas de lectura configurativa” (Rettberg). Si bien, el término literatura electrónica abarca formas y prácticas de composición multimedia, experimental y tecnológica (Kozak), se hace la distinción de literatura digital para atender al origen

del código y la programación de la obra, ya sea “formas programadas” y “el evento multimedia” (Wardrip-Fruin 2010; Bouchardon 2014; Bootz 2005; Gainza 2022).

El “espacio concreto de realización del poema”, es decir, donde se da una situación poética, se conforma de una serie de relaciones entre sujetos, procesos y cosas, en el caso de la literatura electrónica se integran sistemas computacionales y dispositivos electrónicos, humanos y objetos digitales. Podemos resumir que se crea su propio espacio, uno transversal e híbrido entre formas culturales, tecnológicas y en una constante comunicación interactiva e inmediata.

La lectura y el análisis de literatura electrónica requieren de propuestas y acercamientos que consideren, por un lado, los elementos compositivos en las piezas, las cuales se han diseñado imaginando una interacción realizada por los lectores; y por otro lado, la importancia de considerar las circunstancias de contextos global–digitales.

Las implicaciones de convivir con los nuevos medios han transformado hábitos y creencias, con lo que se moldea una estructura mental de pensamiento y de comportamiento diferente a la de la cultura impresa. Tales como los entornos digitales que actualmente permiten el teletrabajo, la educación a distancia, el entretenimiento a través de las redes sociales, el comercio electrónico, y la creación artística, y con ello se vive un nuevo modelo de sociedad y su realidad. Es en estos entornos y con estos sus usuarios, en donde aparecen diversos aspectos literarios o estéticos. Los artefactos digitales apuntan a experiencias o eventos del presente, que bien pueden situarse en el campo de la literatura electrónica. Una práctica artística en desarrollo que requiere equipo computacional entre otras para narrar, ensayar, informar, poetizar y comunicar, entre otras.

Teniendo esto en cuenta, en el siguiente capítulo se revisará la obra de Gache, en donde la relación de los humanos con las máquinas y las artes forman parte de una realidad digital, en donde

diversos agentes, humanos o no, forman parte de un discursos poético, uno que se escribe, crea y lee a través de la pantalla en un flujo de información por la web.

Capítulo 2. Apuntes sobre la poética expandida de Belén Gache

En el capítulo anterior establecimos un panorama general de los vínculos humanos que se extienden a lo maquínico desde 1980 hasta el presente. También se observó que los artefactos digitales con fines estéticos se comenzaron a generar con la evolución de los sistemas y gráficos computacionales, mismos que se han consolidado en el campo de las artes digitales. De manera específica se llevó a cabo un recorrido por el campo en constante desarrollo de la literatura electrónica, que se crea en la red a nivel global. Asimismo, reconocimos en la propuesta de literatura expandida hacia la digitalidad de Claudia Kozak una práctica experimental en la que se inserta la obra de Belén Gache, pero a su vez en la práctica digita, como menciona Carolina Gainza.

A continuación se hará un breve recorrido por la trayectoria de Belén Gache, quien destaca en el campo literario hispanoamericano no sólo por ser pionera en la práctica experimental de literatura electrónica, sino que también es reconocida por sus aportaciones teóricas a los estudios de la literatura expandida. El objetivo es reconocer su proceso creativo y su concepción de lo poético.

2.1 ¿Quién es Belén Gache?

Belén Gache es una investigadora y una creadora de escrituras no convencionales que ha sabido conjuntar sus intereses académicos, su postura crítica y su voz poética. Hija de padres españoles migrantes nació en Argentina en 1960, donde comenzó su escritura de manera profesional en 1980 con la publicación de sus novelas y ensayos. Pertenece a la generación de artistas heredera de prácticas en las que los ellos mismos están a cargo de sus obras, son editores y promotores. Estas realizaciones van más allá del circuito establecido por el mercado editorial, los museos y las galerías. Surgen en un ambiente ambivalente, entre la democratización y la alienación de las

tecnologías de información y comunicación que impacta en la producción cultural. Estos modos de producción de objetos culturales están atravesadas por distintas tensiones políticas e ideológicas, y representó para los artistas de los años sesenta una forma de desvincular el arte de las instituciones y de dialogar con las obras existentes en otros escenarios no hegemónicos.

Vicente Luis Mora, en una conversación con Belén Gache (2021)⁴⁰, hace un recorrido en la red para identificar algunas producciones literarias, tanto no interactivas como interactivas, y reconoce espacios en la web que funcionan para la difusión inmediata, tales como *YouTube*, Facebook e Instagram, entre otros, a partir de un trabajo de autoedición digital. Señala que estas prácticas literarias y culturales se encuentran entre lo multitudinario y lo individual, en una línea delgada entre la precariedad y el emprendedurismo.

Reconoce tres tipos de proyectos en la web que tratan sobre literatura experimental: los proyectos institucionales que auspician cartografías y antologías, así como proyectos agregados a festivales o eventos, como obras comisionadas. Los proyectos híbridos, aquellos que se encuentran cerca de instituciones pero que también se encuentran a la intemperie porque utilizan la web, redes sociales y plataformas de acceso libre como canal de circulación. Finalmente, los proyectos en la intemperie, que refiere a prácticas literarias en la web como grabaciones o podcast publicadas en Spotify, o videopoemas, como los que se comparten en Instagram. Hace énfasis en el autofinanciamiento de los creadores y señala que es un lugar de coincidencia de estrategias, materiales y algunos procesos, empleadas tanto por profesionales o aprendices⁴¹.

⁴⁰ “Linealidad, no linealidad y juegos temporales en la literatura digital”, sesión de apertura del ciclo ReManEnTes Materia espacio y tiempo en la literatura en español en el entorno digital. Vicente Luis Mora y Belén Gache. Organizado por el Proyecto Exocanónicos de la Universidad de Salamanca, la Cátedra Max Aub Transdisciplina en arte y tecnología, Casa del Lago UNAM y nuestra cátedra. UNAM España #CátedraMaxAub #CasaDelLago. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=RZ0Wgez0yz8&t=611s>.

⁴¹ Menciona como proyectos institucionales: el proyecto a cargo de Carolina Gainza, *Cartografía de la literatura digital latinoamericana*. Sugiere de ejemplo “Deus Ex Random Machina” de los mexicanos Canek Zapata y Luis Mercado, solicitada por Random, The Wrong Tv, *La obra es un video que se puede consultar en YouTube*. Esta

Vicente Luis Mora reconoce el trabajo de Gache como proyecto a la intemperie e híbrido, por sus videoperformance en entornos virtuales y el acceso a sus obras desde la página web. Gache alude que desde sus inicios, en el siglo XX, la consigna era alejarse de lo establecido por el sistema, y que hablar de una categoría como intemperie es ideológico, porque alude a cierto deseo de los artistas por ser parte del sistema sin lograrlo. Señala que ella lo llama “fuera del sistema”, en seguimiento a la contracultura de los años setenta y lo que se hacía fuera de los circuitos institucionales y mercantiles.

En la misma charla, Gache advierte que hablar de literatura electrónica es reconocer la inserción del campo al sistema literario, en una especie de coacción hegemónica, por eso hace hincapié en que ella no tuvo su acercamiento con la literatura expandida desde la digitalidad como la expone Vicente Luis Mora, propia de este siglo XXI, sino que ella logra la composición de poemas electrónicos al reflexionar sobre las estructuras del lenguaje como sistema de signos al observar las prácticas contraculturales de su juventud. Ubica su obra como experimental antes que electrónica, aunque reconoce que las herramientas, los entornos y la red de la era digital hacen posible hablar de escrituras digitales.

La poesía de Gache se instala como un discurso fuera del sistema establecido y contracultural, por lo que de alguna manera le es natural el préstamo con corrientes de distintas disciplinas y épocas. Estas prácticas repercuten en la construcción de significados, noción que

información se puede leer en la descripción de la obra disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=BVq3Ts13oDU> (The Wrong Tv web). La plataforma fue ideada para artistas y se puede consultar en the wrong tv: <https://thewrong.tv>. Como proyecto híbrido ubica al *Periódico de poesía*, disponible en <https://periodicodepoesia.unam.mx/>, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). “Publicación en línea que, en su edición digital, tiene once años de existencia. Su principal objetivo es el de difundir el quehacer poético de nuestros días, tanto a nivel de creación como de crítica y traducción. (“Quienes somos” web). Como proyecto a la intemperie, señala el caso de la poeta experimental mexicana Rocío Cerón y el de Cristina Ruberte, usuaria da Instagram; ambas comparten videopoemas.

representa para la autora una intención manifiesta de creación, atender el proceso de hacer sentido entre las palabras y las cosas, y las consecuencias de establecer esas relaciones mentales y sociales.

Si bien la literatura electrónica es un campo en constante evolución, principalmente por su dependencia a los dispositivos electrónicos que se rigen según los cambiantes contextos económicos y políticos, se presenta como una forma estética de pensar el mundo desde la creación de artefactos digitales. Se interesa por objetos que no sólo sirven a la promoción de servicios populares del momento o al panfleto político, sino que aportan a la reflexión de las subjetividades electrónicas, en donde la relación de los humanos y los agentes maquínicos es cada vez más profunda. Además la velocidad y la aceleración de Internet en la actualidad favorecen lo efímero y lo pasajero en la red.

El trabajo de Gache va más allá del libro impreso y utiliza medios y estrategias de la informática y la telemática, así como del arte digital, que se materializan en proyectos de poesía conceptual, literatura experimental y expandida tales como videoperformance, instalaciones sonoras, poesía electrónica y proyectos mixtos que se popularizaron con la aparición de la web.

En la página web de la autora, <http://belengache.net/> los usuarios y lectores puede acceder a diversos contenidos, que van desde noticias sobre las participaciones o actividades recientes de Gache, hasta la consulta de sus obras que datan de 1996 a la actualidad. En este sitio hay obras catalogadas como blogs-ficción, poesía electrónica y proyectos mixtos; libros de ficción breve y poesía para descargar. Además, hay ensayos sobre teoría, letras y artes, y enlaces a video-poemas y poemas performáticos.

Su cercanía con artistas, colectivos, grupos de estudio, universidades, lectores, entre otros, interesados en la creación de artefactos digitales con fines estéticos, la colocan como una poeta que reflexiona sobre su tiempo y sus materiales de trabajo, así como en la generación de espacios

de colaboración multidisciplinaria como una forma de hacer arte y obtener conocimiento. Gache fue cofundadora del grupo pionero en Argentina de net art y arte digital interactivo, conocido como “Fin del mundo. El arte actual desde Argentina”⁴² (1995 – 2009), compuesto por la misma Belén Gache; el artista digital, Gustavo Romano; el artista sonoro, Jorge Haro; y el videasta, Carlos Trilnick. Juntos experimentaron en los márgenes de sus propias disciplinas y crearon piezas de net art para exhibirlas en la web. Ocuparon Internet como un nuevo espacio para el arte, el tecnoarte, la videopoesía, una naciente poética tecnológica digital.

Claudia Kozak, en *Tecnopoéticas argentinas* (2012), reconoce la obra de Belén Gache como tecnopoesía, junto con la de otros artistas como el grupo “Fin del mundo”, Fabio Doctorovich, Ladislao Pablo Györique, Ana María Uribe y Héctor Piccoli. Considera que sus trabajos experimentaron con la digitalidad desde la poesía durante la década de los años noventa en Argentina y afirma que:

A su vez, como el fenómeno técnico/tecnológico de cada época está atado a una sociedad determinada, esto implica cierta historia y construcción social hegemónica del sentido tecnológico. Se trata así de un fenómeno político que no puede ser abordado desde una supuesta neutralidad. En tanto las poéticas tecnológicas asumen el fenómeno técnico que les es contemporáneo son también políticas. (“Tecnopoéticas” Kozak 182-183)

Por su parte, María Goicoechea y Laura Sánchez, “In Search of a Female Technological Identity in Electronic Literature: Dancing with the Spanish Domestic Cyborg”, ubican la producción artística de Gache junto con la de Marla Jacarilla, Tina Escaja, Lara Coterón, Dora García, Teresa Martín Ezama, la mayoría de ellas incluidas en el corpus *Ciberia: Library of Electronic Literature in Spanish* (279).

⁴² <https://findelmundo.com.ar/>

De igual manera, su trabajo ha sido reconocido en las recientes investigaciones sobre literatura electrónica escrita por mujeres (Meza; Pitman). En dichos estudios se resalta la importancia de Gache como pionera en Latinoamérica, la influencia que su trabajo ha tenido en autoras más recientes, lo importante que fue para ella no sólo la “producción” sino la “circulación” de literatura electrónica a través de su sitio: “Fin del Mundo El arte actual desde Argentina” (1995-2009), la oscilación creativa entre lo impreso y lo digital, y finalmente, su tardía inclusión a colecciones de literatura electrónica por parte de la ELO. Pues no fue sino hasta 2016 cuando incluyeron sus obras en la *Electronic Literature Collection* Vol. 3 (Boluk et al.).

Es oportuno citar a Maya Zalbidea, quien al señalar la obra *Uncle Rogers* (1986) de Judy Malloy como la primera en ficción hipertextual, incluso antes que la famosa *Aiffternoon, a story* (1987) de Michael Joyce, afirma que “es indispensable que la labor creativa y científica de las mujeres no sea invisibilizada sino destacada” (157), sobre todo cuando han sido pioneras o innovadoras en la creación de otras formas de narrar. Además, reconoce que algunos colectivos conformados por mujeres han encontrado en la digitalidad formas de tejer redes que permiten la defensa de los derechos de las mujeres con los nuevos medios, como VNS Matrix; el papel que las mujeres tienen en Internet, como Remedios Zafra; o cuestionar la naturalización de los roles de género en la sociedad como las colecciones de María Mencía y Dora García. Incluso cita sus propias colecciones al respecto: *Women Authors and Cyberfeminism. Autoras y ciberfeminismo y “Violencia sin cuerpos”* (Zalbidea 158-159).

Por su parte, Dolores Romero López en “A Diorama of Digital Literature in Spain”, estima que en España la creación digital hecha por mujeres coincidió con el *Manifiesto Cyborg* (1985) de Donna Haraway, mismo que rápidamente se tradujo al español y que apoyó a superar el esencialismo feminista y promulgó: “a techno-feminism which demands, without fear, spaces and

digital relations to empower women who participate as actors⁴³” (105). Debido que la literatura digital tiene un gran impacto social, Laura Lozano Marín, en “Aproximación a la poesía electrónica escrita por mujeres en español: Belén Gache y Álex Saum” (2020), declara que:

la poesía electrónica funciona como vehículo de expresión de la nueva sociedad digitalizada, como una nueva forma de producción cultural que puede ser reivindicativa y tener elementos de denuncia social como ocurre en algunas piezas de las poetas electrónicas Belén Gache y Alex Saum. (Lozano 312)

Por lo anterior, la presente investigación busca contribuir al estudio de la poética digital de Gache, en particular, y a las poéticas digitales femeninas en Hispanoamérica, pero principalmente en Latinoamérica.

2.2 Literatura para romper lenguaje y realidad: papel y pantallas

La expansión de la literatura para Gache se dio en los movimientos de vanguardia del siglo XX, no obstante, también atiende aquellas producciones escriturales que no forman parte de la institución literaria. La perspectiva histórica que ha desarrollado al respecto permea su manera de pensar la creación poética, como podremos ver más adelante con el análisis de dos de sus obras. Por el momento, nos detendremos en su ensayo *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto* (2006), publicado en Gijón, España por la Editorial Trea.

En este ensayo registra diversas manifestaciones escriturales, desde la antigüedad hasta nuestros días, que ponen énfasis en la materialidad del lenguaje, tales como la verbal y la escritural,

⁴³ “Un tecnofeminismo que reclama, sin miedo, espacios y relaciones digitales para empoderar a las mujeres que participan como actoras”.

el sonido y la grafía. En el prefacio, Gache afirma que estas formas resaltan tramas no lineales, acciones interactivas o mezclas de diferentes sistemas semióticos, cualidades que pese a considerarlas fácilmente propias del contexto actual de dispositivos electrónicos y la multiplicidad de pantallas, estos fenómenos ya existían en la literatura:

Desde los *Carmina Figurata* hasta los poemas dadá, desde el *Tristram Shandy* de Lawrence Sterne hasta los viajes africanos de Raymond Roussel, desde el *Coup de dés* de Mallarmé hasta el *Nouveau Roman*, desde la verbicovisualidad joyciana hasta el concretismo, desde los lenguajes inventados por Velemir Khlebnikov hasta los *event scores* de Fluxus, se han buscado formas de decir y de narrar que escapan de los modelos canónicos y automatismos lingüísticos. (“Escrituras” Gache 17)

La autora aborda estas experiencias estéticas desde dos instancias, la primera desde “la deconstrucción de la unidad mínima llamado convencionalmente signo”, es decir, cuestiona las tipologías establecidas que “oponen los universos semánticos verbal, visual y sonoro”; y la segunda, desde “el replanteo a nivel de unidades macroscópicas como los modelos narrativos”, para lo cual da cuenta de diversos ejemplos que rompen con los “modelos narrativos de corte aristotélico” (“Escrituras” Gache 17). Alude al *Curso de Lingüística General* de Ferdinand de Saussure, en donde se plantea la separación del signo lingüístico, entre significado y significante, en donde éste último está en función del significado: “según esta lógica, el aspecto material del signo podría excluirse sin perjuicio del sistema” (“Escrituras” Gache 18).

Por lo anterior, en la misma línea de la famosa frase de Marsall McLuhan, “el medio es el mensaje”, Belén Gache rastrea otras formas de construcción de sentido. De esta manera, concibe a la forma como parte del mensaje que se transmite, en esa relación simbiótica de la forma y la percepción de sentido.

En esta mirada propuesta por Gache se actualizan conceptos como escritura, literatura y libro, así como lectura y lectores:

La cuestión central para la teoría literaria es hoy la de la reflexionar acerca de la clase de sujeto y la clase de cultura que será la que surja de los nuevos paradigmas (...) finalmente no se trata de la aplicación de una determinada estrategia narratológica, ni de la utilización de un determinado soporte o de una determinada tecnología, sino de la batalla que se da dentro del propio lenguaje, de la lucha por el sentido. (“Escrituras” Gache 249 – 250)

Los experimentos de las vanguardias para Belén Gache son un tipo de ensayos que al tiempo de sumar materialidades visuales y sonoras a las estructuras gramaticales, trastocan los modelos de poetizar y narrar. Este tipo de prácticas hizo que Gache se inclinara al diseño, lo que derivó en importantes y variados esquemas de composición tipográfica y espacial que se tomó como una intención fundamental contra los modelos de escritura establecidos.

En “Transgresiones y márgenes de la literatura expandida”⁴⁴, Gache considera que el futurismo ruso, en específico las propuestas del poeta Velimir Khlebnikov, sirve de muestra de aquellas obras que “buscaban investir a los fonemas de una fuerza mágica y ritual”, es decir, que las palabras debían ser capaces de producir un cambio mental en las personas y estas debían poder comunicarse a través de los sonidos en una suerte de “sinestesia telepática” (web).

Asimismo, “la voluntad de quiebre y supresión de reglas (ortográficas, sintácticas, etcétera)” de los dadaístas es para Gache una forma de romper con el uso habitual del lenguaje literario. Al jugar y manipular las palabras se valoran preceptos establecidos, por lo que supone que sean capaces de ser cambiados:

⁴⁴ Texto elaborado para la clase del Posgrado virtual sobre "Lectura, escritura y educación", FLACSO, 2011 que se puede consultar en <https://belengache.net/flacso.htm>.

Hemos mencionado cómo el lenguaje acarrea las estructuras del poder social convirtiendo en natural la manera en que se conciben conceptos tales como, por ejemplo, raza, nacionalidad, clase social, sexualidad. Así como ciertos dioses, desafiando las reglas divinas entregaron a los hombres el secreto de la escritura, los escritores se dedican a transgredir las leyes del lenguaje instituido desafiando al poder instituido. Citando nuevamente a Derrida, si escribimos diferente, leeremos diferente y, muy pronto, acabaremos por entender al mundo de diferente manera. Creando nuevos alfabetos, nuevas gramáticas, nuevas sintaxis y nuevas clases de libros, creamos nuevas formas de significar. (“Transgresiones y márgenes de la literatura expandida” Gache web)

Siguiendo en esta línea, Gache establece las formas escriturarias nómades como: aquellas que no se encuentran constreñidas por modelos lineales y causales, (que) permiten trazar (...) diferentes recorridos posibles, en donde las bifurcaciones, las clausuras y laberintos textuales de este modelo aparecen como metáfora de las posibles maneras de recorrer el mundo. (“Transgresiones y márgenes de la literatura expandida” Gache web)

2.3 Los años noventa: transformación del proceso creativo

En “El tópico del libro en la literatura electrónica: intersecciones, citas y expansiones (un estudio de caso en mi propia poética 1995 – 2017)”⁴⁵, Gache habla sobre cómo la experimentación de estructuras, medios y soportes repercutió en su concepción de lo literario y, con ello, su escritura. Afirma que vivió una transformación en su proceso creativo y escritural, especialmente por las

⁴⁵ Texto presentado en el IV Congreso Internacional de la Red de Investigación sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico. Página y Pantalla: Interferencias metaficcionales de la Universidad de Valladolid. Consultado en https://belengache.net/pdf/El_topico_del_libro_Belen_Gache.pdf.

intersecciones del libro impreso y el libro digital, el agenciamiento maquínico humano y la realidad aumentada, así como de varios elementos compositivos de su obra:

Cuando empecé a escribir literatura digital, a mediados de los años 90, me di cuenta de hasta qué punto las posibilidades de mi escritura se habían expandido y de que, aunque siguiera escribiendo en papel, mi manera de escribir nunca más volvería a ser la misma. Mis planteos textuales ya no podían ser físicamente plasmados en el formato de la edición tradicional. Desde mis primeras experiencias con los medios digitales de escritura hasta hoy han pasado más de 20 años. (“El tópico” Gache 5)

Gache apunta que hay factores que influyen en la nueva materialidad literaria, “como los periodos de transición de dispositivos” (12). Pone de ejemplo la fotografía y la pintura, y citando el ensayo *Escritura no creativa: la gestión del lenguaje en la era digital* (2011), de Kenneth Goldsmith, en el que se afirma que a la “literatura le llegó su fotografía” porque al pasar del libro impreso al libro digital nos enfrentamos a “dispositivos más eficaces a la hora de replicar la realidad”, por lo que la literatura ya no se puede limitar a copiarla, sino que, como la pintura, experimenta otras estrategias y composiciones.

El lenguaje escrito cambia su status y se vuelve fluido y maleable. Puede ser copiado y reproducido, puede ser manipulado en programas gráficos, puede ser sonorizado, puede ser animado, enviado por mail, etc. Además, está el tema de la abundancia y el exceso de escritura que se produce y reproduce infinitamente cada día en la red. Frente a esta situación, el escritor digital cambia sus contenidos, sus estrategias, sus procedimientos retóricos. (“El tópico” Gache 13)

Recordemos que Goldsmith manifestó en 2011 que “los medios digitales habían preparado el camino para una revolución literaria” (25), ya que una condición de la escritura contemporánea

es afrontar una cantidad abismal de textos disponibles, lo que obliga a los lectores a aprender a usar esos textos y gestionar la información. Asimismo, afirma que esta práctica es “una escritura que propone nuevas plataformas de recepción y de lectura” (26), en donde nociones tradicionales como originalidad y creatividad se ven sustituidas por la posibilidad de “manipulación y administración de masas de lenguajes” del mundo digital, el cual se compone de: imágenes, películas, videos, sonidos, palabras e información entre otros (27).

Belén Gache profundiza en las implicaciones que tiene la literatura electrónica y afirma que no son posibles en la literatura impresa:

Implica actitudes cognitivas y competencias diferentes. Implica centrarse en los aspectos metatextuales y en los mecanismos puestos en juego por la obra antes que en sus contenidos. Escribir con medios digitales implica operar con metadata, implica responder a comandos: *clic, send, like, copy, red only, reply*, implica archivar, reenviar, diseminar textualidades. Todas estas acciones se han convertido en las acciones básicas a ser realizadas por los escritores digitales (a estas alturas, todos nosotros). (“El tópico” Gache 13 – 14)

Desde hace mucho tiempo la lectura y la escritura son actos que por siglos han estado relacionados con libros impresos, bibliotecas, lugares silenciosos y bien iluminados, es decir, que el espacio literario por excelencia ha sido el libro, objeto central para el logocentrismo de la cultura occidental, modelo que para Gache:

Deja fuera la falta de límites precisos, el ordenamiento no lineal, la multiplicidad, las paradojas, la falta de certezas, los principios abortados, los finales abandonados. Derrida, - quien a lo largo de su obra abogó por la ruptura con el pensamiento moderno logocéntrico basado en significados estables y trascendentales-, señala la importancia de la escritura

ideogramática para romper con los moldes mentales binarios impuestos por el modernismo. Según él, escribir diferente lleva a leer diferente y, cuando uno lee diferente termina por entender el mundo de otra manera. (...) Con la literatura electrónica se escribe y se lee de otra manera. (“El tópico” Gache 10 – 11)

Actualmente los dispositivos electrónicos también permiten la lectura y escritura, que tienen en común con el libro tradicional la cualidad de ser portable, ya no sólo de textos sino de diversas formas de comunicar.

2.4 ¿Qué es la poesía para Belén Gache?

En la conferencia “¿Qué es la poesía (para un robot)?” (2015), Belén Gache hace un breve recorrido por la historia del sujeto lírico y plantea cómo en el siglo XVIII la poesía lírica se concibió como la manifestación de los sentimientos humanos, concepción que se alargó hasta el siglo XIX. Ante este panorama se pregunta: “¿hasta qué punto la expresión de sentimientos humanos no puede considerarse un mero set de normas o una fórmula” (12).

Expone entonces cómo la idea del yo moderno de Descartes se caracteriza por ser un yo con autonomía, consciencia única y voluntad propia, con lo cual se sientan las bases de la metafísica de la filosofía occidental (12); para finales del XIX los postulados de Marx y Freud “cuestionan la unidad y la autonomía del sujeto de la modernidad”, el primero desde el “yo social” y el segundo desde el inconsciente. Ya en el siglo XX el estructuralismo y el postestructuralismo reconocen a un “yo moderno descentrado y múltiple que depende de estructuras lingüísticas y sociales” (12 – 13).

Destaca que la construcción del yo, y por consiguiente la expresión de sentimientos humanos así como muchos otros procesos humanos, está mediado por el lenguaje. Gache reconoce

que “la poesía contemporánea (...) entiende el lenguaje como estructurante del pensamiento y no como un medio transparente que da cuenta de las cosas del mundo”. Asimismo, apunta como uno de sus objetivos, el de “socavar los usos del lenguaje naturalizados y recibidos sin distancia crítica, requiriendo de los lectores una participación en el proceso de hacer sentido” (14). Señala que luego del “yo soy otro” de Rimbaud y “la desaparición elocutiva del poeta planteada por Mallarmé” a finales del XIX “el poeta tiende a borrar su presencia y renuncia a imponer su voluntad a los signos dejando que estos signifiquen por ellos mismos” (15).

Gache resalta que las diferentes poéticas de vanguardia del siglo pasado “han entendido que la forma es significado y han utilizado estrategias tales como la aleatoriedad, buscando escapar del control autoral propio del periodo moderno (...), mismas que se ha potenciado con la extensión del uso de tecnologías digitales de escritura” (16). Actualmente los nuevos medios permiten nuevas prácticas de poesía digital, tales como la poesía generativa, la poesía de códigos, la poesía visual, la poesía multimedia y la combinación entre ellas (24). En donde la desarticulación del yo ve en los fragmentos de la sociedad una identidad colectiva, amplia y diversa.

2.5 Experimentación interactiva y multimedia: 1995 – 2020

Siguiendo el recorrido propuesto por Gache en su propia trayectoria, en el trabajo ya referido: “El tópico del libro en la literatura electrónica: intersecciones, citas y expansiones (un estudio de caso en mi propia poética 1995 – 2017)” haremos una revisión de las obras que se pueden leer en su página web.

2.5.1 El libro del fin del mundo (2002)

Comparte Belén Gache que la protagonista de su novela *Lunas eléctricas para las noches sin luna* (2004), publicada por la editorial Sudamericana:

escribe una serie de textos en un cuaderno al que titula *El libro del fin del mundo*. Allí, en este librito de ficción, aparecen, por ejemplo, *El espolió* o *La perla perdida del rey de los colores*, textos que, como en un juego de citas y cajas chinas, yo los reproducía igualmente en *El libro del fin del mundo real*. (“El tópico” Gache 15)

El “libro real” al que se refiere Gache, es el libro experimental titulado *El fin del mundo*, que se publicó de manera impresa en 2002 e iba acompañado de un CDROM con contenido multimedia⁴⁶. La autora afirma que este libro se ideó con base en la idea de Leibniz sobre una enciclopedia que contuviera todo el conocimiento humano, de tal forma que la enciclopedia que propone la poeta es la de un corpus inacabado, de fragmentos, de listados que sirvan para reconstruir el fin del mundo y a la que se puede acceder según el interés del lector (*El fin del mundo web*).

La borradura de la frontera entre los medios gráficos y digitales, así como entre los signos lingüísticos y visuales (que) enfatizaban las nociones de no linealidad y bifurcación implícitas en la concepción de la obra, que se presentaba como una suerte de mini enciclopedia. (“El tópico” Gache 15)

Como ya se expuso anteriormente, Gache formó parte del colectivo “El fin del mundo”, grupo de artistas que aprovechó las posibilidades hipertextuales que brindaba la www en 1995. Gache juega y enlaza realidades y temporalidades diferentes, al establecer la realidad del colectivo

⁴⁶ Actualmente se puede descargar el libro en formato de PDF y el contenido del CDROM en una versión para instalar en Windows desde la página <http://librodel.findelmundo.net.ar/>.

“El fin del mundo” y su materialización en la página web en 1995; así como con el libro real del mismo nombre publicado en 2002⁴⁷, que integraba herramientas computacionales a la lectura del texto con el lector. Además se vincula con el cuadernillo de ficción del mismo nombre que escribe la protagonista de la novela de Gache publicada en 2004. No propone obras sueltas, sino un universo de obras que dialogan entre sí mismas.

Posteriormente, hacia 1993, aprovecha la liberación de Internet al uso masivo, así como de *softwares* que permitían programar y diseñar obras interactivas y multimedias. Menciona que gracias *Flash* y *Virtual Reality Modelling Language*,⁴⁸ “la poesía ahora podía convertir en realidad uno de los viejos sueños de las vanguardias: el de liberarse de las páginas” del libro impreso.

Deconstruyendo la representación lingüística tradicional, abriendo el signo lingüístico hacia otras dimensiones semióticas (lo visual y lo sonoro), hacia el movimiento y la inédita espacialización que permitían ahora los enlaces de las pantallas, los primeros poetas electrónicos cuestionábamos y a la vez desafiábamos tanto el tradicional acto de la lectura como las maneras de comprender los signos en un momento en el que las maneras de escribir y de leer poesía cambiarían para siempre. (“El tópico” Gache 16-17)

La mayoría de las piezas que contenía el CDROM migraron a una de las obras más representativas de Belén Gache, la *Antología Wordtoys*.

⁴⁷ Algunos de los trabajos del *Fin del mundo* han sido premiados en eventos como el Postcagean Interactive Sounds (Machida City Museum, Japón), Buenos Aires video XIII, premio ICI Multimedia de Video Experimental y han participado en eventos como Hypertext '01 (Universidad de Aarhus, Dinamarca), FILE (Museo de Imagen y Sonido de San Pablo), entre otros (Gache “El libro del fin del mundo” web).

⁴⁸ Los *softwares* que menciona Belén Gache fueron parteaguas en la evolución de la navegación en Internet que ahora conocemos. Hasta hace algunos años pero desde 1996, *Flash* era un *software* de la empresa Adobe, complemento para poder ver videos, escuchar música o reproducir contenido multimedia. Debido a problemas en los protocolos de seguridad, la empresa anunció en 2017 que dejaría de actualizar *Flash Player* (<https://blog.adobe.com/en/publish/2017/07/25/adobe-flash-update#gs.cytij>). Mientras que *Virtual Reality Modelling Language* es un formato de archivo estándar para representaciones tridimensionales, vectores gráficos interactivos para ser utilizados en la web que ha sido reemplazado por X3D. Es generado por el centro de discusión entre los grupos de trabajo y la comunidad de Web3D, que alienta a los miembros a participar en discusiones que aporten la creación nativa y el uso de modelos (<https://www.web3d.org/>).

2.5.2 *Antología Wordtoys y Góngora Wordtoys*

Dentro de la categoría de *wordtoys*, aparecen dos obras: la *Antología Wordtoys* (1995-2006) y los *Góngora Wordtoys* (2011). El acceso a ambas piezas se da desde el sitio web de la autora: belengache.net. Una vez instalados en el sitio los lectores debemos seleccionar la obra que queramos leer. En los dos casos se abre una nueva pestaña de navegador que muestra una interpretación digital de un libro de papel. La portada simula al libro de papel pero debajo se pueden ver los botones de acceso a la portada interna y al índice, así como una barra de desplazamiento, con lo que se ofrecen dos maneras de interactuar con esta pieza. Hay una forma más, que es la de pasar el puntero por las puntas superior e inferior derechas del libro para abrirlo a semejanza del libro impreso, pasando las hojas de derecha a izquierda.

Laura Lozano Marín, en su artículo “Aproximación a la poesía electrónica escrita por mujeres en español: Belén Gache y Alex Saum” (2019), considera que en los *wordtoys* de Gache: “hay todo un diálogo con otras obras literarias canonizadas, se trata de una característica frecuente en la literatura electrónica que es la del enciclopedismo o collage” (312). Además, identifica como rasgo particular de estas piezas cierta recreación por parte de los lectores: “De entrada y solo con el título de ambas obras, el lector toma conciencia del carácter lúdico y de juego que va a caracterizar a la obra de Gache y que estaría en relación con esa herencia vanguardista de la e-poesía” (313).

2.5.3 La biblioteca cósmica de poesía de Kublai Khan en la luna

Entre la producción de Gache existe su obra multimedia *Kublai Moon*, un experimento que consistió en un proceso que se llevó a cabo en los años que van de 2013 a 2015. Esta obra es un ejemplo de narrativa transmedia, también conocida como “literatura distribuida” o “literatura a

través de redes”, que utiliza distintos sitios en Internet tales como blogs, canales de *YouTube* y otras plataformas 2.0. Una literatura por entregas que muda de espacios en la web a partir de una ruta de lectura atravesada por distintas conexiones.

El resultado de este proyecto es una novela que la propia autora cataloga como de ciencia ficción lingüística, titulada *Kublai Moon* y que reúne las “entregas” realizadas por Belén Gache de 2013 a 2015. La primera es una novela dentro de la novela: De cómo decidí quedarme en la luna luego del rescate de los poetas prisioneros de Kublai Khan (2013), que trata de “poetas prisioneros en la luna, bombas de silencio, corazones cambiados, robots con sentimientos humanos y mercenarios cósmicos” (Gache Web). Las otras dos entregas se escribieron en dos blogs: *Rebelión en los campos de corazones* (2014) y *La Tierra nunca comprenderá* (2015). Gache se refiere a estas entregas como *chapbooks*, concepto que hace referencia a una publicación de bajo costo que se popularizó en Inglaterra en 1500 como uno de los primeros productos impresos para personas de escasos recursos y menor aprendizaje que los ricos (MIT “chapbook” web).

En la ficción de esta obra: “la Biblioteca de Poesía de Kublai Khan en la luna es uno de los escenarios principales. Allí trabaja Belén Gache como Asesora en Jefe” (El tópico Gache 30).

La autora, convertida en un personaje más, narra las diferentes aventuras y peripecias que debe vivir junto al comandante Aukan, otro de sus personajes. Mientras Aukan se encarga de llevar adelante una revolución de los campesinos lunares, Belén Gache dedica sus días a restaurar la biblioteca de poesía de Kublai Khan, parcialmente borrada por una bomba de silencio. (“*Kublai Moon*” Gache web)

Una vez más, Belén Gache expande el universo de sus novelas de ficción al espacio de la digitalidad, no sólo a través de una obra que se escribe en fragmentos y se conectan a través de hipervínculos, sino también a través de la generación de escritura automática. Los lectores usuarios

pueden utilizar el generador para leer los cambiantes poemas. Hay una pantalla con texto y cuatro opciones debajo: generar otro poema, descargar este poema, imprimir este poema y escuchar este poema.

Gache suma a este proyecto la *Antología Sabotaje Retroexistencial*:

Se trata de una antología de poemas compuestos por el robot AI Halim, pero una antología siempre cambiante y que cada lector puede armar cada vez. En realidad, es un generador automático de poemas que permite ir guardando los poemas que genera, siempre cambiantes, y generar pdfs con ellos (...). El robot-poeta AI-Halim X9009, que había poseído en el interior de su carcasa al corazón humano de la poetisa Belén Gache, ha sido asesinado vía obsolescencia programada por la compañía Tanasaki, de las Galaxias Ratonas. (“El tópico” Gache 25-26)

El robot AI Halim X9009 fue fabricado para detectar emociones humanas, lo que evolucionó en su emoción y derivó en la creación automática de poemas a partir de un algoritmo propio. Gache afirma que en la Unidad Central de Procesamiento de AI Halim se concentran preguntas como: “¿qué significa sentir?, ¿cuál es la relación entre el corazón y la poesía?, ¿qué es la poesía?, ¿qué implica ser un poeta?, ¿qué es la inspiración?, ¿es el corazón el ego del poeta?” (Sólo la poesía nos hará libres (La resistencia poética galáctica) (2018)).

Hay un libro más de poemas: *Poesías de las Galaxias Ratonas*, escritos en una tipografía inventada, la Ratona Sans, la cual se puede descargar para traducir los poemas. Estos poemas son leídos por el avatar de Belén Gache en *Second Life* (SL). Antes de pasar a la serie de lecturas en entornos digitales, es importante señalar que Gache considera tanto a la antología atribuida al robot AI Halim, como a las *Poesías de las Galaxias Ratonas*, como “dispositivos editoriales” obras autoeditadas y puestas en circulación en la red como parte de la “ideología del sharing, el no

consumismo y la democratización del medio”. Estos libros se presentan bajo el concepto *Do It Yourself* (DIY), práctica explotada por los artistas de los años setenta para contrarrestar el consumo acelerado que comenzaba a imperar en las sociedades. (“El tópico” Gache 25)

Todos estos libros se publican bajo el sello del catálogo editorial Sociedad Lunar Ediciones, que desde 1995 ha desarrollado y publicado proyectos de literatura electrónica y expandida, en donde se publican además de los libros de Gache, una obra de Gustavo Romano.

2.5.4 Serie de las lecturas

La obra que continuó en la trayectoria de Belén Gache se volcó al performance y al videopoema, como maneras de explorar el lenguaje poético. La poeta afirma que sus poemas se expandieron “hacia otros medios y otras materialidades”, por lo que del 2006 al 2012 desarrolló videoperformances bajo el título *Serie de las lecturas*, “conjunto de trabajos basados en la noción de lectura como acto creativo. El acto de leer da sentido y se instaura como performance” (“El tópico” Gache 19).

Claudia Kozak, en *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (2012), afirma que el video “ha permitido una serie importante de trabajos asociados con la exploración del lenguaje poético”, sobre todo en lo audiovisual y su relación con la palabra (256); por lo cual, refiere al videopoeta, Tom Konyves, en su “Videopoetry: A manifiesto”, en el cual se afirma que:

la videopoesía es un género de poesía que, presentada en una pantalla, desarrolla en el tiempo yuxtaposiciones -narrativas, no narrativas, antinarrativas- de imagen, texto y sonido orientadas a la producción de una experiencia poética (257)

Konyves distingue cinco tipos de videopoemas: 1. texto cinético, cercano a la poesía concreta; 2. texto sonoro, el poema en banda de sonido; 3. texto visual, texto sobre imagen ; 4.

performance; y 5. cinepoesía, cercana a la poesía digital (257). Sobre el performance, diferencia dos perspectivas desde las que puede ser abordado. Por un lado, desde el campo de la performance cultural, es decir, el estudio de prácticas cotidianas, jurídicas, de entretenimiento, de medios y de arte; y desde la perspectiva del arte de la performance, que:

surge en los años sesenta del cruce entre las artes visuales, la música, la danza, el teatro, la poesía, el cine experimental, el videoarte y encuentra un punto de encuentro en una amplia gama de experiencias donde prima la idea de evento y acción. El evento se realiza en museos, salas de exposiciones y otros lugares no convencionales como el espacio público. La acción puesta en juego busca desarticular lo cotidiano, exponer lo prohibido y/o lo banal, provocar repulsión y la atracción de zonas no visibles en la práctica y los discursos sociales. El artista devenido performer ostenta no solo su presencia física, sino también la propia experiencia biográfica interpelando de forma directa al espectador y su propia experiencia de vida”. (259)

Este tipo de prácticas performativas se llevan a cabo según la moderación que se tenga en la interacción con el público y el espacio, se busca tensar al espectador en relación a su contexto, “amenazar el status quo, así como el control y la administración de los cuerpos socialmente disciplinados” (262). Además, el performance roza con la confluencia de diversas disciplinas artísticas y medios masivos.

Por su parte, María Andrea Giovine en su artículo “Videopoesía o el arte de la palabra en movimiento”, publicado en *Periódico de poesía de la UNAM*, considera al performance como videopoesía y lo define así:

Un poema de discursividad convencional se recita en voz alta y de este acto se efectúa una grabación en video. Generalmente, el poema está acompañado de movimientos,

escenografía o elementos que lo convierten en una interpretación gestual particular, totalmente vinculada con los postulados del performance. Evidentemente, no toda lectura en voz alta de un poema que se registra en video es videopoesía performance. Para que lo sea, debe tratarse de un acto performativo pensado especialmente para ser mostrado en soporte de video (web).

En una primera serie de videoperformances, la actriz, Carolina Romano, aparece leyendo en voz alta poemas con un libro de papel en las manos. Se le ve sentada posando el libro en la mesa. El fondo de los videos es una cortina roja que recuerda a los telones de los teatros. La lectora viste de negro y utiliza distintos objetos que se mencionan en el poema o que la performer integra a la acción de leer, expuesto como un acto de creación de sentido a partir de la oralidad y la extrañeza. El objetivo primordial de esta serie era “interpretar” a reconocidos poetas, tales como San Juan de la Cruz, Federico García Lorca, Rubén Darío, Idea Vilariño, Calderón de la Barca, Li Yu, Pablo Neruda, Lope de Vega, Luis de Góngora, Miguel Hernández y Juan Ramón Jiménez.



Imagen 1 Serie de lecturas 2006-2012

Fuente: belengache.net

La realización de diversos actos en espacios públicos con alusión al espectador o videograbados para mostrarse, son unas de las características principales de los performances, también se deja una brecha de improvisación, en la medida en que hay una especie de circunstancias e interacciones no determinadas de antemano. De tal manera, el performance es una manifestación híbrida que mezcla el teatro experimental y las artes visuales, y destaca por ser efímera. No obstante, hay una cierta producción y documentación en torno al performance que da cuenta de la realización de los eventos, aunque lo que más importa es la experiencia en vivo.

Otra serie de lecturas y de videoperformances se sitúa en el entorno virtual llamado *Second Life* (SL), de la empresa Linden Lab, abierto al público en 2003. Desde su lanzamiento, la definición de SL como realidad virtual, videojuego o plataforma social es un tema de debate constante, ya que a diferencia de otros entornos virtuales, SL no tiene objetivos finales designados, ni sigue las normas o mecánicas tradicionales de los juegos. A diferencia de las plataformas sociales tradicionales, SL está representado en un amplio universo que puede ser explorado y está abierto a la interactividad, y que puede ser tratado de una forma tan creativa como el residente desee, y dentro de la comunidad hay actividades económicas y sociales. Los usuarios-residentes acceden con una cuenta de manera gratuita o de paga, la cual brinda distintos beneficios.

Linden Lab tiene en su equipo de trabajo a profesionales de distintas áreas, tales como ingenieros, artistas, músicos y creadores, que se dedican a la creación de experiencias virtuales en Internet, por lo que tienen un alcance global. Además:

Linden Lab maintains the basic platform for *Second Life*: a landscape with land, water, trees, and sky; a set of building tools; and a means to control, modify, and communicate between avatars. Nearly everything else is the result of persons or groups of people spending millions of hours every month in acts of creation. Much of this creation is for

personal or informal use, but since people in *Second Life* can earn “real” money in the virtual world and retain intellectual property rights over anything they create, individual entrepreneurs and even corporations create objects for sale⁴⁹. (Boellstorff 11-12)

En el siguiente capítulo abordaremos con más detalle las características de este mundo generado por computadora, no obstante, es importante resaltar que Belén Gache utiliza el mundo virtual para deambular por ellos, transitar de maneras no establecidas. Algunos ejemplos son las lecturas en voz alta sobre fragmentos del texto de Gérard de Nerval en “Aurelia: Our dreams are a *Second Life*” (2012); “El discurso de liberación de los poetas (2019)”;

“Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” (2020) y “A deconstructive theory of syntax (Poetic Manifesto)” (2021).

Como hemos visto hasta el momento, las transformaciones sociales que se produjeron en los años ochenta por las telecomunicación hizo posible la entrada de las pantallas a los hogares, desde donde las familias podían observar fragmentos del mundo. Las videocámaras, los casetes, los videos, las cámaras de fotografía y diversos sistemas de grabación y reproducción de audios, antes de volverse de uso popular permitieron crear contenidos audiovisuales y objetos artísticos. Desde los noventa a la fecha, las computadoras y la Internet han revolucionado la manera de observar e interactuar con el mundo. Además, en la multiplicación de pantallas y dispositivos electrónicos se reparten acciones de índole profesional, personal y social, manifestandose en diversas identidades digitales que dependen del uso y la experiencia de los lectores con interfaces como las ya mencionadas. Los objetos digitales con fines estéticos son el resultado de la experimentación

⁴⁹ “Linden Lab mantiene la plataforma básica de *Second Life*: un paisaje con tierra, agua, árboles y cielo; un conjunto de herramientas de construcción; y un medio para controlar, modificar y comunicarse entre avatares. Casi todo lo demás es el resultado de personas o grupos de personas que pasan millones de horas cada mes en actos de creación. Gran parte de esta creación es para uso personal o informal, pero dado que las personas en *Second Life* pueden ganar dinero "real" en el mundo virtual y conservar los derechos de propiedad intelectual sobre cualquier cosa que crean, los empresarios individuales e incluso las corporaciones crean objetos para la venta”.

compositiva con las nuevas tecnologías, y la literatura electrónica establece un comportamiento nuevo de lectura, además de una transformación del lenguaje poético, ya no sólo estático y verbal, sino capaz de establecer nuevas situaciones comunicativas entre los autores, los lectores y las obras.

En esta breve revisión por la producción de Gache observamos que ésta no sólo es amplia por las numerosas obras que forman parte de trayectoria, sino porque dialoga con obras, artistas y personajes de los mundos concretos e imaginarios. Belén Gache, al explorar modelos de libros que reaccionan a la interacción de los usuarios, juega con la prescripción del libro analógico. Propone entonces interactuar con las palabras de una manera diferente, en la que puedan valorarse preceptos establecidos que evidencian las convenciones y la arbitrariedad del lenguaje, dando lugar a experiencias de lectura que apuntan a modificar su conocimiento del mundo a partir del proceso de experimentación.

Esta metarreferencialidad atiende materialidades y sus posibilidades, especulaciones sobre el modos de hacer y difundir creaciones estéticas, ya que la visualidad y la conectividad permanente han establecido conductas nunca antes vistas entre creadores, obras y espectadores. En este panorama, la obra de Gache ilumina por su perspectiva histórica y autorreflexiva, así como por una postura por lo que se vuelve referencia tanto para los círculos académicos como para los usuarios de Internet. En el siguiente capítulo analizaremos dos obras de Gache, una que marca sus inicios en la literatura electrónica, la *Antología Wordtoys* y el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”.

Capítulo 3. Análisis de las obras

La obra de Belén Gache es una muestra de la producción hispanoamericana de literatura vinculada con las nuevas tecnologías digitales, producción que ha aumentado en los últimos treinta años, por lo que su estudio permite reconocer distintas dimensiones de las prácticas estéticas y poéticas del entrecruce de la literatura y la tecnología digital y multimedia. El objetivo de este capítulo es revisar dos obras de Belén Gache para identificar los principales agentes y procesos que intervienen en la situación poética planteada por la poeta.

En esta investigación se analizan dos obras, una interactiva-multimedia, y otra multimedia. Debido a que su naturaleza compositiva es distinta se aplican acercamientos diferentes. Por lo que en la primera parte de este capítulo se abordará el *wordtoy* “El jardín de la emperatriz Suiko” que pertenece a la *Antología Wordtoys* (1996-2006) y se establecen tres objetivos particulares: 1. Describir el corpus de manera general y las variables de función de las modalidades constructivas de la obra (Kozak) 2. Reconocer en la obra la totalidad de la situación comunicativa como forma programada y el dominio del autor, dominio de la obra y dominio del lector (Bootz); y 3. Distinguir los cinco acoplamientos del discurso en donde “el gesto de manipulación adquiere pleno sentido” en la significación de la obra (Bouchardon).

La segunda obra es el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” (2020) y los objetivos particulares son los siguientes: 1. Describir el corpus de manera general; 2. Identificar las intertextualidades y apropiaciones más evidentes (Beuys, Baldessari, manifiesto artístico); 3. Reconocer el evento performático (Konives citado por Kozak); 4. Considerar algunas características de los encuentros virtuales, en específico la poesía *Flarf* y *Second Life* (Goldsmith; Yépez; Chalmers; Boellstorff); y 5. Destacar las variables de función de las modalidades constructivas de la obra (Kozak)

El trabajo de Gache va más allá del libro impreso y utiliza medios y estrategias de la informática y la telemática, así como del arte digital, que se materializan en proyectos de poesía conceptual, literatura experimental y expandida tales como videoperformance, instalaciones sonoras, poesía electrónica y proyectos mixtos que se popularizaron con la aparición de la web. Internet ofrece servicios de información en forma de texto, imagen, audio y video; servicios de envío y recepción de correos; redes sociales que permiten establecer contacto e interactuar con otros usuarios, intercambiando o publicando diversos contenidos; sitios de comercio electrónico; servicios de video o audio bajo demanda; o de almacenamiento virtual de información accesible al usuario mediante una conexión activa, entre otros. Es en ese mismo contexto virtual y multiconectado en donde los lectores de Belén Gache pueden tener acceso a su trabajo. A continuación se hace una breve descripción del sitio web, con el objetivo de reconocer el contenido y las maneras propuestas para su lectura por parte de la autora, donde se alojan las obras analizadas.

3.1 belengache.net

En la página web, <http://belengache.net/> los usuarios y lectores pueden acceder a diversos contenidos que van desde noticias sobre las participaciones o actividades recientes de Gache, hasta la consulta de sus obras que datan desde 1996 hasta la fecha. El sitio web como la mayoría de las páginas en línea, utiliza HTML (*Hyper Text Markup Language*) para definir la estructura del contenido web, es decir, cómo se organiza la información; también utiliza el lenguaje CSS (*Cascading Style Sheets*) para describir el diseño del sitio, el cómo se ve; y el lenguaje *JavaScript* para precisar el comportamiento o funcionalidad del sitio, este lenguaje sirve para indicar lo que debe hacer el navegador, lo que pasa en la pantalla. Esta combinación de lenguajes, maneja diversos datos en operaciones lógicas ejecutadas por computadoras y permite visualizar en

pantallas el resultado de las funciones del navegador descritas en códigos, que se crean e interpretan según cierta relación entre usuarios y entornos digitales.

En el caso de belengache.net, la estructura del sitio web contiene los elementos básicos. Encabezado, un menú de navegación, el contenido principal con varias subsecciones y la barra lateral, los cuales pueden observarse al desplazarse por el sitio con el mouse de arriba abajo.

Encabezado

El encabezado contiene la siguiente información. En un fondo gris con letras negras y blancas se lee el título de la página y del lado izquierdo: “Belén Gache”. Debajo del título, aparece una breve ficha biográfica sobre la autora. La mención de algunas de sus obras comisionadas y antologadas en sitios web, con sus respectivos hipervínculos. Le sigue el contacto de la autora, el correo electrónico: belengache@gmail.com, y éste a su vez de la leyenda: “Última actualización: agosto de 2022”. Esta ficha va acompañada de un carrusel de fotografías de la autora en distintas sedes y presentaciones, o detalles de algunas de sus piezas electrónicas, que se van desplazando aleatoriamente.

Belén Gache

english version »

NOVEDADES

BLOGS-FICCIÓN, POESÍA ELECTRÓNICA Y PROYECTOS MIXTOS

LIBROS DE FICCIÓN Y POESÍA

LIBROS DE FICCIÓN BREVE Y POESÍA PARA DESCARGAR

LIBROS DE ENSAYO

ENSAYOS PARA DESCARGAR SOBRE TIEDRÁ, LETRAS Y ARTES

VÍDEO-POESÍA Y POEMAS PERFORMÁTICOS

LITERATURA EN BASE A INSTRUCCIONES

COMISARIADOS Y CATÁLOGOS

WORKSHOPS

BIBLIOGRAFÍA SOBRE BELÉN GACHE

VIDEOS DE BELÉN GACHE EN YIMMO

Belén Gache es escritora y poeta. Tiene doble nacionalidad, española-argentina. Vive y trabaja en Madrid. Desde los años 90, ha realizado obras de poesía conceptual y de literatura experimental y expandida tales como videopoemas, instalaciones sonoras, poesía electrónica y proyectos mixtos. Es considerada una de las poetas pioneras en el uso de medios digitales. En 2012, su proyecto *Word Market* fue comisionado por *Turbulencia.org* con fondos del National Endowment for the Arts (EE.UU.). Su pieza *Radikal Karaoke* forma parte de la Colección de ELO (Electronic Literature Organization). Varias de sus obras, entre ellas, los *Wordtoys*, pertenecen al archivo internacional de net art *Netescopio* (MEIAC, España). Ha publicado las novelas *Imágenes electrónicas para las noches sin luna* (Sudamericana, 2004), *Divina mística* (Sudamericana, 1990) y *Amor India* (Planeta, 1994). Su novela *La vida y obra de Ambrosia Pons* fue finalista en el XXIII Premio Herralde de Novela (Barcelona, 2005) y en el XIII Premio Planeta de Argentina (2006). Ha publicado la novela de ciencia ficción lingüística *Kuhlii Moon* (Sociedad Lunar, 2017). Ha publicado igualmente libros de poesía como *El libro del fin del mundo* (2002), *Meditaciones sobre la revolución* (2014) y *After Lorca* (2019) y numerosos ensayos de literatura experimental entre los que se destaca *Escrituras nómades* del libro perdido al hipertexto (Gijón, Trea 2006). Ha realizado performances y lecturas de obra y dictado conferencias y seminarios de narratología y teoría literaria en universidades como la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México), la Universidad de Miami, la Freie Universität Berlin, la Universidad DePaul (Chicago), la Universidad de Salamanca, la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad Internacional de Andalucía, la UBA (Universidad de Buenos Aires), la Universidad de Liverpool (UK), la Grand Valley State University (Michigan, EE.UU.), la Universidad de Leeds (UK), la Universidad de Sevilla, la Universidad de Valladolid e instituciones como el Laboratorio de Arte Alameda (Ciudad de México), el MUAC (Ciudad de México) o el Museo Nacional de Arte Reina Sofía (Madrid). Ha participado en eventos como *Nil Sonhoras / Barcelona Poesía, Poex22* (Festival de Poesía de Gijón) y *Compocritica* (Córdoba, España). Sus obras han sido exhibidas en el Museo Tamayo (Ciudad de México), la Fundación Edith Riss (Oldenburg, Alemania), la SALT gallery (Birsfelden, Suiza), el MACE (Museo de Arte Contemporáneo, Elvas, Portugal), el MEIAC (Badajoz), el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, E-Poetry 2011 (Buffalo, Nueva York), *Hypertext 01* (Universidad de Aarhus, Dinamarca), *Cyberpoem* (Barcelona), el IHCAS (Instituto de la Cultura y las Artes de Sevilla), entre otros lugares. De familia española emigrada a la Argentina durante el franquismo, nació en Buenos Aires en 1960. Se licenció en Historia del Arte y posee un Master en Análisis del Discurso por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, donde dictó clases de semiótica y narratología en la década del 90, antes de radicarse en España. De 1994 a 2005 fue co-directora del sitio *Fin del Mundo*, una de las primeras plataformas de net-art en idioma español.

belengache@gmail.com

Última actualización: agosto de 2022

destacados

Imagen 2 Encabezado página web Belén Gache

Fuente: belen.gache.net

Del lado derecho aparece la opción de leer la versión en inglés en lugar de la versión en español. Entre las dos opciones, la visualización de la información es ligeramente distinta pero en su mayoría refiere a los mismos contenidos. Las diferencias más notorias son las descripciones generales de las obras en inglés y enlaces a videos publicados en *Vimeo* con navegaciones por algunas obras. En este trabajo revisamos la versión en español.

Menú principal de navegación

Debajo de la opción del idioma se encuentra un menú de navegación con las siguientes opciones: Novedades, Blogs-ficción, poesía electrónica y proyectos mixtos, Libros de ficción y poesía, Libros de ficción breve y poesía para descargar, Libros de ensayo, Ensayos para descargar sobre teoría, letras y artes, Vídeo-poesía y poemas performáticos, Literatura en base a instrucciones, Comisariados y catálogos, Workshops, Bibliografía sobre Belén Gache, Videos de Belén Gache en *Vimeo*. El menú de navegación cumple la función de índice interactivo y vincula los 12 botones del menú con las secciones del documento HTML, es decir, con el contenido de la página al hacer clic sobre ellos.



Imagen 3 Menú principal navegación página web Belén Gache

Fuente: belengache.net

Tanto en el *wordtoy* “El jardín de la emperatriz Suiko” como en el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”, Gache plantea una situación poética que conecta mundos ficticios, virtuales y concretos al jugar y crear con estrategias de escritura textual, computacional y multimedia, así como con otras estrategias del arte de vanguardia y contemporáneo.

3.2 “El jardín de la emperatriz Suiko”. Descripción de corpus

“El jardín de la emperatriz Suiko” es el primer poema interactivo que aparece en la *Antología Wordtoys* de Belén Gache. La compilación de 14 piezas interactivas de literatura y poesía electrónica, poesía visual, poesía sonora y poesía generativa que corresponden a la producción artística de la autora entre los años 1995 y 2006. La lectura de esta *Antología* requiere que el lector lleve a cabo distintas acciones para desplazarse por la obra, utilizando interfaces con entrada de ratón, teclado, monitor y conectividad a Internet. El objetivo principal de este análisis es reflexionar sobre la situación poética propuesta por Gache en atención al proceso de lectura y la participación del lector en esta pieza interactiva. Los objetivos particulares son 1. Describir el corpus de manera general y las variables de función de las modalidades constructivas de la obra (Kozak) 2. Reconocer en la obra la totalidad de la situación comunicativa como forma programada y el dominio del autor, dominio de la obra y dominio del lector (Bootz); y 3. Distinguir los cinco acoplamientos del discurso en donde “el gesto de manipulación adquiere pleno sentido” en la significación de la obra (Bouchardon).

3.2.1 Entrar a la obra

Desde la página <http://belengache.net/> se puede entrar a la *Antología Wordtoys*, siguiendo la ruta establecida en el menú principal de navegación que se ubica del lado izquierdo de la página, haciendo clic en el botón de “Blogs-ficción, poesía electrónica y proyectos mixtos”, o en el menú secundario de “Destacados”. Si seleccionamos la *Antología Wordtoys*, podemos encontrar información sobre la presentación de esta serie de piezas en distintas sedes, así como en otros repositorios de la red. La misma Gache describe así la *Antología*:

Siguiendo una línea que enfatiza la relación entre las reglas lingüísticas y el juego y que va desde Lewis Carroll, pasando por la literatura de las vanguardias históricas, la poesía concreta y la net-poesía, están concebidos a partir de diferentes estrategias con el hincapié en la materialidad de los signos, la interactividad, las combinatorias, el azar, las instrucciones, la reescritura y que buscan deconstruir los estándares del libro impreso. (“*Antología Wordtoys*” Gache web)

Resalta la influencia de obras basadas en procedimientos de creación que permiten producir textos al establecer un método formal de escritura, evidenciando procesos de hacer sentido y una naturaleza no sólo representacional del lenguaje, sino más bien performática, lo que actualiza la relación entre lo lingüístico y lo extralingüístico. Gache rastrea y actualiza prácticas experimentales y artísticas para utilizarlas en soportes electrónicos y conectados a Internet. Estrategias como la recombinación, la predicción de probabilidades o las estructuras base que permiten introducir otros elementos válidos, condicionan los roles de los autores y los lectores de estos ejercicios estéticos.

Una vez que nos ubicamos en la página de los *Wordtoys*, en la parte superior de la página podemos ver la ilustración de una mujer que lleva una charola en la mano izquierda, con una

especie de vaso; y en la mano derecha lleva un artefacto cilíndrico por el que mira. Si el lector da clic sobre la imagen se revela su naturaleza de gif⁵⁰, y unas burbujas comienzan a moverse con las letras adentro formando la palabra *wordtoys*. Se puede entrar a la obra dando nuevamente clic en la imagen de la mujer, o en el botón que indica el acceso a la versión restaurada, puesto que la versión original funcionaba con el sistema operativo *Flash* que dejó de actualizarse en 2020. Lo anterior, significa que la experiencia de escritura y lectura que permitió *Flash* ya no podrá repetirse y que el desuso de este *software* se revela como un fenómeno de la obsolescencia tecnológica.

El nuevo archivo muestra la representación digital de un libro de papel, es decir, la imagen de la portada un libro en una nueva pestaña de navegador con la siguiente dirección: <http://belengache.net/wordtoys/2020/index.html#page/1>, que refiere su ruta de acceso. La portada del libro, las páginas y la contraportada tienen su propia dirección, la página 1 corresponde a la portada y la página 34 a la contraportada: <http://belengache.net/wordtoys/2020/index.html#page/34>. Sobre un fondo negro se puede ver la portada de la *Antología*, es decir, la representación de un modelo de libro impreso de papel.

Matthew Kirschenbaum, en “Modeling Books In Electronic Space”, afirma que las representaciones digitales de libros de papel son modelos computarizados en pantallas que se basan en las estrategias para organizar la información del libro impreso, es decir, estrategias de funcionalidad básica.

50 “GIF stands for Graphics Interchange Format. GIF is a raster file format designed for relatively basic images that appear mainly on the internet. Each file can support up to 8 bits per pixel and can contain 256 indexed colors. GIF files also allow images or frames to be combined, creating basic animations” (Adobe web).



Imagen 4 Portada *Antología Wordtoys* página web Belén Gache

Fuente: belengache.net

Kirschenbaum considera al libro impreso como un “artefacto material e histórico” y reconoce a las computadoras como herramientas de modelado, por lo que siguiendo la distinción de John L. Casti entre modelos predictivos, explicativos y prescriptivos, los define de la siguiente manera:

The predictive model is about forecasting futures states of a system; the explanatory models provides a framework for understanding, for example the Periodic Table of the Elements; finally, the prescriptive model help us make decisions by allowing its user to manipulate variables and explore different outcomes. (Kirschenbaum 1)⁵¹

Kirschenbaum ubica a los libros electrónicos como prescriptivos por el potencial grado de manipulación y exploración al que se enfrentan los lectores. Tales posibilidades se forman en la

⁵¹ “El modelo predictivo consiste en pronosticar estados futuros de un sistema; los modelos explicativos proporcionan un marco para la comprensión, por ejemplo, la Tabla Periódica de Elementos; finalmente, el modelo prescriptivo nos ayuda a tomar decisiones al permitir que su usuario manipule variables y explore diferentes resultados. Nos ocuparemos principalmente de los libros electrónicos como modelos prescriptivos”.

imagen del libro manuscrito antiguo antes de la imprenta, y se reflejan en el libro electrónico, mismos que: “allow us to prescriptively model a range of different user interaction with bookish information spaces, or what i call booksapes”⁵²(1).

El modelo del libro que utiliza Gache cabría en la categoría de modelo prescriptivo porque hay un rango de uso con los espacios de información que lo componen, y permite que el usuario manipule variables y explore diferentes resultados. Los paisajes librescos que menciona Kirschenbaum parten de la experiencia y las estrategias de lectura de los usuarios de libros de papel. Por ejemplo, el acceso al contenido de la *Antología Wordtoys* es secuencial o aleatorio, y nos permite una vista comparativa de dos páginas, como lo haríamos con un libro impreso, sólo que lo hacemos a partir de lo que se ve en la pantalla y posteriormente, de identificar las partes del archivo que reaccionan a algunos gestos del usuario a través del mouse.

Sin instrucciones de uso se visualiza sobre un fondo negro la portada del libro que muestra el título y el nombre de la autora en una tipografía de color amarilla y usando sólo letras mayúsculas, además de la imagen de la mujer que mira letras dentro de las burbujas. Al pasar el cursor por el lado derecho de la portada es posible notar cómo la tapa hace un ligero movimiento, como si se levantara levemente; y cuando se quita el cursor de la portada y se posa sobre el fondo negro o alguna otra sección de la pantalla, la portada se mantiene estática. Si se hace clic en la orilla derecha de la portada, el libro se abre y se visualizan dos caras internas, el que corresponde al reverso de la portada del lado izquierdo, y la portada interna del libro del lado derecho.

⁵² “Los libros electrónicos nos permiten modelar prescriptivamente una gama de diferentes interacciones del usuario con espacios de información librescos, o lo que yo llamo paisajes de libros”.

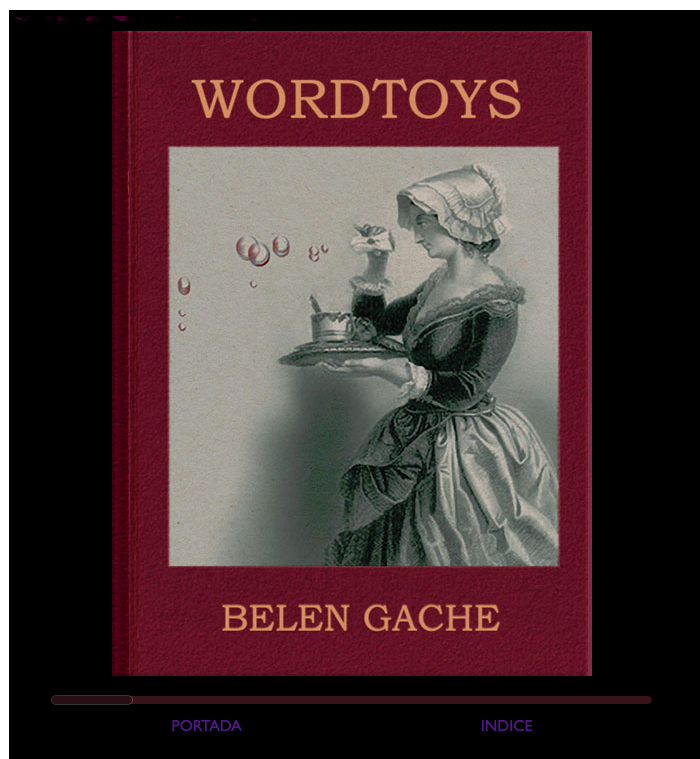


Imagen 5 Detalle portada *Antología Wordtoys* de Belén Gache

Fuente: belen.gache.net

Otra de las formas para conocer el contenido de este libro digital es utilizar la barra horizontal de navegación, que se encuentra debajo de la portada del libro. Este menú tiene dos palabras “portada” e “índice”, las cuales al ser activadas dando clic nos trasladan a las partes que su nombre refieren. De tal manera que la portada es la primera página del libro y el índice es la última. La barra de este menú se distingue con un color marrón o rojizo, que a su vez tiene de manera sobrepuesta otra barra más pequeña resaltada con un contorno, la cual se puede mover con el cursor del mouse a la izquierda y a la derecha, horizontalmente, para desplazarse por el contenido del libro. Este desplazamiento sobre la barra permite la visualización de una portadilla pequeña del *wordtoy*, según corresponda a la ubicación donde se detenga el mouse, y sirve para identificar su lugar dentro del libro de manera visual.

Un modo más de abrir el libro es el que recuerda la experiencia de hojear un libro de papel o pasar sus hojas, sólo que para lograrlo se debe situar el puntero del mouse por las puntas superior e inferior derechas, en donde cada vez que se coloca el cursor la simulación de la página se activa levantando levemente la punta, incitando al lector a pasar la página. Cada uno de los wordtoys tiene una portadilla con el título y una imagen que funciona como hipervínculo a una nueva ventana del navegador, en donde se puede encontrar una introducción o información específica de la pieza que refiere.

Hasta este momento es posible afirmar que el lector-interactor reconoce que para abrir el libro debe pasar el mouse por la superficie de la pantalla. En algunos casos es posible identificar que al pasar la flecha del cursor por las palabras o algún otro elemento del poema, al ícono de la flecha se sobrepone el ícono de una mano apuntando, lo que es una indicación de hipervínculo. El hipervínculo o hiperenlace es un tipo de elemento presente en los documentos electrónicos que dirige a otro documento diferente, a una parte específica del mismo documento o a otro recurso de cualquier naturaleza, como búsquedas online, mecanismos de compra, suscripciones, etc. Consiste en la posibilidad de “saltar” de un texto a otro, de una información a otra, siguiendo el hilo de asociación de los intereses del usuario más que una lógica lineal y sucesiva como ocurre de manera tradicional. Este tipo de asociaciones son fundamentales en el funcionamiento de la *World Wide Web*, ya que un hiperenlace, junto a un protocolo de acceso a una red establecida de datos, permite “visitar” los distintos recursos disponibles en línea, ya sea para visualizarlos o descargarlos al computador. Todo hipervínculo cuenta con dos extremos: un ancla de origen y un enlace destino. Los primeros suelen estar resaltados en los exploradores o navegadores de Internet (en color y subrayado). Al seleccionar el punto de origen se tiene acceso a un único destino, que puede ser de

distinta naturaleza multimedia. Cuando los hipervínculos dejan de operar, debido a que fallan en rastrear el contenido prometido, se dice que están “rotos”.

También se da el caso de elementos dentro del texto que reaccionan al posicionar el cursor del mouse, como el caso de la portada que simula movimiento y el doblar de las páginas. Estos elementos funcionan cuando el lector interactúa con lo que ve y lee en la pantalla y le sugiere una acción, la de pasar las páginas del libro, un gesto que recuerda la lectura en soportes de papel.

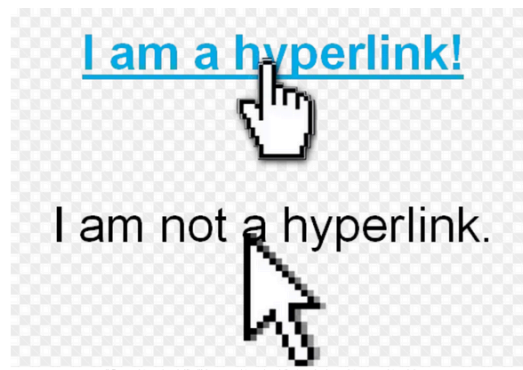


Imagen 6 “Yo soy un hipervínculo, yo no soy un hipervínculo”.

Fuente: Glosario del Centro de Cultura Digital.
<https://editorial.centroculturaldigital.mx/glosario/hipervinculo>

En la *Antología* de Gache el diseño y la programación de cada pieza anticipa y espera la interacción del lector con diversos elementos compositivos de la obra. Este tipo de composición permite leer el libro digital a partir del despliegue de ventanas emergentes, y pasar de ventana en ventana para conocer su contenido, es decir, al reconocer los hipervínculos o elementos reactivos que descubren los posibles caminos de lectura.

El sello editorial a cargo de esta *Antología* es Fin del mundo ediciones. En el capítulo anterior expusimos cómo Gache encuentra en la colectividad formas de expandir la noción de escritura, al experimentar con otras disciplinas y otros artistas. Además se manifestó cómo el colectivo “Fin del mundo” se transformó al paso del tiempo en un libro híbrido de papel y CDROM publicado en 2002. Mientras que en 2004, un personaje de la novela *Lunas eléctricas para las*

noches sin luna de Belén Gache escribe un libro con ese título; y en los mismos años toma forma de editorial, especializada en obras multidisciplinarias que permite expandir universos ficcionales en línea y fuera de línea.

En la *Antología*, la colaboración queda registrada en la sección de los créditos: Idea, textos y diseño, Belén Gache; Programación y realización, Gustavo Romano; *Programación en el Procesador Rimbaudiano* y *La Biblioteca*, Milton Laufer; Asistencia en diseño, Carolina Romano; Voces en *Los sueños*: Belén Gache, Alelí Manrique y Carolina Romano; Voces en *Phone Readings*, Belén Gache. Asimismo, se refuerza la idea de la enciclopedia como contenedor de fragmentos del conocimiento se mantiene, como vimos anteriormente en palabras de Gache:

La borradura de la frontera entre los medios gráficos y digitales, así como entre los signos lingüísticos y visuales (que) enfatizaban las nociones de no linealidad y bifurcación implícitas en la concepción de la obra, que se presentaba como una suerte de mini enciclopedia. (“El tópico” Gache 15)

3.2.2 “El jardín de la emperatriz Suiko”

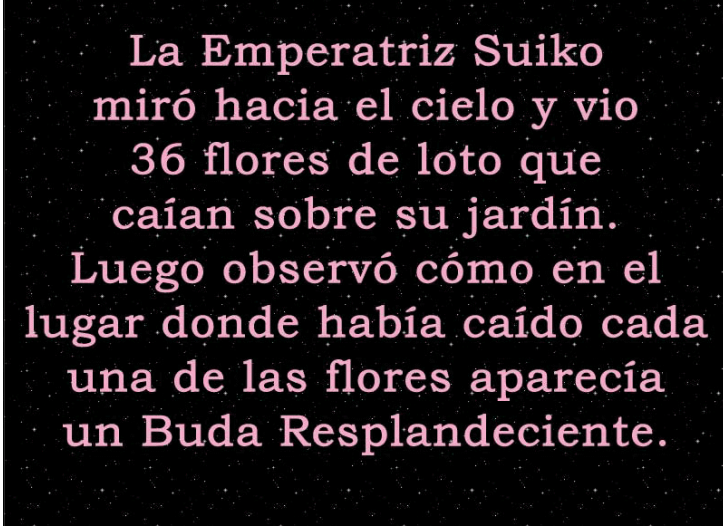
En la portadilla de este *wordtoy* se puede ver el título y la imagen de una flor de loto color rosa sobre un fondo espacial. La imagen funciona como un hipervínculo que abre un nuevo archivo, el cual se visualiza en forma de ventana de navegador. En esta nueva pestaña, además del título, la imagen de la flor y el fondo espacial, aparece una breve introducción:

Hacia fines del siglo VI, la emperatriz Suiko introdujo el budismo en Japón. Está registrado que fue durante su reinado que comenzó igualmente la práctica de los jardines japoneses. Los monjes zen se dedicaron a diseñar estos jardines que, con el tiempo, adoptaron tres formas principales: los jardines-paisaje, los jardines de té y los jardines de rocas. La

leyenda cuenta que uno de estos monjes cierto día dio un sermón para la emperatriz Suiko con milagrosos resultados: enormes flores de loto comenzaron a caer del cielo y, enterrándose un metro dentro de la tierra, emergieron nuevamente convertidas en Budas. Existe otra leyenda en torno a la vida de Suiko: la que atribuye su muerte al eclipse total de luna que tuvo lugar el 10 de abril de 628. (“introducción” web)

El texto trata de la primera mujer en ascender al trono de Asia Oriental, del año 593 hasta su muerte en el año 628, la emperatriz Suiko (592-628), quien sucedió en el trono a Sushun (578-592), y destaca porque durante su mandato se desarrolló “un modo de conciliar el budismo con el sistema imperial” (Sakaiya 136). Algunas especulaciones sobre este ascenso es que eligieron a Suiko por ser hija del exemperador Kinmei, quien reinó del año 573 al 585. Así como por ser esposa del exemperador Bidatsu (572-585). Gache reúne datos breves sobre las leyendas o historias en torno a la vida de este personaje en la introducción del *wordtoy*.

Debajo del texto mencionado aparece un hipervínculo que invita al lector a “ingresar” a la obra. Al dar clic sobre la palabra, subrayada y entre corchetes cuadrados, se abre una nueva ventana del navegador. Aparece el mismo fondo que en la ventana anterior con un poema escrito en una estrofa, siete versos y 36 palabras.



La Emperatriz Suiko
miró hacia el cielo y vio
36 flores de loto que
caían sobre su jardín.
Luego observó cómo en el
lugar donde había caído cada
una de las flores aparecía
un Buda Resplandeciente.

Imagen 7 Poema Suiko

Fuente: belengache.net

Una primera lectura se da de manera continúa de izquierda a derecha, en la que Gache con los datos sobre la historia y las leyendas sobre Suiko compone un poema en el que la acción del personaje principal, en este caso, mirar “hacia el cielo”, provoca la caída de “36 flores de loto” que al tocar la tierra de su jardín cobran forma de “un Buda Resplandeciente”. La mirada de Suiko va del cielo a la tierra, siguiendo la trayectoria de esta lluvia de flores, con lo que se hace referencia a una conexión de lo celeste y lo terrenal a partir de la existencia humana. Esta mediación de Suiko entre el cielo y la tierra se da por la creencia budista en realidades espirituales, simbolizadas con la flor de loto, considerada sagrada, entre otras cosas, por la longevidad de sus semillas.

Lo anterior alude a una lenta y consciente transformación espiritual, como una enseñanza sobre el orden cósmico, que descubren los practicantes del budismo. Si bien hay una enorme variedad de manifestaciones y escuelas de esta filosofía oriental, se sabe que comparten leyes universales encaminadas a la búsqueda de la paz, la armonía, la tranquilidad y el equilibrio, con el objetivo de conseguir la iluminación, es decir, resplandecer. Gache no sólo poetiza sobre el imperio

de Suiko, sino que la reconoce como promotora del budismo, y con ello su contribución en la filosofía oriental.

Es necesario resaltar que la estructura del poema recuerda la brevedad y potencia de los haikus, poemas de origen japonés que se caracterizan por tener un patrón silábico de 5, 7, 5 en cada verso. Aunque Gache no utiliza un patrón silábico sí establece una especie de restricción, ya que utiliza 35 unidades lingüísticas dotadas de significado, palabras, y la expresión de una cantidad relacionada con su unidad, es decir, el signo que representa al número 36 para escribir el poema, como las 36 flores de loto que ve caer Suiko.

Una segunda lectura se da cuando el lector pasa el cursor del mouse por encima de las palabras y su ícono de flecha se convierte en una mano, como una indicación de hipervínculo. Esta visualización invita al lector a hacer clic, si lo hace la palabra se convierte en una flor; al dar un clic más, la palabra se convierte en un Buda. El elemento que se identificó como hipervínculo en realidad no desplaza la lectura a un nuevo archivo o a otra parte del archivo visualizado, sino que es un elemento reactivo que reemplaza la imagen vista en tres posibilidades: imagen de palabra, imagen de flor e imagen de Buda Resplandeciente. Los lectores juegan con el poema releendo y reescribiendo, es decir, interactuando con la pieza. Esta interacción se da en cuanto el lector identifica los elementos reactivos que transforman lo legible en visible.



Imagen 8 Ejemplo 1 de una tirada de palabras “El Jardín de la Emperatriz Suiko”. *Antología Wordtoys*
Fuente: <https://belengache.net/wordtoys/2020/index.html#page/5>



Imagen 9 Ejemplo 2 de una tirada de palabras “El Jardín de la Emperatriz Suiko”. *Antología Wordtoys*
Fuente: <https://belengache.net/wordtoys/2020/index.html#page/5>

3.2.3 Variables y modalidades constructivas, de lenguaje y de soporte de la obra

Después de esta descripción del corpus y basándonos en la propuesta de Kozak, podemos considerar cuatro variables de modalidad constructiva en esta pieza: 1. requiere conectividad a Internet para ser leída, *on line*; 2. es interactiva, ya que es necesaria una interfaz que entable una comunicación fluida entre usuarios y dispositivos; 3. la direccionalidad no es lineal, es decir, la lectura de la pieza no se da de manera continua sino que se bifurca debido al uso de elementos hipertextuales e hipermediales; 4. y se puede estimar que la autoría de la obra es colaborativa en recepción, ya que es necesario que el lector-interactor realice a cabo acciones para leer la pieza.

En cuanto a las variables de lenguaje, se identifica el uso de lenguajes verbal y visual. Y la variable que corresponde al soporte o la interfaz de esta pieza es la computadora. Aunque podría leerse en una tableta o teléfono móvil.

Tabla 1 Variables de modalidad constructiva, de lenguaje y de soporte de “El Jardín de la Emperatriz Suiko”

| Obra interactiva y multimedia: El jardín de la emperatriz Suiko | | | | | | | | |
|---|--|-----------|-----------------------|----------------------|-----------|---------------------------------|-------------------------------|-----------|
| VARIABLES DE MODALIDAD CONSTRUCTIVA | Conectividad online | sí | VARIABLES DE LENGUAJE | Verbal | sí | VARIABLES DE SOPORTE O INTERFAZ | Computadora | sí |
| | Automatismo (generatividad algorítmica – no generatividad algorítmica) | no | | Visual | sí | | Teléfono móvil | no |
| | Interactividad | sí | | Sonoro | no | | Tableta o pantalla en público | no |
| | Direccionalidad (lineal, hipertextual, hipermedial) | sí | | Imagen en movimiento | no | | | |
| | Autoría (individual, colaborativa en producción, colaborativa en recepción) | sí | | | | | | |

3.2.4 Dominio del autor, dominio de la obra y dominio del lector

Siguiendo la terminología de Bootz y con el objetivo de establecer a los agentes participantes en la situación comunicativa de la obra interactiva de Gache, recordemos que el nivel algorítmico de la pieza corresponde a los datos y el programa que componen el texto del autor, es decir, al autor que es también un usuario de la máquina, lo que se identifica como dominio del autor sobre la pieza. En “El jardín de la emperatriz Suiko” si uno da clic derecho en la página web del *wordtoy* es posible encontrar la opción de inspeccionar, con lo que se visualiza el documento HTML.

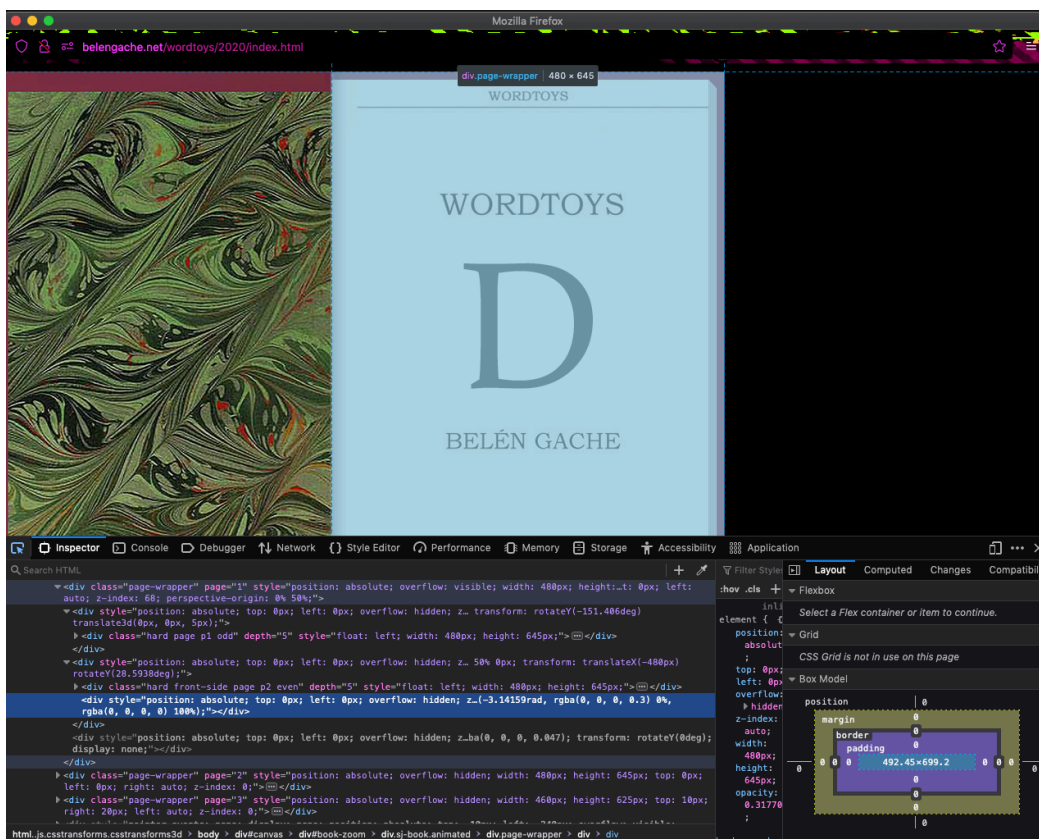


Imagen 10 HTML _inspección *Antología Wordtoys* página web Belén Gache

Fuente: belen.gache.net

Este documento es parte del programa hecho por el autor, el cual forma parte de un archivo más grande que corresponde a la programación de la *Antología* completa. En esta parte del archivo es posible visualizar la escritura del código para definir la estructura del contenido web con el

lenguaje HTML, el diseño del sitio, con el lenguaje CSS, y precisar el comportamiento o funcionalidad del sitio, con el lenguaje JavaScript. Este documento es el programa de la obra interactiva, y es posible establecer este documento como el texto de autor, en este caso ideado y diseñado por Gache, y programado y realizado por Gustavo Romano.

Posteriormente, el texto del autor es ejecutado por la computadora siguiendo las indicaciones de funcionalidad, de diseño y de contenido establecidas por el autor, así como a los parámetros técnicos del sistema computacional, lo “no dicho” por el autor y que repercute en el proceso físico de ejecución, y transforma el texto del autor en texto visible al que se enfrenta el otro usuario de la computadora, el lector. Este proceso de funcionamiento es propio del dominio de la obra. En el caso del *wordtoy* sobre la emperatriz Suiko este proceso se lleva a cabo cuando se ejecuta el programa del autor en la computadora por el lector-interactor.

En el dominio de lector, el otro usuario de la computadora y agente activo en la obra interactiva tiene la responsabilidad de activar elementos del texto a ver. En el *wordtoy* el lector lee la introducción sobre las leyendas sobre la emperatriz Suiko e interactúa con el poema verbal y visual de Gache. El lector completa el poema con la información expuesta de manera previa en la introducción sobre la emperatriz, en una experiencia lúdica que le permite construir el sentido. La *Antología Wordtoys* de Belén Gache, como su nombre lo indica, es una recopilación de juegos verbales y visuales en donde los lectores, son usuarios e interactores, juegan, manipulan y al hacerlo construyen sentido.

3.2.5 Manipulación gestual

La interactividad que se da entre “La emperatriz Suiko” y el lector se manifiesta en el cambio de estado de la obra. Este cambio de estado refiere a las formas en que se presenta el elemento

observable en la pantalla, y se genera luego de que el lector aplica gestos en la interfaz, es decir, cuando lleva a cabo movimientos con sus manos o algunas partes de su cuerpo y el mouse o el teclado. Para explicar esto utilizamos la terminología propuesta por Bouchardon para reconocer los cinco acoplamientos del discurso interactivo en la obra de Gache.

Primer acoplamiento. Al acto físico aplicado a una interfaz de entrada se le identifica como gestema, y es posible identificar al menos tres en la *Antología* y el *wordtoy* analizado en este trabajo: desplazar el mouse por la pantalla, arrastrar barras de menú y hacer clic en elementos reactivos.

Segundo acoplamiento. La secuencia de gestemas, se convierte en una acción, es decir, es una acción la manipulación de los elementos reactivos que visualiza el lector en la pantalla. En la *Antología* completa y el *wordtoy* analizado, la acción que realiza el lector es desplazar el mouse por la portada del libro de la *Antología* y hacer clic sobre los elementos reactivos, con lo que visualiza un cambio de estado, lo que se considera un actema actuador. El cambio de estado se manifiesta en las formas del texto para ver, en las formas en que se presentan los elementos de la obra después de haber aplicado la acción, y correspondería a los nuevos archivos o elementos que se visualizan. Por un lado, al entrar a la *Antología* y pasar las páginas y visualizar su contenido; y por otro, en el *wordtoy* de “La Emperatriz Suiko”, al transformar las imágenes de palabras del poema en otras imágenes.

Tercer acoplamiento. Surge de la combinación de actemas y produce unidades semióticas de manipulación (*Semiotic Units of Manipulation* SUM). Recordemos que Bouchardon menciona que en este acoplamiento “se anima al interactor a que realice gestos semejantes a los que realiza en su vida cotidiana”, con lo que se revela su rasgo

de iconicidad. Las SUM que se revelan en la *Antología* de Gache recuerdan el acto de hojear un libro de papel; mientras que en el *wordtoy*, cambiar la palabra en otras imágenes es más parecido a ver un álbum de imágenes digitales y a su vez a la de jugar con piezas intercambiables sobre un tablero. Es importante mencionar que el archivo de imagen de la palabra corresponde a un documento .jpg, así como el que corresponde a la imagen de flor y de Buda, lo que implica que Gache escribe o compone poemas con imágenes.

Cuarto acoplamiento. Esta unión se da entre las SUMs y el contexto de medios, y de éste resulta el acoplamiento de medios que puede ser convencional o no. Esta unión se refiere a la intersección que se da al realizar una acción sobre un medio, en este caso hacer clic para pasar las páginas de un libro impreso y empastado. “Cuanto más corresponde la combinación de rasgos que se movilizan con las expectativas del lector en relación con el contexto inmediato y sus hábitos de lectura” se da un acoplamiento convencional; en cuanto, menos responda a sus expectativas se dan los acoplamientos no convencionales.

Con el reconocimiento de estos elementos de la obra interactiva, podemos señalar cuatro dimensiones relevantes:

1. Dimensión icónica. Al aplicar gestos en la *Antología*, el lector-interactor recuerda la experiencia de lectura en soportes de papel, por lo que al hacer clic en la pantalla simula el gesto de pasar las páginas como lo haría con un libro de papel, es decir, descubre la mecánica de activación de la obra y puede hojear y ojear el libro digital, relacionando de manera significativa el acto de hacer clic con el de pasar la página, de acuerdo a sus experiencias y estrategias de lectura con dispositivos impresos o digitales. Así, el estado

inicial de la obra interactiva es de reposo, se da un gesto de manipulación y se llega a un estado final. Una vez que el lector-interactor reconoce la totalidad de la obra entonces puede desplazarse por ella, lo que se da a un nivel de interfaz humano-máquina en donde coincide o no el gesto con la expectativa de reacción o respuesta de lector-interactor.

La *Antología* presenta funcionalidades parecidas a la del libro impreso en la estructura organizativa de la información (portada, páginas numeradas con diferentes contenidos, índice y contraportada) y permite abrirlo y hojearlos de manera similar, no obstante, al querer leer un *wordtoy* en particular no se pasa la página en el modelo de libro digital, sino que se abre un nuevo archivo y se visualiza en una nueva ventana del navegador. Este cambio de estado en la obra recuerda experiencias habituales en sitios web pero no en la experiencia de lectura de libros impresos y empastados como el que simula ser el de Gache. El acoplamiento convencional se va transformando, según se atraviese la obra, en acoplamientos no convencionales que alteran la experiencia de lectura. Un acoplamiento no convencional dado en esta pieza se manifiesta en el cambio de estado de la palabra a imágenes con el poema analizado, o en el gif de la mujer soplando burbujas con letras.

2. Dimensión verbal. Al entrar al *wordtoy* de la Emperatriz Suiko el lector-interactor se traslada a otra ventana sobrepuesta a la de la *Antología*. En la primera ventana emergente se lee una introducción y se ve una flor de loto color rosa, que es reactiva, además del botón que indica el acceso a la obra. Aquí tenemos una dimensión verbal, la introducción a la pieza que trata sobre las leyendas sobre el personaje principal del poema de Gache. Este texto es posible leerlo de manera ordinaria, de izquierda a derecha, de manera continua y

lineal. Al entrar a la obra, se abre una segunda ventana emergente en donde se puede leer el poema de una estrofa y siete versos.

3. Dimensión visual. Esta dimensión abarca la organización de la plataforma y su contenido, así como los elementos que aparecen o se desplazan en la pantalla. De la página en donde se abre la *Antología*, el lector se desplaza a ventanas emergentes según interactúe con los elementos reactivos. Estas ventanas guardan uniformidad en la estética de diseño, y recuerda las páginas web de los años noventa. También, es posible identificar el cambio de ícono del puntero al posicionar el mouse en la flor de loto; y cómo destaca la palabra “ingresar” del resto del texto porque la palabra está subrayada y entre paréntesis.

4. Dimensión gestual. A la dimensión visual se suma la dimensión gestual que se manifiesta al hacer funcionar los elementos reactivos de la obra. Estas unidades semióticas de manipulación en movimiento responden a los gestos del lector-interactor y lo desplazan por la obra en ventanas emergentes. La dimensión gestual cobra sentido a través de la acción realizada por el lector-interactor.

En “El jardín de la emperatriz Suiko”, como estado inicial de la obra, aparece la imagen de palabra, al aplicar el gesto de manipulación, la imagen de la palabra se cambia por la imagen de flor y en un estado final se visualiza la imagen de Buda. La secuencia palabra-flor-buda se reconoce después de dar clic una cuarta, quinta, sexta o n veces para descubrir su repetición. El poema anima al lector a interactuar, a jugar con las imágenes cumpliendo sus expectativas o no.

3.3 “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”. Descripción del corpus y análisis de elementos

El videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” es una obra comisionada por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) a Belén Gache para la Fiesta del Libro y la Rosa en la edición del año 2020. La obra se estrenó vía *YouTube Stream*, CDMX – Madrid, el 23 de abril de 2020, en la mesa de “Literatura expandida”, a cargo de Cinthya García Leyva⁵³. El objetivo general de este análisis es reflexionar sobre el proceso de creación y los principales elementos de esta obra multimedia a los que se enfrenta el lector-espectador. Delimitamos obra multimedia a aquella que dentro de un mismo soporte, permite reproducir varios tipos de contenido, como texto, imagen, audio, video, entre otros, como es el caso de esta pieza. Y como objetivos particulares se establecen los siguientes: 1. Describir el corpus de manera general; 2. Identificar las intertextualidades y apropiaciones más evidentes (Beuys, Baldessari, manifiesto artístico); 3. Reconocer el evento performático (Konives citado por Kozak); 4. Considerar algunas características de los encuentros virtuales, en específico la poesía *Flarf* y *Second Life* (Goldsmith; Yépez; Chalmers; Boellstorff); y 5. Destacar las variables de función de las modalidades constructivas de la obra (Kozak)

⁵³ El evento, como muchas de las actividades cotidianas, se realizó en línea debido a la pandemia COVID-19, luego de que el 31 de diciembre de 2019 en China se registraron 26 casos de neumonía desconocida y la muerte de una persona; este brote de contagios se dio en un mercado de mariscos de Huanan de Wuhan. Fue el 7 de enero de 2020 cuando se identificó el causante de la neumonía desconocida como un coronavirus agudo y el 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud (OMS) declaró la primera pandemia por coronavirus (Suárez V et al . 2020), con un registro de 118,000 casos en 114 países y 4,291 personas fallecidas. A dos años de esa declaración hay sublinajes del virus en más de 500 variantes (OMS web).

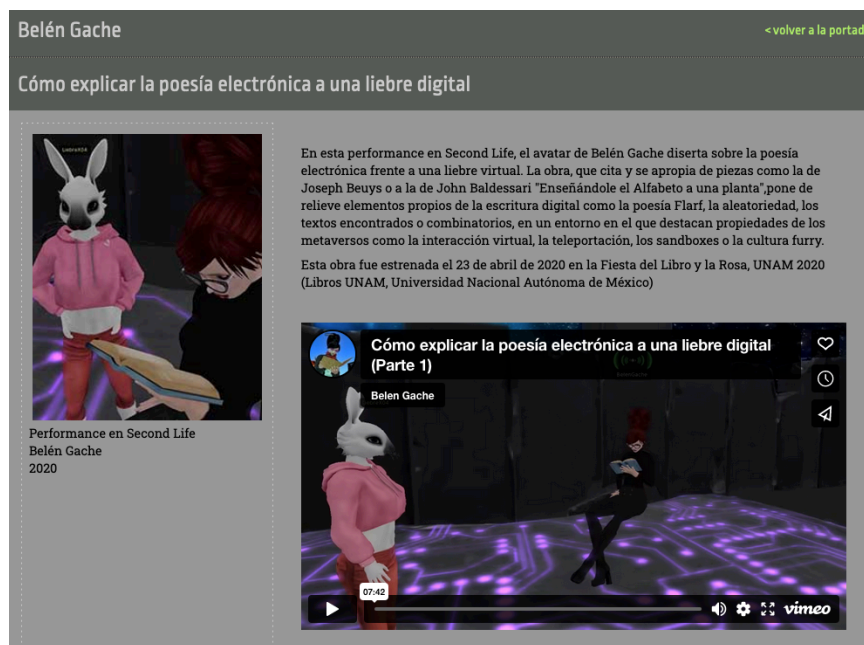


Imagen 11 Entrar al videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”

Fuente: belengache.net

3.3.1 Entrar a la obra

El acceso al videoperformance también se da en la página web de Belén Gache. En este caso se puede hacer desde el menú de navegación principal haciendo clic en el botón “Video-poesía / poemas performáticos”, que aparece en la segunda posición de arriba hacia abajo. En ese apartado es posible ver dos imágenes que corresponden al video del performance publicado en la página de *Vimeo*, sitio de Internet enfocado en servicios de alojamiento de video, radiodifusión y soluciones de *software* para empresas y profesionales del video. Otra manera de entrar es utilizando el menú de destacados, haciendo clic en la indicación de “más información”. En ambos casos el enlace nos traslada al archivo de la introducción a la obra, donde se puede leer lo siguiente:

En esta performance en *Second Life*, el avatar de Belén Gache diserta sobre la poesía electrónica frente a una liebre virtual. La obra, que cita y se apropia de piezas como la de Joseph Beuys o a la de John Baldessari “Enseñándole el Alfabeto a una planta”, pone de

relieve elementos propios de la escritura digital como la poesía *Flarf*, la aleatoriedad, los textos encontrados o combinatorios, en un entorno en el que destacan propiedades de los metaversos como la interacción virtual, la teleportación, los sandboxes o la cultura furry. Esta obra fue estrenada el 23 de abril de 2020 en la Fiesta del Libro y la Rosa, UNAM 2020 (Libros UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México) (“Cómo explicar” Gache Web)

A esta introducción le siguen dos enlaces al videoperformance, dividido en dos partes y publicado en *Vimeo*, la primera publicada el 19 de abril de 2020, <https://vimeo.com/409439268>, y la segunda el 4 de agosto de 2020, <https://vimeo.com/444601451>. También aparece el enlace al video de la presentación de la pieza en *YouTube* realizada el 23 de abril de 2020, por lo que es posible encontrar la charla de presentación y la transmisión de la pieza en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=B4Kh9Jdki2k>. La reproducción de este material audiovisual se puede dar en la ventana inserta en el archivo de la página de Gache, o redireccionar al lugar donde se aloja el video. Además, Belén Gache subió el videoperformance el 1 de mayo de 2020 en una exhibición en *YouTube*, por lo que en este estudio se utilizó esta publicación para el análisis: <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>.

A diferencia de la pieza interactiva y multimedia analizada anteriormente, en el videoperformance el lector no interactúa con los elementos de la pieza, sino que contempla los fragmentos de la documentación que hizo Gache durante la realización del performance, es decir, la grabación editada y sonorizada, convirtiéndolo en lector-espectador. El videoperformance le muestra al lector-espectador escenas, eventos, secuencias de sonidos y acciones de los avatares: una lectora y una liebre que deambulan en un mundo generado por computadora en torno a la

alegoría de otras formas de vida, con lo que se plantea una situación poética representada por la lectura del manifiesto.

Tabla 2 Datos generales del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital"

| | |
|--------------------------------|---|
| Título | "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital" |
| Texto, concepto y performance | Belén Gache |
| Edición de sonido y video | Gustavo Romano |
| Formato | Video mp4 |
| Fecha y soporte de publicación | "Literatura expandida. Fiesta del Libro y la Rosa 2020". <i>YouTube</i> , publicado por Libros UNAM, 23 de abril de 2020 https://www.youtube.com/watch?v=B4Kh9Jdki2k . Duración: 58:28 minutos |
| | "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital". <i>YouTube</i> , publicado por Belén Gache, 1 de mayo de 2020. https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0 . Duración: 16:25 minutos |
| | "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital (Parte 1)". <i>Vimeo</i> , publicado por Belén Gache, 19 de abril de 2020. https://vimeo.com/409439268 . Duración: 07:41 minutos |
| | "(Part 2) How to Explain Electronic Poetry to a Digital Hare". <i>Vimeo</i> , publicado por Belén Gache, 4 de agosto de 2020, https://vimeo.com/444601451 . Duración:08:44 minutos |

En las referencias que presenta Belén Gache en la introducción destacan dos ideas principales: una, la de cita y apropiación de los performances de Beuys y Baldessari, quienes establecen una relación no convencional entre lo humano y lo no humano en sus obras. Lo anterior alude a la intertextualidad y la apropiación como modos creativos de diálogo en la literatura y el arte. Y dos, estima las posibilidades estéticas de creación que cuestionan la autoría y la originalidad al aludir a la poesía *flarf*, como poesía encontrada en la red que es Internet, y distintos modos de comportamiento y convivencia que existen en mundos virtuales que se rigen con sus propias reglas, en un contexto social, económico y político en concreto.

A continuación se delimitarán algunos conceptos que sirven para ubicar las dimensiones constructivas de la obra de Gache, por lo que a continuación de manera breve se exponen las ideas principales sobre intertextualidad y apropiación, seguido de videoperformance, poesía *flarf* y metaverso-mundo virtual.

3.3.1.1 Intertextualidad y apropiación

Sobre la cita y la apropiación retomaremos algunas de las reflexiones expuestas por Angélica Tornero en “Intertextualidad literaria y apropiación artística” (2010), quien afirma que estos conceptos admiten la idea de que la obra artística, ya sea literaria o de otra disciplina, se configura de manera que se desdibujan sus límites entre géneros y estilos, con lo que también se difumina la idea tradicional de autor, obra y espectador.

Tornero establece la noción de intertextualidad propuesta en los años setenta, planteada desde los estudios literarios por Julia Kristeva, para denominar la manera en que los textos literarios resultan de la relación con otros textos; y la de apropiación, utilizada en la misma época desde las artes visuales por Sherry Levin, para describir una de sus estrategias creativas que consiste en la “acción de tomar prestado o apropiarse de otra expresión artística” (87). Tornero reconoce que estas ideas se dieron en contextos diferentes pero destaca que su concepción aportó a la reconfiguración del estudio y acercamiento a obras no convencionales.

Señala que Kristeva desarrolló la noción de intertextualidad partiendo de los estudios que hizo Bajtín durante el fin del capitalismo en Rusia del siglo XIX, que desde una perspectiva filosófica del lenguaje reconocían en la práctica escritural un medio para la comprensión del mundo desde un constructo social e histórico. Las aportaciones bajtinianas sobre el dialogismo de

la escritura revela un carácter subjetivo y comunicativo, que revelan la idea de otra voz, de otro que no es uno.

Con estas reflexiones, Kristeva plantea la descripción de la intertextualidad así: “Todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es producido por la absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se ubica la noción de intertextualidad y el lenguaje literario se lee, por lo menos, como doble (Torneró 90). Kristeva entonces concibe al texto como una red de textos, una red de relaciones simultáneas que permiten pensar “tres dimensiones del espacio textual: el sujeto de la escritura, el destinatario y los textos exteriores” (Torneró 90). Este panorama textual integra entonces no ya una sola voz, sino varias, por lo menos tres: la del autor que escribe el poema, el lector del poema y los textos que se reúnen en la obra, ya sea de manera explícita o no.

La idea de que un texto se crea a partir de otros textos es similar a la de la propuesta de apropiación de la artista Sherrie Levine, que compartió con otros artistas en Estados Unidos en los años ochenta como Michel Basquiat, Keith Haring y Jeff Koons. La práctica artística consistía en: “la apropiación como modo de expresión artística en una época agotada en términos de posibilidades combinatorias para la creación de obras originales” (Torneró 91). Lo anterior en el sentido de que las obras se crean dentro de un abanico de otras obras, es decir, de expresiones que se originaron en otro tiempo por otros humanos.

Cuestionar la originalidad y la autoridad de la institución artística fue necesario para Levine, quien afirmó lo siguiente:

El mundo está saturado hasta el ahogo. El hombre ha dejado sus signos en cada piedra.

Cada palabra, cada imagen está empeñada e hipotecada. Posterior al pintor, el plagiario ya

no produce desde su pasión, su humor, sus sentimientos, sus impresiones, sino, más bien, desde la inmensa enciclopedia a partir de la cual dibuja. (Torneró 91)

Lo relevante para Torneró de estas ideas es que cuestionan el paradigma fundamental que, sea como sea, nos permite reflexionar sobre la idea de la autoría y las maneras de la creación (94). Esta noción es utilizada por Gache para citar y apropiarse de otros videoperformances del siglo XX.

3.3.1.2 Videoperformance: la lectura como acto creativo

El videoperformance de Gache tiene como soporte de creación el video. Este material audiovisual es publicado en la red, por lo que es posible verlo en la pantalla. Es decir, “desarrolla en el tiempo yuxtaposiciones de imagen, texto y sonido” (Konives citado por Kozak 257). Asimismo, podemos ubicar el performance desde la perspectiva artística, ya que Gache realiza el *evento* en un lugar no convencional, en el metaverso *Second Life*, y la *acción* es la lectura de un manifiesto sobre lectura electrónica a otro residente de SL. Antes de delimitar la terminología de los mundos virtuales, recordemos que esta obra cita y se apropia de otras dos.

3.3.1.2.1 Beuys y Baldessari: vida, lectura y muerte desde el performance

El título del videoperformance de Gache recuerda al performance “Cómo explicar el arte moderno a una liebre muerta” (1965) del artista alemán Joseph Beuys (1921-1986), considerado parte de la comunidad internacional e interdisciplinaria de artistas Fluxus, que durante los años sesenta y setenta practicaron un proceso creativo por encima de un resultado final como parte de una estética efímera.

Fabiola de la Precilla, en “Performance e iniciación, ritos de pasaje en la obra de Joseph Beuys”, afirma que éste es uno de tres actos que el artista realizó para la inauguración de su muestra *Irgend ein Strang (Una cuerda cualquiera)* en la galería Schmela de Düsseldorf (Alemania), el 25 de noviembre de 1965. Destaca el dato de que este performance se transmitió en televisión pero sólo se conserva un fragmento en blanco y negro, por lo que es un antecedente de que Beuys planeó el evento para un público presencial y un público virtual.

La video-performance inicia con la escena del galerista abriendo las cortinas interiores de la vidriera de la galería Schmela. Cabe señalar que la galería tiene una ventana vidriada, Beuys lleva a cabo su performance al interior de la galería, mientras que el público observa la acción expectante desde afuera, a través del vidrio (...) De este modo, se recrea un espacio escenográfico, teatral. (De La Precilla 54)

Este acto, según se ha registrado, consistió en un recorrido que realizó Beuys con el rostro cubierto de miel y polvo de oro, como una especie de máscara primitiva, mientras llevaba en las manos una liebre muerta. Beuys susurraba al oído de la liebre muerta lo que veía en la exposición, es decir, el performer hablaba con un ser inanimado, de otra especie y muerto sobre el arte. De La Precilla señala que “la liebre está muerta como consecuencia de un pensamiento intelectualizado” (58), por lo que:

Beuys prefigura al artista como chamán, a la performance como rito de iniciación espiritual, de pasaje al pensamiento vivificador, como antídoto contra vidas vacías. Devela la estrategia de acceso al pensamiento a través del trabajo con la materia y con sus leyes, en un llamado con vocación utópica a una revolución –existencial y espiritual– del sentido, plenamente vigente en nuestra contemporaneidad. (De la Precilla 60)

Los espectadores están detrás de una pantalla de cristal, un aparador y la televisión. Espacios para ver que han sido montados como parte de la sociedad del espectáculo, pero Beuys los toma para mostrar una naturaleza salvaje y finita que es capaz de reflexionar estéticamente su entorno. Reflexiona como un sujeto activo, desde las instituciones, las galerías, las piezas de artes o los espacios para ver, una esencia más genuina y originaria del mundo, el espíritu de los seres vivos, su diálogo es interespecie pero no le impide entablar un vínculo con la liebre muerta.

Por otro lado, Gache refiere también al artista estadounidense, John Baldessari (1931-2020), quien a mediados de los años sesenta incorporó en sus pinturas textos y fotografías, y en los setenta integró la impresión, la cámara, el video, la instalación, la escultura y la fotografía como parte de las técnicas estéticas para crear su discurso artístico. Por lo anterior, su trabajo es relevante en la definición del arte posmoderno, contemporáneo y conceptual debido a que propone un enfoque lúdico y didáctico del arte. La pieza en particular de Baldessari que cita es, *Teaching a Plant the Alphabet* (1972), en la cual, el artista, afirma Kit Hammonds en “Aprendiendo a leer con John Baldessari” (2003), hace patente “la enseñanza del lenguaje por medio de asociaciones visuales y lingüísticas; además de revelar una cierta contingencia de significado que emerge de estas asociaciones” (5).

En la obra, Baldessari muestra un alfabeto impreso en tarjetas a un grupo de plantas con la intención de que aprendan a leer. Centra en su trabajo la posibilidad de compartir el lenguaje verbal de los humanos a otro ser vivo, no necesariamente humano. Además, presenta a la pedagogía o la enseñanza como un medio para formar y subvertir la creación, presentación y lectura del arte.

Belén Gache deja ver fragmentos de las obras que cita de Beuys y Baldessari, pero a su vez, ficcionaliza esos discursos reflexivos sobre el arte y los actúa, los performancea, situándose en un mundo virtual construido por computadora, con lo que se apropia de las obras y complejiza

el devenir performer de carne y hueso a la simulación y representación tridimensional de personas. Asimismo, retoma la relación no convencional planteada en las obras mencionadas entre lo humano y lo no humano, una liebre muerta en un recorrido por una galería de arte y un grupo de plantas leyendo imágenes, y la traslada a escenarios tecnológicos, planteando una realidad contemporánea.

3.3.2 Encuentros virtuales: búsquedas y hallazgos poéticos no convencionales

En más de una ocasión Belén Gache ha manifestado su interés por la búsqueda y el encuentro, lo que se ha exponenciado en Internet ante la enorme cantidad de información que circula en las redes en forma de texto, sonido y video, entre otros, de tal manera que su propuesta se da como una práctica de lectura y de creación que permite seleccionar entre diversos materiales y objetos aprovechables.

3.3.2.1. *Flarf*: chiste y onomatopeya

Gache hace alusión a los textos encontrados en Internet como la denominada poesía *flarf*, una estrategia colectiva de escritura y lectura de textos. Kenneth Goldsmith, en *Escritura no-creativa* (2011), identifica esta tendencia de la siguiente manera:

El colectivo *flarf* se ha dedicado a explorar Google en busca de los peores resultados para convertirlos en poesía. Si Internet es en verdad, como aseguran algunos, nada más y nada menos que el tiradero de basura lingüística más grande del mundo, lleno de ciber espionaje guerras de Flames, de publicidad de Viagra y spam, entonces el colectivo *flarf* explota esta condición contemporánea al convertir toda esa basura de poesía (...) El método involucra de manera característica usar combinaciones de palabras que aparecieron en búsquedas de

Google y los poemas a menudo se comparten a través del correo electrónico. Cuando un poeta escribe un poema después de teclear ‘*peace*’ (paz) + *kitty* (gatito), otro respondió con un poema escrito después de buscar ‘*pizza*’ + *kitty*. (201-202)

Por su parte, Heriberto Yopez, en “¿Qué es *flarf*?” (2010), identifica que esta corriente estadounidense de escritura se dio en los años 2000 y 2002, y si bien se le reconoce por la generación de poemas a partir de oraciones elaboradas para usarse en el buscador de la compañía multinacional Google, sus exponentes tienen varias estrategias.

El vocablo *Flarf* parece no tener sentido. Pero estoy convencido que en él está codificado el significado de este movimiento. Me explicaré. “*Flarf*” es una reunión inconsciente de *fart* (pedo) y *bluff* (engaño). Pedo presuntuoso, además, que se mezcla con *flat* (plano) y que suena como ladrido en inglés: arf! Arf! *Flarf* es una burla del arte (*art*) y una farsa (*farce*). Busca evidenciar que la poesía es un chiste y una onomatopeya cultural. Hay algo también de *fluff* (ligero) mezclado con *war* (guerra). *Fluff-war*, guerra inverosímil. Todo esto es la fórmula secreta de *Flarf*. (web)

La combinatoria de datos como textos, imágenes y audios o la mezcla de ellos pareciera una actividad simplona que no aporta más que una caótica reunión de cosas de Internet, sin embargo, no es el resultado lo que debiera sorprendernos o causar controversia, sino que es el proceso, el modo de conectar esas posibilidades y de generar encuentros, lo que transforma la situación comunicativa simultánea y multiconectada de nuestra época. Lo anterior, porque presupone comportamientos, gestos y hábitos del dominio digital, como parte de un mundo globalizado y capitalizado.

Belén Gache equipara una similitud en la creación textual de la poesía *flarf* y las acciones que llevan a cabo los usuarios de metaversos como *Second Life*, la que tiene que ver con el

encuentro virtual, lo que implica desplazarse y para ello, conocer las reglas básicas de navegación en la red y en los mundos virtuales que contiene.

David J. Chalmers, en *Reality+. Virtual worlds and the problems of philosophy* (2022), define metaverso como “un mundo virtual (o sistema de mundos virtuales) en el que todos pueden pasar tiempo, viviendo la vida cotidiana con muchas formas de interacción social (100). Asimismo, identifica realidad virtual como “un mundo inmersivo, interactivo y generado por computadora”, en donde inmersivo refiere a la experiencia que se tiene con el mundo, “el entorno en donde nosotros mismos estamos presentes en el centro” y que se da a distintos niveles, por ejemplo (Chalmers 89):

un videojuego ordinario en la pantalla de una computadora puede ser psicológicamente inmersivo, ocupando toda nuestra atención en una especie de estado de flujo, pero no es perceptivamente inmersivo porque no percibimos el mundo como un mundo tridimensional que nos rodea. (291)

También se puede tener inmersión audiovisual con auriculares o una realidad virtual totalmente inmersiva o de inmersión completa donde: “los usuarios captan con todos sus sentidos, como si estuvieran habitando físicamente el entorno, y donde no queda rastro del entorno físico ordinario” (Chalmers 292).

Chalmers afirma que la interacción que se da en los mundos virtuales refiere a una comunicación bidireccional entre los usuarios y el entorno, y entre los objetos del entorno. El medio ambiente afecta a los usuarios y los usuarios afectan el medio ambiente, es decir, los objetos en el entorno se afectan unos a otros. “En la realidad virtual a gran escala, el usuario controla un cuerpo virtual, un avatar, con opciones de acción disponibles de forma más o menos continua” (Chalmers 292-293).

La bidireccionalidad que menciona Chalmers se debe a que el mundo generado por computadora implica que:

Una computadora está generando las señales que se envían a nuestros sistemas sensoriales. Esto contrasta con entornos no generados por computadora como el teatro, el cine y la televisión, y con la realidad física ordinaria. A menos que la hipótesis de la simulación sea correcta, la realidad física es inmersiva e interactiva, pero no generada por computadora. (293)

SL es un espacio virtual en donde las personas pueden interactuar en entornos colectivos y tridimensionales sobre pantallas bidimensionales, para lo cual, utilizan avatares, es decir, representaciones de personas. Avatar es un objeto digital, “más o menos (de) estructuras de bits. Los bits aquí son bits físicos, incorporados en voltajes en circuitos integrados o alguna otra base física. Los objetos virtuales existen en los sistemas informáticos en los que se basan los mundos virtuales” (Chalmers 297).

3.3.2.2. *Second Life*, donde todo cambia constantemente

Uno de los mundos virtuales más famosos desde su lanzamiento en 2003 es *Second Life* y para abordar este punto nos apoyamos en *Comin Age in Second Life An Anthropologist Explore the Virtually Human* (2008), del antropólogo digital Tom Boellstorff, en donde ofrece un retrato etnográfico de la cultura en este mundo virtual luego de un periodo de observación y participación del 3 de junio de 2004 al 30 de enero de 2007.

SL es un mundo virtual propiedad de la empresa Linden Lab que Boellstorff estudia como un mundo dado con sus propias prácticas y creencias culturales que se forman dentro de él (5) y que distingue entre los eventos que se dan en línea o fuera de línea. Cuando el usuario entra a SL

con su avatar, la computadora recibe información acerca de la simulación a través de Internet desde unos servidores que conservan la información de la simulación de paisajes, objetos o edificios creados, lo que hace posible la existencia del mundo virtual aún cuando la computadora esté apagada (Boellstorff 12).

Boellstorff utiliza las siguientes ideas para definir mundo virtual:

This book explores the phenomenon of virtual worlds, places of human culture realized by computer programs through the Internet. Another good definition for “virtual world” is “any computer-generated physical space... that can be experienced by many people at once” (Castronova 2005:22). My definition and Castronova’s both presume three fundamental elements to be present in all virtual worlds: they are (1) places, (2) inhabited by persons, and (3) enabled by online technologies⁵⁴. (17)

Al reconocer Boellstorff los mundos virtuales como lugares habitados por personas y habilitados por tecnologías en línea, resalta el artificio humano para sintetizar la vida social, tanto en la vida *on line* como *of line*. Asegura que la construcción de los mundos virtuales se ha ramificado en espacios no sólo virtuales, ya que:

Virtual worlds increasingly have “real” ramifications—a business, an educational course, an online partner becoming a “real” spouse. As one person in *Second Life* put it, “our virtual relationships are just as real as our RL (real life) ones”. Such ramifications take advantage

⁵⁴ “Este libro explora el fenómeno de los mundos virtuales como lugares de vida humana y cultura realizada por programas informáticos a través de Internet. Otra buena definición de ‘mundo virtual’ es ‘cualquier espacio físico generado por computadora... que pueden experimentar muchas personas a la vez’ (Castronova 2005:22). Tanto mi definición como la de Castronova suponen tres elementos fundamentales presentes en todos los mundos virtuales: son (1) lugares, (2) habitados por personas y (3) habilitados por tecnologías en línea”.

of the gap between virtual and actual. They do not blur or close that gap, for their existence depends upon the gap itself⁵⁵. (Boellstorff 21)

Distingue algunas expresiones como: “primera vida”, “mundo físico” y “mundo real” que usan los residentes de SL para referir a sus actividades del mundo fuera de Internet, pero opone “virtual” no a “real” sino a “actual”:

In short, “the virtual is opposed not to the real but to the actual. The virtual is fully real in so far as it is virtual... the virtual must be defined as strictly a part of the real object” (Deleuze 2004:260; see also Friedberg 2006; Lévy 1998; Massumi 2002; Virilio 1994) (...)

The limitation of “actual” is that synthesis, artifice, and fabrication are constitutive of all human sociality, from language to kinship, from agriculture to desire, from governance to ritual. They are not distinguishing features of virtual worlds but a key point of continuity between them and the actual world⁵⁶. (Boellstorff 21)

Al reconocer la continuidad de los mundos virtuales en los concretos, Boellstorff expone que el humano es parte de la naturaleza y lo virtual es natural en lo que el humano hace en el mundo, por lo que establece que la virtualidad es una característica naturalmente humana. En contraposición, expone que mientras lo posthumano es una corriente que tiende a centrarse a las formas en que la tecnología puede hacer posible superar los límites de la forma humana, en los

⁵⁵ “Los mundos virtuales tienen cada vez más ramificaciones ‘reales’: un negocio, un curso educativo, un socio en línea que se convierte en un cónyuge ‘real’. Como dijo una persona en *Second Life*, ‘nuestras relaciones virtuales son tan reales como las de la vida real’. Tales ramificaciones toman aprovechar la brecha entre lo virtual y lo real. No se desenfocan ni cierran esa brecha, porque su existencia depende de la brecha misma”.

⁵⁶ “En resumen, ‘lo virtual se opone no a lo real sino a lo actual. Lo virtual es completamente real en la medida en que es virtual... lo virtual debe definirse estrictamente como una parte del objeto real’ (Deleuze 2004:260; ver también Friedberg 2006; Lévy 1998; Massumi 2002; Virilio 1994) (...) La limitación de ‘real’ es que la síntesis, el artificio y la fabricación son constitutivos de toda la sociabilidad humana, desde el lenguaje hasta el parentesco, desde la agricultura hasta el deseo, desde el gobierno hasta el ritual. No son rasgos distintivos de los mundos virtuales sino un punto clave de continuidad entre ellos y el mundo real”.

mundos generados por computadora no se supera lo humano, sino que se reconfigura y se organiza de manera diferente (27).

This is one meaning of the phrase “virtually human”—in virtual worlds, we are not quite human. The relationship between the virtual and the human is not a “post” relationship where one term displaces another; it is a relationship of coconstitution. Far from it being the case that virtual worlds herald the emergence of the posthuman, in this book I argue that it is in being virtual that we are human. Virtual worlds reconfigure selfhood and sociality, but this is only possible because they rework the virtuality that characterizes human being in the actual world⁵⁷. (Boellstorff 27)

Dicho esto, es posible sostener que el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” de Belén Gache, se sitúa en un mundo virtual con su propio contexto social, económico y político que es SL. La recreación virtual que sucede en SL simula y rehace nociones de comunidades y personalidades humanas, a partir de la relación con y de objetos digitales.

Por otro lado, Gache retoma prácticas de las artes de los años setenta, como el videoperformance y la apropiación para mostrar una selección de citas a otras obras, de forma intertextual, que cuestionan la existencia humana desde el cuerpo y el lenguaje, la poeta que lee poesía electrónica a un objeto digital, para iniciarla en el mundo de la construcción de sentido y realidad, a manera de alegoría a Beuys y Baldessari. No sólo las muestra y las observa, sino que las integra en su propia obra como un elemento más que forma parte de la ficción del

⁵⁷ “Este es uno de los significados de la frase ‘virtualmente humanos’: en los mundos virtuales, no somos del todo humanos. La relación entre lo virtual y lo humano no es una relación ‘post’ donde un término desplaza a otro; es una relación de coconstitución. Lejos de que los mundos virtuales anuncien el surgimiento de lo posthumano, en este libro sostengo que es siendo virtual que somos humanos. Los mundos virtuales reconfiguran la individualidad y la sociabilidad, pero esto solo es posible porque reelaboran la virtualidad que caracteriza al ser humano en el mundo real”.

videoperformance, con un discurso en el que se complejiza la idea de la muerte de los seres orgánicos y, por otro, la idea de la vida en mundos no orgánicos.



Imagen 13 LiebreX04 en SL

Fuente: belen.gache.net

La selección y colección de eventos efímeros, en este caso registrados en formato de video, son fragmentos que sirven para evidenciar formas de archivar lo humano. Así, Gache propone un deambular significativo en el que es necesaria la capacidad de aprender, reaprender y enseñar, atendiendo a los nuevos paradigmas de lectura y escritura en el que estamos inmersos. Una guía rápida de SL nos será útil para identificar algunas de las acciones necesarias para ser parte de este mundo virtual. El primero es seleccionar tu avatar de inicio y configurar datos de cuenta.

Tu avatar es cómo aparecerás en *Second Life*. Puedes elegir de una amplia selección de avatares, si después cambias de parecer, no te preocupes, ¡puedes elegir otro avatar cuando lo desees! Cuando aprendas a usar *Second Life* también podrás personalizar tu avatar totalmente a tu gusto o seleccionarlo entre la gran variedad de posibilidades que te ofrece el Mercado de *Second Life*. (Guía rápida de SL web)

El segundo paso es elegir el nivel de membresía, entre dos opciones, la básica que es gratuita y la Premium que actualmente tiene un costo de seis dólares al mes. Para esclarecer este punto, tomaremos una de las experiencias relatadas por Tom Boellstorff en *Comin Age of Second Life* durante su estancia de 2004 a 2007.

After logging on with your avatar name and password, you see your avatar, who never needs to eat or sleep, standing in your home. You built this house out of “primitives” (or “prims”), as objects in *Second Life* are known. You did so after practicing with *Second Life*’s building tools in an area known as a “sandbox,” where you can build for free but everything you build is deleted after a few hours. The piece of land upon which your house sits is 1,024 square virtual meters in size; you paid a virtual real estate agent about thirty dollars for it, conducting the transaction in linden dollars or “lindens”. For the right to own land you paid Linden Lab, the company that owns *Second Life*, \$9.95 a month for a “premium account” and an additional \$5 a month for the ability to own up to 1,024 square meters of land: this is known as a “land use fee” or “tier fee”⁵⁸. (Boellstorff 9)

⁵⁸ “Después de iniciar sesión con el nombre y la contraseña de tu avatar, verás a tu avatar, que nunca necesita comer ni dormir, parado en tu casa. Una casa que construiste con ‘primitivos’ (o ‘prims’), como se conocen los objetos en *Second Life*. Lo hiciste después de practicar con las herramientas de construcción de *Second Life* en un área conocida como ‘sand box’, donde puedes construir de forma gratuita, pero todo lo que construye se elimina después de unas horas. El terreno sobre el que se asienta tu casa tiene un tamaño de 1.024 metros cuadrados virtuales, por lo que le pagaste a un agente de bienes raíces virtual cerca de 30 dólares por el terreno, realizando la transacción en Linden dólares o ‘lindens’. Por el derecho a la propiedad de la tierra pagaste a Linden Lab, la empresa propietaria de *Second Life*, \$9.95 al mes por una ‘cuenta premium’ y cinco dólares adicionales al mes por la capacidad de poseer hasta 1,024 metros cuadrados virtuales de tierra: esto se conoce como una ‘tarifa de uso de la tierra’ o ‘tarifa de nivel’”.

Imagen 16 Selecciona tu avatar

Fuente: Guía rápida de SL web

El tercer paso es descargar e instalar el Visor de *Second Life* para tener acceso a una variedad de contenidos 3D, es una aplicación que se ejecuta en Windows y Mac OS de manera rápida y fácil, pero es necesario que el equipo cumpla con los requisitos del sistema. Sólo tienes que pulsar en Descargar e instalar *Second Life*. “Cuando te hayas registrado en *Second Life* y, tras instalar el Visor de *Second Life*, estarás listo para lanzarte a la aventura en el mundo virtual” (Guía rápida SL web).

El usuario al iniciar sesión llegará a la “isla de aprendizaje” en donde encontrará carteles e indicaciones para aprender las habilidades básicas que permiten reconocer el entorno, sus objetos y sus reglas de interacción. Se consideran habilidades básicas: caminar, volar, cambiar apariencia del avatar, chatear, interactuar con los objetos, buscar más información sobre las personas próximas y controlar los media del mundo virtual.



Imagen 18 Reconocimiento de entorno, menú y herramienta

Fuente: *Guía rápida de SL*

Estas habilidades son ejecutados por una serie de gestos hechos por el usuario en el teclado, para lo cual, la “*Guía rápida de Second Life*” muestra un inventario de rutas y atajos en el teclado que permiten el desplazamiento del avatar. Por ejemplo, dos de las cuatro maneras de caminar en SL se describen de la siguiente manera:

Usa las flechas de cursor. Las flechas de cursor arriba ↑ y cursor abajo ↓ te hacen caminar hacia adelante y atrás, respectivamente. Las flechas de cursor izquierda ← y derecha → te hacen girar hacia la izquierda y la derecha, respectivamente.

Usa las teclas W, S, A y D. Las teclas W y S te hacen caminar hacia adelante y atrás. Las teclas A y D sirven para girar a la izquierda y derecha, respectivamente. Para que no se active el campo de chat, asegúrate de pulsar primero en el mundo virtual. De lo contrario, en lugar de caminar escribirás texto de chat. (web)

La combinación de distintos gestos y acciones permiten el acoplamiento de los agentes en la situación comunicativa de los mundos virtuales, entre servidores, computadoras, sistemas y humanos, por lo que sólo al conocer y dominar las habilidades básicas se obtendrán experiencias más profundas en este entorno donde, según afirma la “Guía rápida de SL”, lo más importante es pasarla bien.

3.3.3.3 Manifiesto poético

Otro elemento intertextual en el videoperformance es la enunciación en forma de manifiesto. Antes de principios del siglo XX, el manifiesto era casi exclusivamente una declaración con fines políticos, sin embargo, para los artistas de la época representó una manera de traspasar los límites del arte para transformar el mundo, una idea utópica, expuesta en un primer momento por los futuristas en Italia, el año de 1909, con lo que establecieron una postura crítica ante su realidad durante la Primera Guerra Mundial. Se trataba de una voluntad transformadora de la cotidianeidad a partir de vincular de maneras distintas la sensibilidad humana con la ciudad, la moda, los avances científicos y tecnológicos en atención a las formas de comunicarse, trasladarse y obtener información. Este tipo de enunciación favorecía una nueva capacidad expresiva que encontró en las onomatopeyas y el juego tipográfico una libertad poética. Luego de los futuristas, otros grupos como los cubistas, vorticistas, dadaístas y surrealistas, también adoptaron este tipo de discurso.

Tristan Tzara en 1918 expuso la siguiente definición:

Un manifiesto es una comunicación hecha al mundo entero, cuya única pretensión es el descubrimiento de una cura instantánea para la sífilis política, astronómica, artística, parlamentaria, agronómica y literaria. Puede ser agradable y afable, siempre es correcto, es fuerte, vigoroso y lógico. A propósito de la lógica, me considero muy agradable (42 - 43).

Destaca el aspecto de que debe ser un mensaje para una sociedad que requiere sanar, un mensaje de cierto sentido común, por lo que se puede decir que los manifiestos artísticos, a partir de la crítica, tratan de definir un modelo de arte o cultura. A su vez, proponen un conjunto de valores estéticos para contrarrestar ese paradigma. Así, el manifiesto proporciona un medio para expresar o registrar ideas para el artista o un grupo de arte. Si bien nunca dejaron de existir los manifiestos, la prosperidad del Internet ha supuesto un resurgimiento de esta forma.

3.3.3 Realización de la obra

Esta obra se compuso en distintas etapas. Belén Gache llevó a cabo un performance en SL, que es un mundo generado por computadora con objetos tridimensionales, donde el avatar BelenGache lee en voz alta un manifiesto sobre la poesía electrónica al avatar LiebreX04. Gache pone en el centro del entorno virtual el acto de lectura, expuesto en la representación de la autora en un avatar que lee un manifiesto sobre poesía electrónica a otro avatar que escucha y sigue el recorrido propuesto por el primero, la liebre que es nativa digital.

En la charla de estreno, Gache comenta que lo que más le atrae de SL es que nunca sabes lo que te vas a encontrar ahí, por eso le interesa hacer recorridos con saltos a otros escenarios, con teletransportaciones, como una forma de romper la linealidad y no tener una lectura única del entorno. Pone de ejemplo dos sucesos que aparecen en el videoperformance pero que no estaban planeados: uno es que jugando con los dos avatares los puso a bailar y un tercer avatar se unió para bailar con ella. Registro que aparece al final de la obra con los créditos finales (Imagen 19).



Imagen 19. Avatares bailando

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”, <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

Otro ejemplo es que en la secuencia del parque un furry, es decir, una persona que se identifica y disfruta vestirse como un animal especialmente como miembro de una subcultura dedicada a esa práctica, se le acercó y le dijo “*hello, book worm*”, “*hello human*”, para entablar conversación, pero ella continuó con su agenda programada del recorrido y continuó con su lectura (Imagen 20).



Imagen 20 "Hello book worm"

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

Otro aspecto relevante sobre esta realización es que la performer llevó a cabo un recorrido en *Second Life* con un visor de realidad virtual antiguo que no se ha actualizado, lo que produjo varios glitches. Un *glitch* es básicamente un mal funcionamiento generalmente menor que provoca inconvenientes temporales⁵⁹. En el caso del videoperformance es notorio el *glitch* en la apariencia de algunos avatares, porque se ven letras en la ropa o piel de algunos residentes de SL (Imagen 21). Gache menciona que:

⁵⁹ El *Diccionario Merriam-Webster*, señala que: "There's a glitch in the etymology of *glitch*—it may come from the Yiddish *glitsh*, meaning "slippery place," but that's not certain. Print use of *glitch* referring to a brief unexpected surge of electrical current dates to the mid-20th century. Astronaut John Glenn, in his 1962 book *Into Orbit*, felt the need to explain the term to his readers: "Literally, a glitch is a spike or change in voltage in an electrical circuit which takes place when the circuit suddenly has a new load put on it." Today, the word can be used of any minor malfunction or snag. If you're a gamer you might even take advantage of a glitch that causes something unexpected, and sometimes beneficial, to happen in the game" (web).

Aparece un montón de *glitches* que a mí me interesaban especialmente porque me encantan esos errores tecnológicos como parte de la estética propia (...) En el parque hay un dragón que tiene como letras en las alas o hay personas cuya ropa está con letras, y eso no es así, sino que es un error de mi visor⁶⁰. (Libros UNAM web)



Imagen 21 *Glitch*

Fuente: Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

Estos acontecimientos no planeados son para Gache una suerte de serindipia, con lo que destaca una estética que toma la huella del error tecnológico y de las herramientas electrónicas, mismas que se vuelven una extensión humana y maquina en distintas realidades. Al usar dos avatares en dos máquinas distintas encarna un diálogo con un yo representado en dos apariencias tridimensionales, que le permiten estar en dos lugares al mismo tiempo. En el mundo concreto como usuaria de SL, y en el mundo virtual como los dos avatares en un recorrido por un mundo

⁶⁰ Transcripción de la presentación del videoperformance del minuto 31:03 al 31:35 publicado por Libros UNAM en *YouTube*.

nativo digital. Es decir, una misma persona representada en un mundo virtual con dos apariencias e identidades distintas.

Cabe mencionar la definición de avatar propuesta por Lev Manovich como un “ícono gráfico que representa al usuario en el mundo virtual”, el cual es controlado por el usuario a partir de una interfaz que le permite identificar la visión del avatar con la suya. La visualización que se obtiene es rectangular, ya sea en caso de la pantalla o la realidad aumentada, por lo que las consideraciones sobre el avatar alcanzan aspectos de la interacción y la narración, ya que se representa al usuario como un avatar que existe literalmente dentro del espacio digital (178).

De tal manera que el avatar tiene su origen en un ordenador en tres dimensiones e influye en el transcurso de los hechos de la narración. Los avatares que se usan en la red son identidades digitales, lo que para Gache es importante porque permite crear identidades múltiples, además de representar una capacidad de actuar, ver, escuchar y comunicar a partir de la máquina, como declaró en una conversación vía *YouTube* el 7 de noviembre de 2020, con Alex Saum-Pascual y Élika Ortega.

Mis avatares son también Belén Gache, se llaman así, son como mis dobles digitales, entonces, ¿cuáles son las diferencias, estatutos semióticos, entre un personaje de ficción, un avatar y mi yo real?, ¿cuáles son los límites entre nosotras tres y cuáles son las continuidades?, evidentemente es interesante el avatar por ejemplo no envejece. Estoy entrando en *Second Life* desde 2007 hasta ahora 2020 (...) Yo creo que la identidad siempre es múltiple, yo soy el avatar, soy el personaje de ficción y soy yo también, o sea, la cuestión de la identidad es algo que para mí siempre tiene que manifestarse en fuga, salirse de los moldes, (...) entonces, como dice Deleuze y Guattari, hay que salirse del rostro, salirse de la rostridad, salirse de esos modelos establecidos por la hegemonía, por los poderes

hegemónicos de identidades, siempre hay que salirse de eso, esto de salirme hacia el avatar o el personaje de ficción es una manera de quebrar el rostro y de vivir las cosas desde diferentes maneras (...) ⁶¹ (Saum-Pascual web)

En la misma conversación Gache afirma que SL es un espacio digital que se le aparece como un mundo posible, en donde el humano de alguna manera se encarna en el avatar y se vuelve parte de la ficción, visibiliza lo inesperado e interpreta un segundo mundo.

Yo no construyo ahí cosas sino que deambulo por ahí a la deriva, una deriva situacionista, es un lugar público, un metaverso, un lugar público donde siempre hay otros avatares y otras gentes, o sea, siempre es aleatorio lo que así sucede, no lo puedes prever de antemano, yo lo veo como material encontrado, como intervenir un lugar ⁶². (Saum-Pascual web)



Imagen 22 Furry

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

⁶¹ Fragmento transcrito de la conversación publicada por Saum-Pascual en *YouTube* web del minuto 24:13 al 26:56, <https://www.youtube.com/watch?v=9Z74KzDyznA&t=2125s>.

⁶² Fragmento transcrito de la conversación publicada por Saum-Pascual en *YouTube* web del minuto 29:21 al 29:52, <https://www.youtube.com/watch?v=9Z74KzDyznA&t=2125s>.

Esta idea de Gache coincide con la de Boellstorff sobre la noción de mundo virtual como un mundo dado en un contexto particular de relaciones sociales, económicas y políticas. En ese lugar avatariza su yo al adoptar su identidad virtual en *Second Life*. La convergencia de la realidad y la ficción se da en el artificio humano que permite virtualizar su identidad, como expone Chalmers, con objetos y eventos que no son físicos de manera ordinaria, pero que son reales (297).

A continuación describiremos el videoperformance que apela a la construcción de una identidad múltiple posible, de manera fácil y rápida, en el mundo digital. El videoperformance consiste en recorrer un mundo virtual y explorar las posibilidades de una segunda o hasta tercera vida.

3.3.4 Reproducción del videoperformance

El videoperformance tiene una duración de 16:25 minutos y se desarrolla en siete secuencias que suceden en distintos escenarios con animaciones y objetos multimedia en 3D, que le dan una estética de videojuego, por donde deambulan las protagonistas, y se distinguen por una disminución del volumen del sonido, el oscurecimiento de la escena y la teletransportación de las protagonistas, así como encuadres de cámara que se alejan de los avatares.

3.3.4.1 Secuencia 1. Luces neón

Al reproducir el video, lo primero que aparece es un fondo de pantalla negro en donde se pueden leer, en letras blancas, los datos principales sobre la pieza, título, autora y año: “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital (Performance en *Second Life*)”, Belén Gache, 2020. En cuanto se desvanece esta presentación textual de la obra se reproducen las primeras imágenes en movimiento. Los residentes que se ven en este registro se identifican por llevar su nombre de SL,

un texto flotando encima de sus cabezas. Cuando hablan aparece un símbolo de sonido en color verde, y cuando hablan por mensajes escritos con alguien, aparecen pequeños globos de texto.



Imagen 23 Fragmento secuencia 1

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

Durante los primeros segundos aparecen varios residentes de SL alrededor de otro que levita, luego hay una transportación de BelenGache y LiebreX04 a una zona en donde unos seres extraños se encuentran debajo de un platillo volador. A las protagonistas se les ve hundirse en una especie de fango gris hasta las pantorrillas. En la siguiente escena se hace el foco a una residente con cuerpo de mujer que muestra un rostro con un trozo de texto como parte de su piel, junto a ella, BelenGache levita con el libro en la mano; con un sonido de ráfaga aparece LiebreX04, los tres personajes están en una especie de torre con luces neon, alrededor hay otras especies de construcciones prismáticas con los mismos tonos; la escena parece ser de noche, BelenGache toma asiento para comenzar con su lectura mientras LiebreX04 la observa. Se puede escuchar del minuto 1:25 al minuto 2:03 lo siguiente:

“la poesía electrónica es incomprendida, evanescente e inestable

es la expresión de los robots que aman y sufren

es metaliteratura ciborg

la poesía electrónica es el significante vacío que representa la presencia de una ausencia

es la negociación constante entre la ética y la normativa

es la palabra que lucha contra los guardianes de la dialéctica y de la inteligencia zombi”



Imagen 24 Fragmento secuencia 1

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWId4hmHU0>

El propio acto de lectura destaca por su performatividad y nos ubica en un entorno digital donde el avatar BelenGache se pasea con un libro en la mano y lleva a cabo la lectura en voz alta de un manifiesto.

3.3.4.2 Secuencia 2. Cielo gris, cielo azul

Tras un silencio, el desvanecimiento de la escena anterior y el cambio sonoro ahora se ve a BelenGache junto a otro residente, Firestome Español Rammonaah, quien rápidamente se retira. La escena es un espacio sin luces y sin construcciones arquitectónicas. Posteriormente, aparece LiebreX04 con un sonido de ráfaga. Algunas capturas panorámicas permiten ver a otros residentes con apariencias diversas, desde mujeres con vestidos hechos de flores y caramelos hasta gárgolas. BelenGache comienza la lectura de su libro y se puede escuchar la voz que fluye con el sonido suave de música electrónica. Del minuto 2:42 al minuto 3:40 se escucha lo siguiente:

“la poesía electrónica es paralela, paragramática, paradigmática
se enfrenta a la autorreplicación de los significados hegemónicos y a los significantes despóticos
y es el secreto que perdura detrás de las palabras verdaderas y de las falsas
(liebreX04 toma asiento)
la poesía electrónica contra la exposición selectiva y frente al imperialismo del metacódigo
contra la hipnosis autoinducida
contra el sometimiento infrasocial sincronizado
contras los burócratas de la interpretación”

Hay una toma al rostro de LiebreX04, mueve la cabeza, asiente, se abre la toma y se oscurece, luego un cambio de escena.



Imagen 25 Fragmento secuencia 2

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

3.3.4.3 Secuencia 3. Escalinatas

Ahora BelenGache está en una escalinata y llega LiebreX04. Hay tomas panorámicas, la imagen se toma en picada, la cámara desde arriba baja y atraviesa las copas de los árboles y debajo están BelenGache y LiebreX04 sentadas. La lectura comienza en el minuto 4:06 y hasta el minuto 4:29 se escucha lo siguiente:

“la poesía electrónica donde las mayorías son minorías y donde nada diferencia a los distintos de los iguales]

la poesía electrónica es el otro del otro y el inconsciente del inconsciente

es la pureza impura del concepto

es el registro maquínico de la producción literaria”

Se abre la toma y vuelve a subir hasta que se aleja y se oscurece la pantalla por breves instantes.



Imagen 26 Fragmento secuencia 3

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

3.3.4.4 Secuencia 4. Galaxias

El nuevo escenario es oscuro con tonos neones otras vez en morado, azul, rosa y naranja. Se ven objetos suspendidos en el universo. La cámara recorre el espacio y se observan residentes bailando junto a un perrito, objetos en 3D como galaxias y estrellas. BelenGache toma asiento y LiebreX04 la sigue, a su alrededor algunas residentes pasean. En el minuto 6:08 y hasta el 6:40 se escucha:

“desde el fuera del canon y el exilio del lenguaje
 desde la heterotopia cósmica y los metaversos galácticos
 porque todos somos sospechosos ante los agentes del pensamiento automático
 la poesía electrónica entre la significación y la traducción
 entre el espectáculo y la demagogia
 entre la Internet oscura y la teoría cuántica
 entre las teorías de la conspiración y los soldados de la ignorancia”



Imagen 27 Fragmento secuencia 4

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

3.3.4.4 Secuencia 5. Parque

Con el cambio de sonido se da el cambio de la secuencia, ahora BelenGache camina por un campo o un parque en donde otros residentes hacen una fogata, algunos residentes son alados, otros brillan y unos más tienen rostros y torsos de animales, se pueden escuchar algunos pájaros. BelenGache toma asiento luego de que un residente le habla. La cámara hace algunas panorámicas en movimiento donde se ve a más residentes con cuerpos de mujer y rostros animalescos, hay también por ahí un residente dragón con piel de texto. La cámara vuelve a subir y hace tomas panorámicas; a la voz de BelenGache la cámara la enfoca y la encuentra sentada en una especie de tronco, junto a ella y de pie LiebreX04. Del minuto 10:06 al 10:30 se escucha la lectura en voz alta de:

“la poesía electrónica junto a los refugiados cronotópicos y los desplazados
psicosemánticos]

junto a la gramática insumisa

junto a la sintaxis clandestina

la poesía electrónica y el eterno retorno de las microrevoluciones, la desublimación represiva y la esquizoepistemología]”

La siguiente toma es la de un perro con un bote de KFCH en la cabeza y la cara sonriente del Coronel Sandlers. Hay residentes bailando o sentados contemplando.



Imagen 28 Fragmento secuencia 5

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

3.3.4.4 Secuencia 6. Ciudad japonesa

Un salto a otro escenario traslada la vista a una ciudad con aparadores, letreros con caracteres japoneses y con las calles llenas de residentes. BelenGache y LiebreX04 parece que buscan un lugar más tranquilo pero tienen que recorrer varias calles más hasta dar con un callejón. Del minuto 12:57 al 13:26 se puede escuchar:

“porque lo que ayer era significado hoy es tecnopolítica

porque lo que ayer eran pensamientos antihegelianos hoy sólo son ilusiones perdidas

la poesía electrónica entre la poética y la hermenéutica

entre los heteróclitos y heterógenos

entre la metáfora y la prosodia

entre el jaikoying, el ujing y la nada mística”



Imagen 29 Fragmento secuencia 6

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNW1d4hmHU0>

Al silencio de BelenGache entra una nueva melodía, se le ve levitando y a su alrededor un dragón volando. LiebreX04 camina y también se le puede ver cabizbaja. Al minuto 15:00 hay un cambio de escenario.

3.3.4.6 Secuencia 7. Baile y créditos

Aparecen BelenGache, LiebreX04 y Free Spirit bailando. Este momento es utilizado para agregar los créditos del performance.

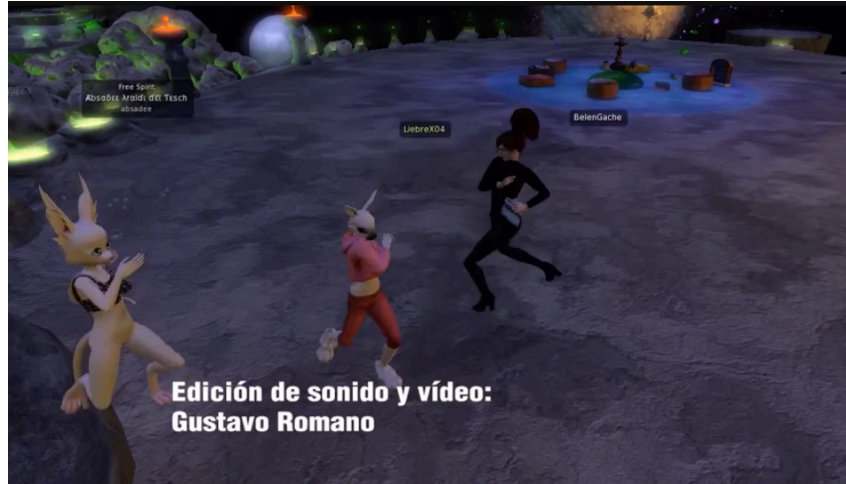


Imagen 30 Fragmento secuencia 7

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

El poema que lee BelenGache está en presente y de distintas maneras va enunciando distintos acercamientos a la poesía electrónica a partir de ciertas características. En un primer momento establece afirmaciones como la siguiente: “la poesía electrónica es incomprendida, evanescente e inestable / es la expresión de los robots que aman y sufren / es metaliteratura ciborg”. También trata de determinar lo que es poesía electrónica al reconocerla en oposición a algunos hechos o situaciones, por ejemplo: “la poesía electrónica contra la exposición selectiva y frente al imperialismo del metacódigo, contra la hipnosis autoinducida, contra el sometimiento infrasocial sincronizado, contras los burócratas de la interpretación”.

Concibe la poesía electrónica como un espacio en “donde la mayorías son minorías”; es además un lugar fuera del canon; es algo entre otros conceptos, agentes y pensamientos. Sólo en una ocasión se identifica la voz de un enunciador en plural:

desde el fuera del canon y el exilio del lenguaje

desde la heterotopia cósmica y los metaversos galácticos

porque todos somos sospechosos ante los agentes del pensamiento automático

la poesía electrónica entre la significación y la traducción
entre el espectáculo y la demagogia
entre la Internet oscura y la teoría cuántica
entre las teorías de la conspiración y los soldados de la ignorancia

El videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” es un diálogo de la poesía experimental electrónica con otras disciplinas, tanto de la vanguardia artística de siglos pasados como de las disciplinas actuales de la cibernética, además de una expansión de libro que muestra otros límites del lenguaje en una materialidad literaria con metaversos, compuestos por elementos aleatorios y azarosos como los espacios representados SL, y la reflexión en torno a lo que pasa actualmente con el lenguaje poético desde la línea del manifiesto.

La palabra de la poesía electrónica del manifiesto de Belén Gache propone la resistencia ante los significados establecidos y abre caminos por lecturas de sintaxis informáticas y robóticas, por nuevos procesos de hacer sentido a partir de pensar la relación de lo humano y lo maquínico. Destaca Internet como una red donde circulan diversos discursos, y cómo las máquinas sirven de elementos metatextuales:

La poesía electrónica es el significante vacío que representa la presencia de una ausencia
es la negociación constante entre la ética y la normativa es la palabra que lucha contra los guardianes de la dialéctica y de la inteligencia zombi. (Gache 2020)

Es importante señalar que mientras la realización de esta pieza sí involucró inmersión en el mundo virtual, el lector-espectador no tiene forma de conocer esa experiencia, por lo que sólo lee, observa y escucha la situación poética representada por la lectura de un manifiesto sobre poesía electrónica.

Tabla 3 Características de los avatares

Elaboración propia

BelenGache



Imagen 31 Avatar BelenGache

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

- Avatar de mujer que viste un pantalón y una blusa de color negro; usa anteojos; el cabello detenido el cabello en una coleta; y en la mano lleva un objeto que simula a un libro de papel.
- Toma la palabra al leer un manifiesto sobre la poesía electrónica.
- Hace afirmaciones, descripciones, apreciaciones y valoraciones sobre el lenguaje, la filosofía y la existencia.
- Autor autorreferenciado.
- Entabla comunicación con LiebreX04
- Cambio de escenarios a través de transportación del avatar.
- En la enunciación hay un nosotros
- Residente de SL

LiebreX04



Imagen 32 Avatar LiebreX04

Fuente: Captura de pantalla del videoperformance "Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital", <https://www.youtube.com/watch?v=cNWld4hmHU0>

- Avatar antropomórfico de una liebre blanca que usa unos pantalones marrones y una chamarra rosada, camina sobre sus dos patas.
- Presta atención a BelenGache y recorren juntas distintos escenarios virtuales.
- Receptor de la locución.
- Cambio de escenarios a través de transportación del avatar.
- Residente de SL

3.3.5 Variables y modalidades constructivas, de lenguaje y de soporte de la obra

Después de esta descripción del corpus y basándonos en la propuesta de Kozak, podemos considerar que en el videoperformance, “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”, las variables de modalidad constructiva en esta pieza son tres: 1. requiere conectividad a Internet para ser vista, *on line*; 2. la direccionalidad de la poética visual no es lineal, es decir, la lectura de la pieza no se da de manera continua sino que se bifurca, en un primer momento de manera hipertextual, al utilizar el elemento de reproducción del video en la página de belengache.net o dar clic en el hipervínculo de *Vimeo* o *YouTube*; en segundo lugar, por las distintas perspectivas de la cámara que bien puede presentar tomas panorámicas o en primer plano; y tercer lugar, por los saltos o teletransportaciones que realizan los avatares en escenas; y se puede estimar que la autoría de la obra fue colaborativa en producción, tanto por llevarse a cabo en un evento en tiempo real en SL, como por la colaboración de Gustavo Romano en la edición y sonorización de la pieza; mientras que la recepción del video es contemplativa.

En cuanto a las variables de lenguaje se identifican cuatro: 1. el uso de lenguajes verbal en la oralidad del manifiesto leído por Gache, así como en textualidad del proceso de edición y puesta en la red; 2. el lenguaje visual, que se basa en el entorno virtual de SL; 3. el lenguaje sonoro, que se reconoce en la oralidad del poema, la lectura en voz alta, y la sonorización electrónica; y 4. La imagen en movimiento, en el formato de video. La variable de soporte utilizada en este análisis, fue en computadora.

Tabla 4 Variables de modalidad constructiva, de lenguaje y de soporte en el videoperformance
 “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital”

| Obra multimedia: “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” | | | | | | | | |
|---|--|-----------|-----------------------|-----------------------------|-----------|---------------------------------|-------------------------------|-----------|
| VARIABLES DE MODALIDAD CONSTRUCTIVA | Conectividad online | sí | VARIABLES DE LENGUAJE | Verbal | sí | VARIABLES DE SOPORTE O INTERFAZ | Computadora | sí |
| | Automatismo (generatividad algorítmica – no generatividad algorítmica) | no | | Visual | sí | | Teléfono móvil | no |
| | Interactividad | no | | Sonoro | sí | | Tableta o pantalla en público | no |
| | Direccionalidad (lineal, hipertextual, hipermedial) | sí | | Imagen en movimiento | sí | | | |
| | Autoría (individual, colaborativa en producción, colaborativa en recepción) | sí | | | | | | |

Con el reconocimiento de estos elementos de la obra multimedia y los expuestos anteriormente, podemos señalar cuatro dimensiones relevantes:

1. Dimensión visual-gráfica. Esta dimensión, como en el *wordtoy*, abarca la organización de la plataforma y su contenido, así como los elementos que aparecen o se desplazan en la pantalla, tanto en la página de la autora, como en *YouTube* y *Vimeo*. Por otro lado, al reproducir la pieza es posible ver secuencias, gráficos 3D, el texto de presentación, así como los que aparecen arriba de los residentes para ser identificados. Los elementos gráficos más relevantes son los avatares, ya que son objetos digitales con los que “se encarna” la autora para desdoblarse en la virtualidad. Asimismo, es esta dimensión en la que el lector-espectador contempla los fragmentos de la documentación que hizo Gache durante la realización del performance, es decir, la grabación editada y sonorizada. El videoperformance le muestra al lector-espectador escenas y acciones de los avatares: una

lectora y una liebre que deambulan en un mundo generado por computadora en torno a la alegoría de otras formas de vida, con lo que se plantea una situación poética representada por la lectura del manifiesto.

2. Dimensión verbal-sonora. En esta pieza la verbalidad es oral, la lectura en voz alta del manifiesto representa otro tipo de materialidad capaz de poetizar, y en el caso específico de esta obra, de hacer una crítica que permite otros acercamientos a estéticas tradicionales y no tradicionales. Por otro lado, la ambientación sonora de cada una de las siete secuencias presentadas en el videoperformance son distintas según los escenarios por los que deambulan los avatares. Cumplen también como indicador de inicio o fin de las secuencias.
3. Dimensión intertextual-performática. Gache cita y se apropia de otros videoperformances y las formas discursivas de las vanguardias del siglo XX, con lo que desdibuja los límites entre su obra y las de otros artistas de otra época, y con ello se difumina la idea tradicional de autor, obra y espectador. Además, refiere a dos obras específicas en las que, como ella, los performers interactúan con otros seres no humanos, para explicarles o iniciarlos en el mundo del arte, del lenguaje y de la poesía, lo que plantea la controversia de si el arte, el lenguaje y la poesía es sólo de dominio humano. Gache lleva a cabo el *evento* performático en un lugar público, el mundo virtual de SL; y la *acción* es la lectura a otro avatar mientras recorren distintos escenarios. Que BelenGache lleve un modelo de libro impreso en las manos alude a otras literaturas y a otras formas de lectura, esto se presenta como una forma de desarticular lo cotidiano y expone prácticas de escritura, lectura y creación que no son consideradas de manera general en la literatura. Es importante recordar que cuando el artista deviene en performer su experiencia física y biográfica interpela a los espectadores.

4. Dimensión virtual. Esta dimensión está dada en la realización del videoperformance, no obstante, es preciso decir que la performer llevó a cabo un repertorio de gestos que ya tiene dominado para atravesar el entorno virtual, y crear el evento en un mundo con su propio contexto de relaciones sociales, económicas y políticas. En ese lugar avatariza su yo al adoptar su identidad virtual en *Second Life* y lleva a cabo la acción de manifestar y poetizar en torno a la convergencia de la realidad y la ficción.

3.3.6 Manipulación gestual y avatarización en la obra de Gache

Las obras que se han revisado en este trabajo tienen una diferencia temporal de 14 años y es posible identificar el desarrollo de las prácticas experimentales en la poética de Belén Gache, junto con el de la tecnología. Como la misma autora ha expuesto, en esta era digital se potencializan las posibilidades de formas alternativas de expresar, así como de construir otros paradigmas lingüísticos que aporten a pensar cuáles son los límites que nos separan y nos acercan a lo humano desde el lenguaje y el arte.

Una constante metáfora del libro aparece en las piezas analizadas, y en muchas más de la autora, como una manera de alegar a otras tradiciones literarias desde lugares no convencionales, por eso encontramos modelos computarizados de libros, libros imaginarios y de ficción que dialogan entre ellos, logrando un extrañamiento que obliga a los lectores a tomar una postura distinta de lectura, pensar fuera del libro.

Otro aspecto en común es el discurso poético como una forma de resistencia a lo establecido, por eso abre caminos hacia lecturas de sintaxis informáticas y maquínicas capaces de crear diversas significaciones y no sólo una. Por el contrario, suma materialidades visuales y sonoras a las estructuras gramaticales que trastocan los modelos de poetizar y propone una

escritura más desvinculada del lenguaje verbal para internarse entre la visualidad, la textualidad y la legibilidad desde la experimentación lúdica (el juego de palabras y el mundo virtual con estética de videojuego que requiere gestos similares a los de los gamers). Esto compromete a los lectores, quienes deben implementar técnicas distintas de acercamiento, según su experiencia previa con los artefactos digitales. Este hecho es relevante porque se revela la naturaleza no sólo representacional del lenguaje, sino más bien extralingüística y performática.

Por otro lado, en las dos piezas analizadas hay una fuerte postura social y política hacia lo no convencional o fuera del sistema preponderante. En el primer caso, el *wordtoy*, es un poema que expone un hecho histórico y social que no se ha repetido, que Japón tenga una gobernante mujer. Y en el caso del videoperformance, con base en el arte de vanguardia que buscaba transformar la cotidianeidad, se propone un conjunto de valores estéticos para contrarrestar con otras literaturas y otros seres pensantes, otras formas de convivencia de lo humano con lo no humano. En ambos casos, la situación poética digital planteada por Gache se da en una red donde circulan diversos discursos y estrategias escriturales, especialmente pone atención en procesos transdisciplinarios de invención y acción. Asimismo, destacan las implicaciones del proceso maquínico como elementos metatextuales importantes en el proceso de crear sentido, con implicaciones físicas y cognitivas, según la transición de soportes y medios. La principal diferencia es que mientras la primera fue concebida para que el lector sea un colaborador en recepción, es decir, un interactor, en la segunda, propone un poema visual en forma de videoperformance que busca tensar al espectador en relación a su contexto.

Conclusión

Las obras de Gache analizadas en este trabajo cumplen con las características de la poesía digital expuestas en el primer capítulo, sin embargo, el origen de su escritura va más atrás del uso masivo de Internet que ahora conocemos con muchas aplicaciones y servicios como redes sociales, aplicaciones móviles y de transmisión de medios. Su poética conceptualiza claramente tres aspectos relevantes: salir de los márgenes del libro, salir de estrategias establecidas de escritura y salir de la lectura pasiva para plantear una noción de acto creativo y construir sentidos desde la mezcla de experimentación de lenguajes semióticos.

La poeta ha expandido su búsqueda de situaciones poéticas y ha encontrado en el entorno digital, en la multiplicación de pantallas y dispositivos electrónicos, herramientas, procesos y estrategias de actos creativos. Gache explora el libro como un modelo de conocimiento y propone juegos y recuerdos que revelan la arbitrariedad del lenguaje, así como el planteamiento de nuevas formas de poetizar. Esta reflexión metapoética atiende a las materialidades que permiten expandir el universo poético de Gache, especulaciones sobre modos de hacer y difundir creaciones estéticas, ya que la visualidad y la conectividad permanente han establecido conductas nunca antes vistas entre creadores, obras y espectadores. En este panorama la obra de Gache resalta por su perspectiva histórica y autorreflexiva, así como por una postura creadora y crítica que se vuelve referencia tanto para los círculos académicos como para los estudiosos de literatura digital.

La lectura y el análisis de literatura digital hispanoamericana requieren de propuestas y acercamientos específicos, en este trabajo, se estudió el *wordtoy*, “El jardín de la emperatriz Suiko”, que pertenece a la *Antología Wordtoys* (1996-2006), para lo cual fueron útiles las terminologías sobre figuras retóricas y procedimentales de las obras interactivas de las teorías propuestas por Bootz y Bouchardon. Sirvieron para entender con mayor detalle el funcionamiento técnico, cognitivo y semiótico que se establece en las obras interactivas y los entornos virtuales,

como agentes y elementos de una situación comunicativa nueva para la poesía. Por lo anterior, se distinguieron los cinco acoplamientos del discurso en donde “el gesto de manipulación adquiere pleno sentido” en la significación de la obra. Esta manipulación es posible gracias a gestos que adquieren un papel particular en la construcción de sentido, con lo que se pone en práctica la experiencia de pensamiento hipertextual y gestual en entornos electrónicos y digitales de los lectores-interactores.

Por otro lado, en el videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” (2020), fue valioso reconocer el diálogo que Gache mantiene con otras obras y autores de otro tiempo, como parte de su proceso creativo. Además, las características de los encuentros virtuales, en específico la poesía *Flarf* y *Second Life*, apoyadas de teóricos como Goldsmith, Yépez, Chalmers, y Boellstorff, permitieron identificar conductas propias de la digitalidad y los mundos virtuales. De tal manera que el registro del evento performático realizado por Gache en dos máquinas de manera simultánea en un mundo virtual, plantea modos de existencia y convivencia entre humanos y máquinas desde la avatarización del yo. El lector-espectador de esta pieza es testigo de un recorrido de dos avatares que deambulan en un mundo virtual, en donde el cuerpo aparece como una matriz de significados.

Asimismo, al identificar las variables de modalidad constructiva, de lenguaje y de soporte propuestas por Kozak, se reconoce el tipo de participación del lector, el tipo de lenguaje y el tipo de gestos aplicado al soporte como formas de recorrer estas obras. En ambos casos, el repertorio de gestos que debe aprender, dominar y/o entender el lector-interactor-espectador para leer y ver estas obras es parte de un discurso completo que cobra sentido en distintos niveles de composición, ejecución y de lectura. La experimentación artística en el trabajo de Gache ha adoptado formas de organización y procesos similares a los de los laboratorios y la colectividad creadora, en busca de

otras formas de articular el conocimiento, las identidades y sensibilidades, como escrituras del presente, así Gache propone una lectura activa, multiespecie y multidiscursiva.

Por lo anterior, el acercamiento al *wordtoy* “El jardín de la emperatriz Suiko” (1996-2006) y al videoperformance “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” (2020) revela que: 1. Los lectores utilizan un repertorio de gestos que deben aprender, dominar y entender para atravesar las obras digitales y multimedias. Este repertorio se da en entornos digitales, en donde la computadora sirve de interfaz entre la autora y los lectores, por lo que el uso de monitores, teclados, mouse y sistemas de cómputo, en general, sirven para extender el cuerpo y la mente de los lectores a una realidad virtual, y depende de su experiencia previa de lectura; 2. La experiencia de lectura poética digital reflexiona sobre la realidad concreta y la realidad virtual, como nociones que reorganizan lo humano a partir de experiencias digitales en distintas estructuras y niveles de lectura, técnicos y cognitivos. 3. Además, Gache escribe a partir de procesos e instrucciones, conceptualiza objetos, funciones, estados y textos, alejándose de las formas tradicionales de versificar. Si bien la novedad de este género de productos estéticos recae con fuerza en las materialidad digital, es en la sugerencia de conductas y comportamientos preestablecidos en red para construir sentido lo que se presenta como un vínculo distinto al de la literatura impresa; y 4. Las dimensiones técnicas, icónicas, verbales, textuales, estéticas, culturales y sociales en las obras de Belén Gache, expuestas en el tercer capítulo, surgen de la indagación lúdica y experimental de la poeta fuera de los circuitos institucionales y mercantiles de la poesía. El arte le permite apropiarse de los medios utilizados por las estructuras de producción simbólica de poder, así como de otras obras para crear y actualizar discursos. Destaca su predilección por el arte colectivo, la cita y la apropiación porque revelan la construcción de subjetividades de sujetos digitales con identidades múltiples.

La situación poética que propone conecta mundos ficticios, virtuales y concretos al jugar y crear con estrategias de escritura como el código computacional, la multimedia, el manifiesto y el videoperformance que propician el hallazgo y la sorpresa. El descubrimiento de lo efímero requiere gozar de la aceleración y la velocidad del presente, pero también de la contemplación para suscitar procesos que aporten a construir sentidos más amplios de las palabras. El centro de su poética es la relación de lo humano con el significado del mundo y las cosas del mundo, incluyendo los objetos digitales. El tema del artificio humano para sintetizar la vida social, tanto en la vida fuera de línea como en línea, ramifica espacios virtuales en los espacios concretos.

La lectura y recepción de la literatura digital es como en el videoperformance analizado, una suerte de estética de creación para iniciados, no obstante, los mecanismos gestuales que requieren los lectores, interactores y espectadores, se dan del uso habitual con los medios electrónicos y digitales, por lo que a partir de una repetición de acciones básicas es posible interpretar el funcionamiento de los elementos. De igual modo, el estudio de estas producciones literarias abren un nuevo campo de estudio en retórica digital, en antropología digital y en la poetización del presente generado por computadora.

Con lo expuesto hasta el momento se cumplen los objetivos generales y particulares propuestos en el primer capítulo, ya que se han reconocido las diferentes situaciones poéticas digitales propuestas por Gache en las dos obras seleccionadas y se han reconocido los elementos y agentes principales de las mismas. Belén Gache ha desarrollado una poética propia en torno a la idea del libro y sus transformaciones, poniendo en práctica la escritura en blogs, el uso de algoritmos de poesía generativa o dispositivos editoriales *on line*, hacer videoperformances en *Second Life*, inventar tipografías y escribir novelas de ciencia ficción lingüística, que se hace relevante tanto en aspectos estéticos como teóricos.

Por otro lado, esta investigación tiene varios alcances. Uno de ellos es el de profundizar en el estudio de poéticas femeninas digitales en Hispanoamérica como espacios generados por mujeres para escribir y publicar, con el objetivo de reconocer sus contribuciones en este campo. Otro alcance posible es el de indagar en los lenguajes utilizados en poéticas digitales, ya que a partir de símbolos matemáticos y algoritmos se definen el diseño y el funcionamiento de lo que vemos en las obras, y con ello se predetermina cierto comportamiento. Un punto más a considerar para próximas investigaciones es la cuestión del archivo y la memoria de los humanos, ya que se ha expandido a las computadoras, lo que influyen en la construcción de identidades múltiples en la virtualidad. Lo anterior porque al experimentar con distintos lenguajes se activan o no habilidades que se gestan por el uso de equipos de cómputo y de Internet, y se evidencia en las formas de leer que estas tecnologías posibilita.

Referencias

- “*Antología LiteLat. Literatura Electrónica Latinoamericana y Caribeña*”. Volumen 1. Editado por Claudia Kozak, Leonardo Flores y Rodolfo Mata. 2020. <http://antologia.litelat.net/>.
- Aarseth, Espen J. *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University, Baltimore and London. 1997.
- Adoble blog*. “Flash & the Future of Interactive Content”. <https://blog.adobe.com/en/publish/2017/07/25/adobe-flash-update#gs.cytij>.
- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. *Literatura electrónica hispánica* <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/presentacion.html>.
- Boellstorff, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press. 2008.
- Boluk, Stephanie, et al., editores. *The Electronic Literature Collection, Volume Three. Electronic Literature Organization*, 2016, <http://collection.eliterature.org/3>.
- Bootz, Philippe. “The Problematic Of Form Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art”. 2005. <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Bootz/index.htm>.
- Bouchardon, Serge. “Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions”. In A. Bell, A. Ensslin, & H. Rustad (Eds.), *Analyzing Digital Fiction* (pp. 159–175). 2014. https://www.researchgate.net/publication/292087696_Figures_of_gestural_manipulation_in_digital_fictions.
- Centro de Cultura Digital CDMX. “Glosario”. <https://editorial.centroculturaldigital.mx/glosario/hipervinculo>.
- Chalmers, David J. *Reality+. Virtual worlds and the problems of philosophy*. Apple Books. 2022.

De La Precilla, Fabiola. “Performance e iniciación ritos de pasaje en la obra de Joseph Beuys”.

Metal (N.º 2), julio 2016 , pp. 51-62. ISSN 2451-6643

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/metal/article/view/185>.

Electronic Literature Organization. “History of the Field”. <https://teach.eliterature.org/home/how-to-teach-electronic-literature/>.

Flores, Leonardo. “La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases

y tradiciones”, *Artelogie* [En línea], 11-2017.

<http://journals.openedition.org/artelogie/1590>; DOI : 10.4000/artelogie.1590

Gache, Belén. *Belén Gache*. <http://belengache.net/>

Gache, Belén. “¿Qué es la poesía (para un robot)?”. belengache.net. 2015.

http://belengache.net/pdf/QueEsLaPoesiaParaUnRobot_BelenGache.pdf

Gache, Belén. “Transgresiones y márgenes de la literatura expandida”. belengache.net. 2011.

<http://belengache.net/flacso.htm>

Gache, Belén. “ArtePostal. De las redes contraculturales de los años 60 a las redes sociales de hoy”. https://belengache.net/pdf/BelenGache/artePostal_BelenGache.pdf

Gache, Belén. “Ciudad Legible. Derivas urbanas y lingüísticas”. Sociedad Lunar. 2012.

https://belengache.net/ciudadlegible/CiudadLegible_BelenGache.pdf

Gache, Belén. “Cómo explicar poesía electrónica a una liebre digital”. 2020

<https://vimeo.com/belengache>

Gache, Belén. *Consideraciones sobre la lectura*. 2015. <http://belengache.net/lecturas.htm>

Gache, Belén. *El fin del mundo*. 1996. <https://findelmundo.com.ar/>

Gache, Belén. “El tópico del libro en la literatura electrónica: intersecciones, citas y expansiones (Un estudio de caso en mi propia obra poética)”. 2017, <http://belengache.net/>

- Gache, Belén. *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*. Ediciones Trea: Gijón. 2006.
- Gache, Belén. *From Frankenstein to Hypertext*. 2017. <http://belengache.net/leeds.htm>
- Gache, Belén. *Instrucciones de uso*. Sociedad Lunar Ediciones. 2014.
<http://belengache.net/ensayos/instrucciones-de-uso.html>
- Gache, Belén. *Kublai Moon*. 2013-2019. <http://belengache.net/kublaimoon/index.html>
- Gache, Belén. *Sociedad lunar*. <https://sociedadlunar.org/literatura-electronica/tag/belen-gache/>
- Gache, Belén. Sólo la poesía nos hará libres (la resistencia poética galáctica). 2018.
http://belengache.net/pdf/ResistenciaPG_Bgache.pdf
- Gache, Belén. *Antología Wordtoys*. 2021. <http://belengache.net/wordtoys/index.htm>
- Gainza, C., & Zuñiga, C. (Eds.). (2021). *Cartografía de la Literatura Digital Latinoamericana: Visualización, archivo y preservación de obras literarias digitales*. Universidad Diego Portales, Facultad de Comunicación y Letras. FONDECYT Chile.
<https://www.cartografiadigital.cl>
- Gainza, Carolina. *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional*. Centro de Cultura Digital, México. Ebooks Mala letra. 2018.
- Gainza, Carolina. “Pensar la condición digital desde la literatura digital latinoamericana: apropiaciones, de colonización y technodiversidad”. *Post-Global Aesthetics: 21st Century Latin American Literatures and Cultures 14*, (Editor Walter de Gruyter) (2022).
- “Glitch.” *Merriam-Webster.com*. 2011. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/glitch> (8 May 2021).
- Giovine, María Andrea. “Videopoesía o el arte de la palabra en movimiento. Poéticas visuales”.
Periódico de poesía. No. 38 / Abril 2011.

<http://www.archivopdp.unam.mx/index.php/1055-poeticas-visuales/poeticas-visuales/1722-038-poeticas-visuales-videopoesia>

Goldsmith, Kenneth. *Escritura no-creativa: la gestión del lenguaje en la era digital*. Trad. de Alan Page, Tumbona Ediciones, Oaxaca, México, 2015.

Guía rápida de SL. <https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/keyboard-shortcuts-r369/>

Hammonds, Kit. “Aprendiendo a leer con Jhon Baldessari”. *Museo Jumex*, 11.nov.2017—08.abr.2018, número 12. <https://www.filepicker.io/api/file/L81335QThyIIQ15CCMJw>

Hayles N., Katherine. *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press. 2007

Hayles N., Katherine. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University of Chicago Press. 2012

Hayles N., Katherine. *Writing Machines*. MIT Press. 2003

Kirschenbaum, Matthew. “Modeling Books in Electronic Space”. *Human-Computer Interaction Lab 25th Annual Symposium*, 2008.

Kozak, Claudia (editora). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo Blando de Arte y Tecnología*. Caja Negra Editora, Argentina, 2012.

Kozak, Claudia. “Literatura expandida en el dominio digital”. <https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/EITacoenlaBrea/article/view/6973/10168>

Landa, Josu. *Poética*. FCE: México, DF, 2002.

Libros UNAM. *Literatura expandida. Fiesta del Libro y la Rosa 2020*. “Cómo explicar la poesía electrónica a una liebre digital” Pieza exclusiva de Belén Gache.
<https://www.youtube.com/watch?v=B4Kh9Jdki2k>

Lozano Marín, Laura. “Aproximación a la poesía electrónica escrita por mujeres en español: Belén Gache y Álex Saum / Laura Lozano Marín (Formato PDF)”. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica. Sección monográfica II. Sobre poesía y cultura digital*, núm. 28 (2019), pp. 307-329. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2020.
<https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0986155>

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ediciones Paidós Ibérica: Barcelona, 2005.

Mencia, M. (Editora). *#WomenTechLit*. West Virginia University Press. 2017.

Meza, Nohelia. “Voces y figuras: hacia una retórica digital de las obras de literatura electrónica latinoamericana”. *Texto Digital. Revista de Literatura, Lingüística, Edacacao e Artes. Texto Digital, Florianópolis*, v. 15, n. 1, p. 39-65, jan./jun. 2019.
<https://doi.org/10.5007/1807-9288.2019v15n1p39>

Meza, Nohelia. “Women Creators of Latin American Electronic Literature: A Geographical Overview”. *Texto Digital*, vol. 16, núm. 1, 1, julio de 2020, pp. 183–216.
 periodicos.ufsc.br, <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n1p183>.

MLA Handbook (9th ed.).

https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/mla_style/mla_formatting_and_style_guide/mla_additional_resources.html

Mora, Luis Vicente y Belén Gache. “Linealidad, no linealidad y juegos temporales en la literatura digital”, *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=RZ0Wgez0yz8&t=611s>. 2021.

Netescopio. <http://netescopio.meiac.es/>

Organización Mundial de la Salud. “Alocución de apertura del Director General de la OMS en la rueda de prensa sobre la COVID-19 celebrada el 11 de marzo de 2020”
<https://www.who.int/es/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>

Pitman, Thea. “Latin American Electronic Literature Created by Women/Literatura Electrónica Latinoamericana Creada Por Mujeres”. *Latin American Literature Today*, núm. 10, 2019.
www.latinamericanliteraturetoday.org,
<http://www.latinamericanliteraturetoday.org/en/2019/may/latin-american-electronic-literature-created-women-thea-pitman>.

Rettberg, Scott. “Communitizing Electronic Literature”. *Digital Humanities Quarterly*. 2009

Rettberg, Scott. *Electronic Literature*. Wiley. 2019. [E-PUB]

Rivera Garza, Cristina. *Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiación*. Tusquets Editores. 2013.

Sakaiya, Taichi. *Qué es Japón: contradicciones y transformaciones*. Andrés Bello. 1996.

Sánchez Gómez, Laura. “Literatura electrónica en español: planteamientos estéticos de la conectividad”. Tesis. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filología. 2021.

Sánchez-Mesa, Domingo. *Literatura y cibercultura*. Arco, Libros, Madrid, 2004.

“What Is an Avatar? A conversation with Belén Gache”. *YouTube*, publicado por Saum Pascual, Alexandra, 7 de noviembre de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=9Z74KzDyznA>

Second Life. <https://secondlife.com/>

Suárez V, Suarez Quezada M, Oros Ruiz S, Ronquillo De Jesús E. “Epidemiología de COVID-19 en México: del 27 de febrero al 30 de abril de 2020”. *Rev Clin Esp*. 2020 Nov;220(8):463-

471. Spanish. doi: 10.1016/j.rce.2020.05.007. Epub 2020 May 27. PMID: 33994571; PMCID: PMC7250750.

The Role of the Electronic Literature Organization <https://eliterature.org/what-is-e-lit/>

The Scholarship of Electronic Literature <https://dte-wsuv.org/mla2012/scholarship.html>

The Wrong Tv, <https://thewrong.tv>.

Tornero, Angélica. “Intertextualidad en la literatura y apropiación en el arte”. *Inventio*, 8(16), 87–94. 2021. <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/391>

Tzara, Tristan. *Manifestos*. FCE, México. 1918.

UNAM. *Periódico de poesía*. <https://periodicodepoesia.unam.mx/>

Wardrip-Fruin, N. (2010). “Five Elements of Digital Literature. En R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla (Eds.), *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching* (pp. 29–58). transcript Verlag.

Web3D. <https://www.web3d.org/>.

Yepez, Heriberto. “¿Qué es flarf?”, 2010. <https://ashbi.blogspot.com/2010/01/que-es-flarf.html>

Yepez, Heriberto. “Prólogo”. *El Canto del Gallo. Poelctrones*. Malparaíso Ediciones. 2018

Zalbidea Paniagua, Maya. “Una nueva colección de literatura electrónica en lengua española en la web de ELMCIP”. Universidad Autónoma Metropolitana (México). Unidad Azcapotzalco. 2014.