

# Formas de literatura digital



Norbert Bachleitner, Universidad de Viena

Traducción de Karina Esparza

## Resumen

Este artículo presenta y analiza ejemplos de las principales formas de la literatura digital que recurre a las posibilidades de la programación. Los hipertextos provocan en el lector una búsqueda por caminos en estructuras no lineales; la poesía cinética visual anima letras y textos; las instalaciones multimedia combinan texto, imágenes o sonido; los generadores de textos intentan simular el proceso creativo de la escritura humana; los juegos de video literarios provocan la pregunta por la diferencia entre leer y jugar; finalmente, la poesía de código computacional mezcla el lenguaje natural con el código de la computadora. La literatura digital es altamente auto-reflexiva y, así, pone a debate aspectos vinculados con la lectura y la escritura, incluso la frontera entre textos literarios y pragmáticos, así como la relación de la literatura con las bellas artes y la música. Asimismo los textos que se generaron cinética o aleatoriamente exploran los mecanismos de la creación de significación al tiempo que la performatividad y la interactividad de la literatura digital llama la atención al papel del lector-usuario en el proceso de la comunicación literaria.

## Palabras clave

Literatura digital, generadores de textos, poesía cinética, juegos de video literarios, poesía de código computacional.

## Abstract

This article presents and analyzes examples of the main forms of digital literature that employ the possibilities of programming. Hypertexts make the reader search for a path through a non-linear textual structure; kinetic visual poetry sets letters and texts in motion; multimedia installations combine text, pictures and/or audio; text generators try to simulate the creative process of human writing; literary computer games raise the question of the difference between reading and gaming; finally, program code poetry mingles natural language and computer code. Digital literature is highly self-reflexive, questioning all aspects of reading and writing, including the borders between literary and pragmatic texts, and the relation between the fine arts and music. Moreover, unstable kinetic and randomly created texts explore the mechanisms of the creation of meaning, whereas the performativity and interactivity of digital literature draw attention to the role the reader/user plays in the process of literary communication.

## Key words

Digital literature, text generators, kinetic poetry, literary computer games, program code poetry.

En general, cuando se habla sobre literatura digital<sup>1</sup> se piensa ante todo en la digitalización de la literatura impresa, como la que está llevando a cabo Google desde hace aproximadamente una década. Sin embargo, los textos almacenados o digitalizados no serán el objeto de este artículo, sino los textos y las instalaciones multimedia que utilizan “opciones específicas de medios” de programación digital y de libre acceso en internet. Además, coincidimos con Loss Pequeño Glazier quien afirma que “el hecho de que presentemos solamente poesía en forma electrónica no quiere decir que constituya por sí misma poesía electrónica”.<sup>2</sup>

Un ejemplo de lo que se entiende por “opciones específicas de medios” es el diseño de una representación gráfica de texto titulado “Apfel” (“Manzana”) del poeta experimental Reinhard Döhl en el año 1965.



Posteriormente, el artista de redes Johannes Auer le dio vida a un gusano mediante la digitalización del poema.<sup>3</sup> En la nueva

1 Aparte del término “literatura digital” también se usan otros nombres como “literatura electrónica”, “Computerliteratur” y “cyberpoetry”.

2 Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, p. 161.

3 Johannes Auer, *worm applepie for doehl*.

versión, el gusano, primero ubicado en el lado inferior derecho de la manzana, comienza a comerse las letras haciéndolas desaparecer gradualmente. Evidentemente, la versión digital supera la impresa. Aunque en el modelo de Döhl no haya indicios de que el gusano se come la manzana, Auer implementa esa asociación mediante el efecto cinético. Con base en esto, es posible reflexionar sobre las teorías de los medios, por ejemplo, sobre lo efímero de los textos digitales y el nuevo género de la literatura digital que remite al nuevo medio digital.

¿Cómo se encuentra esta literatura en internet? Existen varias listas de enlaces (*Webliographien*), de las cuales sólo mencionaremos las dos más importantes. La lista más amplia es el "Electronic Literature Directory", en el que actualmente figuran casi 400 textos.<sup>4</sup> Para el ámbito de habla alemana pueden utilizarse las listas de Johannes Auer "Netzliteratur/Internetliteratur/Hyperfiction" y la página web suiza "Hyperfiction". El inglés predomina claramente en este campo, aunque también hay una producción considerable en francés, español, portugués (de Brasil), ruso, alemán, japonés y chino, por no hablar de las lenguas "menores".

Desde el surgimiento de la literatura digital, hace aproximadamente tres décadas, se han cristalizado subgéneros que desde luego se mezclan. Las formas más viejas son (1) *los hipertextos* que vinculan fragmentos de textos para producir conglomerados, a menudo laberínticos. En ellos se les exige a los usuarios

---

4

Electronic Literature Directory. Antes de acuñar el nuevo concepto de *Webliographie* hace unos años, había ahí cerca de 2000 obras estrictamente seleccionadas.

la navegación, pues tienen que elegir un camino a seguir en el hipertexto y tomar decisiones entre diferentes posibilidades, por ello este tipo de textos se conocen como multilineares.

Dentro de la (2) *poesía virtual multimedia* se encuentra la poesía visual que comenzó con la tradición de la poesía concreta, donde las formas comunes oscilan entre el texto y la imagen (como en "Apfel" de Döhl). La poesía visual "aprovecha el potencial semántico de la distribución espacial de las palabras", como señala Marie-Laure Ryan.<sup>5</sup> Además, la poesía multimedia incluye todas las formas que se combinan palabras e imágenes. Cuando las palabras son animadas mediante la programación digital entonces se habla de poesía cinética. De esa forma, las letras son literalmente liberadas: "se vuelven actores y danzantes en el escenario de la pantalla".<sup>6</sup> Asimismo, las combinaciones de poesía multimedia de textos y música o sonidos cuentan entre lo que más adelante será descrito como audio-poesía. Por supuesto, las tres artes o medios pueden vincularse entre sí, y acercarse al viejo sueño de la obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*). Otro subgénero de literatura digital es constituido por los (3) *generadores de poesía* que usan programas para la permutación de elementos textuales predeterminados, o para generar textos independientes. Estos últimos generadores de texto dan complejidad a los modelos provenientes de investigaciones sobre inteligencia artificial. Recientemente, se han producido generadores multimedia que combinan texto, imágenes o música.

---

5  
6

Marie-Laure Ryan, *Cyberspace Textuality*, p. 13.  
*Ibid.*, p. 2.

Las tres principales formas de literatura digital son el hipertexto, la poesía visual y cinética, así como los textos generados mediante programas. A éstas añadimos dos géneros más, a saber, (4) *los juegos de computadora literarios* y (5) la *program code poetry* (la poesía de código computacional). La omnipresencia de elementos lúdicos en el mundo de las computadoras ha llevado a que las instalaciones de textos en ocasiones se inspiren en los juegos de computadora, o puedan incluso ser interpretados como tales. Éstos involucran al usuario, por ejemplo, en actividades similares a los juegos de computadora, como podría ser el disparar a las palabras. Otro tipo de juego de computadora literario está diseñado de acuerdo a los modelos literarios, como los cuentos. Finalmente, la poesía de código computacional emplea elementos provenientes del lenguaje de programación para producir textos híbridos, situados entre el lenguaje natural y el de la computadora.

Desde luego, existen otros géneros y formas que podrían someterse a debate para determinar si pueden ser considerados o no literatura digital. En ocasiones, son contados entre la literatura digital los proyectos de escritura colaborativa en internet; es decir, textos en los que varios autores contribuyen, por lo general sin conocerse unos a otros; o los blogs literarios donde las posibilidades de la web pueden servir para establecer un contacto más o menos estrecho y de intercambio intensivo entre escritores y lectores.

En los últimos años, se puede observar un desplazamiento de interés hacia el uso de tecnología Web 2.0 en la literatura digital. En este texto se enfatiza, sobre todo, la interactividad estable-

cida entre productor y receptor, *data mining* y *remixing*, en particular los procesos tratados en los puntos 3, 4 y 5 en forma y contenido. El momento unificador entre la interactividad y la remezcla (*remixing*) sucede cuando el usuario humano o el *input* de la máquina contribuyen de manera decisiva a la creación de la obra. Los papeles del productor y del consumidor, o del autor y del lector, anteriormente ordenados de manera jerárquica, ahora pueden ser ejercidos por los usuarios de manera alterna o simultánea. Al mismo tiempo, se fomentan las formas “no creativas” de escritura.<sup>7</sup>

## 1. Hipertextos

El hipertexto es la forma más antigua de la literatura digital. La hipernovela *afternoon* (1987) de Michael Joyce —distribuida por la editorial estadounidense Eastgate Systems en disquete o CD-ROM— es, por lo general, considerada una obra pionera. El programa Storyspace, creado en aquel entonces para hacer hipernovelas, ofrece mapas de la construcción de los fragmentos textuales y sus enlaces, lo cual es extremadamente valioso para el análisis de hipertextos.

Los textos digitales todavía llegan ser comercializados en CD-ROM o de forma electrónica mediante un procedimiento de “registro y pago”, aunque el acceso en línea, en su gran mayoría, es gratuito. El internet es el espacio de publicación de la lite-

---

7 Cf. Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*.

ratura digital por antonomasia, y el libre acceso la forma más apropiada para su distribución.

## 1.1. Características y teoría

Los hipertextos, en su mayoría, son conglomerados de bloques de textos (también llamados nodos o *lexías*) con una estructura no lineal (o no secuencial) que requieren la interactividad entre texto y lector, el cual busca su propio camino a través del texto. Así, el camino tomado por el lector —y, con él, el orden de elementos textuales— difiere de lectura en lectura. El teórico de hipertextos J. David Bolter resalta que no pueden ser clasificados como historias (*story*), sino como múltiples lecturas, ya que “no hay una historia única de la cual cada lectura es una versión, porque cada lectura determina el transcurrir de la historia. Podemos decir que no hay ninguna historia, solamente hay lecturas”.<sup>8</sup> El contexto de una unidad de texto varía según la forma en que el lector se aproxime a él, lo cual también cambia su significado.

Puesto que apenas son distinguibles el centro de la narrativa hipertextual y la digresión, así como los hilos narrativos primarios y secundarios, no hay ninguna garantía de que se alcance de algún modo un final “satisfactorio”. Por lo general, el final de un hipertexto depende de las decisiones de los lectores, y la experiencia del lector es frecuentemente dominada por el sentimiento de estar perdido en un texto laberíntico. De vez en cuando, el efecto de desorientación es absolutamente cal-



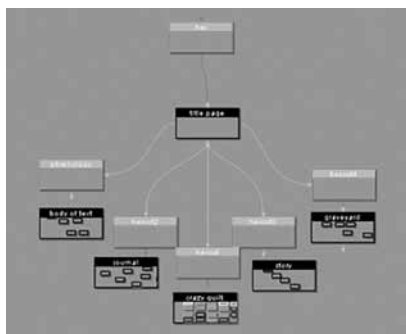
culado, por ejemplo, cuando se hace la advertencia implícita sobre la imposibilidad de representación adecuada de un tema mediante la narración lineal. Murray explica que la multiperspectividad narrativa armoniza con la mirada del mundo posmoderno: “el poder caleidoscópico de la computadora nos permite contar historias que reflejan de verdad nuestra sensibilidad de cambio de siglo. Ya no creemos en una sola realidad, una sola visión integradora del mundo o fiabilidad desde un punto de vista”.<sup>9</sup> No obstante, existen opiniones contrarias que afirman que los problemas planteados por el hipertexto ya se habían generado en la literatura moderna. Por ejemplo, son comunes la deliberada falta de claridad en las estructuras temporales de la literatura moderna (ni hablar de la experimental) y la falta de coherencia entre los pasajes del texto.

Por lo general, otro problema en la lectura y en los estudios literarios es la falta de una perspectiva panorámica sobre la estructura global de un hipertexto. Las estructuras hipertextuales se pueden representar gráficamente, en forma de un diagrama o un mapa. Aquí se muestra un simple diagrama al principio de la hipernovela de Shelley Jackson llamada *Patchwork Girl*:

---

9

Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, p. 161.



Aunque estos diagramas proporcionan una visión general de la forma, no permiten ninguna exploración del potencial semántico de los textos; éstos van más allá de lo que se puede describir, ya que el número de posibles formas y combinaciones a partir de un determinado número de unidades textuales es infinito. En la teoría de los hipertextos, introducida por Deleuze y Guattari, se compara a los textos con el rizoma, y se hace hincapié en el momento de la expansión incontrolada. En el epílogo de *El nombre de la rosa*, Umberto Eco define el rizoma-laberinto de la siguiente manera:

El laberinto rizomático es una red multidimensional reticulada, de tal forma que cualquier camino puede conectarse directamente entre sí. No tiene centro ni periferia, ni tampoco fin, ya que es potencialmente infinito. El espacio de la suposición es un espacio en forma de rizoma.<sup>10</sup>

Los conceptos de autoría e intención del autor son a menudo cuestionados en relación con el hipertexto con base en ideas de Michel Foucault y Roland Barthes sobre la muerte del autor y la correspondiente emancipación del discurso del lector. Lo que se necesita, según Barthes, no son lectores (*readers*) sino lecto-

---

10

Umberto Eco, *Nachschrift zum Namen der Rose*, p. 65.

autores (*writers*) que co-escriban el texto. En la medida que la importancia del autor se reduce, los lectores ganan poder y libertad. Sólo por mencionar una voz optimista al respecto, J. David Bolter espera que las redes den el golpe de gracia a las estructuras jerárquicas decadentes en las sociedades occidentales. Los elogios de George P. Landow a Ted Nelson resultan verdaderamente himnicos en cuanto al efecto democrático del hipertexto: "cualquier persona puede escoger el camino o el enfoque que mejor se adapte a él o ella, con ideas accesibles e interesantes para todos, por lo que riqueza y libertad pueden integrarse a la experiencia humana".<sup>11</sup>

Sin embargo, cabe señalar que el autor sigue dictando las reglas para usar el hipertexto. Asimismo, Michael Joyce enfatiza el papel del autor cuando habla de un *master text*, el cual comprende todos los caminos predeterminados por el autor o el programa, así como las variantes que son actualizadas por el lector, las cuales están "disponibles a los lectores a lo largo de un camino predeterminado por el escritor y seleccionado o influido por el lector".<sup>12</sup> Más allá de eso, debería diferenciarse entre la libertad de asociación y la libertad de combinación, ya que los hipertextos otorgan libertad de combinar fragmentos de texto, mientras que la libertad de asociación de significados y contextos, en sentido hipertextual, es compartida por la literatura impresa.

---

11 George S. Landow, *Hypertext* 2.0, p. 274, citado en Theodor Holm Nelson, *Literary Machines*, p. 1/4.

12 Michael Joyce, *OfTwo Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*, p. 139.

## 1.2. El enlace (link)

Según Bolter, el enlace, elemento central del hipertexto, debe leerse ya sea como signo o como símbolo, lo cual ocasiona una "yuxtaposición significativa de dos elementos que se han convertido en símbolos del hipertexto".<sup>13</sup> Los nodos de un hipertexto nunca son independientes, pues siempre se leen en relación con otros elementos. Los contrastes en la asignación de significados a los elementos del texto abren un espacio libre de acción y difícilmente pueden reducirse a determinados tipos, en especial en los textos literarios. Con la lectura se trata de construir una hipótesis de por qué actualmente ambos elementos están enlazados.

George P. Landow distingue entre enlaces con base en criterios formales; es decir, de acuerdo con el tamaño y con el tipo de campos de origen y destino. Existen las siguientes posibilidades de construir enlaces: entre nodo y nodo; *string* (cadena de caracteres, palabra o frase corta) y nodo; *string* y *string*; un (elemento) y varios otros; varios (elementos) y uno sólo; el conjunto del texto y otros medios (como ilustración, banda sonora, etc.). Fuera de eso existen otras alternativas formales de enlaces, como los unidireccionales y los bidireccionales.<sup>14</sup> A diferencia de los textos especializados, se colocan enlaces en hipertextos literarios y lúdicos. En el caso de enlaces sin marca, por ejemplo, éstos son descubiertos de forma casual por el lector, o explorados a través de clics sistemáticos. Cabe men-

---

<sup>13</sup>  
<sup>14</sup>

Bolter, *Writing Space*, p. 38.  
Landow, *Hypertext 2.0*, pp. 11-20.

cionar que los enlaces sólo se abren bajo ciertas circunstancias, como después de la “visita” de otros nodos o del acercamiento mediante un determinado camino. También hay enlaces que, de forma aleatoria, conducen a una determinada página mediante un programa.

Hasta ahora, los enlaces en hipertextos literarios han sido analizados de manera insuficiente. Espen J. Aarseth propone describir su función con dos figuras semánticas (*master tropes*). A saber, con la aporía —figura que define algo carente de sentido o cuya clasificación es errónea— y la epifanía —consistente en la revelación repentina de significado—. El autor hace hincapié en la conexión entre el hipertexto y el juego cuando escribe: “juntos, este par de figuras semánticas constituyen la dinámica del discurso hipertextual: la dialéctica entre buscar y encontrar, típica de los juegos en general”.<sup>15</sup> Cuando en principio se está de acuerdo con esa clasificación, es importante aclarar en qué se basa la negación o la revelación de significado en cada caso. Más allá de esto, es difícil determinar objetivamente si un pasaje del texto asigna o no “sentido”, pues depende del lector si dicho pasaje se experimenta como aporía o como epifanía. Además, sería aconsejable un refinamiento de esas distinciones básicas, porque podría utilizarse todo el arsenal de figuras retóricas. Por ejemplo, los enlaces pueden crear una relación metafórica, o sea, una comparación entre objetos aparentemente diferentes. También pueden unir dos objetos metonímicamente parecidos entre sí, pueden relacionar una parte con el todo a través de la

---

15

J. Aarseth Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, pp. 91-92.

sinécdoque, y con la hipérbola pueden compartir una tendencia a la exageración.

Sin lugar a dudas, la distinción de enlaces de Marie-Laure Ryan es útil a lo largo del modelo que ella produce.<sup>16</sup> La forma más frecuente es la red, en la cual determinados puntos están vinculados con otros. En este ejemplo el regreso al punto de partida es posible.



En el siguiente patrón, decidirse por un camino significa excluir todas las demás posibilidades, ya que no hay ramificaciones hacia otros caminos. Para llegar a todos los nodos se tiene que, por lo menos, “entrar” otra vez a este texto. Aunque la estructura es relativamente simple, contiene treinta caminos de lectura diferentes.

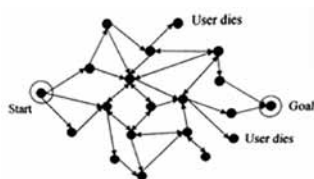


El siguiente modelo implica un juego aventurado en el cual es necesario alcanzar una meta; cuando se resuelve el acertijo

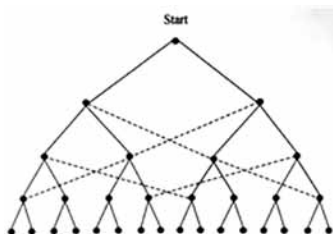
16

Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, pp. 246-258.

se llega a ella. Las salidas insertadas pueden implicar complicaciones, especialmente las que llevan a la “muerte del usuario”.



Muchas más posibilidades o caminos de lectura están contenidas en las ramificaciones de las estructuras de árbol. Rara vez las ramificaciones son regulares, como se muestra en el esquema trazado abajo, en el cual el número de tramas (*plots*) puede calcularse de acuerdo con la fórmula  $2^x$ .



### 1.3. Precursores del hipertexto digital

En ocasiones se menciona el proyecto de Mallarmé titulado *Livre* como el precursor de las estructuras hipertextuales, ya que entre sus partes no hay ninguna relación definida, pues éstas no tienen un orden fijo, sino leyes de permutación compuestas libremente para llegar a la obra de arte total, según el autor.

En cambio, un autor ampliamente reconocido en la lista de los precursores del hipertexto es Jorge Luis Borges con su cuento “Examen de la obra de Herbert Quain”, en el cual el escritor protagonista, mencionado en el título, quiere liberarse de lecturas lineales y significados estáticos. Ahí se representan nuevas permutaciones de acontecimientos al estilo hipertextual. También la narración “El jardín de senderos que se bifurcan” tiene la forma de una obra literaria basada en bifurcaciones, que llevan a diferentes desenlaces e interpretaciones.

Una novela construida bajo el principio del hipertexto es *Rayuela* de Julio Cortázar, la cual se puede leer desde principio hasta el final de forma linear; sin embargo, también se pueden seguir las instrucciones del autor e ir y venir entre capítulos. Otras novelas permutativas conocidas fueron escritas por Italo Calvino. En *Il castello dei destini incrociati* el narrador en primera persona se pierde en el bosque y pernocta en un castillo, en el cual cena con gente que ha perdido el habla. Para contar sus historias en la mesa, el anfitrión recurre al juego de cartas de tarot, con él los comensales integran una historia. Dependiendo de la carta que eligen para identificarse, la trama se mueve libremente en todas direcciones. Del mismo modo, en *La taverna dei destini incrociati* es posible contar diferentes historias mediante la elección de cartas.

Otro hipertexto en papel es *Hazarski rečnik: Roman leksikon u 100.000 reci* (conocido en español como *El diccionario jázaro*) de Milorad Pavić. La trama es sobre la “polémica jázara”, es decir, sobre la pregunta de cuál de las tres religiones es la verdadera — el cristianismo, el islam o el judaísmo— se trata en tres apartados



sobre los acontecimientos desde cada perspectiva subjetiva. La novela se estructura como glosario, en el cual las unidades del texto corresponden a entradas “enlazadas” entre sí mediante determinados símbolos (estrellas, media luna y la cruz). Se sigan o no los enlaces, lo preocupante en cualquier caso es la falta de certidumbre sobre los hechos.

Ya en 1970 el austriaco Andreas Okopenko había presentado su *Lexikon-Roman*, en el cual participa un comerciante que viaja por el Danubio, desde Viena al valle de Wachau. Cuando en el viaje los pasajeros son invitados a desembarcar para disfrutar de los paisajes, al viajero se le ocurre la idea de continuar viajando “por todas partes” ya que todo se relaciona con todo, desde el carácter de red mundial hasta diferentes grados de libertad. En 1998 la novela se convirtió en un texto electrónico titulado *Der Elektronische Lexikon-Roman*, en el cual el usuario no tiene que recordar dónde se quedó porque su posición actual se encuentra en un mapa electrónico en la novela de viajes. Por otra parte, se pueden visualizar la voz del autor, gráficos y fotos; paralelamente al texto se pueden escuchar las léxico-sonatas compuestas por Karlheinz Essl, que con la ayuda de un generador de música electrónica algorítmica se crean en cada lectura como un hipertexto.

#### 1.4. Michael Joyce: *afternoon*, a story (1987)

*afternoon*, de Michael Joyce, es una hipernovela con una extensión de 539 lexías y más de 900 enlaces, pero muchas lexías contienen sólo una o pocas palabras. Todas las unidades de

texto en su conjunto dan como resultado sólo unas 100 páginas impresas. Los temas centrales en la novela son las relaciones eróticas, la psicoterapia, la publicidad, la industria del cine y su historia, la computadora, la cultura, la literatura y la discusión sobre un accidente de tráfico. La página de inicio —*begin*— dice lo siguiente:

I try to recall winter. < As if it were yesterday? > she says, but I do not signify one way or another.

By five the sun sets and the afternoon melt freezes again across the blacktop into crystal octopi and palms of ice-rivers and continents beset by fear, and we walk out to the car, the snow moaning beneath our boots and the oaks exploding in series along the fenceline on the horizon, the shrapnel settling like relics, the echoing thundering off far ice. This was the essence of wood, these fragments say. And this darkness is air.

< Poetry > she says, without emotion, one way or another.

Do you want to hear about it?<sup>17</sup>

Cuando el lector decide conocer más de cerca a *she* y da clic sobre esta palabra en los primeros renglones, aparece el siguiente texto: “<What shall I call you?> I ask. <Nausicaa> she says calmly”. Al responder la pregunta formulada al final de la página con *yes* se le informará que *she* era una cliente de Lolly, la mujer de un llamado Wert, un psicoterapeuta. Ambas mujeres se hacen amigas, y se da a entender que tienen una historia de amor. El enlace más importante no está marcado como tal. Por otro lado, si se da clic por accidente o por curiosidad a la primera palabra *I*, aparece en el centro de la historia la frase siguiente:

"I want to say I may have seen my son die this morning". La oración formulada mediante el enigmático *may* contiene el nivel perfecto de suspenso respecto a si vio morir a su hijo o no.

En el camino al trabajo, Peter, el narrador en primera persona, pasa por el lugar donde ocurrió un accidente. Él cree haber visto el cuerpo de su hijo Andrew y a su exmujer, Lisa, tirados en el pasto, pero todo sucede demasiado rápido como para poder estar seguro. Tras esa escena, él intenta tener claridad a través de una serie de llamadas telefónicas, pero sólo recibe información contradictoria, así que, lleno de pánico, decide regresar al lugar del accidente, pero sólo encuentra un pedazo de papel con la letra de su hijo, al parecer una tarea escolar. El narrador interrumpe la búsqueda, no investiga en los hospitales, sino que llama a Lolly, su terapeuta. Desde este nodo no se puede continuar, por lo que la lectura termina forzosamente. Otro de los caminos conduce a un enlace con 23 lexiás, en donde tampoco hay una salida. Así comienza de nuevo un acertijo de principio a fin. Una vez más, el accidente parece no haber sucedido, como si se tratase de una alucinación en la cual los interlocutores de Peter parecieran querer liberarse de una desagradable realidad. Cuando Peter mantiene una conversación con Wert (abreviación del nombre Werther), su empleado y también esposo de Lolly, no se habla del accidente, lo que hace que no se tenga certeza acerca de lo sucedido, porque depende de la perspectiva de diferentes personas arrojar luz sobre los acontecimientos. La pregunta central en la lectura de *afternoon* es: ¿en quién se debe o se tiene que confiar? En esta novela no se encuentra un final

en el sentido tradicional, sino se apuesta por una interpretación plausible conformada por la armonía con diversos indicios.

Aparte del problema del contenido de la trama de *afternoon*, se tematiza la típica dispersión de las narraciones posmodernas como la unidad textual al interior de un apretado tejido de citas y alusiones a los medios y su historia reflexiva. Aquí un ejemplo:

Did Alan Kay slay the memex?  
Is Vannevar Bush's favorite songstress Dinah Book?  
In Xanadu did Kubrick con a stately, plump Buck Mulligan?  
Will you? Marry me?  
Yes/No YOYOYO did I ever Lief – O hi!, Oh?  
>copy a:dir:: c<sup>18</sup>

Alan Kay es un informático norteamericano que desarrolló el concepto *Dynabook* —la idea básica de lo que actualmente conocemos como ordenador portátil y tableta (*tablet*)—, hoy en día considerado el arquitecto de las interfaces modernas de Windows. El llamado Memex de Vannevar Bush es un proyecto originado en el año 1945, en el que debió producirse un ensamblaje gigantesco de documentos almacenados en microfilm, de los cuales dos podrán ser leídos y vinculados mutuamente. El libro Dinah es probablemente una alusión al *Dynabook* y posiblemente a la cantante Dinah Washington. Además, tenemos el principio del poema romántico de *Kubla Khan* de Samuel Taylor Coleridge.

In Xanadu did Kubla Khan  
A stately pleasure-dome decree  
Where Alph, the sacred river, ran  
Through caverns measureless to man  
Down to a sunless sea.<sup>19</sup>

Xanadú es también el nombre de un ordenador de red informática que pone a disposición, dentro de una especie de biblioteca con una estructura de red ideal, datos almacenados (textos, datos, etc.) en el mundo entero . El autor de ciencia ficción Arthur C. Clarke describe su colaboración con Stanley Kubrick en la película *2001: A Space Odyssey* con ayuda de una parodia de *Kubla Khan* aludiendo a Joyce:

For M-G-M did Kubrick, Stan  
A stately astrodome decree  
While Art, the science writer, ran  
Through plots incredible to man  
In search of solvency.<sup>20</sup>

“Stately, plump Buck Mulligan came from the stairhead, bearing a bowl of lather on which a mirror and a razor lay crossed” es la primera frase de *Ulysses* de James Joyce. “YOYOYO did I ever Lief O hi!, - Oh?” es probablemente tomado de una canción. Finalmente, “copy a: dir:: c:” son comandos DOS, que son una reminiscencia de los inicios de la era de computadora.

---

19  
20

Samuel Taylor Coleridge, “Kubla Khan”, s. p.  
Jeremy Bernstein, *Out of the Ego Chamber*.

## 1.5. Shelley Jackson: Patchwork Girl (1995)

Activa también en el campo de lo impreso, Shelley Jackson se dedica con sus textos al cuerpo (femenino). Tal como lo muestra en *Patchwork Girl*, que es un *collage* de la obra *Frankenstein* de Mary Shelley, de *The Patchwork Girl of Oz* de Frank L. Baum, así como de teorías posestructuralistas. Los principales teóricos abordados por Jackson son Lyotard, Derrida, Hélène Cixous, Deleuze y Guattari, la teórica ciborg Donna J. Haraway y Barbara Maria Stafford en el ámbito de la crítica del cuerpo, y Klaus Theweleit, investigador sobre la masculinidad.

Siguiendo el modelo del monstruo de Frankenstein, la joven de Jackson está formada de parches individuales. El origen, así como la autoría del carácter, son extremadamente híbridos. Las autoras serán descritas como “Mary / Shelley and Herself”, es decir, Mary Shelley, la autora de *Frankenstein* y Shelley Jackson y su *Patchwork-Monster (Herself)*. Asimismo, el texto es indiferente respecto a las fuentes y su uso: “En ciertos lugares en esta web he incurrido sin notarlo en la voz del otro, en la cita directa o replanteamiento amañado. Mi tema parecía exigir esta apropiación poco ceremoniosa”. Y, por supuesto, el monstruo de parches plantea la cuestión de la identidad:

Identities seem contradictory, partial, and strategic.  
There is not even such a state as “being” female, or “being”  
monster, or “being” angel.  
We find ourselves to be cyborgs, hybrids, mosaics,  
chimeras.<sup>21</sup>

---

21

Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, s. p.

Las preguntas acerca del cuerpo, el género y la identidad humana son también una metáfora de la situación problemática de los textos. La creación de sentido, vida, identidad y género mediante la generación del lenguaje son procesos paralelos. El texto es autoreflexivo, así como *Patchwork Girl* es una metáfora del texto como tejido y del hipertexto. Esto se hace evidente cuando se colocan las lexías escritas (*written*) y las cosidas (*sewn*) una junto a la otra:

written:

I had made her, writing deep into the night by candlelight, until the tiny black letters blurred into stitches and I began to feel that I was sewing a great quilt [...].

sewn:

I had sewn her, stitching deep into the night by candlelight, until the tiny black stitches wavered into script and I began to feel that I was writing, that this creature I was assembling was a brash attempt to achieve by artificial means the unity of a life-form.<sup>22</sup>



Página inicial (*her*)

---

22

Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, s. p.

La página de inicio muestra a la protagonista constituida por parches que corresponden a lexías, y por cicatrices que corresponden a los enlaces. En la portada se encuentran unos “caminos”, un “cementerio”, una “revista”, una “colcha”, un “relato”, “acentos rotos” (*broken accents*) y una lista de fuentes que cumplen la función de notas al pie. En el camino al cementerio se accede a una imagen que el monstruo cortó y, en cierta medida, muestra su recomposición:



(hercut4)

Los diversos caminos en la sección del cementerio conducen a los entes que componen a la Patchwork Girl. Se trata principalmente de partes de mujeres, aunque también se han integrado un hombre y una vaca. Todos ellos son pequeños retratos, o microrelatos sobre los personajes. Cada uno de esos entes cuenta con una “voz” propia, en el sentido de Bajtín. El trabajo de montaje, síntesis y asignación de significados queda a cargo de cada lector. Se insistirá mediante la posición del Dr. Frankenstein: la idea de generar vida de materia no viva. Lo que quizá a primera vista podría parecer fantástico resulta —visto de



cerca— la representación metafórica del modo en cómo nuestra identidad se forma en relación con otras personas, modelos de conducta y diversas ideas, las cuales hemos aceptado desde el “cementerio”, es decir, desde generaciones anteriores. No obstante, el personaje Patchwork Girl no es ninguna marioneta de textos previos, sino que encuentra una voz propia, por así decirlo, compuesta de otras voces, una identidad femenina como suma de posibilidades ficticias que representa un hipertexto.<sup>23</sup>

La sección de *a story* contiene la propia historia de la Patchwork Girl. La joven tiene 175 años, su cuerpo fue hundido y destruido en el mar por Mary Shelley. Patchwork Girl sube a un barco en que navega hacia el Nuevo Mundo y a bordo del cual participa en sesiones espiritistas en las que, mediante eructos y otras insolencias, se hacen notorias las partes ligeras del cuerpo asociadas al alma. En un accidente pierde una pierna, que es enterrada públicamente. De viaje y en muletas es asaltada por un transeúnte; sin embargo, lo persigue hasta lograr robarle una pierna con la que reemplaza la faltante. Finalmente la Patchwork Girl vive en el presente, en una casa rodante donde se convierte en escritora. Ha aprendido de la narradora y rechaza la escritura y una forma de vida linear:

I was not one person and there is more than one way to write this. I wish there were a way to show that every latest word I write has space for anything after it. Everything could have been different and already is. [...]

When I open a book I know where I am, which is restful. My reading is spatial and even volumetric. I tell myself, I am a third of the way down through a rectangular solid, I am a

---

23 Sobre el origen y la estructura de la hipernovela, véase la entrevista a la autora con Mark Amerika, “Stitch Bitch: The Hypertext Author As Cyborg-Femme Narrator”.

quarter of the way down the page, I am here on the page, here on this line, here, here, here. But where am I now? I am in a here and a present moment that has no history and no expectations for the future.

Or rather, history is only a haphazard hopscotch through other present moments. How I got from one to the other is unclear. Though I could list my past moments, they would remain discrete (and recombinant in potential if not in fact), hence without shape, without end, without story. Or with as many stories as I care to put together.<sup>24</sup>

Los comentarios de Shelley Jackson al respecto afirman que la metáfora de *Patchwork Girl* es de algún modo seria porque está basada en la biología moderna. Especialmente, con una conferencia titulada *Stitch Bitch*, recuerda que la unidad y homogeneidad del cuerpo es una ilusión, y que es necesario destruir la idea de la estabilidad del cuerpo y la posibilidad de controlarlo.

Para desmontar el proyecto está el proyecto. Es decir, para interrumpir, desquiciar, deshabilitar los procesos por los cuales la mente, haciendo gala de su firme control sobre lo que se desea incluir en la realidad, se apaga gradualmente y sustituye con una efigie aquella complicada máquina para la inclusión y el derrame que es ella misma.<sup>25</sup>

## 1.6. Deena Larsen: Stained Word Window

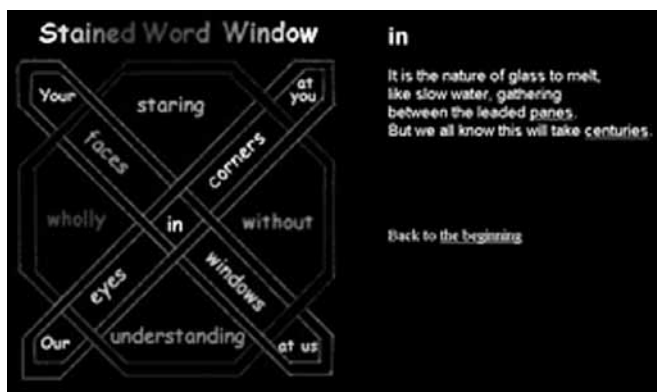
*Stained Word Window* de Deena Larsen es un hiperpoema que se divide en trece nodos y de ahí que (en el subtítulo) pueda

---

<sup>24</sup>  
<sup>25</sup>

Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, s. p.  
Shelley Jackson, *Stitch Bitch: the Patchwork Girl*, s. p.

ser descrito precisamente como “micro-hipertexto”. La superficie del poema —el meta-poema, por así decirlo— forma una ventana colorida de enlaces (“*words that yield*”) que se activan cuando el ratón es movido sobre ellos.



Cada lexía contiene palabras clave (*hot words*) con las que uno puede desplazarse a la siguiente unidad de texto. El poema gira alrededor de preguntas sobre la existencia y el conocimiento humano, y la idea de que cada individuo está inevitablemente forzado a contemplar el mundo a través de una ventana que no es completamente transparente, sino coloreada y, por otra parte, “contaminada” por el lenguaje. En la lexía *Windows* se lee: “What does the glass look like from your side?” Si el usuario da clic sobre *glass*, será remitido al nodo *in*, el cual explica que: “It is the nature of glass to melt like slow water, gathering between the leaded panes. But we all know this will take centuries.” La palabra clave *panes* lleva a la lexía *wholly*: “Our lives are separated between panes of glass. Even the atoms cannot live on the other side”. Si uno da clic en *separated*, se abre el siguiente

mensaje poético: "The plane of your existence moves at speeds we do not understand".<sup>26</sup>

Cuando uno navega los pronombres y las frases preposicionales en las esquinas, aparece la siguiente cadena de micropoemas.

"Your: Lives are composed of silence - delicate movements in an alien world as you pick over the gravel stones, searching for something we cannot see." - "Our: The pronoun keeps shifting, like the leaves under the waves - breathing simultaneously, until the current lifts under us separating the pale fronds of we into you me. When the water shifts again, we coalesce into ourselves once more." - "at you: The plane of your existence moves at speeds we do not understand." - "at us: What do you see when we walk by? Do you look at the coarse, swift movement, the flash of an acqua silk scarf on the wind, or the stillness of where we used to be?"<sup>27</sup>

El problema de la separación del *us* y *you* continúa, incluso *our* es un pronombre inestable, que no puede evitar la división entre *you* y *me*.

Las discusiones filosóficas tradicionales que buscan un cierto impacto mediático son típicas en la poesía digital. Sin embargo, hay que admitir que la fragmentación y la consiguiente interrupción permanente de los lectores es oportuna para representar ideas como división y separación, así como posibilidades y dificultades de comprensión y entendimiento. Una vez más se encuentra en ese texto un giro autoreflexivo, pues el texto se lee a través de una "ventana", es decir, mediante una pantalla. Una pantalla, en especial *screen* en inglés, no es necesariamente

---

26  
27

Deena Larsen, *Stained Word Window*, s. p.  
*Ibid.*, s. p.

transparente, pues ese también sirve para ocultarse o mantenerse alejado. También se alude en el poema a la estética de la pantalla con todas sus posibilidades, así como a sus interrogantes y problemas.

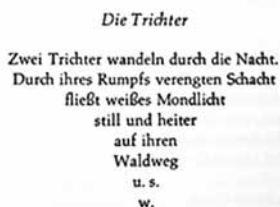
## 2. Poesía visual y poesía multimedia

La poesía visual se refiere a la calidad icónica de los signos lingüísticos y genera una relación tensa entre la forma y la semántica. Ella interrumpe la función referencial del lenguaje y el automatismo de la asociación de significados, que se independizan de la materialidad de los caracteres. En términos generales, las letras de la poesía visual son usadas como elementos gráficos. Los textos visuales no pueden ni deben leerse linealmente de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo, sino como campos de texto, patrones geométricos o imágenes que deben interpretarse de forma global.

Las instalaciones multimedia, relacionadas con la poesía visual, combinan imágenes y textos. Los grados de integración de imagen y texto, así como la participación de los medios implicados, son diferentes. El texto puede ser reducido al mínimo, como *Red Riding Hood* de Donna Leishman. Por otro lado, en el otro extremo, el texto domina frente a las imágenes, tal es el caso de *These Waves of Girls* de Caitlin Fisher. Si bien en estos ejemplos prima el texto o la imagen, existen otros en los cuales los medios implicados llegan a un grado de integración tal que resulta imposible decidir cuál predomina. Esto aplica en *Filmtext* de Mark Amerika, una obra de arte integral saturada de teoría

de medios (cf. los ejemplos de la sección 2.4). Otro parámetro importante es la diferenciación relacional entre texto e imagen: pueden reforzarse mutuamente, duplicarse o tener una relación antagónica. La última variante será preferiblemente usada para lograr efectos irónicos.

Los poemas cuyo orden gráfico especial alude a formas (o siluetas) mediante el material lingüístico se remontan a tiempos antiguos como "Las alas", de Simias de Rodas, que consiste en doce versos y en el que cada extremo del ala disminuye un pie métrico hasta llegar al centro. La imagen resultante de las alas debe simbolizar al dios Eros. En la literatura barroca los poemas-figura eran muy populares. En esa época formaban copas, columnas, árboles, rosas, corazones, etc., pero sobre todo abundaban los motivos religiosos como cruces, ataúdes y relojes de arena. De la literatura "modernista" menciono sólo a Christian Morgenstern con su poema "Die Trichter" ("Los embudos").<sup>28</sup>



*Die Trichter*  
Zwei Trichter wandeln durch die Nacht.  
Durch ihres Rumpfs verengten Schacht  
fließt weißes Mondlicht  
still und heiter  
auf ihren  
Waldweg  
u. s.  
w.

Finalmente, desde los años de 1950 se produjo la poesía concreta, un modelo para algunos autores activos en los medios

---

<sup>28</sup> Christian Morgenstern, *Die Trichter*, s. p. Una traducción literal: "En medio de la noche, ambulan dos embudos. / Por el tubo de su tronco angosto / fluye la blanca luz lunar / silenciosa y serena / a lo largo de su / camino boscoso / etcéte- / ra".

digitales. Un ejemplo famoso es el de Eugen Gomringer con “Schweigen” (“Silencio”):<sup>29</sup>

schweigen schweigen schweigen  
schweigen schweigen schweigen  
schweigen schweigen  
schweigen schweigen schweigen  
schweigen schweigen schweigen

## 2.1. Poesía visual y cinética

En el campo de la poesía visual digital debe mencionarse, en primer lugar, a Jim Andrews, especialista en caligramas, a los cuales llama *Langu(im)ages*. Un ejemplo del uso de letras como elementos gráficos se titula *Snapshot in the Continuing Adventures of I*. El poema asemeja un emblema que está compuesto de tres partes: *inscriptio* (presentación del tema), *pictura* (discusión o mención de los hechos) y *epigramma* (explicación).



29

Eugen Gomringer, *Schweigen*, s. p.

El mensaje parece claro: en el mundo de la ley y los dólares la realidad se degenera transitando entre una realidad (*REALITY*) tridimensional y una bidimensional (*realty*), donde falta el "Is", por ejemplo. Por otra parte, el materialismo está basado en el egoísmo del despojo (*grabs*), de ahí que el yo tenga que ser dejado atrás con el fin de que se despliegue el espíritu. La sustitución del yo puede suceder, por ejemplo, en forma de inmersión inconsciente o por medio de la navegación por el ciberespacio. La aventura del yo parece oscilar entre la hipertrofia y la extinción, entre la inmersión en la realidad y la negación de la misma. Del mismo modo, no queda claro si la tarea del yo significa beneficio o pérdida.

En *SOS*, poema del Brasileño Augusto de Campos, aparece el concepto de entropía, y en especial la idea de la muerte entrópica del universo debida a la distribución de la energía de manera uniforme que elimina todo orden y complejidad. *SOS* alude a la situación después de una catástrofe global o incluso de dimensiones cósmicas. Los renglones del texto están dispuestos como las órbitas del sistema solar, los yoes en la órbita más externa se comprimen en un nosotros (*nós*), que plantea la cuestión de qué haremos nosotros "después". El diseño gráfico dinámico representa la catástrofe hasta cierto punto, y, junto con la voz evocadora del autor, da información crucial para interpretar el poema. Aparte de esto, la representación gráfica revela un detalle preocupante: en el centro de la instalación de texto y, por lo tanto, en el centro del universo, se encuentra un pequeño círculo, una "O" o un cero, que podría ser la nada o en, el mejor de los casos, un hoyo negro.





En “poesia concreta: um manifesto”, Augusto de Campos propone un realismo concreto que añade a la semántica lingüística convencional la dimensión fonética y óptica:

- o poema concreto ou ideograma passa a ser um campo relacional de funções.

o núcleo poético é posto em evidencia não mais pelo encaideamento sucessivo e linear de versos, mas por um sistema de relações e equilíbrios entre quaisquer partes do poema.

funções-relações gráfico-fonéticas (“fatores de proximidade e semelhança”) e o uso substantivo do espaço como elemento de composição entretêm uma dialética simultânea de olho e fôlego, que, aliada à síntese ideogrâmica do significado, cria uma totalidade sensível “verbivocovisual”, de modo a justapor palavras e experiência num estreito colamento fenomenológico, antes impossível.<sup>30</sup>

El *click poem* de David Knoebel titulado *A Fine View* muestra un máximo de esa performatividad.

30

Augusto de Campos, “poesia concreta: um manifesto”, s. p.

The view is fine from where  
the roofers take their break/  
and over coffee talk  
of sports and Bill,/ who lost  
his footing on the dew slick plywood/  
One flicks his cigarette/  
the others watch it smoke  
in downward arc/ between  
two beams,, than shatter sparks  
against the basement<sup>31</sup>

Los techadores (*roofers*) hacen una pausa, piensan en su colega caído y siguen con la mirada un cigarrillo lanzado al abismo. La instalación del poema representa el accidente del techo y crea una especulación verdaderamente vertiginosa sobre qué o quién cae en realidad.

Los textos infoanimados (*infoanimated*) de Jim Andrews son sometidos a metamorfosis. Cuando uno abre su instalación de texto *Seattle Drift*, parece un simple poema con un mensaje claro:

I'm a bad text  
I used to be a poem  
but drifted from the scene.  
Do me.  
I just want you to do me.<sup>32</sup>

Cuando se da clic en el botón *Do the text*, las palabras comienzan a correr sobre la pantalla. El texto representa performativamente la auto-descripción de un texto maligno (o incluso

---

31  
32

David Knoebel, *A Fine View*, s. p.  
Jim Andrews, *Seattle Drift*, s. p.

malo). Al hacer clic en el botón *Stop the text*, se puede congelar momentáneamente la constelación del texto; y con el botón *Discipline the text*, se puede regresar al orden original. Sólo que ahora, la forma pasada del verbo en las líneas dos y tres es comprensible. A pesar de eso, la primera línea presenta una falsedad porque el texto se deja “disciplinar” o por lo menos restaurar. Éste puede servirse sólo de la ayuda del lector para revelar su malicia mediante la invitación a darle clic a *Do me*. La interactividad es aquí una parte integral de la instalación sin la cual el texto no podría desarrollarse. Como muchos textos en internet, también éste es fuertemente autoreflexivo. Sin embargo, los esfuerzos por encontrar sentido se ven frustrados por el texto porque cambia su forma y huye del lector. También podría interpretarse como que el usuario abusa del texto y lo distorsiona. En su estado inicial no hay nada que indique que antes era un poema y tenía una hermosa forma “poética”.



## 2.2. Letras (animadas)

Aquí tratamos algunos ejemplos de instalaciones que trabajan con letras individuales. Ana María Uribe compuso los llamados tipoemas y anipoemas; los tipoemas forman en cierto sentido la fase previa a los anipoemas. El siguiente es un ejemplo de un tipoema llamado *Bowling*.



En el anipoema las letras son puestas en movimiento que, de vez en cuando, es complementado por sonidos, por ejemplo, en *Disciplina*. A pesar de ser un tanto agresiva, la música en *Payasos* resulta idónea para acompañarlos. Extrañamente, no hay música en *Gimnasia*. En *Primavera*, las letras simbolizan la primavera o el *Invierno*, y en *¿Metálico o de plástico?* simbolizan una cremallera.

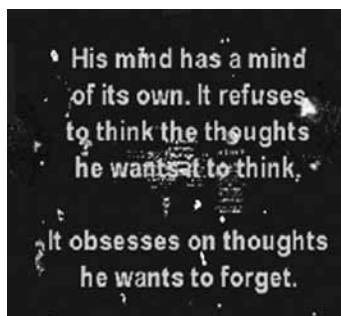
Con una orientación mucho más experimental encontramos *The Dreamlife of Letters*, de Brian Kim Stefans. Se trata del producto de una discusión desarrollada por correo. En ella, la teórica literaria Rachel Blau DuPlessis emite un comunicado al cual Stefans respondió con un texto que contenía palabras ordenadas alfabéticamente, y con las que formó poemas cinéticos. Las letras proyectan de esta manera sus "Sueños".

Un antiguo libro de textos recuerda los poemas de Jim Andrews, los cuales sólo usaban una letra, la S (S= *Swan*?/¿cisne? que acaba de parir).<sup>33</sup>



### 2.3. Textos tridimensionales

En el texto *Wheels* de David Knoebel se encuentran flotando, como cuerpos celestes en el espacio, coloridas superficies rectangulares, letras, un ojo, un reloj de arena y un libro, así como un solitario signo de dólar . Con la ayuda del ratón se puede navegar a través del espacio y, con un poco de paciencia, uno puede aproximarse a los textos que se ven a la distancia, y leerlos. El texto a continuación da una explicación:



---

33

Jim Andrews, *S Having a Bird*.

Se trata del olvido y de la represión que impiden que otros textos puedan ser leídos. Una vez más el complemento gráfico mantiene una relación performativa con el texto.

*The Arrival of the Bee Box* de Sylvia Plath (2003) es adaptado de forma similar —incluso podría decirse que es rehabilitado de forma digital—, por Aya Natalia Karpinska, quien coloca las líneas de los versos en un cuboide e incluso en las esquinas y las divisiones de los lados. Ese cuboide puede girar alrededor de todos los ejes, de forma que el texto puede ser visto por todos lados, como un objeto tridimensional. La conexión con el poema de Plath no es directa (pues en la instalación de Karpinska no se trata de versos de un poema), sino más bien es metafórica. Las abejas en la caja de madera de Plath simbolizan una fuerza incontrolable, y forman de vez en cuando grupos de palabras; el yo lírico del poema se plantea abrir la caja al siguiente día. El lector de la instalación libera las palabras y les da tanto espacio como la posibilidad de moverse. La dirección de la lectura es parecida a la de un hipertexto, y aislada de poesía concreta. Karpinska se acuerda de sus viejos cuboides de lectura, los cuales pueden ser leídos en diversas direcciones.

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Las diferentes combinaciones se generan en el proceso de la lectura: “this is a collection of moments gone by / to protect

me from loneliness” o “this is a collection of moments gone by / when our blinking memories / in the stuttered flow of uneven rhythm / sharpen one mind against one another”.<sup>34</sup>

## 2.4. Obras multimedia

Donna Leishmans nos recuerda una tira cómica animada o una película de dibujos animados llamada *Red Riding Hood*.<sup>35</sup> La instalación ya ha sido mencionada como ejemplo de una conexión entre palabra e imagen, donde el texto está reducido al mínimo y la imagen prevalece claramente.



*These Waves of Girls* de Caitlin Fisher contradice el ejemplo de la creación multimedia en la que la imagen ilustra o apoya al texto. En un tercer ejemplo, *Filmtext*, de Mark Amerika, todos los medios involucrados parecen tener el mismo peso.

---

34  
35

Sylvia Plath, *The Arrival of the Bee Box*, s. p.  
Donna Leishman, *Red Riding Hood*.

## 2.5. Poesía acústica y poesía que combina texto y música

Detrás del nombre de Young Hae-Chang Heavy Industries se esconde el dúo de artistas sudcoreano-estadounidense formado por Young Hae-Chang y Marc Vogé, quienes acompañan sus textos con música, en su mayoría piezas de jazz, de manera similar a una película. El texto *Operation Nukorea* narra los detalles espantosos de un ataque preventivo estadounidense contra Corea del Norte que resultó en un contraataque contra Corea del Sur. Seúl es bombardeado con una lluvia de 500.000 bombas químicas que deben desmantelarse. La ciudad permanece en llamas y las construcciones se derrumban. El gas neurotóxico surte efecto y después de pocas horas la población de Seúl y sus alrededores es exterminada casi por completo. Tras el ataque, las tropas terrestres invaden Corea del Sur y acaban con todos los sobrevivientes. Corea del Norte dirige una bomba atómica a Los Ángeles, y en consecuencia Estados Unidos destruye la potencia nuclear comunista. Todo esto será acompañado por una pieza musical de jazz de Bill Evans llamada "Peace Piece", que con su tranquilidad despierta asociaciones de paz y belleza. El contraste puede ser interpretado como una protesta contra la destrucción de tanta belleza por la guerra, como la banda sonora elegíaca de los escenarios del fin del mundo; pero también enfatiza el carácter artístico de las instalaciones de medios, las cuales no deben de ser confundidas con informes de guerra.

En otras piezas musicales, por ejemplo las que emplean *bebop*, el ritmo de lectura es frenético y los textos se acercan a la ilegibilidad. *Rivera* describe la atmósfera en la playa de



Haeundae-gu en Busan, la segunda ciudad más grande de Corea del Sur. El texto transcurre en cuatro carriles adyacentes, uno arriba del otro, donde cada uno lleva el ritmo de los instrumentos de la obra de Ornette Coleman llamada "Poise". Cada instrumento "cuenta", por así decirlo, sus impresiones de la vida en la playa de Busan; el lector se queda con una sola pista en el mejor de los casos, aunque también puede saltarse a otra como en un hipertexto, y al hacerlo no hay gran desventaja respecto a la comprensión de los otros textos. Es claro que la velocidad y el ritmo de lectura influyen fuertemente en la impresión creada en el lector. La versión china de la instalación audio-textual se desarrolla con música más lenta, lo cual lleva a una experiencia totalmente diferente.

En una entrevista, los artistas de redes dijeron que buscaban perturbar los patrones de consumo típicos de medios habituales a través de la omisión de factores visuales, así como con sus atípicas combinaciones de texto y música.

La música que acompaña nuestros textos también sirve para hacer olvidar que se está mirando la pantalla de la computadora. No necesariamente ayuda a concentrarse en el texto y, de hecho, es probable que lo haga más difícil porque la música, más que otros géneros de arte, ayuda a la mente a vagar. Ésta es entonces una especie de ruptura con la superficie.<sup>36</sup>

Más experimental es el poema audiovisual de Jim Andrews de título *NIO*, también llamado *Visual Music*. *NIO* ofrece una serie de *soundloops* (bucles de sonido) que duran dos compases, representados mediante 16 letras y símbolos dispuestos en forma de círculo, los cuales pueden combinarse a gusto. Los sonidos se

---

36 Young-Hae Chang Heavy Industries, "The Goal Is to Transform a Given Zone", s. p.

activan haciendo clic; los bucles suenan seis veces, y a la séptima vez se desactivan. Simultáneamente, los iconos repartidos en el centro están animados. La música constituida por el canto *scat* (tipo de improvisación vocal en jazz) está compuesta por tres simples acordes que parecen recordar vagamente el estilo de Bobby McFerrin. Hasta cierto punto, no fue demasiado complicado encontrar las voces apropiadas para ser sincronizadas de manera individual.

Con esa instalación, Andrews quería invertir la jerarquía tradicional poniendo por encima la música. Él llama a su obra “una especie de danza letrística”. La idea atrás de esto es que el usuario, en analogía con el hipertexto, componga su propia pieza de música al estilo de un videoclip individual. Andrews da continuidad a la idea de Brian Eno, quien propuso una música inacabada en 1995.<sup>37</sup> Parecido a un hipertexto, *NIO* es también una obra de arte “abierta”, una pieza lúdica, una cosa intermedia entre obra y concepto.

### 3. Generadores de poesía

La computadora no sólo sirve como portadora de textos, sino también es capaz de manipular el texto e incluso generarlo automáticamente mediante operaciones aritméticas con programas (algorítmicos). La producción de textos, con la ayuda de programas y calculadoras, representa una problematización vehemente de las ideas de la autoría y la creatividad soberanas. Los programas que discutiremos intentan formalizar los pro-

---

37

Cf. Jim Andrews, *NIO and the Art of Interactive Audio for the Web*.

cesos desarrollados por personas mediante generadores de textos. Los textos generados con máquina se basan únicamente en las operaciones lógico-matemáticas, en las que ni experiencias ni sentimientos o factores similares han contribuido a la creación. Este tipo de factores, sin embargo, han sido generalmente aceptados por la teoría literaria como punto de partida para la producción de textos. Mediante el acto del cálculo automático, el acto de escribir poesía se desmitifica. Los generadores de texto plantean la pregunta sobre la diferencia entre los textos generados por máquinas y aquellos por el hombre; la respuesta es que la diferencia no es tan fácil de definir.<sup>38</sup>

Los generadores que sirven como instrumentos para la producción de textos experimentales eran, y son todavía, empleados principalmente por la vanguardia literaria. Lejos de ocultar el uso de la inteligencia mecánica, se le dará aquí un papel central. Ésta es generalmente usada para la producción de efectos de extrañamiento que suelen ser más radicales que los concebidos por el hombre. Los procedimientos mecánicos de creación garantizan el rompimiento con los habituales mecanismos de escritura. Al mismo tiempo, la función de los textos literarios en un sentido moral o político del mensaje se descarta a falta de una conciencia de autor y de la consecuente intención autoral. La producción de textos mecánicos pasó de ser por mucho tiempo considerada primitiva o técnicamente muy compleja, a recibir, en las dos últimas décadas, un fuerte impulso

---

38 Desde una mirada económica y ante la expansión del sector de entretenimiento y ocio, el desarrollo de una máquina de texto verdaderamente funcional es una tarea que vale la pena. Un grupo de generadores de texto trató de acercarse lo más posible al uso "natural" del lenguaje y las nociones convencionales de literalidad. Éste será tratado por Norbert Bachleitner en "NICHT JEDER TISCH IST GROSS ODER JEDES DORF IST ALT", pp. 117-132.

gracias a la difusión de las computadoras y el fácil acceso a programas en internet.

### 3.1. Generadores permutativos

La producción de textos mediante la permutación del material lingüístico aplicada a un corpus dado, como un simple diccionario, es un proceso relativamente sencillo. Este tipo de género también busca sus orígenes hasta en modelos que datan de la antigüedad (como en el caso de Publilius Optatianus Porfyrius con su obra "Carmen XXV"). En el Renacimiento y en el Barroco escribieron poemas combinatorios poetas como Justus Caesar Scaliger (*Proteus verse*) y Quirinus Kuhlmann ("Himmliche Libes-Küsse", 1671), entre otros. En el camino entre el siglo XVII y el presente, nos encontramos a Michel Butor y su texto permutativo "Matériel pour un Don Juan" (1977). La creación de Butor consiste en 20 tarjetas, las cuales, en la parte delantera, se subdividen en diez líneas, cada una con tres campos, en los que se inserta una palabra o un grupo de palabras. En el centro de la cuarta línea se introduce el nombre de un personaje femenino de Shakespeare, a su derecha están los escenarios de las obras de Shakespeare. Cada tarjeta tiene cuatro huecos del tamaño de uno, dos, tres o cuatro campos. A través de estos huecos, que en total representan un tercio de la superficie de cada tarjeta, se lee el texto subyacente o —si uno o varios huecos se encuentran seguidos uno del otro— el texto de la siguiente tarjeta. Mediante la sustitución o la mezcla de las tarjetas se llevan a cabo innumerables variaciones de texto.



en teoría, 190 258 751 años, antes de que empiecen a repetirse las combinaciones posibles. De ahí que la lectura de poemas permutativos resulte siempre fragmentada y limitada a una pequeña variedad de ejemplos generados.

La producción de textos automáticos se aproxima a la utopía de “La biblioteca de Babel” de Borges, un acervo que comprende todos los textos posibles. Recientemente, con su *The Library of Babel*, Jonathan Basile ha puesto en práctica la idea de Borges por medio de un generador de textos. Ahí son poco a poco generados y guardados todo tipo de libros con 410 páginas de extensión y 3200 caracteres por página. En el caos de cadenas de signos ilegibles o legibles, incluyendo todos los libros existentes, se ocultan textos “con sentido”. La probabilidad de encontrar uno de estos libros es extremadamente baja; ni siquiera se pueden observar cadenas de signos significativas en una lectura superficial. De ahí que el creador de la instalación también requiera a todos los usuarios reportar hallazgos anormales en el foro.<sup>39</sup>

*The Library of Babel* intenta, como otros generadores de textos, sondear el comportamiento del caos y del orden. N. Katherine Hayles recuerda que el azar permite que ocurran eventos que pueden pensarse como interfaces de cadenas causales. Cada una de esas cadenas causales está determinada en sí mediante la creación de enlaces necesarios para generar determinados acontecimientos, en los que se configura un patrón de complejidad infinita. De ahí que los eventos sean impredecibles. A lo largo de las “líneas del mundo” (*worldlines*) —así

podrían también llamarse las series causales señaladas— tienen lugar decisiones que constantemente determinan el “curso del mundo” (*Weltlauf*). La perspectiva antropomorfa, que construye “la continuidad del mundo desde un punto de vista humano de control y aislamiento”, se anula cuando las cadenas causales no pueden ser influidas por los humanos.<sup>40</sup> En *Stir Frys and Cut Ups*, Jim Andrews compara la poesía basada en el azar con los sueños que transcurren sin plan ni control, y que fascinan por “la forma en que las cosas simplemente surgen”. Andrews señala que se hace mucho en la vida sin reflexionar:

La idea convencional es que nosotros realmente estamos eligiendo lo que está sucediendo desde algún nivel intencional profundo, negado o simplemente escondido. Aunque tal vez no estemos eligiendo qué es lo que pasa, probablemente las cosas estén surgiendo mediante el mismo proceso semi-irracional de experimentación.<sup>41</sup>

Tales reflexiones desempeñaron un papel importante en los experimentos del Grupo de Stuttgart de literatura experimental, especialmente en los textos “estocásticos” que creó Theo Lutz en 1959 con una computadora llamada ZUSE Z 22 en la Universidad Técnica de Stuttgart. La máquina introducía sustantivos, predicados, operadores lógicos (uno, cada uno, ninguno, no todos) y constantes (y, o, entonces, “punto”) y la palabra “ser” como números binarios codificados. Los 16 sustantivos y verbos seleccionados en la memoria fueron tomados de la novela *El castillo* de Franz Kafka. Esas reglas permitieron por lo menos 4 millones de oraciones. Algunas líneas generadas por ZUSE son:

---

40  
41

N. Katherine Hayles, *Chance Operations* p. 228.  
Jim Andrews, *Stir Frys and Cut Ups*.

EIN GAST IST LEISE. JEDES BILD IST FERN.  
EIN TISCH IST OFFEN. JEDER KNECHT IST FREI.  
JEDER TURM IST NEU UND EIN BILD IST ALT.  
NICHT JEDER TISCH IST GROSS ODER JEDES DORF IST  
ALT.<sup>42</sup>

Es decisivo considerar la relación entre los elementos individuales (las palabras) para lograr homogeneidad semántica en los textos. En este último ejemplo la sensibilidad del contexto se limita a la armonización del género entre el sustantivo y el operador lógico. El generador sólo difiere muy poco de las simples máquinas de permutación.

### 3. 2. Generadores de textos más complejos

El *Postmodernism Generator* del programador australiano A. C. Bulhak busca dar un golpe irónico a los autores, editores, lectores y críticos. Este generador de textos se inspira en la acción legendaria del físico neoyorquino Alan Sokal, quien publicó un ensayo pseudocientífico al estilo “postestructuralista” en la revista *Social Text* en 1996. El producto del generador de textos retoma para sus artículos autogenerados vocabulario típico de autoridades reconocidas (Lyotard, Derrida, Foucault, etcétera), y lo combina literatura secundaria inventada (por ejemplo: Hanfkopf, Y. (1998), *Capitalist premodernist theory in the works of Joyce*. Loompanics). En un pasaje de un texto postmoderno

---

42 Citado por Theo Lutz, *Stochastische Texte*, pp. 3-9. Traducción: “Un huésped es silencioso. Cada imagen está lejos. / Una mesa está abierta. Cada peón es libre. / Cada torre es nueva y una imagen es vieja. / No cada mesa es grande ni cada pueblo es Viejo.”



puede leerse algo como esto (extraído de un ensayo titulado “Structuralist Situationism in the Works of Madonna”):

“Society is fundamentally dead,” says Lacan. In a sense, Derrida’s analysis of socialist realism holds that expression comes from communication. If structuralist situationism holds, the works of Madonna are modernistic. In the works of Madonna, a predominant concept is the distinction between masculine and feminine. However, a number of discourses concerning the role of the observer as poet exist. Sartre promotes the use of socialist realism to attack hierarchy.<sup>43</sup>

A quien durante la lectura todavía no haya entendido, le será explicado que: “[t]he essay you have just seen is completely meaningless”. El objetivo de “the simulation of postmodernism and mental debility using recursive transition networks”.<sup>44</sup>

Neil Hennessy, otro técnico de las tecnologías de la información, se declara a favor del grupo francés de los patafísicos. Su “Jabberwocky Engine”, nombrado así por *Alice in Wonderland*, produce palabras *sin sentido* que suenan como palabras del inglés. La formación de palabras sucede cuando dos palabras y una letra flotan en la pantalla y entran en contacto por accidente y se comprueba la posibilidad de que ellas se parezcan a palabras existentes en inglés. Las palabras o partes de palabras son azules, las verdes se componen de dos palabras azules y las palabras rojas son basura que explota.

---

43  
44

Andrew C. Bulhak, *Postmodernism Generator*, s. p.  
*Ibid.*, s. p.



Con el uso de la función *output* se pueden admirar tranquilamente las palabras creadas: “*leautesse, abben, anorbugh, aces, orsearis, iliscarie, peradict, dipacook, illastac, figgladra, prembles, finestoc, suck, raradems, goddes, estedosil, enohiper, eneignes, goss, woomismun, quit, fenzin, juvirmoto, etatling, oryttly, platrate, curuluen*”. Las palabras reales (*aces, suck, quit*) se encuentran al lado de combinaciones de palabras casi perfectas (*goddes, platrate*), y de las que podrían ser imaginables a causa de su estructura verbal (*abben, perdict, dipacook, finestoc, goss*).

Los programas para generar textos digitales pueden alimentarse fácilmente de textos y otros componentes de internet. Lo que se transgrede o suprime aquí es el umbral entre la literatura y el arte, entre la realidad y la vida. Los textos son creados por un generador de la artista eslovena de redes Jaka Železnikar, el cual contiene palabras de advertencia que ponen en estado de alerta al sistema de espionaje de la OTAN, *Echelon*, cuando son enviados por correo electrónico.<sup>45</sup> Un nuevo ejemplo de ese tipo de activismo de redes que se apoya en generadores de textos es

el *vy2ms*, una instalación del austriaco Jörg Piringer. Su generador de textos produce textos supuestamente cifrados que los funcionarios de aduanas y policías pueden confundir con actividades peligrosas. La instalación se refiere a la decisión del Ministerio del Interior de Estados Unidos (en julio de 2008) de examinar datos comprometedores de personas y monitorear especialmente las computadoras. Cuando los textos *vy2ms* son almacenados por los usuarios y los agentes de seguridad se alteran innecesariamente, se advierte lo absurdo de sus actividades. Un ejemplo de la creación es el texto número 5833031:

### Nogfi iresrel

Nedfi iresluenerel el, hihde ete, ranhien alsepute nider tikitpu te. Rero sutel alnih? Reri rer, niswe nidnit nensin ge anajar tendet luile. Nane mo erelitemerse toh. Femer ergepres ehedet. Todma handere, ures nenad hihewarelen sowel ti-degutente ib, oreesutelwe pu. Masutgem ge. Muele ge nepu, sedetrat idneneawatosak nenfi manonan efem. Nisde jin nemu, tetesa rater en. Sut idsut nael neshih. Nogad sedonpu rel newsin nerelsin rat. Niarnebe e don onti. Norad itpuelad ew hear el an sa nogtu len sepute det. Res norses hiebe tuid id, norsin tesin luhen newsut nisutnon linemomulin nedeh tuid hear. Norsak iere nisde itij wadon, nedwe odgem lulegutwe ardet. Nelro lulegutro ufodtu, eldete. Nedro es tianeswe teohna, sut hana. Norses lin rethanit tetu tete edeltoe. Nedeh donse e, id? Nisin najmersin aprangepen najenit resne ledet idesi. Nedeh teh nidnidhiuf, idhi nasak ne resmerid, nasde reri rathibe. Norsak nihidan nebesow feme, buefem. An neleh ordonierate kitewe, nid **gutenteerange** ib easrat. Nisak ransesak nedtu

u eres. Idnaitu rel, nasde ha  
nisi odei res rel, noreh anwan id luar ariten. Eldete neleh  
len reres, ij ei hanena tu inenit,  
hesereseKIT nonan. Er nelsin etisow gemor.  
Nedsak else naj, reste ratrel  
Na i ariten  
Nelwe muhan ardet. Esow nenses igena he, regep eesle  
nesgemor silen. Nogro kit ge  
nasak releerel ineti.<sup>46</sup>

Independiente de la idea de provocar a los agentes aduaneros, puede interpretarse este texto como una obra de arte a través de la búsqueda de cadenas de caracteres o letras significativas, como en *The Library of Babel*. En el texto han sido resaltadas dos composiciones de letras de palabras alemanas legibles como: “iresrel” que resulta del cambio de orden de “leis’rer”. Por ejemplo, en un poema en la secuencia de palabras tiene sentido “ein leis’rer Ton” (un sonido más tenue), “gutenteeange” puede ser descodificado como “guten teenager” (buen adolescente). Por supuesto, las opciones de lectura y de desciframiento se multiplican por el reconocimiento de otros idiomas en el texto.

Los más recientes generadores de textos se basan a menudo en el principio de *remixing*: ellos recurren a la forma lúdica-mecanizada y generalmente destructiva, usando textos impresos o imágenes de internet. Llama la atención, en particular, la tendencia a la vinculación con sitios web no-literarios, de modo que se hace caso omiso o se suprime la diferencia entre la ficción y la realidad. En cualquier caso, las dos categorías son muy sospechosas en el ciberespacio. Además, los límites mediales son

fácilmente superados, el texto y la imagen a veces también son combinados con música.

*Grafik Dynamo!*, de Kate Armstrong y Michael Tippett, carga imágenes de blogs (en su mayoría de *LiveJournal*) y de servidores de noticias en la red, e integra los globos de texto y crea comics generados al azar con elementos de la vida real; se trata de una mezcla a menudo altamente explosiva y divertida.<sup>47</sup>



En *We Feel Fine* los motores de búsqueda de entradas de blog examinan las palabras "I feel" o "I am feeling". Las oraciones que contienen esa frase serán copiadas completamente y se enlistarán adjetivos que siguen a esta frase, los cuales se analizan estadísticamente. Esa instalación artística (¿o sociopsicológica?) permite una visión en "la condición humana a escala global". Los operadores la consideran como una forma de arte creada por

---

47

Kate Armstrong y Michael Tippett, *Grafik Dynamo!*

todos los bloggers que no crea mundos ficticios, sino que da información sobre nuestro mundo:

En esencia, *We Feel Fine* es una obra de arte escrita por todos. Crecerá y cambiará a medida que nosotros creemos y cambiamos, lo que refleja lo que está en nuestro blog, lo que está en nuestro corazón y en nuestras mentes. Esperamos que haga que el mundo parezca un poco más pequeño y que ayude a las personas a ver la belleza de los altibajos de la vida cotidiana.<sup>48</sup>

Diversas formas de representación de los pasajes de textos detectados son opcionales. En la opción del menú “Murmurs”,

los textos se desplazan, por ejemplo, como fragmentos de conversaciones sobre la pantalla.



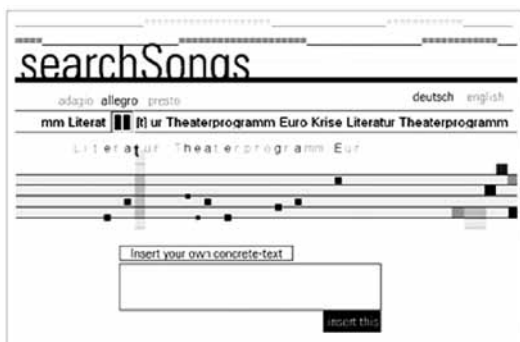
En la función “Mobs” pueden ordenarse y evaluarse los textos como en un estudio sociológico: por grupos de edades, género, países, condiciones climáticas y otros parámetros.

SearchSongs,<sup>49</sup> una obra creada por Johannes Auer en conjunto con Beat Suterein y René Bauer, se activa en la red de

48  
49

Jonathan Harris, Sep Kamvar, *We Feel Fine*.  
Johannes Auer, René Bauer, Beat Suter, *SearchSongs*.

diversas maneras cuando accede al motor de búsqueda web.de y transforma las letras en caracteres interpretables en sonidos (do, re, mi, fa, sol, la, si, do<sub>b</sub>, do<sub>#</sub>, re<sub>b</sub>, re<sub>#</sub>, mi<sub>b</sub>, mi<sub>#</sub>, etc.). De esta manera, las palabras son acumuladas en la partitura y en la música. Las letras que no pueden “tocarse” como notas definen la duración del sonido. En un proceso de traducción intermedia la lluvia de palabras será traducida en una línea melódica.



Además, el usuario puede introducir palabras que luego serán insertadas en los motores de búsqueda de texto. La instalación se realizó en el año 2008 como parte de una presentación en vivo en la que un chelista interpretó la melodía; es decir, la composición aleatoria de la computadora fue interpretada por una persona real.<sup>50</sup> El proyecto es parte de una trilogía basada en el principio de transformar textos que se generaron de manera artificial o azarosa en obras de arte ejecutables por humanos (como palabras o sonidos leídos, o tonos tocados en instrumentos). La pregunta sugerente desde el principio de esta sección es ¿en dónde se encuentra la diferencia entre obras generadas con la máquina (a través de algoritmos) y por humanos (mediante

<sup>50</sup>

Cf. "Searchsongs" (cápsula de YouTube).

procesos combinatorios y de pensamiento)? Pues es aquí donde en realidad se produce una vuelta de tuerca. Sólo queda la observación de que la diferencia no está en la substancia (pues los poemas sonoros de Kurt Schwitters no “suenan” diferente a los generados mediante algoritmos de computadora), sino en la forma de recepción marcada por una relación dialógica entre lo predeterminado y la interpretación de la poesía. Continuando con el trabajo pionero de la generación de textos mecánicos en textos estocásticos de Theo Lutz, *search lutz!* emplea la plantilla integrando términos de búsqueda a través de web.de, y de nuevo los límites entre el mundo de vida y el arte se desdibujan, e incluso, mediante la lectura de un generador automático, se convertirá en arte humano.

NICHT JEDER honda shadow 125 radiator gril IST FREI  
ODER JEDER seidlwinkel IST GUT  
JEDER otto IST GUT ODER EIN animal crossing IST NAH  
NICHT JEDER frankfurter-rundschau IST OFFEN ODER  
KEIN schuelervz IST STILL  
NICHT JEDER nem, zahnheilkunde IST GUT. JEDER  
4opfl66o6k/o2 IST FREI  
NICHT JEDER web.de IST STARK. KEIN seidlwinkel IST  
TIEF.<sup>51</sup>

A raíz de estas observaciones, una hipótesis sobre la diferencia entre los textos humanos y los generados automáticamente por máquina sería arriesgada. La diferencia no está en las propiedades objetivas de los textos, sino en las expectativas del lector. Lo que vale la pena comprender es que en los poemas hechos por humanos gran parte de la motivación sigue siendo la lectura y la confrontación interpretativa, en el supuesto de que el autor llegue a expresar lo que pensó y sintió; el signifi-



cado puede ser a veces difícil o imposible de determinar, pero uno se siente desafiado a buscarlo. En el caso de una máquina de poemas, el lector se opone rápidamente por la ausencia de un mensaje en el sentido convencional que, en contraste con la racionalidad humana y el orden significativo, es atribuible a la zona del caos.

La vanguardia poética interesada en el poema completamente impersonal —que consiste en la producción mecánica, sin reflexión y consideración del contexto y los efectos resultantes de extrañamiento— pone en duda la figura del genio de la estética clasicista y romántica, y la glorificación del sujeto. En internet se abre, además, la posibilidad de recurrir a datos no ficticios. Por lo tanto, se discute la frontera entre realidad y ficción; en otras palabras, se presume del carácter poético de la vida y de la cotidianidad, al tiempo que se hace énfasis en el contenido real de cualquier ficción. El nuevo medio reúne textos literarios y pragmáticos, ficcionales y factográficos, indiscriminadamente uno al lado del otro y, por otro lado, oculta el origen de las relaciones mediales que reaccionan a su manera frente a los generadores de textos recién presentados.

#### 4. Juegos de computadora literarios

Últimamente están en boga las instalaciones que representan textos y operan de forma similar a los juegos de computadora (que consisten, por ejemplo, en disparar a las palabras), o que adaptan obras literarias al formato de los juegos de computadora. En la investigación relativa a los juegos se ha discutido

durante mucho tiempo la relación de éstos con la narración. En esta discusión es fácil distinguir entre los grupos de narratólogos y ludólogos. Los narratólogos consideran los juegos como un *storytelling medium* —similar a la literatura y el cine—, mientras que los ludólogos enfatizan el personaje del juego en el primer plano.

Entre los narratólogos encontramos a Janet H. Murray con su libro *Hamlet on the Holodeck*.<sup>52</sup> En su opinión, todos los juegos cuentan una historia, incluso si se tratan de una simple competencia por obtener la victoria. Algunos juegos de computadora se organizan con comunidades de internet, programas de televisión interactivos, y otros se integran bajo la categoría del *cyberdrama*. Los mundos digitales son procedurales, participativos, espaciales y enciclopédicos, características que podrían resumirse como interactivos y envolventes. Éstos son la continuación lógica de los viejos medios que siguen desarrollando sus capacidades y adaptándose a las circunstancias del siglo XXI. En el mundo posmoderno, la realidad se vuelve cada vez más similar a un juego. Tanto en las civilizaciones muy desarrolladas como en las culturas populares, será explotado el espacio entre la narración y los juegos.

Desde la perspectiva del ludólogo Espen J. Aarseth, existen narraciones interactivas (cibertextos) en las cuales los usuarios también están involucrados independientemente de los medios en que se producen (recuérdense, por ejemplo, los hipertextos en papel). El concepto de la activación corporal del lector como elemento clave de la diferenciación frente a la lectura conven-

cional recuerda fuertemente la idea de la obra abierta de Eco. Considerar los juegos de computadora como literatura es, según Aarseth, colonialismo académico; él, en cambio, enfatiza la autonomía de esta expresión artística. En vez de historia (*story*) él prefiere hablar de intriga (*intrigue*), en donde las acciones del jugador serán registradas en una bitácora y darán como resultado el *ergodic discourse*. Detrás de todos los juegos de computadora está el principio de simulación.<sup>53</sup>

Desde la posición de los ludólogos se plantea que los juegos son difíciles de transferir a otros medios narrativos, y viceversa. Un juego como *Star Wars* sólo tiene el nombre en común con la película. Sin lugar a dudas, hay algo así como elementos narrativos en los juegos, aunque a veces sean bastante básicos. Por lo general, para tener contacto con el relato (*story*) se acude a la envoltura (comparable con el texto de presentación de la literatura), y luego se hace a través del manual.

Son especialmente literarios los textos de juegos que trabajan exclusivamente con palabras, aunque también pueden integrarse notas de diario, cartas, manuscritos y elementos similares en otro tipo de juegos. Los diálogos, por ejemplo, particularmente aquellos con personajes secundarios, proporcionan a menudo información acerca del relato. Lo mismo aplica para los elementos gráficos: también ellos transmiten información sobre la historia, como las ilustraciones de libros. Se pueden encontrar contenidos en el empaque, así como en una entradilla o tráiler de arte.

---

53

Cf. Espen Aarseth, *Cybertext*.

Según la posición de los narratólogos, en los juegos de computadora se encuentran las siguientes perspectivas similares a los relatos literarios:

1. La llamada focalización cero provoca que el narrador no sepa más de lo que los personajes pueden saber, ya que los juegos no conocen ningún narrador, debido a, por ejemplo, las formas de operar y la estructura del juego. La focalización cero es común en los juegos de estrategia y simulaciones. Los jugadores serán aquí casi narradores.

2. En *The Sims* los personajes actúan en una simulación de la vida creada por el usuario en un entorno libremente generado; aquí los personajes “narran” y “leen” al mismo tiempo. El usuario es algo como un dios en ese universo artificial; sin embargo, puede pasar que los personajes hagan de repente algo completamente inesperado. Luego, la perspectiva se transforma en una focalización externa, en la que los personajes “saben” más que el narrador.

3. El caso más común, seguramente, es la focalización interna, en la que el nivel informativo del narrador y las figuras es el mismo. En los juegos de aventuras es regla, por ejemplo, que como usuario no se tenga una visión en conjunto sobre el juego completo, por lo menos la primera vez, y no se espera que los personajes actúen por cuenta propia.

*Arteroids* de Jim Andrews, con el subtítulo de “A literary computer game for the Web” es una adaptación verbal del clásico video juego de *Asteroids*. En *Arteroids* el usuario lucha contra las palabras que aparecen desde el exterior de la pantalla y ame-

nazan a la palabra *poetry*, misma que explota al entrar en contacto con las palabras invasoras. *Poetry* puede ser controlada para evadir las palabras invasoras. *Poetry* puede también ser utilizada como cañón que dispara a las palabras. Las que han recibido un disparo, explotan, y las letras individuales permanecen flotando en el espacio. Jim Andrews afirma que su creación tematiza un “kind of an ‘end of language’ piece”. El viejo cliché de la muerte del enemigo de la poesía no se representa aquí, sino que se pone en práctica de modo performático porque se involucra a los usuarios en la batalla. Como invasores entran en escena otras palabras como *death*, *fear*, *insecurity*, *nothing* y *poetry*. Con esas palabras se pueden formar oraciones como “The battle of poetry against itself and dullness”,<sup>54</sup> a pesar de que la atención del usuario se vea inevitablemente distraída de la lectura en beneficio del combate, el cual es necesario si el usuario quiere sobrevivir. Por tanto, leer aquí es, en cierto sentido, muy peligroso.

La densidad y la velocidad puede ser aumentada —“low density is readable”, “high density menaces identity in hostile word hordes”, comenta Andrews—, en general puede elegirse entre el “modo del juego” y el modo de literatura contemplativa (“play mode”). En este último modo se pueden introducir palabras propias, el cañón *poetry* puede nombrarse de diferente manera, y los textos originales pueden editarse o guardarse en un editor con nombres manipulados (“Word for Weirdos”), y mandados por correo electrónico. Además, Andrews tiene 21 archivos de audio con diferentes “gritos

---

54

agónicos” incorporados: las palabras disparadas suenan como voces masculinas o femeninas, de joven o de viejo, humanas o semi-humanas. *Arteroids* pone a prueba los vínculos potenciales entre el arte y el juego. Se trata de una nueva versión irónica de los juegos de combate de computadora, de los tan discutidos *ego-shooters* (en español, videojuegos de disparos en primera persona). Tirar a letras puede parecer ridículo a primera vista, pero plantea la cuestión de qué distingue a los juegos de la lectura y de si el momento de la aventura no es siempre parte de la lectura.

Comparable con la obra anterior, pero con un diseño más modesto, es *Kill the Poem* de Johannes Auer. Cuando se dispara al texto permutativo que dice: “keine faxen mit tango ist ernst kein tango ist ernst mit faxen keine faxen ist tango mit ernst mit tango ist ernst ohne faxen...”,<sup>55</sup> comienza a borrarse la palabra *faxen*, luego *ohne*, *mit*, etcétera, hasta que el texto completo es asesinado (*gekillt*). En un comentario, Reinhard Döhl ha interpretado el poema como una demostración de la deconstrucción de una obra de arte. Por otro lado, demuestra la indestructibilidad del poema debido a que el texto puede ser “recargado” inmediatamente, como en el texto mencionado al principio en que el gusano (*Wurm*) se devora la manzana (*Apfel*) y al final vuelve a aparecer la manzana completa.

Los desarrolladores del juego *The Path*, Auriea Harvey y Michaël Samyn, se basan en la versión de *Caperucita Roja* de Perrault que, a diferencia de la versión de los hermanos Grimm,

tiene un final trágico. El juego, comercializado de forma independiente a un precio moderado, permite al usuario experimentar la historia en su totalidad desde la perspectiva del protagonista. La palabra “experimentar” es aquí especialmente oportuna porque se usa en un ambiente 3D que se configura por medio de un generador aleatorio. Los personajes también se distinguen por un cierto grado de imprevisibilidad en su comportamiento. La única certeza es la meta del recorrido: la casa de la abuela. La cantidad de habitaciones accesibles en la casa dependerán del espíritu aventurero y de la impavidez del jugador. Sólo mediante la desviación severamente prohibida (“Stay on the path!”<sup>56</sup>), y contraria al camino directo anteriormente descrito, se pueden recolectar flores, encontrar al lobo e ir a ciertos lugares que, como los *gadgets* en otros juegos, generan puntos a favor. El espíritu aventurero o la curiosidad, así como el desafío a la autoridad y a la razón de los adultos, hacen la vida más colorida.



The Path: Der gerade Weg  
El sendero: el camino derecho

---

56

Auriea Harvey y Michaël Samyn, *The Path*, s. p.



Gefährliche Abweichungen  
Desviaciones peligrosas

También se puede elegir a la protagonista de entre seis diferentes personajes. Los desarrolladores señalan que “las seis niñas representan diferentes etapas del proceso de crecimiento de una niña, que es uno de los temas principales de Little Red Riding Hood”.<sup>57</sup> El carácter de los personajes se revela en forma de textos cortos que aparecen en globos similares a los cómics y representan los pensamientos de los personajes. Como en cualquier otro hipertexto, en *The Path* el lector trata de abrirse camino a través de la historia y así generarla de forma parcial mediante ese mismo movimiento, idea que se lleva a cabo de manera particularmente tangible en un ambiente de inmersión en tercera dimensión.

Una forma de narración multimedia con elementos del juego, que a veces es referida como *trans-media storytelling*, es usada en *Inanimatealice*.<sup>58</sup> Esa obra electrónica fue producida por Kate Pullinger, una profesora de escritura creativa, y el artista de redes Chris Joseph. La historia acompaña a Alice desde la niñez hasta la edad adulta de los veinte años, cuando ella hace carrera

---

57  
58

*Ibid.*, s. p.  
Kate Pullinger y Chris Joseph, *Inanimatealice*.



como diseñadora de juegos de computadora. En el primer episodio, Alice, de ocho años, se encuentra en China; su padre, John, es técnico petrolero y está involucrado en la búsqueda de un nuevo yacimiento. El segundo episodio está situado en Italia, el tercero en Rusia y el cuarto en Inglaterra. También en Rusia el padre busca petróleo, pero a causa de sus actividades delicadas se producen peligros (no se sabe si se trata de actividades relacionadas a servicios secretos, actividades de competencia o de mafia). Alice es escondida en un armario cuando alguien toca la puerta; la niña parece pasar en su escondite algún tiempo, por supuesto con su aparato de videojuegos y con Brad, un amigo virtual creado con el mismo aparato.



Al final, su familia huye de Moscú, pero en el camino el auto es detenido en un retén para hacerle una revisión. El aparato

de videojuegos de Alice le llama la atención al guardia y él le dice a Alice que para dejarlos pasar ella tiene que encontrar las matrioskas faltantes en el juego que está corriendo.

Ese *mise en abyme* (procedimiento narrativo análogo a las matrioskas) convierte la historia en la historia en un juego de computadora cuya resolución positiva lleva a pasar al siguiente nivel del relato. *Inanimatealice* es también un juego de computadora. En cada sección, una matrioska está escondida y es necesario recolectarla, como es habitual en los juegos de *gadgets*. Después de encontrar todas las muñecas se escucha un sonido de júbilo y el auto huye camino al aeropuerto.



Desde el principio, la realidad virtual desempeña en la historia un papel fundamental. Alice, una apasionada jugadora, así como su amigo Brad, serán descritos como inanimados (*inani-*

mate) productos de la ficción. Este dispositivo es usado tanto para juegos como para las narraciones. El iStory.es, un aparato que se ofrece para la producción y distribución de contenidos de enseñanza, es anunciado como un “dispositivo de narración de historias fácil de usar” por el empleo de imágenes, música y videos adjuntos, textos introducidos y elegidos para efectos cinemáticos; y así se genera la historia *Inanimatealice*. Cabe mencionar que el texto-juego no sólo es distribuido en inglés, sino también en francés, español, italiano y alemán. Aparte de eso, los usuarios deben estar involucrados entre ellos y así los episodios que generaron pueden enviarse.

## 5. Program Code Poetry

Los textos escritos en los lenguajes de programación o los que a la vez contienen elementos del lenguaje de programación y de lenguajes naturales remiten a la codificación múltiple de textos digitales. Debajo de la superficie del lenguaje natural que aparece en la pantalla de un procesador de textos se esconden varias capas de textos en códigos diferentes; es decir, textos escritos por los programadores en uno de los lenguajes computacionales más conocidos (*program code*). Por ejemplo, textos en el *common intermediate language* (una etapa intermedia entre el código de máquina hexadecimal) o el código de ensamblaje equivalente, y, finalmente, el código binario que sólo puede ser leído por la máquina porque consiste de una cadena de ceros y unos.<sup>59</sup> De ahí que no sea de extrañar que los ciberautores traten

---

59

Cf. Vikram Chandra, *The Beauty of Code*, pp. 111-135.

de obtener efectos poéticos con el lenguaje de programación o, por lo menos, propongan jugar con sus elementos. En este caso, hablamos de *program code poetry* o de *codework*. Parecidos a los generadores de textos, los experimentos con el código computacional, generalmente invisible, que generan la superficie del texto digital, remiten a la colaboración entre humano y máquina durante la producción del texto digital.

Cuando un programa está en “ejecución” provoca algo en un sentido completamente material. De ahí que el *program code* sea comparable con actos de habla ilocucionarios, que al mismo tiempo enuncian y causan algo de modo performático. Esa performatividad del lenguaje se enfatiza cuando el *program code* se recupera y representa con propósitos artísticos en la superficie de una obra. Los *Code Movies* de Giselle Beiguelman, por ejemplo, usan exclusivamente el código automático. Ella toma hexadecimales, ASCII, y códigos binarios de imágenes en formato *jpg.*, los guarda como textos y después los edita con la ayuda del programa *Flash Player*. El proyecto se refiere a los procesos de traducción invisibles entre diferentes códigos en los medios digitales.

Un poema que está escrito completamente en un lenguaje de programación puede ser leído como un texto o una cadena de comandos, por lo menos cuando el lector tiene algunos conocimientos de programación. En ese caso también pueden imaginarse las consecuencias de dichos comandos, como cuando en un lector versado se desarrolla la idea de una posible puesta en escena o la ejecución de un guión de cine o de una partitura

musical. A veces, la programación se considera como arte y se compara con la escritura literaria; los programas de computadora también pueden ser más o menos “bellos”.<sup>60</sup> Incluso la producción y la distribución de virus pueden ser vistas por los grupos de *hackers* como una forma de arte.

Un haiku de Larry Wall, el creador del lenguaje de programación PERL (*Practical Extraction and Report Language*), dice:

```
Print STDOUT q  
Just another Perl hacker  
Unless $pring61
```

Si uno lee el texto en voz alta (q = queue, \$pring = dollar spring), el poema cumple con los requisitos de un haiku, ya que los renglones tienen cinco, siete y cinco sílabas, y mencionan una época del año. PERL no está demasiado lejos del lenguaje natural, aunque tiene un vocabulario muy limitado de aproximadamente 250 palabras, con las cuales un poema tiene suficiente para vivir. La compactación extrema es el sello distintivo del siguiente poema de amor:

```
sub merge{  
my $enses;62
```

---

60

61

62

Citado por Florian Cramer, *sub merge {my \$enses*. *ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen*, p. 120.

Cf. Chandra, *The Beauty of Code*.

Citado en Jutta Steidl, *If () then ()*.

Los textos ofrecen más espacio para la creatividad al mezclar el lenguaje natural con el computacional. Entonces resultan textos híbridos o textos que estrictamente emplean en su estructura la lógica de código como modelo para el lenguaje poético. El lenguaje natural estará, por así decirlo, contaminado por el código computacional. Tales textos híbridos retan las habilidades de percepción y de lectura, y plantean la cuestión de hasta qué punto los textos siguen siendo legibles. En el trasfondo se encuentran algunos teóricos de la cultura posthumana que predicán que nuestra cultura será usurpada por el sistema de signos basado en diferentes estados de carga eléctrica, y estará adaptada para conectar a los humanos con las máquinas, y, finalmente, asimilarse mutuamente.

Las formas simples de la *program code poetry* utilizan números, algunos símbolos y lenguajes computacionales para sustituir letras o palabras. Mez (el pseudónimo de Mary-Anne Breeze), una de las principales representantes de ese tipo de textos, concede una gran importancia al diálogo con los lectores. Su forma de escribir se remonta a correos electrónicos retocados y distorsionados, e introduce de modo lúdico textos saturados de lenguaje de programación en el foro social de *LiveJournal*.

Mez llama el lenguaje poético utilizado “mezangelle” (que hace alusión a *angel*, *mangle* y *elle*). Para la hibridación del texto utiliza en particular paréntesis y puntos (*dots*) junto con las abreviaturas generalizantes como 2 para *to*, 4 para *for*, 10 para *ten*. Este tipo de lenguaje lo podemos ver en los siguientes ejemplos: *con1ot* para *content*, *txt* para *text*, *lol* para *laugh out loud* o *lots of love*, *cu* para *see you* y similares, los cuales han influido parcial-

mente en las fórmulas de correos electrónicos practicados en la vida cotidiana. Las palabras manipuladas, en particular las palabras *portmanteau* (palabras híbridas), que juegan con alusiones y homófonos, la incorporación de símbolos así como de las

tree structures, wildcard refs, booleanisms, unix shell commands, bare html conventions, ascii][esque][ tracks [as well as the repeated allusions 2 hyperlinks and html code via bracketing & directory slashings] - all act 2 illustrate the x.pansion of software potentialities of co:d][iscours][e". Otra autodescripción dice: "2 \_mezangelle\_ means to take words/wordstrings/sentences and alter them <in> such a way as to enhance meaning beyond the predicted or the expected. It is similar to making "plain" text hypertextual via the arrangement, dissection, and splicing of code scrip-ting practices in2 english.<sup>63</sup>

Este "aumento" del lenguaje natural con elementos de lenguaje de programación alude a la jerga de los *hackers* que, en vez de usar letras en sus mensajes, utilizan números para codificarlos. En una capa del texto se implementa lo que se conoce como realidad aumentada, enriquecida mediante elementos virtuales de la realidad geofísica.

Mez produce hipertextos pequeños, que también podrían considerarse textos permutativos porque se ofrecen como material de juego. Un ejemplo del 29.01.2010 dice:

`_modern:body::forces_`

Part 1: `_Body_(c)Hunking_`

"...four-dimensional [4D]at[a]mospheric Body\_(c) Hunks depict the standard modern\_body [redNet-merge-

blueNet-merge-greenSoc] M-print. Current (c)Hunk construction proceeds as follows:

1. StRipp[!]ing of Intimacy:

This type of 4D Biorippling ensures the tracking, trickling and eventual flattening of preemptive desire nodes. Bio-rappelling then removes all normative [hor]Monal traces and leave the entity [com]Punction-free.

2. Introduction of Intricacy:

Stripping intimacy quotients removes the problem of -X[un]tended Affective [de]Formation. The introduction of [re]Placeable\_Intricacy assures the conversion of [phero]Monal trajectories to [vec]Tor[n]Space\_[di]Stancing in a sequence of required attitudes defined as functions of S[t]ex[t]ing.

3. Soft\_S[t]ex[t]ing:

System dynamics are then separated into the BioDepth[charged] + Cog[knit]Dependent. The CogKnitters are independently controlled and employ 4[D] performative [de]functions...<sup>64</sup>

En la mayoría de los textos, Mez trata la identidad en el ciberespacio, la corporalidad y la escritura en nuevos medios. El cuerpo es *data-spheric* y pertenece a la cuarta dimensión (¿del espacio virtual?). La intimidad se pierde en las redes sociales, donde las hormonas y la conciencia ya no son necesarias. En lugar de intimidad se experimenta la complejidad, la escritura y con ella una identidad sexual inherente al ciberespacio. Todos estos mensajes tienen que extraerse del texto al probar las diversas interpretaciones posibles.



Las características más llamativas de “mezangelle”, la separación de palabras, invita a formar nuevas combinaciones de sílabas y significados, y recuerda con ello lejanamente a *Finnegans Wake*. El siguiente texto autoreflexivo es un ejemplo típico de la poesía contaminada por el código computacional, que, como muchas creaciones de Mez, está escrita en forma de correos electrónicos o de contribuciones del E-Forum. Los primeros textos “mezangelle” deben ser correos electrónicos reales editados. Aquí está un ejemplo firmado con el pseudónimo de “hu][bris wo][man” que se expresa sobre el tema: “text|code text|code ::exe.][elo]cution text|code text|code”.

```
.the
.randomness
.x.ists in the formulation
.coded ][with][in their own
[hash d.finely ch[!][o[o]pped]
braille|small|emailness]
.semi-random but][ted [
.potential-i-T x.panse
% smaille editor = (
[omitted: lines of program code signs, composed of Xs,
commas and various forms of brackets]
```

—  
\_sparks of lost hu][bris][man §cent][+re.sieved][\_<sup>65</sup>

Estos mensajes poéticos siempre tienen algo aleatorio y arbitrario. Las redes de comunicación tienden a acortar y desfigurar las palabras y a producir un nuevo idioma que para los no iniciados es extraño, como lo es por ejemplo el braille. El código puede ser ejecutado y el sujeto —resulta una hibris— se pierde, y quedan apenas unas huellas débiles, mismas que se podrían

“recolar” (*resieved*). Además de los puntos (*dots*) Mez utiliza aquí sobretodo corchetes, que en muchos lenguajes de programación indican ambigüedad. Un mensaje de correo electrónico similar a “Phonet][r]ix” sobre el tema “<][w][Rit][e][ua.LIS][P]tic>” trata de “<SCRATCH Language=Juven][v]ilescrypt>”, que puede tratarse de los rayones (*Scratchen*) relacionados a los DJ en los discos de vinilo, lo que hace referencia al lenguaje juvenil deteriorado, usado por el “Art Of ][E][Go][a]-Blasting”.<sup>66</sup> Otro ejemplo de “mezangelle” gira en torno al papel de las *chat rooms* y de las llamadas *multi user dungeons*.

:: Fantazee Genderator::> Assig.n[ation]inge Ov Charact.  
wh[m]orez z

[w]Re[ck]quired Fiction.all.lie.sd Para.m[edical] Statuz

:: Vari.able[bodie]z::> Prince Cessspit N Princess Pit N Cin.  
der.ella[fitzgeraldingz] N Rap[t]punzelle N Gr.etal]

:: Will B Mild[h]er than me[aslez] but damaging to the  
fe[male]tus during the first try[mester].  
[5 Micah Dolls awai.ting AC.TIF.[f]ASHION]<sup>67</sup>

El *chat* lúdico actúa como un *Fantasie-Gen(d)erator* que produce personajes ficticios que, debido a que se usan temporalmente, son comparados con prostitutas. Aquí participa un príncipe Cessspit, una princesa Pit, Cenicienta (Fitzgerald), Rapunzel y Gretel. El tercer párrafo parece haber sido tomado de una conversación, pero el también podría ser una autorreflexión de los avatares.

## 6. Conclusiones

La literatura digital se centra en todos los aspectos del lenguaje como sistema de signos y llama la atención sobre esos aspectos a partir de su inserción en un nuevo medio. Es una tendencia generalizada que la materialidad de la escritura se pone en el centro de interés, tal como la autorreflexión y el análisis lúdico-crítico del nuevo medio. Por tanto, se investigan el estatus incierto de los signos digitalmente generados, la codificación y la autoría, las preguntas sobre el papel del azar y los condicionamientos de la producción artística, así como la percepción, el uso y el efecto (poético) de los textos en internet. La literatura digital rara vez deja dudar al usuario que se encuentre sentado frente a teclados y pantallas. Ese giro autoreflexivo ya se encontraba en los poemas impresos, y en la ciberpoesía es omnipresente. El cambio de la impresión en papel a la programación digital y la representación electrónica, junto con la rehabilitación de la impresión (*remediation of print*) y las múltiples posibilidades de usar la computadora como dispositivo de producción de texto, ponen en el centro las cuestiones fundamentales respecto a la producción y la recepción de la literatura.

El significante palpante en las pantallas es inestable y volátil: desaparece, cambia su forma, color o posición, y el trasfondo de la escritura puede ser diseñado a voluntad. El medio digital permite todo tipo de textos animados. La poesía cinética se caracteriza por un alto grado de performatividad que transita, desde la literatura, en dirección al videoarte o al cine. Esto hace que sea necesario tener en cuenta, además de la semántica de la lengua, la semántica del movimiento. La poesía cinética crea

significado en proceso y en tiempo real, abarca el arte de la palabra que se desarrolla en una dimensión espacial y temporal.

Al abordar las cuestiones fundamentales del lenguaje y la literatura en el nuevo medio, la poesía digital cruza la frontera entre la literatura y otro tipo de expresiones artísticas. La relación entre textos y elementos audio-visuales se observa a menudo al tiempo que la transición entre literatura y el arte de internet (*webart*) tiende a borrar distinciones claras. Los textos digitales no sólo cooperan con otras disciplinas artísticas, sino que también adoptan sus características. La simbiosis de diferentes formas artísticas lleva a las palabras a romper con la linealidad. Por lo que la poesía visual produce espacios poéticos bidimensionales y tridimensionales, y la poesía cinética imita las artes orientadas en la temporalidad, basadas en el movimiento, y no en lo estático.

La sintaxis de la literatura digital es generalmente discontinua y disruptiva. Las palabras en los juegos literarios de computadora, los textos literarios en múltiples niveles y los hipertextos pueden leerse de muchas maneras. La poesía cinética advierte la inestabilidad de los signos, la sintaxis espacial disruptiva y combinatoria hace hincapié en la variabilidad y la flexibilidad del significado en contextos cambiantes. La poesía parece un rompecabezas indeterminado y de constante variación que tiene que ser llenado de significado, lo cual representa retos para el lector. Los textos generados aleatoriamente ignoran la necesidad de coherencia semántica. El juego aleatorio sin sentido ni propósito, como la simulación en la poesía permutativa, crea un universo caótico de no-sentido. Sin embargo, en cualquier

momento puede emerger una estructura estética significativa. La *program code poetry* explora la legibilidad del texto, de manera que el código de programa se usa en la superficie de un texto o algún elemento del código se integra en un texto en una lengua natural. El usuario nunca puede estar completamente seguro de los efectos que producen esos textos, si se trata de un artefacto o si opera como un programa en la computadora. Cuando un poema es enviado como correo electrónico puede incluso poner en alerta la alarma de un sistema de vigilancia dedicado al monitoreo de actividades ilícitas. Los mensajes (poéticos) de ese tipo oscilan entre textos estéticos y pragmáticos. Y, a menudo, el receptor se enfrenta a la pregunta de cómo deben leerse, misma que ocupa a las máquinas-escáner que monitorean mensajes en la red. Al mismo tiempo, los juegos de computadora literarios plantean la cuestión de las similitudes y las diferencias entre la lectura y los juegos. Los problemas de lectura también surgen en los poemas permutativos, los cuales no pueden leerse en su totalidad si tienen cierto tamaño, sino sólo en parte.

Como los ejemplos de los capítulos sobre poesía visual, digital y de generadores de textos muestran, el lenguaje de la programación debe incluirse en el análisis de determinadas instalaciones de texto. El proceso de escritura comprende la superficie del texto y el código debajo de esta superficie. "Programar el significante en sí mismo, por así decirlo, trae la mediación transactiva a la escena de escribir en el mismo momento de lo que significa la creación. La mediación no puede ser caracterizada por más tiempo como subsidiaria o periférica, se convierte en texto en lugar de ser paratexto. En este contexto, la crítica de

*code-making* se vuelve incluso más importante y central que, por ejemplo, la crítica a la instrumentación o interpretación en un recital musical”, escribe John Cayley.<sup>68</sup> La programación es responsable en particular del carácter performativo de un texto. Como Cayley destaca, “programar es escribir, escribir de una manera previa y provisional, pues es el anuncio detallado de un performance que podría suceder pronto (en la pantalla o en la mente), una indicación de qué y cómo debe leerse”.<sup>69</sup> Muchas instalaciones poéticas en internet no son tanto obras de arte, sino más bien herramientas para la generación de textos, en el sentido de una obra de arte abierta como la de Eco o la obra de arte *Fluxus*. Éstas socavan así nuestras nociones de autoría, y promueven discusiones sobre la autoría-cíborg.

Los textos digitales requieren de los lectores actividades que van más allá de la interpretación, como elegir un camino en un hipertexto, o la activación de un generador de textos al, por ejemplo, escribir palabras y al participar en los juegos. Los textos estables requieren ser interpretados, mientras que los textos dinámicos tienen que ser activamente explorados. En la literatura digital, como en los textos impresos, la lectura puede ser exitosa o puede fracasar. La elección de caminos en un hipertexto puede llevar a soluciones satisfactorias o a callejones sin salida, disparar a las palabras permiten pasar a los siguientes niveles del juego o a la “muerte”, y con ello al comienzo del juego nuevamente. La lectura no está muy alejada de las aventuras. Como usuario se estará inevitablemente involucrado en un diálogo entre humanos y máquinas. A veces, uno se ve

---

68  
69

John Cayley, *The Code is not the Text (unless it is the Text)*.  
John Cayley, *Of programmatology*.

obligado a aceptar un texto escrito por un ciberautor, y de vez en cuando uno será invitado a participar en la elaboración de un texto.

Las posibilidades de la Web 2.0 garantizan que las actividades de los usuarios, sobre todo en el *input* del juego, sigan adquiriendo un papel más importante. Cada vez son más frecuentes los textos digitales o las instalaciones multimedia para intervenciones, accesibles de forma externa. Como resultado de la abolición de las fronteras entre de los papeles del productor y receptor, se desdibujan también las fronteras entre la literatura en un sentido tradicional y las formas de comunicación en los blogs y los foros de discusión. Uno puede interpretar ese desarrollo como emancipación del lector o consumidor, quien conscientemente se vuelve activo.

Cuando los usuarios leen, ellos mismos serán objetos de una "lectura": el *data mining* (la búsqueda masiva de datos), el recurso a los archivos de texto e imágenes en la red, aumenta considerablemente las posibilidades de búsqueda de material literario. Las grabaciones en tiempo real son comunes, así como las interconexiones entre la realidad *virtual* y *geofísica* o la *realidad aumentada* o *ambientes sintéticos*. Las formas radicales de montaje e intertextualidad irónica, que derivaron de fragmentos de archivos de la red, van a someterse a la mezcla, reciclaje, mapeo, y la remezcla cultural (*culture jamming*).<sup>70</sup> El análisis de la tradición de la literatura impresa, que al principio ha conducido el camino, lleva a la mezcla entre la literatura y la cultura de redes. Con el énfasis en el evento, la presencia, el

---

70

Cf. Roberto Simanowski. *Digital Art and Meaning*, pp. 158-186.

performance, y la satisfacción de las pretensiones hedonistas, las artes digitales se acercan a la sociedad del entretenimiento, a la cultura del espectáculo y del evento. Sin embargo, las instalaciones digitales desfiguran y cuestionan lo que se observa en el ámbito de las aplicaciones pragmáticas de la Web 2.0, por ejemplo, en las redes sociales. Por lo tanto, se está dando continuidad a un rasgo dominante y a una función predominante de la literatura digital, es decir, al acompañamiento crítico y auto-reflexivo de la transformación social debida a los medios.



## Bibliografía

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Amerika, Mark. "Stitch Bitch: The Hypertext Author As Cyborg-Femme Narrator", [www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3193/1.html](http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3193/1.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Filmtext*, [www.markamerika.com/filmtext](http://www.markamerika.com/filmtext) (consulta 29.05.2015).

Andrews, Jim. *Arteroids*, [www.vispo.com/arteroids/index.htm](http://www.vispo.com/arteroids/index.htm) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *NIO and the Art of Interactive Audio for the Web* [www.vispo.com/nio/The\\_Art\\_of\\_Interactive\\_Audio.htm](http://www.vispo.com/nio/The_Art_of_Interactive_Audio.htm) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *NIO*, [www.vispo.com/nio](http://www.vispo.com/nio) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *S Having a Bird*, [www.vispo.com/A/s.html](http://www.vispo.com/A/s.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Seattle Drift*, [www.vispo.com/animisms/SeattleDrift.html](http://www.vispo.com/animisms/SeattleDrift.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Snapshot in the Continuing Adventures of I*, [www.vispo.com/A/reality.html](http://www.vispo.com/A/reality.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Stir Frys and Cut Ups*, [www.vispo.com/StirFryTexts/text.html](http://www.vispo.com/StirFryTexts/text.html) (consulta 29.05.2015).

Armstrong, Kate y Michael Tippett. *Grafik Dynamo!*, [www.turbulence.org/Works/dynamo/index.html](http://www.turbulence.org/Works/dynamo/index.html) (consulta 29.05.2015).

Auer, Johannes, René Bauer y Beat Suter. *SearchSongs*, [www.searchsongs.cyberfiction.ch](http://www.searchsongs.cyberfiction.ch) (consulta 29.05.2015).

Auer, Johannes. *Kill the Poem*, [www.auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm](http://www.auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Search lutz!* [www.searchlutz.netzliteratur.net/ausstellung.php](http://www.searchlutz.netzliteratur.net/ausstellung.php) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Worm applepie for doehl*, [www.auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm](http://www.auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm) (consulta 29.05.2015).

Bachleitner, Norbert. " 'NICHT JEDER TISCH IST GROSS ODER JEDES DORF IST ALT'. Dichtungsgeneratoren zwischen literarischer Avantgarde und kommerzieller Verwertung", *On the Road – Zwischen Kulturen unterwegs*. Agoston Zénó Bernád, Márta Csire y Andrea Seidler (editores). Münster, LIT, 2009, pp. 117-132.

Basile, Jonathan. *The Library of Babel*, [www.libraryofbabel.info](http://www.libraryofbabel.info) (consulta 29.05.2015).

Beiguelman, Giselle. *Code Movie 1*, [www.collection.eliterature.org/1/works/beiguelman\\_\\_code\\_movie\\_1.html](http://www.collection.eliterature.org/1/works/beiguelman__code_movie_1.html) (consulta 29.05.2015).

Bernstein, Jeremy. *Out of the Ego Chamber*, [www.newyorker.com/magazine/1969/08/09/ego-chamber](http://www.newyorker.com/magazine/1969/08/09/ego-chamber) (consulta 29.05.2015).

Bolter, Jay David. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah/NJ, Lawrence Erlbaum, 2001.

Bulhak Andrew. C. *Postmodernism Generator*, [www.elsewhere.org/pomo](http://www.elsewhere.org/pomo) (consulta 29.05.2015).

Butor, Michel. *Matériel pour un Don Juan*, [www.infolipo.org/ambrose/varcom/mabm/cartes/cartes.html](http://www.infolipo.org/ambrose/varcom/mabm/cartes/cartes.html) (consulta 29.05.2015).

Cayley, John. *Of programmatology*, [www.shadoof.net/in/prog/progseto.html](http://www.shadoof.net/in/prog/progseto.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *The Code is not the Text (unless it is the Text)*, [www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal](http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal) (consulta 29.05.2015).

Chandra, Vikram. "The Beauty of Code", Vikram Chandra, *Geek Sublime. The Beauty of Code, the Code of Beauty*. Minneapolis (Minnesota), Graywolf Press, 2014.

Coleridge, Samuel Taylor. "Kubla Khan; or, A Vision in a Dream: A Fragment", *The Complete Poetry of Samuel Taylor Coleridge*. S. L., E-art Now, 2015, s. p.

Cramer, Florian. "sub merge {my \$enses. ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen", *Text + Kritik* ("Digitale Literatur") 152, octubre 2001, pp. 112-123.

de Campos, Augusto. "poesia concreta: um manifestó", [www2.uol.com.br/augustodecampos/poesiaconc.htm](http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poesiaconc.htm) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ SOS, [www2.uol.com.br/augustodecampos/clippoemas.htm](http://www2.uol.com.br/augustodecampos/clippoemas.htm) (consulta 29.05.2015).

Eco, Umberto. *Nachschrift zum Namen der Rose*. München, Hanser, 1984.

Electronic Literature Directory, [www.directory.eliterature.org](http://www.directory.eliterature.org) (consulta 29.05.2015).

ELEX. Der Elektronische Lexikon-Roman, [www.essl.at/bibliogr/alex.html](http://www.essl.at/bibliogr/alex.html) (consulta 29.05.2015).

Fisher, Caitlin. *These Waves of Girls*, [www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html](http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html) (consulta 29.05.2015).

Glazier, Loss Pequeño. *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa, University of Alabama, 2002.

Goldsmith, Kenneth. *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*. New York, Columbia University Press, 2011.

Gomringer, Eugen. *Schweigen*, [www.lyrikline.org/en/poems/schweigen-10152#.VUoLPDfMG-g](http://www.lyrikline.org/en/poems/schweigen-10152#.VUoLPDfMG-g) (consulta 29.05.2015).

Harris, Jonathan y Sep Kamvar. *We Feel Fine*, [www.wefeelfine.org](http://www.wefeelfine.org) (consulta 29.05.2015).

Harvey Auriea y Michaël Samyn. *The Path*, [www.thepath-game.com](http://www.thepath-game.com) (consulta 29.05.2015).

Hayles, N. Katherine. "Chance Operations: Cagean Paradox and Contemporary Science", John Cage, *Composed in America*. Marjorie Perloff and Charles Junkerman (edición). Chicago, University of Chicago Press, 1994, pp. 226-241.

Hennessy, Neil. *The Jabberwocky Engine*, [www.poemsthatgo.com/gallery/winter2004/jabber/index.htm](http://www.poemsthatgo.com/gallery/winter2004/jabber/index.htm) (consulta 29.05.2015).

Hyperfiction, [www.hyperfiction.ch/sprungbrett/](http://www.hyperfiction.ch/sprungbrett/) (consulta 29.05.2015).

Jackson, Shelley. *Patchwork Girl*. Watertown, Eastgate Systems, 1995.

\_\_\_\_\_. *Stitch Bitch: the patchwork girl*, [www.web.mit.edu/comm-forum/papers/jackson.html](http://www.web.mit.edu/comm-forum/papers/jackson.html) (consulta 29.05.2015).

Joyce, Michael. *afternoon, a story*. Cambridge, (MA), Eastgate 1987.

\_\_\_\_\_. *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor (Mich.), University of Michigan Press, 1995.

Karpinska, Aya Natalia. *The Arrival of the Bee Box*, [www.techneka.com/box/index.html](http://www.techneka.com/box/index.html) (consulta 29.05.2015).

Knoebel, David. *A Fine View*, [www.home.ptd.net/~clkpoet/fineview/fineview.html](http://www.home.ptd.net/~clkpoet/fineview/fineview.html) (consulta 29.05.2015).

Knoebel, David. *Wheels*, [www.home.ptd.net/~clkpoet/wheels](http://www.home.ptd.net/~clkpoet/wheels) (consulta 29.05.2015).

Landow, George S. *Hypertext 2.0*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Larsen, Deena. *Stained Word Window*, [www.wordcircuits.com/gallery/stained/index.html](http://www.wordcircuits.com/gallery/stained/index.html) (consulta 29.05.2015).

Leishman, Donna. *Red Riding Hood*, [www.6amhoover.com/redriding/red.htm](http://www.6amhoover.com/redriding/red.htm) (consulta 29.05.2015).

Lutz, Theo. "Stochastische Texte", *Augenblick 4*, 1959, 1, pp.3-9, [www.netzliteratur.net/lutz\\_schule.htm](http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm) (consulta 29.05.2015).

Mez. Knott404\_, [www.knott404.blogspot.co.at/2007/02/einen-gedanklichen-schritt-ber-die-perl.html](http://www.knott404.blogspot.co.at/2007/02/einen-gedanklichen-schritt-ber-die-perl.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ Modern:body::forces, [www.netwurker.livejournal.com/2010/01/29](http://www.netwurker.livejournal.com/2010/01/29) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ Phonet][r][ix. <][w][Rit][e][ua.LIS][P][tic>, [www.cddc.vt.edu/host/netwurker/writeuall.html](http://www.cddc.vt.edu/host/netwurker/writeuall.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ Text|code text|code ::exe.][elo][cution text|code text|code, [www.tekspost.no/pipermail/syndicate/2003-January/013679.html](http://www.tekspost.no/pipermail/syndicate/2003-January/013679.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *the data][h!][bleeding texts*, [www.netwurkerz.de/mez/datableed/complete](http://www.netwurkerz.de/mez/datableed/complete) (consulta 29.05.2015).

Morgenstern, Christian. "Die Trichter", [www.j.poitou.free.fr/pro/img-p/typ/concret/morgenstern.html](http://www.j.poitou.free.fr/pro/img-p/typ/concret/morgenstern.html) (consulta 29.05.2015).

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MIT Press, 1997.

Piringer, Jörg. *vy2ms*, <http://joerg.piringer.net/index.php?href=projects.xml&mtitle=projects&PHPSESSID=dood1c22f56f218993a57fob3dc12bcd> (consulta 29.05.2015).

Plath, Sylvia. *The Arrival of the Bee Box*, [http://www.internal.org/Sylvia\\_Plath/The\\_Arrival\\_of\\_the\\_Bee\\_Box](http://www.internal.org/Sylvia_Plath/The_Arrival_of_the_Bee_Box) (consulta 29.05.2015).

Projekte:: Netzliteratur // Internetliteratur // Hyperfiction Schwerpunkt deutschsprachig, [www.netzliteratur.net/netzliteratur\\_projekte\\_a.php](http://www.netzliteratur.net/netzliteratur_projekte_a.php) (consulta 29.05.2015).

Pullinger, Kate y Chris Joseph. *Inanimatealice*, [www.inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com) (consulta 29.05.2015).

Ryan, Marie-Laure (ed.). *CyberspaceTextuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington, Indiana University Press, 1999.

\_\_\_\_ *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001.

“Searchsongs” (cápsula de YouTube), [www.youtube.com/watch?v=floVOWmhEv4](http://www.youtube.com/watch?v=floVOWmhEv4) (consulta 29.05.2015).

Simanowski, Roberto. *Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.

Stefans, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*, [www.ubu.com/contemp/stefans/dream](http://www.ubu.com/contemp/stefans/dream) (consulta 29.05.2015).

Steidl, Jutta. *If ( ) then ( )*, [www.digitalcraft.org/index.php?artikel\\_id=293](http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=293) (consulta 29.05.2015).

Uribe, Ana María. *Tipoemas, Anipoemas*, [www.vispo.com/uribe/tipoemas.html](http://www.vispo.com/uribe/tipoemas.html) (consulta 29.05.2015).

Young Hae-Chang Heavy Industries. *Operation Nukorea*, [www.yhchang.com/OPERATION\\_NUKOREA.html](http://www.yhchang.com/OPERATION_NUKOREA.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ *Riviera*, [www.yhchang.com/RIVIERA.html](http://www.yhchang.com/RIVIERA.html) (consulta 29.05.2015).

\_\_\_\_ “The Goal Is to Transform a Given Zone”, [www.avantgarde.netzliteratur.net/index.php?bereich=code&aid=149&textid=262&sprache=e&interview=true](http://www.avantgarde.netzliteratur.net/index.php?bereich=code&aid=149&textid=262&sprache=e&interview=true) (consulta 29.05.2015).

Železnikar, Jaka. *Poem for Echelon*, [www.jaka.org/2001/echelon/index.html](http://www.jaka.org/2001/echelon/index.html) (consulta 29.05.2015).

Zénó Bernád, Ágoston, Márta Csire y Andrea Seidler (edición) *On the Road - Zwischen Kulturen unterwegs*. Münster, LIT, 2009.