EL POTENCIAL LITERARIO: UNA PERSPECTIVA SOBRE DOS PROYECTOS DIGITALES DEL FINDELMUNDO.COM.AR

by

HEATHER M. FLETCHER

(Under the Direction of LUIS CORREA-DÍAZ)

ABSTRACT

The purpose of this work is to explore the materiality of two digital projects created by Belén Gache and Gustavo Romano, focusing on what may be called the "literary force", or "literariness", of these remediated works. This question of 'the literary' also takes into consideration the genre/style of remediated literature manifest in the aforementioned works, so as to demonstrate that the digital medium does not guarantee the creation of new genres—as has been suggested by theorists such as N. Katherine Hayles, George Landow, and Loss Pequeño Glazier. Instead, many remediated texts appear to be a form of "digital palimpsest" drawing on existing genres, and even previously authored works, incorporating them into their creative processes. Finally, I find that these works have the potential to transform literature as it is currently perceived; however, I contend that they should not be set apart from, but rather should be studied alongside their precursors.

INDEX WORDS: género, gender, literatura digital, digital literature, potencial literario, literary potential, materialidad, materiality, net art, poetics, poesía, poetry, palimpsesto, palimpsest, remediation, Wordtoys, IP Poetry, Belén Gache, Gustavo Romano

EL POTENCIAL LITERARIO: UNA PERSPECTIVA SOBRE DOS PROYECTOS DIGITALES DEL FINDELMUNDO.COM.AR

by

HEATHER M. FLETCHER

ABJ, University of Georgia 2005

BA, University of Georgia, 2009

A Thesis Submitted to the Graduate Faculty of The University of Georgia in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF ARTS

ATHENS, GEORGIA

2011

© 2011

Heather M. Fletcher

All Rights Reserved

EL POTENCIAL LITERARIO: UNA PERSPECTIVA SOBRE DOS PROYECTOS DIGITALES DEL FINDELMUNDO.COM.AR

by

HEATHER M. FLETCHER

Major Professor:	Luis Correa-Díaz
Committee:	Scott E. Weintraub Nicolás Lucero

Electronic Version Approved:

Maureen Grasso
Dean of the Graduate School
The University of Georgia
May 2011

AGRADECIMIENTOS

This has been a long hard journey and I would be telling a tale if I did not admit my relief in its having come to an end. However, during this process I have learned much, laughed often (not to mention cried frequently), and made wonderful friends. First and foremost I must thank my family for all of their support especially my mom, who always worried I would be a career student, and my granny, who never failed to ask "When are you going to get a job?"; to these women I owe my independence, my spirit, and my stubbornness. Also, I would like to thank my professors who guided me through these last two years and helped me to become the scholar that I am today. To Dr. Nicolás Lucero, I am grateful for your patience and curiosity regarding my topic. To Dr. Luis Correa-Díaz, I'm not sure what I would have done without your difficult questions. And, last but not least, I thank Dr. Scott E. Weintraub for always reminding me that "sólo lo difícil es estimulante". This phrase, originally stated by José Lezama Lima, is what kept me going through all of the exhaustion, the burn out, and the reward that embody graduate studies. Finally, I would like to say to Jaime and Cailtin: dejaré nuestra oficina de crisis existencial pero, la crisis aún me persigue. Gracias por la amistad (y la falta de productividad ¡jajaja!). To the rest of mis cómplices: les compro una ronda cuando consiga trabajo. Also, I would like to give a great big hug and a nice long walk to my best friend Dylan. My little hound dog stood by me for 7 years before I lost him to cancer in April of this year. He was dearly loved and will be missed.

ÍNDICE

página

AGRADECIMIENTOS iv

FIGURAS vi

CAPÍTULO

I Entra la máquina 1

Fin del mundo 12

II Palimpsestos digitales: la remediación antigeneológica en los *Wordtoys*, de Belén Gache 15

El idioma de los pájaros 18

Escribe tu propio Quijote 23

La biblioteca 25

Ex libris 29

III Poetas-autómatas: la función literaria en el proyecto *IP Poetry*, de Gustavo Romano 33

Los robots hablan 38

Los robots escriben 41

La (des)humanización de las humanidades 44

Sueño que soy ciborg 46

IV Destino Final 50

BIBLIOGRAFÍA 54

FIGURAS

Página

Figura 1.1: “Molino de Viento” 4

Figura 1.2: “Colibrí” 4

Figura 1.3: Página principal de *Fin del mundo* 12

Figura 2.1: Página principal de *Wordtoys* 16

Figura 2.2: Portada de *Wordtoys* 17

Figura 2.3: “Mariposas-libro” 18

Figura 2.4: “Southern Heavens” 18

Figura 2.5: “Procesador de textos rimbaudiano” 18

Figura 2.6: “El idioma de los pájaros” 19

Figura 2.7: “Escribe tu propio Quijote” 24

Figura 2.8: “La biblioteca” 26

Figura 2.9: “Ingresa tú propia reseña...” 27

Figura 3.1: Páginal principad del *IP Poetry Project* 33

Figura 3.2: *IP Poetry* Creator 34

Figura 3.3: *IP Poetry* Local Viewer 37

Figura 3.4: Reading Eye Dog 40

Figura 3.5: *IP Poetry* Text Viewer 41

Figura 3.6: Poesía “Perl” 42

Figura 3.7: IP Bots 46

CAPÍTULO I

Entra la máquina

Las humanidades se enfrentan con un *impasse* en tanto padecen de un temor a lo desconocido: no se atreven a adelantarse, pero saben que no pueden volver atrás. El desarrollo en las comunicaciones, en particular en la interconectividad virtual, nos exige un enfrentamiento directo con la omnipresencia del ciberespacio. En esta época de la llamada *hiperexistencia* todas las maneras tradicionales de vida han sido alteradas: el comercio hoy no requiere de una *interface* entre consumidor y vendedor, no se necesita un teléfono para una "conference call", no hace falta la gasolina para propulsar un auto; la tecnología informática ha cambiado todo aspecto de la sociedad. Incluso en esto los estudios humanísticos ya no son la excepción.

Actualmente los medios digitales influyen en la creación artística en todos los campos de investigación, debido a la materialidad, maleabilidad y mutabilidad del código informático, lo cual ha inspirado la invención de una nueva terminología: el hipertexto que nos permite navegar caminos diferentes con el clic del ratón, el cibertexto que organiza lo mecánico del texto y el tecnotexto que vincula la tecnología responsable por la producción de los textos a las construcciones verbales de aquellos textos (Aarseth, Bolter, Hayles, et al). Cada término aquí mencionado explica la relación entre el código y la escritura/imagen que aparece en la pantalla. Cabe añadir que los pioneros del campo *ciberliterario* en los estudios humanísticos, tales como N. Katherine Hayles, Espen Aarseth, George Landow, J. David Bolter y Loss Pequeño Glazier, entre otros, comparten la idea que no podemos ignorar el *medio* cuando analizamos una obra literaria/poética/artística creada aprovechando los medios informáticos—obras nacidas

digitalmente (Hayles, Strickland, et al.). Es decir, por ejemplo, que el uso de AdobeFlash en el poema "Io sono at swoons" (Glazier) es tan relevante como el tipo de pintura y las técnicas artísticas—el *trompe l'oeil*, por ejemplo—usados por los pintores del periodo barroco. El medio, o más bien la *materialidad* (Glazier, Hayles, et al.) del texto es parte de la obra misma; son indivisibles. De la misma manera Marshall McLuhan ya había opinado hacía décadas que, "the 'content' of any medium is always another medium" (151). Entonces, podríamos decir que el texto literario también es el contenido de los medios digitales aun cuando no es parte visible de la obra en cuestión—por ejemplo (y como se verá más adelante), en el caso de "El idioma de los pájaros" de Belén Gache—cuando tiene sólo imagen y sonido.

Esa indivisibilidad de las obras electrónicas y sus programas esenciales propone un dilema interesante: ¿Cómo analizamos dichas obras? ¿Constituyen nuevos géneros o discursos (literarios o no)? ¿Cómo las clasificamos[1]? Entonces volvemos a los términos ya mencionados—hipertexto, cibertexto, tecnotexto—que suelen ser bastante problemáticos dentro de las humanidades, especialmente cuando hablamos sobre la legitimidad de literatura electrónica dentro de los cánones literarios. Desde que los seres humanos empezaron a escribir, todo estudio humanístico ha documentado la experiencia humana usando, por lo menos, alguna manifestación del medio textual. Las crónicas, los diarios, las obras de teatro, la novela y la poesía forman parte de la condición humana hasta tal punto que el texto, se podría argüir, llegó a representar al ser humano. El texto es uno de los símbolos fundamentales de las humanidades aunque no siempre es representado en forma de libro. Por eso, yo diría que la resistencia a la aceptación de la literatura electrónica según la autoridad canónica—un rechazo semejante pasó con las

[1] Joseph Tabbi ha opinado que, "What is being produced at this moment in a Web 2.0 environment cannot be categorized or neatly summarized, though it's safe to say that the 'narrative' and 'semantic language understanding,' where found, will co-exist with codes and other non-verbal contexts, much as 'the human' nowadays is bounded everywhere by non-human forces and objects" (n.p.).

vanguardias históricas y sus cuestionamientos profundos acerca de la naturaleza de la obra artística—existe en el campo literario porque se teme que los avances tecnológicos eliminen el libro-objeto, o sea, el tótem nostálgico. Sin embargo, aquella noción acerca de la desaparición, de la obsolescencia del libro nos parece bastante irracional, por lo menos hasta este momento. Tal y como Hayles sugiere:

> In the present intellectual climate—when some critics are proclaiming the end of books, and others are calling electronic literature 'claptrap'—it is important to insist that print and electronic literature have different qualities without immediately privileging one over the other [...]. Print cannot do everything that digital texts can, just as digital texts will never have all the advantages that print offers—not better or worse, but undeniably different ("The Time of Digital Poetry..." 187).

Quizás la prevalencia de los libros impresos disminuya (de manera sumamente visible en nuestro momento poshumano) debido a la afinidad por los 'eReaders' como Kindle y Nook[2], pero más que nada la invención de aparatos como éstos refuerza la demanda por los libros hasta que "[...] the library will cease to be a warehouse and become instead a software system [...]" (O'Donnell 61). Al fin y al cabo, el libro no desaparece sino que es transformado.

En cuanto a la transformación del libro impreso al formato digital-digitalizado, vemos cómo esto afecta la creación literaria, en especial la idea del género y sus limitaciones, ya que el mismo código que hace posible la transición del papel a la pantalla es empleado para radicalizar completamente el medio impreso. Los innovadores actuales en la literatura y el arte están

[2] Robert Darnton nos informa que: "[...] the sale of e-books (digitized texts designed for hand-held readers) doubled, accounting for 10 percent of sales in the trade-book market. This year they are expected to reach 15 or even 20 percent. But there are indications that the sale of printed books has increased at the same time. The enthusiasm for e-books may have stimulated reading in general, and the market as a whole seems to be expanding. New book machines, which operate like ATM's, have reinforced this tendency" (n.p.) <http://chronicle.com/article/5-Myths-About-the-Information/127105/>.

tomando ventaja de las posibilidades ofrecidas por los códigos informáticos y programas como AdobeFlash, MIDIPoet y NodeBox, para mencionar sólo tres; algunas manifestaciones textuales que utilizan estos aportes tecnológicos, cabe señalar, forman parte de la llamada *remediación* que los estudiosos J. David Bolter y Richard Grusin definen como "the representation of one medium in another", arguyendo que "remediation is a defining characteristic of the new digital media". Aun más, según Bolter y Grusin:

> What might seem at first to be an exoteric practice is so widespread that we can identify a spectrum of different ways in which digital media remediate their predecessors, a spectrum depending on the degree of perceived competition or rivalry between the new media and the old (*Remediation* 45; énfasis en el original).

Dicha remediación incorpora los géneros/estilos del pasado mientras cambia su materialidad; podría observarse que el poema "Colibrí" de Glazier no es sumamente distinto, por ejemplo, del caligrama "Moulin" del poeta vanguardista chileno Vicente Huidobro, donde la diferencia es notada en el aspecto kinético de éste y el aspecto estático de aquél.

Figura 1.1

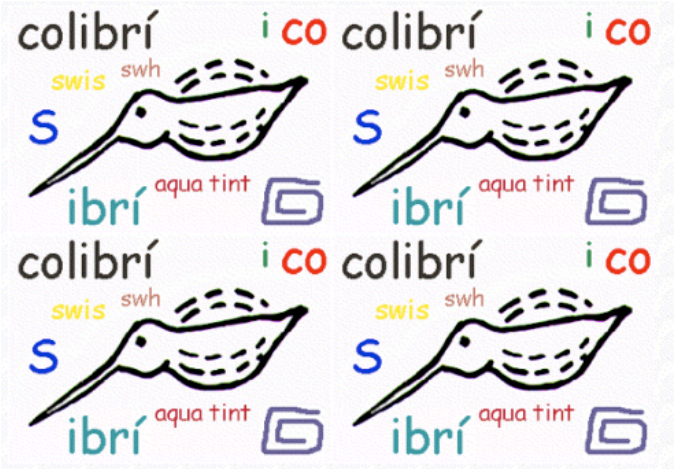

Figura 1.2

Mientras el hecho de que uno se mueve visualmente en la pantalla y el otro no se mueve en la

página sí es un aspecto que los distingue, podríamos recurrir al argumento antes citado de N. Katherine Hayles acerca de la continuidad de los medios nuevos y los de corte más "tradicional" para ver los puntos de convergencia entre los trabajos visuales de Glazier y Huidobro. Además, este enfoque abarca el mismo tema que trata mucha poesía vanguardista y concreta, porque los textos poéticos de este tipo exhiben ideas simples para llamar la atención del lector a la unificación entre palabra e imagen en tales obras. Cómo ha dicho Gónzalo Aguilar, "[...] las vanguardias creaban una zona poderosa de sentido que no tenía que ver exclusivamente con la escritura sino con los procesos de recepción, negociación, manipulación y exhibición. Podría argumentarse que eso vale también para otras textualidades" (12). Asimismo, la poesía digital actual perpetúa el deseo de aquellos movimientos históricos, el de construir una materialidad artística que mereciera tanta atención como (o quizás más que) el componente literario—si es que éstos pueden ser separados o considerados como dos aspectos distintos.

Está claro que el enfoque en la materialidad artística no es una característica privilegiada de las obras digitales sino un acercamiento que surgió hace casi cien años, como podemos ver en el trabajo artístico de Marcel Duchamp, Tristan Tzara y F. T. Marinetti, entre otros; también el grupo brasileño *Noigandres* de los años 50 con sus innovaciones *concretistas* practicaba la creación de una poética sumamente material. Uno de los fundadores de *Noigandres*, Augusto de Campos, sugirió que:

> I see concrete poetry as directly engaged with the practices of vanguard, experimental, or—as it should probably more adequately be called—innovative poetry. I think that the task of concrete poetry, after it appeared in the fifties, was to reestablish contact with the poetry of the vanguards at the beginning of the century [...] (de Campos, "Questionnaire" 215).

Se podría decir que este contacto fue un momento clave en la progresión literaria, y que ha influido bastante en la esfera digital. Como ha señalado Loss Pequeño Glazier: "It is important to recognize the lines of continuity between innovative practice in print and digital media and to be aware that many of the concepts pioneered by innovative poetry practice offer us the chance to understand digital practice much more clearly [...]" (*Digital Poetics* 10). Es decir que la materialidad como parte íntima de la producción de las obras—tanto concretistas como digitales—viene del medio en que están presentadas.

Así pues, cabe destacar que esta conceptualización de la materialidad digital reconsidera y busca redefinir lo literario para reflexionar sobre el potencial literario del arte digital. Es importante destacar aquí que el código informático es más que una serie de símbolos comunes a las máquinas, ya que el código también es un lenguaje *humano* (y viceversa) que puede ser escrito y leído por los programadores, donde la programación se convierte en un "literary object present as art" (Cayley, *New Media* 106). En otras palabras, la escritura electrónica compone y codifica cierta especie de lo *ideogramático* de la literatura digital. Entonces, el aspecto ideogramático (lo verbivocovisual, en el lenguaje de los concretistas brasileños) de la poesía concreta adopta el matiz kinético ofrecido por la escritura electrónica, incluyendo varias opciones que no estaban disponibles antes de la llegada de los computadores.

Es evidente que este cambio tuvo un impacto dramático en la creación y la producción de las obras literarias ya que la literatura digital—entendida como la digitalización y/o la publicación de los textos en línea—comenzó a traspasar los límites de aquella producción y ahora se considera uno de los pasos hacia el desarrollo de lo que podría denominarse la *e-literatura*. Luego, la inclusión de gráficos, imágenes, videos, y aun de música, dentro de la práctica escritural, la que hasta hace (relativamente) poco tiempo utilizaba plumas de ave y

pergamino—o sus versiones análogas y modernas—ha oscurecido las fronteras entre el arte visual y la literatura. Tal vez pueda decirse que esas fronteras ya han sido borradas (o por lo menos, se han vuelto borrosas). Así, hoy en día tenemos obras categorizadas como novelas hipertextuales, novelas de hipermedia, novelas interactivas y poesía experimental, entre muchos otros textos híbridos que claramente manifiestan esta situación.

En cuanto a tales clasificaciones literarias se puede argüir que es mejor pensar en la literatura en computador como un espacio abierto a una nueva tipografía donde la gran diferencia entre el texto virtual y el impreso está en la *materia* con la que trabajan. La mutabilidad del código informático ofrece más opciones a los escritores, poetas, artistas, aun a los usuarios, con respecto a la creatividad y la interacción (Hayles, Glazier, et al). De la misma manera Glazier ha dicho:

> The arrangements of the internal orders of texts do not add stability to the text, rather they add a perplexing layer of instability; it is the failure of the links, whether they connect or not, that gives them their activity. It is through this activity that electronic writing departs irreversibly from the world of print (Glazier, *Digital Poetics* 35).

No obstante, en gran parte en la literatura o el arte digital las directrices que obedecen los programas de toda obra digital, aun las que aluden a la interactividad, no permiten que los usuarios intervengan en todo aspecto de la programación; aquel derecho está reservado para los diseñadores y, tal vez, para ciertos usuarios—*hackers*—capaces de manipular el código. Así pues, si vemos la interactividad (tan limitada como es) como *leitmotif* del Internet (Aarseth, Miller, et al.) serían más evidentes los niveles de control y limitación propias a la literatura 'nacida digitalmente' (Strickland y Hayles).

Para profundizar un poco más el tema de materialidad es importante indagar este aspecto—quizás el más notorio de la literatura digital—de la interactividad. Según el Diccionario de la Real Academia Española la palabra 'interactivo' es definida así: "Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario". El mismo diccionario define la 'interacción' como: "Acción que se ejerce *recíprocamente* entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones" (énfasis mío)[3]. Teniendo en mente estas dos definiciones, hemos de cuestionar si esta relación (supuestamente) recíproca realmente podría existir entre el ser humano y la máquina. Ya que es posible debatir esta problemática tomando en cuenta ciertas manifestaciones tecnológicas muy distintas—desde los videojuegos de tipo 'role-playing' hasta la inteligencia artificial—para el propósito del presente estudio limitaré el discurso a la literatura digital y más específicamente a la literatura digital que permite algún *input* del usuario[4].

Cabe observar que no podemos dialogar con la idea de la interactividad sin hablar un poco más del cuasi-género del hipertexto, ya que comparte características que se incorporan en toda escritura electrónica—la flexibilidad, la interactividad y la instabilidad (Bolter xiv; Landow, *Hypertext 3.0* 84)[5]. Aun se podría decir que el hipertexto es, hasta cierto punto, la remediación de la palabra escrita mientras la hipermedia es la (re-)*mediación* del hipertexto; o sea, el hipertexto es la fundación de la hipermedia. El empleo del hipertexto para facilitar la remediación de otros medios artísticos representa el cambio del hipertexto como modo de comunicación (i.e. las redes

[3] También, Pierre Lévy ha sugerido que: "The possibility of material reappropriation and recombination of the message by a receiver is a significant factor in evaluating the degree of interactivity of a device" (61).

[4] En el libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Espen J. Aarseth plantea que la cibertexualidad (la organización mécanica del texto) vale más que la hipertextualidad (enlace/nodo) con respecto a la literatura digital, ya que aquella permite la creación de textos ergódicos donde el usuario puede intervenir en la obra.

[5] Habría que reconocer que la hipertextualidad (en su forma proto-) ha existido desde hace siglos, en los códices hasta las notas a pie de página.

creadas para compartir las investigaciones académicas en los años 70) hacia un *medio*, no sólo de la comunicación, sino también uno artístico.

En la esfera de la literatura digital, la participación del lector ha llegado a ser más activa cada vez, aunque todavía es difícil fijar con certidumbre cuánto control tiene el usuario en el proceso creativo. También el debate sigue con respecto a aquella diferencia entre computador y libro; en la historia literaria de los precursores de la *e-literatura*, ciertas obras como *Rayuela* de Julio Cortázar o *Cent Mille Millards des Poèmes* de Raymond Queneau, por ejemplo, recalcan el potencial interactiva del lector en el medio impreso. Entonces, hemos de preguntar: ¿será la interactividad o la materialidad lo que supuestamente crea un género nuevo? ¿Está muerto el autor o ha renacido bajo el nombre de la remediación (o el de su compatriota, la colaboración)? ¿Dónde se ubica la fuerza literaria de la literatura digital?

Teniendo en mente estas cuestiones teóricas, la presente investigación se centrará en la materialidad de dos obras digitales que pertenecen al sitio de web *findelmundo.com.ar*, enfocándose en particular en lo que se podría llamar "la fuerza literaria" o la "literariedad" de tales obras. Se investigará la cuestión de 'lo literario' con respecto a los posibles géneros/estilos de literatura remediada, aun reinventada, en los trabajos digitales de Belén Gache y Gustavo Romano. Propongo demostrar que estos nuevos medios no necesariamente garantizan la creación de géneros literarios como han sugerido teóricos tales como Hayles, Landow y Glazier. Aún más, como se verá más adelante, hay que subrayar el aspecto literario de estas obras ya que manipulan y al mismo tiempo hacen proliferar los géneros literarios ya existentes.

En el primer capítulo se tratará la obra *Wordtoys* de Belén Gache, una escritora argentina-española que tiene licenciatura en Historia de Arte y maestría en Análisis del Discurso. La obra,

definida como una "[s]erie de trabajos de literatura experimental […]"[6], y presentada en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, fue descrita por la autora de la manera siguiente:

> Los wordtoys están concebidos a partir de diferentes estrategias: el hincapié en la materialidad de los signos (El jardín de la emperatriz Suiko, 22 mariposas rosas), la interactividad (mariposas-libro), las combinatorias y el azar (El suicidio de la señorita Chao , el uso de instrucciones (El procesador de textos rimbaudiano , Escribe tu propio Quijote) [...] Estos dos últimos trabajos (al igual que en el Canon occidental o El lenguaje de los pájaros), buscan denunciar la ideología que subyace detrás de la noción del escritor como genio creador. No somos nosotros los que hablamos sino que es el lenguaje el que habla a través de nosotros ("Acerca de los Wordtoys...").

Este proyecto fue parte de la instalación "Desmontajes" del *NETescopio*, una rama del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), y Cyberpoem 4.1: Mostra de Poètiques Digitals (Barcelona), además de ser seleccionado en la muestra "Robot Ludens" del Centro Virtual del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Ha publicado un libro de crítica titualdo *Escrituras Nómades*, mientras algunos trabajos interactivos incluidos en *El libro del fin del mundo* (que viene con un CD ROM) recibieron menciones especiales del jurado de los eventos Post Cagean Interactive Sounds y Buenos Aires Video XXIII; Gache también fue finalista para el Premio Herralde de Novela con *La vida y obra de Ambrosia Pons*. Ha exhibido varias obras en el Museo Tamayo (México D.F. 2003), MEIAC (Bajadóz 2008/9) y el Centro de Arte Pepe Espaliú (Córdoba 2011), entre muchos más. También, Gache ha participado en la Bienal de Ushuaia (Argentina 2007), Cyberpoem 4.1 (Barcelona 2007), 7ª Bienal del Mercosur (Brasil 2009) y, más recientemente en la International Conference on Latin American Cybercultural Studies (Liverpool 2011) (Gache, *Fin del mundo*).

[6] <www.findelmundo.com.ar>

El segundo capítulo explorará el *IP Poetry Project* de Gustavo Romano. Romano es considerado un pionero en el campo de las artes visuales y ha presentado obras en museos alrededor del mundo, en ciudades tales como Nueva York, Madrid, Berlín, Ciudad de México, Viena y Beijing. Asimismo, él actúa como curador del proyecto *NETescopio* y también ha dirigido la *Sala Virtual* y el *Medialab* (2004-2009) del Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA). En el año 2006 Romano recibió el prestigioso premio de la Fundación Guggenheim, el mismo año en que inició el proyecto *IP Poetry*. El propósito de este proyecto es el de explorar la integración de lo humano con lo robótico, lo cual posibilita la generación de poesía usando input del usuario y un buscador del Internet para crear poemas híbridos—poemas que son la intersección de lo ingresado por el usuario y el azar de la textualidad del Internet. Todavía *IP Poetry* está en operación en línea y su proceso ciber-creativo continúa *ad infinitum* gracias a la proliferación de los sitios de web que siempre proveen materia nueva para incluir en los poemas (Romano, *Fin del mundo*). Su producción continua de "poesía" en Internet no sólo tiene lugar como resultado del aporte del artista, sino también, y sobre todo, por la participación de los usuarios (a veces anónimos)—incluso toda la información puesta en el Internet—en la creación literaria. En cuanto a aquella participación interactiva, Romano señala que:

> [...] el artista intenta desaparecer, hacerse invisible tras un "colectivo". En otros casos ni siquiera esto resulta relevante ya que el artista adopta el rol de promotor, de alguien que pone en escena un argumento del que nadie conoce su final y ni aún su próxima escena. En algunos casos, este desplazamiento del artista parecería estar ligado a aquella idea de Beuys de que "cada hombre es un artista" en tanto que se pretende una participación activa y decidida y la transformación del usuario en "networker" (Romano, "NET(art)WORKING").

Se podría decir que esta transformación sería la meta del *IP Poetry*, ya que el proyecto depende de la participación de los usuarios, tanto los que participan en línea como los que lo hacen durante las exposiciones.

El fin del mundo

Para elaborar las posiciones teóricas propuestas en las obras de Gache y Romano, es útil examinar la historia y el propósito del sitio de web de su colectivo artístico. *Fin del mundo* se inauguró en noviembre de 1996 en el Instituto Goethe de Buenos Aires, y el grupo formado por Belén Gache, Jorge Haro, Gustavo Romano y Carlos Trilnick buscó promover a los artistas de *net art* en Argentina en ese momento. El usuario de *Fin del mundo* ingresa al sitio a través de una foto veteada de blanco y negro, la cual muestra las ruinas del faro de San Juan de Salvamento—también conocido como el Faro del Fin del Mundo—, el cual fue construido en 1884 por el coronel de marina Carlos Augusto Lasserre.

Figura 1.3

En aquel entonces el faro guiaba los barcos por el Pasaje de Drake (Gaché, et al. *Fin del mundo* n.p.). Sin embargo, la implicación del nombre con respecto al *Fin del mundo* más bien evoca cierta ironía, ya que según el sitio mismo:

> Mientras que la luz de un faro simboliza para el navegante un punto de orientación, Fin del mundo, en cambio, es un lugar al margen de todo centro, cuyo faro sólo puede conducir al extravío. Titila en el espacio liso de la red desarticulando y sustituyendo las tradicionales nociones de linealidad del lenguaje, centro y jerarquía. Rizomático y antigenealógico, Fin del mundo constituye una amenaza a la idea de género en el terreno de las diferentes disciplinas artísticas.

Dicho de otra manera, el sitio propone enfrentarse con la ideología literaria y artística tras una exploración de las limitaciones impuestas por el canon literario bajo la rúbrica de los conceptos de "género" y "genealogía"; o sea, su meta sería el rechazo de ese tipo de categorización además de desestabilizar la noción de margen y centro.

La descripción del sitio como una amenaza "rizomática y antigeneológica" es sugerente en el contexto de la orientación teórica de *Fin del mundo*. La estructura del rizoma engloba todos los enlaces y nodos que componen el texto hipermedial y describe la estructura de la interacción dentro del ámbito de la literatura digital. Es útil comparar esa estructura con la de un mapa, como George P. Landow postula, citanto a Deleuze y Guattari:

> As Deleuze and Guattari explain, a rhizome is 'a map and not a tracing. Make a map, and not a tracing. The orchid does not reproduce the tracing of the wasp; it forms a map with the wasp, in a rhizome. What distinguishes the map from the tracing is that it is entirely oriented toward an experimentation in contact with the real'. Maps and hypertexts both, in other words, relate directly to performance, to interaction (*Hypertext 3.0* 61).

Efectivamente el texto hipermedial construye el mapa por el que se transmiten los códigos que constituyen las obras digitales. La analogía del rizoma se ve claramente en las obras de *Fin del mundo* ya que empujan los límites de los géneros literarios y artísticos. Su producción artística

así podría leerse como un desafío frente a la linearidad geneológica de la historia literaria y de los géneros tradicionales, con el fin de confrontar una seria de generalizaciones sobre el arte y la literatura.

En el contexto del sitio web vale la pena hacer notar que además del cuestionamiento respecto a la legitimidad de las divisiones genéricas, también se expresa el deseo que los artistas de todas las disciplinas utilicen este "espacio virtual experimentando en los márgenes de sus propios campos artísticos". De hecho, los fundadores del grupo representan una diversidad de tendencias artísticas ya que combinan los talentos de una escritora (Gache), un compositor (Haro), un artista visual (Romano) y un cineasta (Trilnick). Sin embargo, el presente trabajo, como ya se ha señalado, se enfocará en las obras ya mencionadas de Gache y Romano, tomando en cuenta que la colaboración de estos artistas sintetiza muchos estilos (y destrezas) diferentes para provocar una discusión sobre el *net art* y el potencial creativo dentro del campo literario.

CAPÍTULO II

Palimpsestos digitales: la remediación antigeneológica en *Wordtoys,* de Belén Gache

Recientes desarrollos en la tecnología han empezado a revolucionar nuestra percepción de la palabra escrita al considerar la escritura (y publicación) electrónica como una respuesta a las ventajas y desventajas de los libros tradicionales. Es decir que la literatura electrónica emplea la fuerza de la palabra impresa mientras que elimina (o, por lo menos, pretende disminuir) las debilidades de una obra restringida a una forma (supuestamente) pura, estática e inalienable: el libro tradicional. Esta revolución, quizás la más grande en términos materiales desde Gutenberg, ha tenido un marcado impacto filosófico-crítico en los ámbitos de la educación, la literatura y la política (Landow 1). Por ejemplo, los sitios de web colaborativos, como *Wikipedia*, nos llaman la atención sobre el hecho de que el conocimiento siempre está en flujo; las entradas *wiki*pédicas nos ofrecen la posibilidad no sólo de compartir y editar sino también de participar en la producción (o quizás en la organización) de información, aunque esta interacción crea un escepticismo necesario en cuanto a la validez de aquella información (Vandendorpe 157). Además, estos impactos han cambiado nuestras costumbres escriturales y lectoras, como ha señalado Belén Gache:

> Al escribir diferente, se leerá diferente y, al lee diferente, se entenderá al mundo de diferente manera. La no linealidad de la escritura tiene que ver con la pluralidad de sentidos. El sentido no nace de una causalidad sucesiva e irreversible sino de múltiples experiencias simultáneas. Pero además, Derrida se opone a un modelo metafísico de lectura. Leer no debe tener como meta la búsqueda de un sentido detrás del texto (no hay

nada más allá del texto). La nueva forma de leer no es llevada por la ilusión de una interpretación del sentido oculto en el texto sino que se centra en el texto mismo ("Acerca de los Wordtoys..." n.p.).

Esta última frase se hace más clara al estudiar una obra literaria experimental como *Wordtoys*, ya que aquí surge el dilema sobre si podemos interpretar lo digital de la misma manera que interpretamos obras literarias impresas o de formato más tradicional. Además, en *Wordtoys* Gache tiende a utilizar los trabajos de otros autores (Cervantes, Darío, Poe, entre otros) o leyendas folclóricas (por ejemplo, "El jardín de la emperatriz Suiko" o "El Ruiseñor"), creando así sus propias obras digitales *remediadas* que nos exigen prestar atención especial al medio de dichas obras. Aunque podríamos concentrarnos en una variedad de aspectos teóricos respecto a la remediación, es preciso, por los propósitos del presente estudio sobre "El idioma de los pájaros", "Escribe tu propio Quijote" y "La biblioteca", enfocarnos en la *fuerza o el potencial literario* exhibido por los *Wordtoys*.

Figura 2.1

El navegante tiene acceso a *Wordtoys* a través del sitio web <findelmundo.com.ar/wordtoys>, donde se nos aparece un dibujo de una mujer con vestidura antigua, quien tiene algo en la mano parecido a un kaleidoscopio, del que salen burbujas

animadas. Dentro de algunas burbujas aparece el título de la obra, suspendido, letra por letra, en burbujas en movimiento. La próxima pantalla, que se abre cuando cliqueamos en cualquier parte de la página contiene la imagen de un libro titulado WORDTOYS con el mismo dibujo de la mujer en la tapa. Es una página simple con un trasfondo negro y hay sólo dos palabras visibles debajo del "libro": "portada" e "índice". En realidad el lector/usuario tiene tres opciones y puede hacer clic en una de las dos palabras o en la tapa misma (aunque si hace clic en la palabra "portada" no ocurre nada). Al hacer clic en la palabra 'índice' se nos lleva a la última página del libro, la cual muestra la lista de "textos", mientras al cliquear en la tapa el libro se abre—reproduciendo (con una animación) la apertura de un libro impreso—para que veamos la portada.

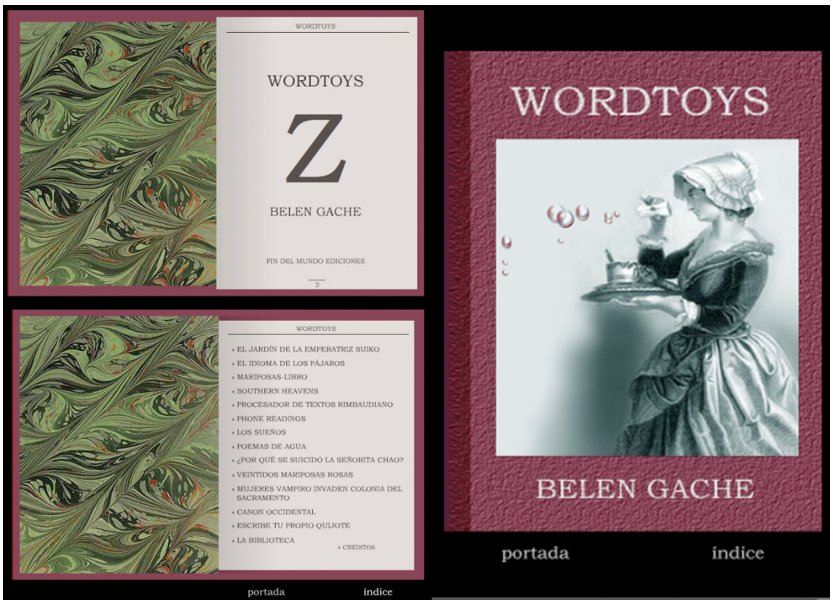

Figura 2.2

Acá podemos continuar haciendo clic para pasar las páginas individuales o podemos pinchar y arrastrar la página con el cursor para pasar cada página tal como si recurriéramos las páginas de un libro impreso—salvo que cada página, en vez de presentar directamente el texto que buscamos, tiene una portada propia desde dónde ingresamos a tal texto. La lectura de *Wordtoys* abarca la experiencia de la remediación del libro hasta los sonidos emitidos cuando pasamos las

páginas. Al llegar al índice nos enteramos que el proyecto está compuesto de catorce obras remediadas y/o interactivas como: "Poemas de agua" (poemas sobre/escritas en el agua que sale de un grifo). "Mariposas-libro" (colección de citas famosas sobre mariposas, todas contribuidas por los usuarios), "Southern Heavens" (viaje virtual por las constelaciones con una grabación de azafata), y "Procesador de textos Rimbaudianos" (procesador que sigue las reglas expuestas en el poema "Voyelles" que dice: "A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu"). A pesar de la variedad de textos ofrecida por *Wordtoys*, el presente trabajo sólo se concentrará en tres de ellos en particular—"El idioma de los pájaros", "Escribe tu propio Quijote" y "La biblioteca"—porque estos tres textos son representativos del proyecto entero y posibilitan un estudio que indague más profundamente en las cuestiones de remediación, palimpsesto y, sobre todo, el potencial literario de las obras digitales.

Figura 2.3

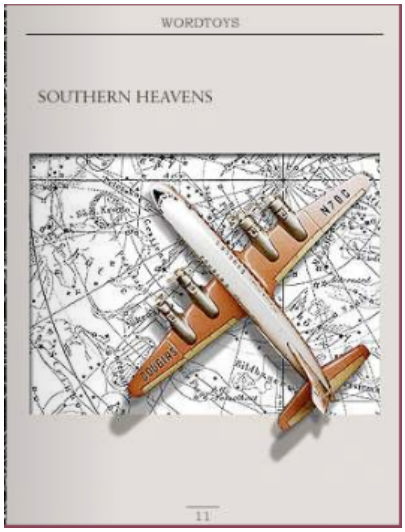

Figura 2.4

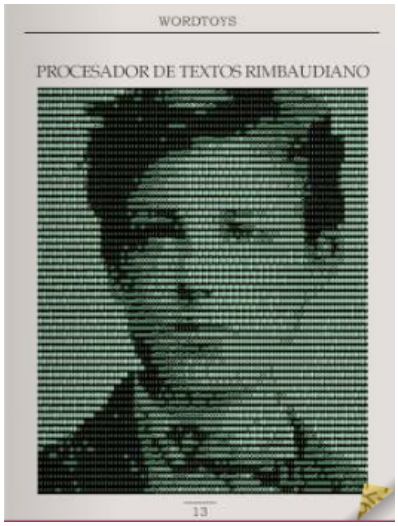

Figura 2.5

El idioma de los pájaros

La inspiración para este proyecto, según el breve texto introductorio que forma parte de la obra dentro de *Wordtoys*, proviene de leyendas folclóricas mundiales en las que figuran los pájaros—el animal simbólico de "sentimientos o propiedades" humanas (Gache, *Wordtoys,* n.p.).

Al ingresar en la obra vemos un dibujo antiguo de verde claro que contiene una rama torcida de un árbol, encima de la cual están sentados cinco pájaritos distintos: alondra, colibrí, ruiseñor, bisbita y sinsonte.

Figura 2.6

La página no parece ser más que una representación fotográfica, como si fuera un detalle del diseño en una mampara de seda que los emperadores usaban para dividir las grandes salas del palacio. No obstante, cuando pasamos el cursor sobre uno de los pájaros es aparente que tenemos la opción de hacer clic en qualquier de los pájaros representados en la pantalla; luego el pájaro seleccionado empieza a alear, parpadear y recitar poesía. Al respecto Belén Gache escribe:

> Además de las aves autómatas, en "El idioma de los pájaros" hay otro tipo de aves, incluso más aberrantes todavía: las que están hechas únicamente de palabras. Cisnes, golondrinas, cuervos y ruiseñores se nos presentan como pájaros linguísticos [*sic*], capturados por las máquinas-poetas dentro de una inviolable armadura significante (Gache *Wordtoys* n.p.).

Las máquinas-poetas aviarias recitan los siguientes poemas: “Leda y el cisne” de Rubén Darío (alondra), “Le paon” de Guillaume Apollinaire (colibrí), “The Raven” de Edgar Allen Poe

(sinsonte), "Volverán las oscuras golondrinas" de Gustavo Adolfo Bécquer (bisbita) y "Le cygne" de Charles Baudelaire (ruiseñor)[7]; todos esos poemas son metáforas de las aves que los escritores—aquí las máquinas/poetas que recitan los poemas—ponen en marcha (o acaso "en vuelo") con sus juegos lingüísticos. Más específicamente, están aprisionados por el idioma o la palabra ya que, como nos recuerda Gache, "cuanto más cantan, más irremediablemente prisioneros quedarán de la jaula del lenguaje" (Gache *Wordtoys* n.p.). Con eso, no solamente consideramos que los poetas o los escritores están atrapados, sino que todo ser humano está atrapado en el lenguaje; como nos ha advertido Friedrich Nietzsche, "We have to cease to think if we refuse to do it in the prison-house of language [...]". Tal como los poetas, estas aves autómatas tendrían que dejar de cantar si buscaran liberarse de su propio idioma. Además, si consideramos que el lenguaje es siempre algo recibido[8]—o sea, que no es *natural* ni innato[9]—entonces se ve que el don poético dado a las aves aquí les otorga el lenguaje humano, así fomentando el mismo encarcelamiento lingüístico que experimentamos nosotros como seres humanos.

Esta especie de remediación evoca los procesos y los debates artísticos cuyos orígenes se remontan al siglo XIX, cuando la fotografía amenazaba con destronar al pintor y, mientras tanto, esconder al autor. En un comentario sobre este temor Jay Bolter y Richard Grusin explican que:

> Photography was a mechanical and chemical process whose automatic character seemed to many to complete the earlier trend to conceal both the process and the artist. In fact,

---

[7] Es de notar que ningún ave-autómata corresponde al pájaro retratado en el poema que recita, lo cual crea, hasta cierto punto, otro nivel de remediación reminiscente de lo que propone Maria Mencia en "Birds Singing Other Birds' Songs". <http://collection.eliterature.org/1/works/mencia__birds_singing_other_birds_songs.html>.

[8] Como señala Geoffrey Bennington (de manera sucincta), "Language, says Saussure, is always *received*, like the law" (*Jacques Derrida* 26).

[9] Se podría argüir que los *mecanismos* por los cuales adquirimos el lenguaje son innatos, mientras el lenguaje en sí no lo es.

> photography was often regarded as going too far in the direction of concealing the artist by eliminating him altogether (Bolter y Grusin 25).

Si seguimos con la lógica de esta declaración, entonces ¿diríamos que Gache busca la eliminación del artista? También se podría plantear la pregunta acerca de si por lo general la remediación fomenta esta supresión. Esta cuestión teórica está vinculada a la idea de Walter Benjamin acerca del *aura* de la obra de arte, el cual primero es amenazado y luego es desvanecido a través de la reproductibilidad artítistica. En otras palabras la *aut*enticidad (y en parte la *aut*oría) del arte proviene directamente de la originalidad material de una obra específica, mientras la reproductibilidad de esa obra demuestra que "mechanical reproduction emancipates the work of art from its parasitical dependence on ritual. To an ever greater degree the work of art reproduced becomes the work of art designed for reproducibility" (223-224). De esta manera el aura sigue siendo parte de la copia porque el arte moderno obliga a la reproducción (y el arte digital lo promueve de manera especial, como señalan Baetens y Van Looy); el aura es un "componente" de la tradición artística y no puede ser eliminado completamente. Así, llamar a los pájaros "autómatas" y a los poetas "máquinas", mientras se expresa que las aves buscan encarnar el sentimiento humano, establece una analogía cuyo resultado es la elisión determinada del autor original de los poemas—pero no elide necesariamente el *aura*.

Esta cuestión se ha hecho parte del debate literario que circula en los campos humanísticos acerca de cómo evaluar y clasificar la literatura digital, incluyendo su estatus como género literario. En la esfera de la literatura electrónica, el posicionamiento del autor/de la autora no es visto como algo totalmente fijo. O sea, los límites que definen la autoría son aún más fluidos en nuestro momento actual. Como ha sostenido Chris Funkhouser:

> As Michael Joyce has observed, electronic text almost always authoritatively 'replaces itself' (rather than affix itself)—a defining characteristic of digital poetry. This possibility invites the author to reconsider what an author is and does—a far-reaching concept that permits poets to use previously composed text within new contexts (Funkhouser, *Anthropophagic Imperative* 11).

Este uso de textos existentes es representativo del tipo de autoría que promueve Gache, según su estilo remediador. Sin embargo, no es una cuestión, se podría argüir, de crear géneros, sino de diseñar y ejecutar *palimpsestos digitales* que constituyen una forma de *interpretación* de las obras originales. Los poemas recitados en "El idioma de los pájaros" encarnan una creatividad poética por parte de la autora ya que la conexión entre siglos, movimientos[10], formas, temas y protagonistas (las aves y los poetas "originales") revela las interpretaciones que surgen a través de múltiples posibles lecturas.

La poesía, como indica Marjorie Perloff, "[...] is an especially vexed case [of electronic text] because, however we choose to define it, poetry is the *language art*: it is, by all accounts, language that is somehow extraordinary, that can be processed only on re-reading" (143). Esta idea de la lectura poética como *re*lectura fomenta la creación de significados nuevos y distintos en la obra de Gache mientras escuchamos a las aves-autómatas recitando poesía, porque la poesía tuvo sus orígenes como arte oral. Por supuesto había textos acompañantes pero principalmente se leían los poemas en voz alta, lo cual constituía el potencial principal del arte poético. En realidad, el acto de "leer" no presupone la existencia de un texto escrito para interpretar sino que hay una poética—o sea el efecto (performativo) producido por la obra—que reconocemos y este reconocimiento es un componente íntegro del acto lector.

[10] Los poetas incluidos en "El idioma de los pájaros" siguen una trayectoria desde el romanticismo hasta el surrealismo.

Escribe tu propio Quijote

La idea de la originalidad en el arte manifiesta todo tipo de crítica "geneológica"; o sea, los críticos suelen buscar la fuente dónde se originó tal noción y a partir de allí surgen las preguntas: ¿Quién o qué inspiró la idea? ¿A cuál movimiento pertenece? ¿Es arte nuevo o una derivación? Como ya hemos visto, uno de los propósitos del grupo *Fin del mundo* es de interrogar la geneología del arte, sugiriendo (directa o indirectamente) que los artistas no quieren preocuparse por esas preguntas; sólo la creación artística (en términos muy abiertos) es importante. Así el texto "Escribe tu propio Quijote" de *Wordtoys* le promete al usuario que podrá escribir una versión propia del famoso libro de Miguel de Cervantes, pero en el prólogo del texto de Gache se nos advierte acerca de la improbabilidad de alcanzar esto cuando menciona "Pierre Menard, autor del Quijote", diciendo que, "El cuento de Borges reflexiona sobre temáticas como la identidad fija de un texto o la autoría original. Para él, el significado del texto se construye con cada lectura y cada escritura no es sino una reescritura" (n.p.). En "Pierre Menard" Borges cuenta que el protagonista se propone reescribir *Don Quijote de la Mancha* palabra por palabra obedeciendo el método siguiente: "Conocer bien el español, recuperar la fe católica, guerrear contra los moros o contra el turco, olvidar la historia de Europa entre los años de 1602 y de 1918, *ser* Miguel de Cervantes" (20). Al terminar este trabajo el narrador opina que, "El texto de Cervantes y el de Menard son verbalmente idénticos, pero el segundo es casi infinitamente más rico" (21). La idea de la intertextualidad es un tema central en el *Quijote* de Cervantes, libro narrado "a través de un autor ficticio, Cide Hamete Benegeli; es traducida por un traductor ficticio y posiblemente mentiroso;" (Taylor, "Macon.doc" 212), mientras el texto de Gache ejemplifica una traducción paródica, ya que la reescritura en el *Quijote* de Gache es una escritura apócrifa *invertida*, porque los usuarios no pueden escribir una versión "propia" sino parte del

texto original. Experimentamos (o nos enfrentamos con) esa reescritura cuando llegamos al proyecto y vemos una página que se parece a un procesador de palabra donde, a pesar de cuál tecla tocamos, aparece en la pantalla el primer párrafo del *Quijote* de Cervantes.

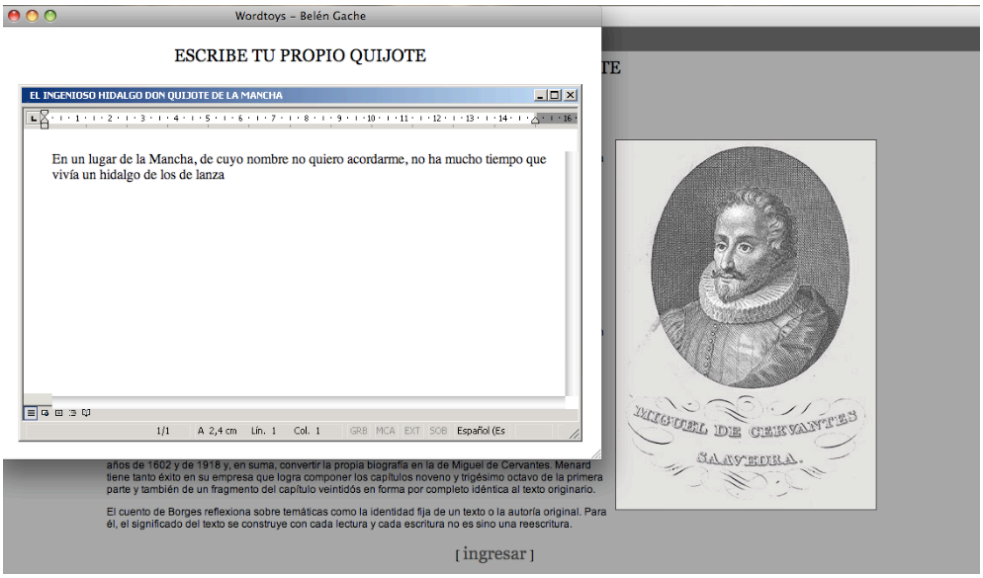

Figura 2.7

Se podría decir que la idea central del proyecto de Gache y el cuento borgesiano es que todo texto depende de una serie de pre-o con-textos anteriores (acaso inventados); tal vez sea cierto que la originalidad no existe, que todo sea una copia o un palimpsesto. Como ha sostenido Ana Cláudia Viegas:

> In art the ideas and ingenuity of predecessors who have fed evolutionary processes have always been re-used. In previous eras works belonged to tradition and no-one claimed authorship. The ancient bards transmitted stories from generation to generaton through song but in contrast to the bards, in the future works will be re-used as if they were recyclable material, and not even the basic structures will be kept. Readers will create their own works and the pleasure sought in art will be that of self-expression, no longer that of interpretation. The intimacy of artistic enjoyment will be exteriorised and exhibited (224).

El tono juguetón de la autora de *Wordtoys* se ve en su recuperación de la ironía (o *toungue-in-cheekness*) que Borges desarrolla en "Pierre Menard". Lo absurdo de reescribir el *Quijote* de Cervantes—palabra por palabra y siendo así igual—tiene su complemento en la inversión de Gache. Entonces la autora se convierte en lectora (todo autor *es* lector antes que nada) frente a la imposibilidad de una reescritura que no fuera completamente mimética. Así desarrolla aún más aquella ironía según su propia interpretación, la que se manifiesta en una *performance* donde los usuarios desempeñan el papel de antihéroes; a pesar del esfuerzo que demuestren al querer crear una obra 'propia', *Don Quijote de la Mancha* "gana". Así, este programa paródico limita la intervención de los usuarios de una manera muy precisa y controlada, demostrando cómo "Digital writing obeys comparable inclinations: it tends to be staged, to be disclosed in the form of a *performance* [...]" (Baetens y Van Looy n.p.)—una performance que está íntimamente vinculada a la materialidad de la literatura digital.

En "Escribe tu propio Quijote", Gache juega con el potencial de la literatura digital al demostrar que la materialidad ofrece nuevas opciones para pensar la originalidad como palimpsesto. Ya no es necesario presentar una obra 'propia' u original para influir en el campo literario sino que los actos de crear, colaborar e interaccionar con los lectores-usuarios en un medio artístico merecen ser reconocidos como parte del proceso literario—un proceso siempre en flujo. El encuentro entre programador/autor, texto impreso y escritura digital, pues, revela un nuevo potencial socio-cultural que a lo mejor tiene un futuro productivo en los campos artísticos.

La biblioteca

Roland Barthes ha escrito que cuando "the author enters into his own death, writing begins" (142), mietras teóricos actuales tales como Aarseth, Bolter y Glazier, entre otros, buscan

ubicar la fuerza literaria en un encuentro donde autor y usuario colaboran en el acto creativo. En el último texto de *Wordtoys*, "La biblioteca", Gache nos ofrece el mejor ejemplo de estas tendencias críticas. Después de ingresar en esta página, llegamos al catálogo de tomos archivados en "la biblioteca", la que se parece a un cuadro de serigrafías warholianas (muy a lo "Sopa de Campbell's"), salvo que cada tapa es única.

Figura 2.8

Cada libro es una obra que sí existe y que es reciente, con tapas de colores brillantes y títulos como *The Atomic Bomb and the Word of God*, *Guerra sin cuartel* o *Journal du voyage autor du monde*. Sería posible pensar en la página como si fuera una selección de libros digitales (a lo iBooks de Apple, por ejemplo), pero, como vamos a ver, no lo es. Desde allí podemos hacer clic en cualquier, libro aunque en vez de desvelar el texto encontramos otra página semejante a la anterior donde vemos, al lado de cada libro, dos enlaces: "Vea otras reseñas de este libro" y "Escriba su reseña de este libro".

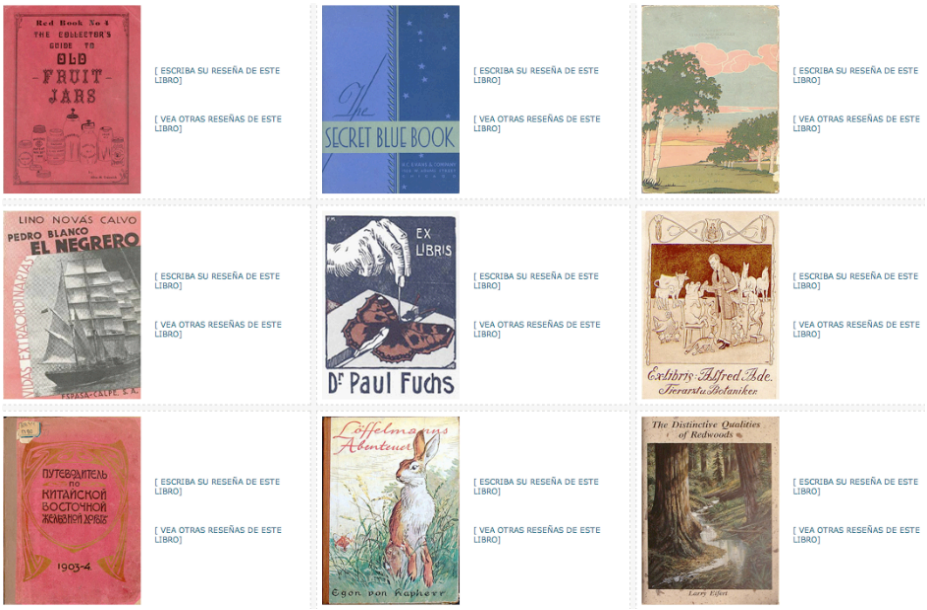

Figura 2.9

El aspecto visual del proyecto tiene más peso que el aspecto lingüístico (o en este caso la posibilidad de un texto verbal), ya que en "La biblioteca" la imagen en la página principal resulta ser *el texto mismo*—no es un elemento separado. Al respecto Gache postula que:

> Las tapas de los libros resguardan y a la vez preceden y presentan las páginas del mismo, creando un horizonte de expectativas en el lector. La tapa ya implica una primera vista y establece una relación de empatía, rechazo, interés o falta de interés, proporcionándole al lector una serie de pistas ya sean genéricas o genealógicas [...] A partir de la tapa, intuimos, imaginamos, prejuzgamos un libro y hasta anticipamos su lectura ("La biblioteca" n.p.).

En otras palabras, nuestras percepciones, influidas por la composición del diseño en la tapa del libro seleccionado, forman opiniones y prejuicios tal como si ya hubiéramos leído el texto que "encuadra". Los seres humanos somos organismos visuales, así respondemos de manera (quizás más) fuerte a estímulos visuales, lo cual nos inclina hacia un punto de vista u otro, y desde el cual subjetivizamos las obras de otros para incorporar nuestras propias ideas.

Descubrimos en "La biblioteca" de Gache que lo importante es la imagen (los libros tienen títulos en español, francés, inglés y alemán, entre otros, así no todo lector es capaz de consumirlos) y nuestra interpretación de la imagen, ya que ni es necesario ni posible leer el libro antes de escribir una reseña; tampoco "La biblioteca" nos requiere leer—aunque nos ofrece la opción—las otras reseñas (ya ingresadas por otros usuarios) de antemano. Así, la narrativa tiene sus orígenes en las imágenes de las tapas de los libros y es el contexto principal desde dónde surge la reseña. De manera parecida, John Cayley explica el lenguaje visual de la producción digital del modo siguiente:

> However, it is perhaps more significant, in cultural terms, that the new quasi-ephemeral forms of non-literary visual language are exerting an increasing influence on self-consciously literary production, in what might be characterized as the real-time realization of contemporary criticism's postmodern intertextual ideals (*Beyond Codexspace* 106).

Esta declaración es bastante relevante para nuestra lectura de "La biblioteca" porque el usuario inventa la historia mientras critica una narrativa que antes no existió. El lector toma el papel de autor/creador frente a una obra a lo mejor inaccesible, usando la inspiración dada por la imagen presente en la tapa. La influencia del usuario en aquel contexto ofrece, a nuestro juicio, mucho más fuerza creativa que la de la autora, ya que aquél tiene la libertad de inventar y escribir lo que quiera sobre el libro elegido, mientras la autora aquí solamente provee la plataforma o el foro.

Aquella especie de estímulo visual inspira al lector a producir algo; así tiene la oportunidad de crear una obra y una narrativa única según sus sentimientos acerca del texto original (visual y no principalmente lingüístico). Como señala Claire Taylor, en este texto:

> [...] Gache desarrolla la idea de que la escritura es siempre re-escritura, dado que la escritura (y la poesía) funcionan a través de la re-utilización de los códigos existentes del lenguaje. Así, el lenguaje en sí ya es propenso a la hipertextualización: el lenguaje es un código (igual que las lexias del hipertexto son generados por código), y la labor de cada poeta/internauta es la de reconfigurar y re-crear utilizando estos códigos ("De Macondo a *Macon.doc*" 211).

Gache, como lectora, ha hecho esto al remediar las obras en *Wordtoys* hasta que la representación de los trabajos parece ser menos el trabajo de una poeta-artista y más el trabajo de una artista-académica, ya que todos los textos incluidos en este proyecto tienen un aspecto pedagógico, incluso lúdico.

Ex libris

Las ideas de Aarseth respecto a la literatura ergódica se ven claramente en los proyectos de Gache, los cuales llaman atención a la distinción entre lector y usuario-lector creada por sus obras cibertextuales-literarias y los textos remediados en los que se basan. Esa organización mecánica del texto involucra a los usuarios-lectores en la lectura más que los libros integran a los lectores tradicionales porque, como lo indica Aarseth, "The performance of the reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense" (1). Es decir que el medio cibertextual nos presenta una interfaz distinta de lo que es experimentado en la experiencia o el consumo de un texto tradicional, en el sentido de que el usuario-lector participa no solamente en la creación activa de la textualidad, sino también en un cambio significativo en el aspecto *material*. Dicho de otra manera, Hayles explica que:

> Entering the narrative now does not mean leaving the surface behind, as when a reader plunges into an imaginative world and finds it so engrossing that she ceases to notice the page. Rather, the 'page' is transformed into a complex topology that rapidly transforms from a stable surface into a 'playable' space in which she is an active participant (Hayles "The Future of Literature..." 183).

Sin embargo, la "topología" del cibertexto no constituye un género (por lo menos según Aarseth), entonces hemos de cuestionar las posiciones de teóricos como Bolter y Funkhouser cuando insisten en que la literatura (específicamente la poesía) digital sea un género aparte[11]. Por supuesto el medio digital nos ofrece opciones que no son posibles en el medio impreso, pero esta diferencia mediática no presupone la creación de un género aparte, tal como la transición del el manuscrito al libro impreso no implicó otro género.

Aunque las opciones ofrecidas por lo digital no constituyen o no dan lugar a la creación de nuevos géneros, la remediación del género influye en la creación de nuevas estrategias literarias ya que, como sostiene Glazier:

> […] the ability to give a composition kinetic qualities, to have it move while displayed, or to be able to program permutations or variations into a work, makes it possible for the work to leave the world of rigidity and enter a textuality that is more multiple, variable, and vibrant (*Digital Poetics* 24).

La textualidad variable es el aspecto más notorio de las obras digitales, el cual pretende formar un género único, aún cuando el texto en cuestión se manifiesta como un palimpsesto digital. Las distintas manifestaciones de la remediación empleadas en la literatura digital no nos intregan una certidumbre respecto a la creación de un género nuevo; pero, por lo menos, podríamos argüir que

[11] Bolter arguye que el hipertexto es un género que engloba ficciones interactivas y el Internet mientras Funkhouser sugiere que la poesía digital es género propio.

sus proyectos aún pertenecen al género original, ya que la única diferencia significativa es el medio. Es decir que un poema no deja de ser poema y una obra narrativa no deja de ser una obra narrativa aunque el proyecto se nos presenta de manera esencialmente diferente. Claro, la materialidad de los géneros es transformada en el ámbito digital, pero es una transformación *física* que no (pre)supone un cambio radicalmente canónico.

La materialidad de las obras remediadas está relacionada al medio que las transmite y no afecta el género al que pertenecen; catalogar una colección de arte "normaliza" el género bajo una serie de reglas esencialmente arbitrarias en su concepción (en términos de técnica y estilo). Por ejemplo, en el siglo XX la recuperación del estilo barroco-gongorino emprendida por la Generación del '27 en España inició cierta especie de *neo*barroco (aunque el término tiene más resonancia crítica en el ámbito latinoamericano) para distinguir entre él y su progenitor desde hace trescientos años; sin embargo, los tropos centrales de la ornamentación, el exceso y el neoclasicismo, entre otros, aparecen en ambos movimientos. Así, los elementos estilísticos básicos no cambiaron, aunque al nivel meta- el movimiento artístico fue reclasificado para marcar otra época. En su argumento sobre el género como la codificación de propiedades discursivas, Tzvetan Todorov teoriza que:

> It is common knowledge that, even if we do not restrict ourselves to *literary* genres, we find that any aspect of discourse can be made obligatory. Songs are different from poems by virtue of phonetic features; sonnets differ from ballads in their phonology; tragedy is opposed to comedy by virtue of thematic elements; the suspense narrative differs from the classic detective story by the way its plot is structured; finally an autobiography is different from a novel in that its author claims to be recounting facts and not constructing fictions (199).

Se podría decir que este argumento apoya el esfuerzo de conferir el estatus de género propio a la literatura digital, ya que las obras digitales poseen cualidades distintas de las impresas. No obstante, aquellas diferencias descritas por Todorov, en comparación con los géneros históricos, pertenecen a aspectos temáticos y no materiales, así no sería posible argüir para la codificación del género literario digital. Dicho esto, la mayoría de los textos digitales podrían ser considerados como si fueran palimpsestos, o meros textos remediados, en vez de parte de un género completamente nuevo.

Al analizar el proyecto de Gache desde una postura histórico-crítica, nos damos cuenta de su posición antigeneológica respecto a las normas artísticas. Michel Foucault ha escrito que los sistemas de pensamiento son resultados de "contingent turns of history, not the outcome of rationally inevitable trends" (Gutting n.p.), donde, según esta teoría, la tendencia de crear literatura digital y el subsecuente impulso hacia la *gener*alización pretende formar un trayecto linear dentro de un ambiente fluido y mutable como el arte. El bautismo de géneros, estilos y movimientos de acuerdo con una visión predefinida del futuro causa una discontinuidad en la trayectoria empírica de esas descripciones. Es imposible limitar el arte a una época específica porque trasciende los límites impuestos por los discursos académicos (cuya solución sería añadir o el prefijo 'neo-' o 'pos-' a una categoría o movimiento ya canonizado). Actualmente esos discursos siguen clasificando—o tratan de clasificar—los nuevos estilos mediáticos para fijar (en este momento de cambio de paradigma en los estudios literarios) un giro cultural-crítico que determine la validez del llamado a la creación de un nuevo género. Desde su tierra al fin del mundo Belén Gache retoma el arte tradicional—leyendas folclóricas, la poesía, aun la cartografía—para rechazar la metanarrativa acerca de los géneros artísticos hasta tal punto que su arte es también homenaje a sus precursores.

CAPÍTULO III

Poetas-autómatas: la función literaria en el proyecto *IP Poetry*, de Gustavo Romano [12]

Hasta ahora todo lo que hemos visto demostraba propiedades interactivas bastante limitadas por parte del usuario, ya que la programación estaba cerrada y no permitía influencias imprevistas. Sin embargo, el siguiente capítulo sobre el *IP Poetry Project* de Gustavo Romano funciona de manera diferente porque hay más variaciones permitidas por el programa.

Figura 3.1

En este caso los usuarios no están colaborando según los datos disponibles en tal programa sino que el programa también depende de información disponible en el Internet. Por lo tanto, el participante tiene más libertad en su decisión creativa en un contexto donde, "Medium and work were entwined in a complex relation that functioned as a multilayered metaphor for the relation of the world's materiality to the space of simulation" (Hayles *Writing Machines* 42). A partir de

[12] Una versión temprana del presente capítulo fue publicado en el *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 14 (2010).

esta metáfora se originó la poesía IP de Romano, aprovechando la textualidad material del Internet como texto base para la simulación del poeta humano.

En lo que concierne al cuerpo poético del *IP Poetry*, no sólo se involucra al artista y a los usuarios, sino que también se incorpora un tercer "cuerpo" virtual: los robots. La poesía es producida por un serie de cuatro robots conectada a un servidor en línea. El proceso de la creación (e-)literaria comienza cuando el usuario crea una cuenta con el "IP Poetry Creator" en el sitio de web <findelmundo.com.ar/ip-poetry>. Después de iniciar la sesión, el usuario recibe una lista de instrucciones junto con cinco cajas de diálogo: "Título del poema", "Búsqueda 1", "Búsqueda 2", "Sentencia 1", y "Sentencia 2". Las búsquedas deben ser frases cortas de extensión indefinida ("open-ended") que el robot "administrador"[13] puede buscar en el Internet, para luego añadir palabras adicionales que completen la oración.

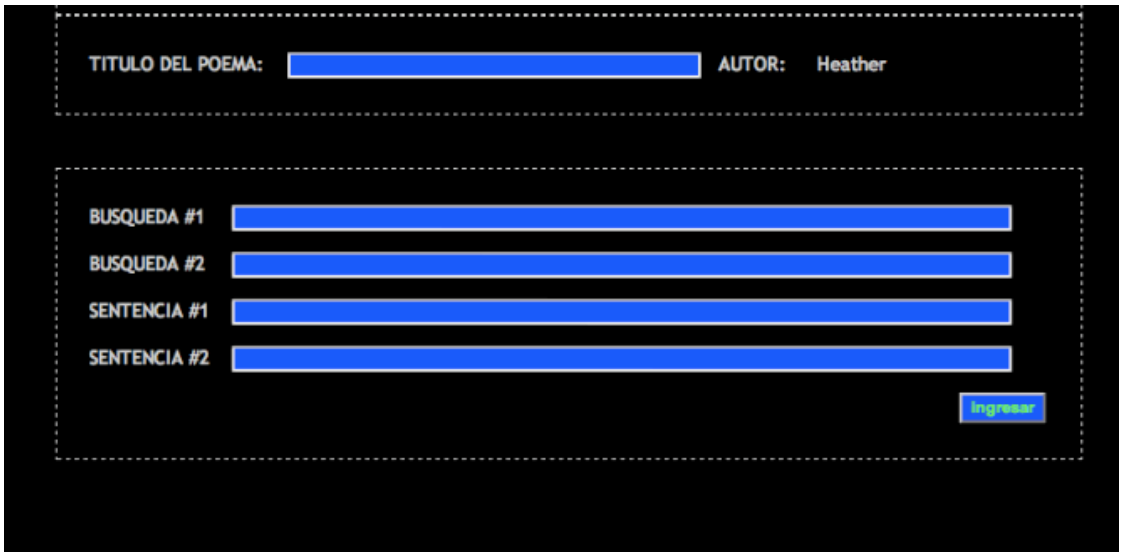

Figura 3.2

Sin embargo, las sentencias (entradas opcionales) del usuario permanecen idénticas cada vez que los robots recitan tal poema. En seguida, cuando el usuario ya ha entregado la información

[13] El robot "administrador" es el único servidor que hace la búsqueda en el Internet. Después de encontrar en Internet ejemplos de frases que empiezan con las palabras ingresadas en la sección de "búsquedas", este robot se las comunica a los otros robots, así que todos "comparten" la información encontrada.

preliminar, aparece un grupo de cuatro menús despegables—cada menú lleva el nombre del robot correspondiente (Arthur, Boris, Charlie y Dante). Aquí el usuario tiene la libertad de elegir cuál(es) robot(s) recita(n) una determinada búsqueda (o sentencia) y cuál(es) robot(s) se queda(n) mudo(s) en cada verso. También, hay una opción "extra" que permite al "administrador" incluir las búsquedas según su preferencia. o sea, el robot elige frases del Internet al azar y las añade al poema.

Es importante hacer notar que el programa sólo presenta las opciones para estructurar el verso siguiente después de que se ha ingresado la información ya mencionada. Siguiendo este proceso, parece que se podría crear una cantidad ilimitada de versos.[14] Después de formular el poema el usurario tiene tres opciones en cuanto a la extensión del poema: repetir la estructura una vez, dos veces o poner fin a la estructura (sin repeticiones). Finalmente, el usuario puede previsualizar el poema, borrarlo o guardarlo en la base de datos del servidor donde puede ser recitado (por los robots) en Internet o durante una exposición. También está disponible una opción para ver una versión textual de los poemas.

Siguiendo con los aspectos técnicos del proyecto *IP Poetry*, hay que señalar que el sitio de web no funciona como la mayoría de los sitios en los que uno podría navegar. En muchos casos el I(nternet) P(rotocolo)—la estructura informática que permite una conexión al sitio web—permite una conexión breve entre usuario y servidor, aunque, como explica Scott Lloyd DeWitt,

> Many users believe that when they are looking at a Web page, they are connected to the server that houses the page. However, by the time they are looking at a page, they have already disconnected from the server. The Web browser actually contacted the server,

[14] Yo trataré de llegar al 'límite' de versos pero cuando entregué el vigésimo sexto verso encontré un error técnico. Así es que si uno da demasiada información se puede sobrecargar el sistema.

> requested a *copy* of the page, delivered this copy back to the users' computer, and dropped its connection from the server—a process called downloading (117).

La diferencia particular, con respecto al sitio del proyecto, es que el servidor se queda conectado durante la sesión, de manera que no hay una "copia" descargada en la computadora del usuario. Así, la construcción del poema es posible debido al enlace directo con el "administrador"; en otras palabras, el proceso entero toma lugar en tiempo real (Romano, *IP Poetry* n.p.). Por lo tanto, cuando se escuchan los poemas ingresados—o del sitio de web o de la exposición—no se escucha un poema pregrabado sino un poema que es creado, efectivemente, en aquel mismo instante. Aunque algunos sitios de web tienen la capacidad de proyectar videos o música en tiempo real, todavía no hay un sitio donde la creación sea simultánea con su recepción o consumo.

Las exposiciones también toman lugar en tiempo real ya que son montadas en espacios públicos. A diferencia de una obra de arte tradicional que se cuelga en un museo—fija y siempre la misma—,las exposiciones del proyecto *IP Poetry* no funcionan sin la interacción de los seres humanos. La creación de la poesía es interactiva, así como la presentación, ya que utiliza sensores que registran los pasos de los espectadores para ordenar a los robots a que comiencen a hablar. Aquella interacción imita la programación de *LogOmatic* (2000), un proyecto de Romano que se podría considerar como antecedente del *IP Poetry* porque los dos están construidos de una manera semejante, como explica Belén Gache:

> [*LogOmatic*] consistía en una campana de altavoz y un prisma de madera en cuyo interior se había colocado un monitor, un ordenador y un parlante. En el monitor se veía una boca humana. A medida que los espectadores se acercaban a ella, en la sala de exposiciones, un sensor registraba su paso y activaba el programa "LogOmatic", a partir del cual la

boca comenzaba a recitar una sucesión aleatoria de fonemas (*IP Poetry Project* 33). Efectivamente, los intercambios entre escritor/lector, artista/espectador y hablante/oyente se transforman, incluso se integran hasta convertirse en una sola entidad ya que—por lo menos en el caso del *IP Poetry Project*—el proyecto no podría funcionar sin la actuación de los dos participantes.

Otra faceta interesante es que durante las exposiciones los robots, o *IP Bots* como se llaman en el sitio de web, son ubicados en espacios públicos, siempre al aire libre. El truco es que aunque están compuestos de materia inanimada y tienen voces inhumanas (como se verá con más detalle en seguida), cada uno de los bots está representado por la imagen de una boca humana—que corresponde a la de Gustavo Romano en la pantalla.

Figura 3.3

Sin embargo, el apoyo fundamental del proyecto todavía depende de la palabra escrita porque la información que el programa busca en el web es (con)textual; así que el medio electrónico y la literatura electrónica que allí se produce necesitan retener una base textual para existir. De esta manera vemos que el poder queda en manos de los seres humanos, ya que sin nosotros, ni la escritura ni la tecnología no existirían. Aun así, las "writing machines"—incluido el bolígrafo—también tienen primacía dentro de las humanidades porque el *texto* es la materia prima de toda manifestación literaria.

Además, los *IP Bots* emplean el texto ingresado por el usuario para escribir el poema, lo cual refleja la humanización de la máquina y, por lo mismo, la hibridización ciborgiana de los dos elementos. Sobre los robots-poetas, su diseñador explica:

> El proyecto IP Poetry se pregunta por el estatuto de la poesía y de los propios poetas. Por un lado, en lo que concierne a la construcción de los robots, subraya la creciente subjetivación de los sistemas tecnológicos, a quienes dotamos de determinadas características humanas aumentadas artificialmente (en este caso, la memoria, la capacidad de hablar, y escucharse entre sí). Por otro lado, en relación a las construcciones poéticas resultantes, saca provecho de la virtual conformación de una memoria humana colectiva a través de la red de Internet a través de una poética basada en lo maquínico y lo aleatorio (Romano, *IP Poetry* 5).

Entonces, los seres humanos no sólo colaboran con los bots para construir la base de datos sobre la que se crean y recitan los textos poéticos, sino que también somos fuentes indispensables de la información que buscan en el Internet. Producimos (de manera directa o indirecta) toda la información que los *IP Bots* compilan, y los códigos que dirigen sus acciones son invenciones humanas.

Los robots hablan

Una de las ansiedades más grandes con la que nos enfrentamos en medio de nuestro renacimiento tecnológico es la de ser reemplazados. Las máquinas han reemplazado a los obreros industriales, los carteros, los banqueros e, incluso, a los maestros—para nombrar sólo algunos ejemplos. Al parecer, las únicas tareas que los *IP Bots* no pueden ejecutar son aquéllas concernientes al dominio de lo emotivo. No obstante, la capacidad de hablar se ha vuelto una

realidad ya que los *IP Bots*, como otros programas del tipo "texto al habla", están aprendiendo a hacerlo. En cuanto a esta capacidad, Gustavo Romano da una breve sinopsis del método de "entrenamiento" de las voces utilizadas en el *IP Poetry Project*:

> El método elegido para esta especie de sintetizador de voz, fue el de utilizar fonemas silábicos. Fueron pregrabados más de 2.000 fonemas. Dado que la cantidad de sílabas "teóricas" resultantes de las combinatorias posibles supera las 25.000, se decidió crear un programa que "enseñara" a hablar a los robots. Es decir, a medida que va encontrando sonidos que no están aún en el programa, genera una lista para que estos sean grabados posteriormente e incorporados al mismo. Así, hasta llegar a la totalidad de los fonemas utilizados por la lengua castellana (*IP Poetry* 7).

Evidentemente, este resultado sería impresionante si se alcanzara, pero el proyecto todavía está en su infancia, por lo que se necesita más tiempo para obtener resultados concluyentes. Entonces, si el proyecto cumpliera con aquella meta, ¿realmente habría una transformación socio-lingüística? Por un lado, parece un paso más hacia la creación de robots que se comunican verbalmente con los seres humanos, lo cual seguramente sería un gran avance en la ciencia médica, ya que un doctor podría así dirigir los instrumentos médicos con su propia voz. Además, un robot que "hablara" podría ser programado, por ejemplo, para hablar todos los idiomas y entonces podría *enseñarlos*, o incluso podría enseñar otras materias educativas. Por el otro, este avance se ve como una pérdida de la humanización de los campos médicos y pedagógicos, aunque los "pros" y "contras" dependen de cómo la gente se posiciona frente a lo tecnológico.

De un modo parecido, en el libro *Writing Machines*, Hayles explica cómo las metáforas tradicionales han sido modificadas desde transiciones lingüísticas a transiciones materiales, o sea, que las metáforas no simplemente conectan palabras con palabras sino también palabras con

objetos. La autora introduce el término "*material metaphor*" para distinguir entre los dos procedimientos (22), y para dar un ejemplo de esta última ella describe una máquina, el *Reading Eye Dog*, construida por el equipo científico que se concentra en el "Research in Experimental Documents".

Figura 3.4

El perro robótico está diseñado para escanear documentos impresos y luego leerlos en voz alta gracias al uso de un programa de tipo "texto al habla". Algunas de las asociaciones metafóricas implementadas por los aspectos físicos de la máquina son: transferencias entre máquina y organismo biológico, la génesis de la operación "texto al habla", la inteligencia artificial y la cognición humana. Además, el acto de leer un texto sin entenderlo y, respecto a los niños, la capacidad de entender algo dicho sin ser capaz de leer el texto mismo, nos muestran que las "[...] distinctions between character, narrator and author are less ontological categories than contingent boundaries susceptible to multiple reconfiguration" (81). Así, se podría argüir que las leyes científicas, siendo (por lo menos en parte) construcciones metafóricas, necesitan ser reevaluadas en nuestra sociedad crecientemente vinculada a la tecnología.

Los robots escriben

Respecto a los programas "texto al habla", el proyecto *IP Poetry* funciona como correlato del *Reading Eye Dog* (RED), ya que los *IP Bots* escriben poemas con los cuales no pueden identificarse, así como el RED tampoco entiende los libros que lee. Por lo tanto, estos sistemas robóticos son una especie de "reverse-cyborgs" ya que son máquinas que adquieren las características humanas, en vez de seres humanos que se vuelven más mecánicos.

Figura 3.5

Asimismo, estos sistemas son pruebas materiales del contraste entre el texto electrónico (RED) y el cibertexto (*IP Bots*). El texto electrónico es el resultado del medio impreso que se convierte en algo digitalizado por el código informático, mientras el cibertexto "focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange" (Aarseth 1). No obstante, un texto electrónico no puede existir sin el cibertexto ya que aquél es la base para éste; las formas son distinguibles pero inseparables.

En cambio, hay otro concepto conocido como "code work" y que se asocia en particular con los autores Alan Sondheim, Mary Ann Breeze, Talan Memmott y John Cayley. Esta combinación de la lengua humana y el código informático crea un dialecto criollo que en ciertas

circunstancias es “machine readable and executable” como vemos en los poemas Perl, donde se usa un código (Perl) para escribir un poema que puede ser entendido/leído tanto por los seres humanos como por las computadoras (Hayles, *Electronic Literature* 20-21).

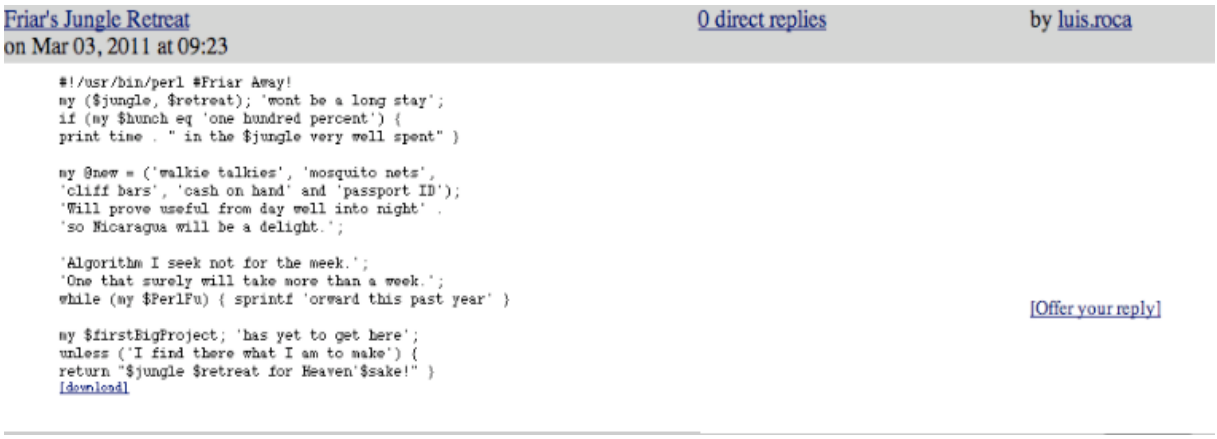

Figura 3.6

Sin embargo, como señala Hayles,

> More typical are creoles using “broken code,” code that cannot actually be executed but that uses programming punctuation and expressions to evoke connotations appropriate to the linguistic signifiers. Replete with puns, neologisms, and other creative play, such work enacts a trading zone in which human-only languages and machine-readable code are performed as interpenetrating linguistic realms, thus making visible on the screenic surface a condition intrinsic to all electronic textuality, namely the intermediating dynamics between human-only language and machine-readable code (Hayles, *Writing Machines* 21).

La interfase entre el lenguaje humano y el código informático ilustra una de las maneras en que se puede aplicar el concepto del cibertexto a lo que se produce en *IP Poetry*, ya que el lenguaje humano es traducido al código informático y luego leído por el *IP Bot* “administrador”. Después de terminar la búsqueda los bots recitan el texto electrónico que acaban de “componer”. Este último paso revela la importancia del medio electrónico como una *liaison* entre lenguaje, código,

humano y máquina. Gracias al proyecto de Romano podemos experimentar la interactividad que resulta del esfuerzo colaborador entre el ser humano y la máquina. A diferencia de la relación que ya tenemos con el hipermedia (un hipertexto que vincula lo verbal—el texto—con lo no verbal, como las imágenes, el sonido, etc.), el que nos permite manipular e interaccionar con las páginas web a través del uso del ratón y el teclado, este proyecto nos presenta la posibilidad de *crear* un poema IP, o sea, un poema hipermedia.

La cantidad inmensa de información a la que se puede acceder en línea permite esta relación semiótica entre crecimiento y adaptación, ya que la información disponible, junto con la invención de palabras nuevas, crea un intercambio socio-lingüístico que continuamente se transforma y es transformado. La virtualidad de la existencia basada en un código informático que tienen los textos electrónicos posibilita su variabilidad infinita (Landow 36). Tropezamos con esta naturaleza fugaz del ciberespacio cuando hacemos clic en ciertos enlaces donde las páginas funcionan por años, o cuando descubrimos que otras páginas ya no existen (Bolter 40). Sin embargo, como señala Bolter, "[d]espite its apparently ephemeral and ethereal quality, electronic writing maintains a sense of place in the physical world" (29). El atributo físico de la pantalla que hace visible el texto electrónico otorga esta existencia paradójica entre la fugacidad digital y la permanencia textual.

Aparte de los aspectos cibertextuales del *IP Poetry* se podría destacar también su hipertextualidad subyacente. Esta característica es bastante evidente porque el mismo Internet es un hipertexto infinito (por lo menos en teoría); podemos navegar un sinfín de rutas diferentes con cada clic del ratón. Los bots son buscadores que exploran el Internet para conseguir las frases que su avatar humano ingresa en la base de datos—para luego completarlas con la información encontrada e incluirlas en el poema. En este contexto, Bolter sugiere, ya que los seres humanos

piensan asociativamente y no linealmente, que, "hypertext allows us to write as we think" (42). Por eso, aquel escenario es una prueba más de este proceso de pensamiento porque el programador emplea el hipertexto para que los robots escriban como el ser humano piensa.

La (des)humanización de las humanidades

Debido a la entrada (¿la invasión?) de la tecnología moderna, nuestra cultura ha adquirido una terminología que ha reconcebido y hasta reinventado el lenguaje. Prefijos como *hiper-* y *ciber-* nos ayudan a recodificar o renombrar el pasado, tanto como se imponen como partes de los discursos futuros. Al mismo tiempo, nos exponemos a un proceso de (auto-)deshumanización a través de las redes sociales en línea, para hacernos parte de una sociedad global. Aun así, Espen Aarseth propone que:

> Computer technology can sustain many different types of media, with very distinctive characteristics. Such a pluralist perspective will help us avoid the traps of technological determinism and let us see the technology as an ongoing process of, rather than a cause of, human expression (19).

Dicho esto, *IP Poetry* debe ser parte del proceso, incluso si los *IP Bots* son las últimas autoridades o mediadores para finalizar el cuerpo del poema. Aquella autoridad se hace posible gracias a la fuerza creativa del artista que construyó los robots. Otro aspecto del proceso es que el usuario inicialmente pone la información en una base de datos, por eso las frases que los bots eligen no se incorporan como creación voluntaria de éstos. Por el contrario, los bots obedecen un código bastante prefigurado. Al fin y al cabo, como bien nos recuerda Aarseth, "the medium is the mechanism, not the master, of discourse" (167). En otras palabras, el discurso siempre depende de la voluntad humana.

En el libro *Writing Machines*, Hayles inventó un término que puede ser útil aquí para describir con mayor precisión el proyecto *IP Poetry* y algunos objetos análogos, que son *los tecnotextos*. Este neologismo, el tecnotexto, vincula la tecnología responsable en la producción de los textos con la construcción verbal de aquellos textos, en el contexto definido por Hayles:

> Literary works that strengthen, foreground, and thematize the connections between themselves as material artifacts and the imaginative realm of verbal/semiotic signifiers they instantiate open a window on the larger connections that unite literature as a verbal art to its material forms (25-26).

Los *IP Bots* personifican aquellas conexiones por su uso del lenguaje escrito, su vocalización de la poesía y su materialidad como artefactos que actualizan y ejecutan estas conexiones entre la materialidad de la literatura y su artesanía verbal.

Se supone que esta relación de contenido-materialidad dentro del campo de las humanidades se fortalecería**,** ya que la búsqueda del conocimiento y/o entendimiento puede ser vista como una parte integral al arte. Como afirma Hayles:

> In the broadest sense, artistic practice can be understood as the crafting of materiality so as to produce human-intelligible meanings, while at the same time transforming the meaning of terms like "human" and "intelligible." A critical practice that ignores materiality, or that reduces it to a narrow range of engagements, cuts itself off from the exuberant possibilities of all the unpredictable things that happen when we as embodied creatures interact with the rich physicality of the world. Literature was never only words, never merely immaterial verbal constructions. Literary texts, like us, have bodies, and actuality necessitating that their materialities and meanings are deeply interwoven into each other (*Writing Machines* 107).

Según el punto de vista de Hayles, entre otros estudiosos, las humanidades deben considerar la tecnología como un enriquecimiento de lo literario, en vez de una usurpación de lo humanístico. Hace años el campo de las artes visuales comenzó a aceptar la incorporación de lo digital, y ahora su contrapunto bibliófilo se enfrenta con la necesidad de seguir este camino o correr el riesgo de volverse obsoleto.

Sueño que soy ciborg

Los avances tecnológicos antes mencionados tienen como motivo (y, al parecer, como resultado) la creatividad humana. En lo tocante al campo poético, esta creatividad disuelve las fronteras entre el arte y la literatura mientras se rehúsa a aceptar la división ciencia-humanidades en los medios nuevos; o sea, se niega a escoger un solo género o discurso. Los sitios de web como <moebio.com> proveen un espacio donde los poetas combinan lo artístico con lo científico, ya que no son tan disímiles como antes se pensaba. El proyecto *IP Poetry*, pues, combina el arte visual, la poesía, la informática, lo mecánico, lo digital y la interactividad humana para producir una obra cibernética.

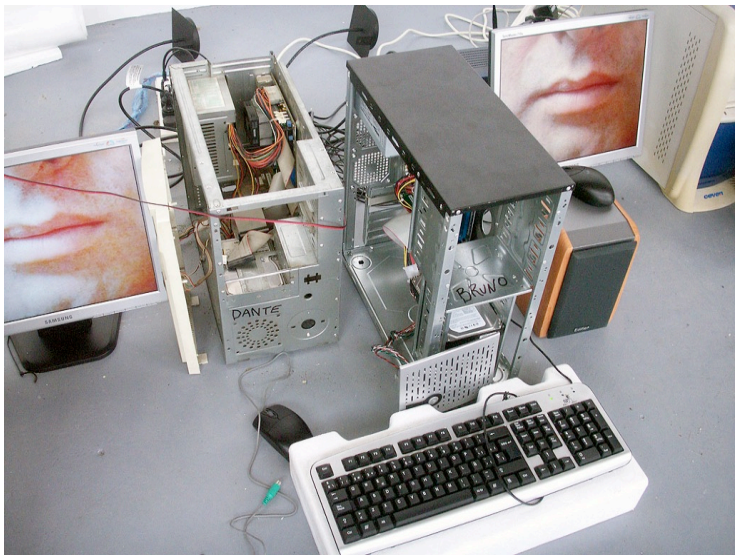

Figura 3.7

Por eso, podemos preguntarnos, tal como lo hace Belén Gache, si los *IP Bots* "¿[s]on máquinas con bocas humanas o es el hombre en cambio una máquina parlante?" (Gache, *IP Poetry Project*). No obstante, antes de responder a esta pregunta difícil, es prudente explorar la cuestión de si el proyecto *es* cibernético o simplemente una forma intrincada de poesía electrónica.

Comencemos con una descripción de la escritura electrónica —la base de la *e*-poesía— del crítico y poeta Loss Pequeño Glazier, quien expone que:

> Writing in electronic media [...] is writing that exists within specific *conditions* of textuality. Such writing has different properties than the writing to which we are accustomed. These properties include the fact that the text is not physical but is displayed (similar to film, holograms, and other "projected" media). Further, the characteristics of such a text points to the idea of an "intelligent" work: it can move according to a predetermined sequence, it can be produced on the fly, or it can respond to the input of the user (20).

El texto poético que produce el *IP Poetry* parece un poco más complicado porque el usuario no ve el texto producido después de ingresarlo al programa. Por supuesto que hay algunas versiones textuales de ciertos poemas guardadas en el servidor, pero mientras el proyecto se está ejecutando, el texto se convierte en sonido (la voz de los bots) y movimiento visual (las imágenes de las bocas). No obstante, las características del trabajo "inteligente" y la responsabilidad del usuario son un asunto clave para la programación de los *IP Bots*, ya que los bots responden al *input* del participante mientras siguen una secuencia predeterminada.

La poética de la encarnación ("embodiment," en inglés) y de la inteligencia de la máquina evocan el concepto del ciborg, el cual suena casi como una fantasía, pero dentro del rápido desarrollo técnico es un concepto que se ha vuelto cada vez más real. La noción de una

híbridez humana–maquinística se remonta hasta la antigua mitología de China y Japón, entre otras, y aparece a lo largo de la historia occidental, incluso en las obras de René Descartes, Julien Offray La Mettrie y Alan Turing (Gray; Gache 28). En 1960 aquellas entidades fueron bautizadas como *ciborgs* por Manfred Clynes y Nathan Kline en su estudio de *ciborgología*, quienes buscaban maneras efectivas de integrar lo orgánico y lo inorgánico, en especial para la exploración espacial (Gray)[15]. Hoy en día el ciborg es mucho más que un experimento científico, ya que la fusión de lo cibernético y lo literario en proyectos como *IP Poetry* nos permite proyectar el término a áreas distintas del conocimiento y el quehacer humanos.

Respecto al proyecto *IP Poetry*, la conjunción de ser humano y máquina no es una fantasía sino la interacción verdadera y concreta entre ellos dentro del ciberespacio. Además, esta interacción es recíproca en todo momento, ya que el programa no puede funcionar sin los aspectos humanísticos y tecnológicos. Se podría decir que la hibridación entre ser humano-máquina es el colofón del proyecto *IP Poetry*: la creación de un ciborg literario. Se ve esta posibilidad en el hecho de que los robots hablan, aprenden y se enseñan a sí mismos. Además, por el uso de las bocas humanas encajadas en un parlante y proyectadas electrónicamente, mientras el proyecto mismo sigue reglas programadas por los seres humanos, alude claramente al concepto de lo *ciborgiano*. Efectivamente, un ciborg necesita tener un "cuerpo", el que constituye una mezcla de características humanas y mecánicas.

Así pues surge la cuestión de la encarnación ("embodiment") como una condición básica del ser humano y que también se refiere a cómo éste se transforma junto con la tecnología. Las interacciones entre los seres humanos y la tecnología muestran que ambos tienen "especificidades materiales" claves para entender cómo funcionan (Hayles, *Electronic Literature*

[15] Según Gray, Clynes y Kline fueron contratados por NASA para participar en una conferencia cuyo propósito era descubrir una manera de proteger a los seres humanos durante un viaje al espacio.

112). Es decir que la encarnación no desaparece frente a la relación ser humano–máquina, sino que queda fortalecida debido a las semejanzas entre las relaciones internas de los dos, ya que los seres humanos y las máquinas son programados ("wired") para cumplir con funciones específicas. Aquel fortalecimiento está presente en casi todo intercambio físico y lingüístico, ya que mientras se utilizan los aparatos tecnológicos, el lenguaje humano se integra al lenguaje de la informática para llevar a cabo cualquier trabajo, desde la escritura de un poema hasta el control de los modos de transporte.

Por lo tanto, el proyecto poético *IP*, siendo un buen ejemplo del intercambio lingüístico entre el ser humano y la máquina, nos exige una respuesta a la pregunta de Gache de si los *IP Bots* podrían considerarse máquinas con bocas humanas o si el hombre mismo es una máquina parlante. La verdad es que ambas posibilidades coexisten, como ha dicho Donna Haraway: "The machine is not an *it* to be animated, worshipped, and dominated. The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment. We can be responsible for machines; *they* do not dominate or threaten us. We are responsible for boundaries; we are they" (719). En definitiva, entonces, la literatura electrónica es una prueba más de la relación simbiótica que todavía se está desarrollando entre el ser humano y la máquina. Esta simbiosis provee oportunidades creativas jamás imaginadas en todo aspecto de la vida actual y el campo literario no es una excepción. La colaboración artística entre seres humanos y máquinas representa otra etapa en el desarrollo de nuestra existencia posmoderna—sería erróneo ignorar el potencial que promete.

CAPÍTULO IV

Destino final

A lo largo de los siglos, la literatura siempre se ha adaptado y tomado formas nuevas—una propiedad que, se podría argüir, todavía posee. Al hablar del paso de la literatura impresa a la virtual, Hayles nos advierte que tratar el texto que aparece en la pantalla al igual que la palabra impresa podría ser—en términos suyos (un poco hiperbólicos, quizás)—un "desastre" para la comunidad literaria, porque si los cambios materiales en la esfera digital se toman por sentado, podemos perder la oportunidad de ampliar el campo y el alcance de la literatura y, por ende, de los estudios literarios (*Writing Machines* 43). Según ella:

> [...] print and electronic textuality deeply interpenetrate one another. Although print texts and electronic literature—that is, literature that is 'digital born,' created and meant to be performed in digital media—differ significantly in their functionalities, they are best considered as two components of a complex and dynamic media ecology. Like biological ecotomes, they engage in a wide variety of relationships, including competition, cooperation, mimicry, symbiosis, and parasitism ("The Future of Literature..." 181).

Dicho eso, la literatura digital podría convertirse en la regla y no en la excepción, ya que la integración de lo humano en lo tecnológico (y viceversa) se está acelerando cada vez más. Esa relación simbiótica ofrece más opciones para aprovechar del potencial literario ofrecido por las obras nacidas digitalmente. Efectivamente, la participación del usuario junto con la

convertibilidad de muchas formas de arte desde su manifestación material a una digital abre la puerta a una revolución fundamental dentro de las humanidades.

En lo que concierne a esta revolución hemos de considerar la remediación como el origen de gran parte de la escritura digital: desde la digitalización a los palimpsestos digitales vistos en *Wordtoys*, hasta los tecnotextos como el *IP Poetry Project*, la remediación ha sido parte del desarrollo creativo de la *e-literatura*. J. David Bolter y Richard Grusin distinguen entre distintos estilos de la remediación; entre ellos se destacan; 1) el borrón del medio digital para que el contendido sea presentado como si fuera el texto original; 2) el deseo de enfatizar (en vez de borrar) las distinciones; y 3) la absorbción completa del medio original para minimizar las discontinuidades percibidas entre ambos medios (45-47). El cuarto estilo que ellos definen es el que se manifiesta en los proyectos ya mencionados, una remediación que trata de "refashion[ing] the older medium or media entirely, while still marking the presence of the older media and therefore maintaining a sense of multiplicity or hypermediacy" (46). En los textos de Gache vemos lo hipermediático en la presencia literaria de otros autores, mientras en la "poesía" "de" Romano la multiplicidad surge en la colaboración entre ser humano, robot e Internet.

Al diferenciar entre la literatura impresa y la digital, muchos teóricos han señalado que debemos analizar las obras digitales prestando más atención a su materialidad; pero pese a todo, el medio digital en sí no presupone otro género, como ya se ha argüido. Tal como ha postulado Jaques Derrida en el ámbito de los medios impresos, "As soon as the word 'genre' is sounded, as soon as it is heard, as soon as one attempts to conceive it, a limit is drawn. And when a limit is established, norms and interdictions are not far behind: 'Do', 'Do not' says 'genre', the work 'genre', the figure, the voice, or the law of genre" (221). Tomando en cuenta esta noción de límite como ley, podríamos argüir que la literatura digital—especialmente la que figura en el

presente estudio—no obedece los límites impuestos por los géneros ya establecidos. Aun sería posible concluir que la literatura digital rompe con la idea de género y atraviesa el canon literario para incorporar los medios y los estilos anteriores (incluso los precursores) para crear arte *multimodal*. La singularidad de la creación artística no es necesariamente el propósito de la literatura digital, como bien nos recuerda Joanna Drucker:

> [...] the crisis introduced into aesthetic discussions by digital media is not, as commonly reported, a crisis of the copy, of originality, or of authenticity or truth. What is at stake is more poignant, since it depends upon the possibility of reinscribing form into matter as part of a human, cultural, and social system. If code is ideal form, it resists inflection, cannot register subjectivity in its production or interpretation. But the specific, particular character of materiality always registers the circumstances of production, expression, interpretation (142).

Esta cita resume varias cuestiones teóricas fundamentales a la delimitación del campo de la literatura digita-electrónica: la formación de un objeto literario (Cayley), la noción que el contenido y la materialidad son inseparables (Glazier, Hayles y McLuhan), la remediación ofrecida por los palimpsestos digitales con sus múltiples niveles de información (Bolter y Grusin, Funkhouser) y últimamente la circulación cultural del objeto digital (Baetens y Van Looy). Al fin y al cabo la literatura electrónica no debería ser separada del canon tradicional como género único, sino integrada y estudiada junto con los géneros literarios existentes ya que de cierta manera lo digital culturalmente dialoga con toda la tradición literaria. Estudiar las obras digitales como colegas (y no usurpadores) de sus precursores impresos provee a la literatura digital con una plataforma desde dónde podría realizar su potencial manifiesto. Debemos aprovecharnos de los nuevos medios de la forma que nos exige Glazier: “Explore the multiple possibilities of

making in this medium. Emerge from the study with wires tangled in our hair, pixels in our spirit, happy to find that physical interaction with the intangible that makes it *making*" (*Digital Poetics* 179; énfasis en el original). Este espíritu juegetón—ambos literal (Gache y Romano) y figurativo (Glazier)—de la literatura digital nos recuerda que la creación literaria está íntimamente intercalada con la cultura humana y que sigue siendo una fuerza necesaria dentro de las humanidades.

BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997. 1-23, 162-177. Print.

Aguilar, Gonzalo. *Poesía concreta brasileña: las vanguardias en la encrucijada modernista*. Rosario, Argentina: Beatriz Viterbo Editora, 2003. Print.

Aspley, Keith. "Verbal Chemistry and Concrete Poetry". *Avant-garde/Neo-avant-garde*. Ed. Dietrich Scheunemann. Amsterdam: Rodopi, 2005. 131-138. Print.

Aylesworth, Gary. "Postmodernism". *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Ed. Edward N. Zalta. Winter 2010. 19 April 2011. Web. <http://plato.stanford.edu/archives/win2010/entries/postmodernism/>.

Baetens, Jan and Jan Van Looy. "E-Poetry between Image and Performance: A Cultural Analysis". *Journal of e-Media Studies*. 1.1 (2008) 3 March 2011. Web. <http://journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/2/xmlpage/4/article/288>.

Barthes, Roland. "The Death of the Author". *Image Music Text*. Trans. Stephen Heath. New York: Hill & Wang, 1977. Print.

Benjamin, Walter. "Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction". *Illuminations*. Trans. Harry Zohn. New York: Schocken Books, 1969. 217-251. Print.

Bennington, Geoffrey and Jacque Derrida. "The Sign". *Jacques Derrida*. Chicago: UP, 1993. 23-41. Print.

Biggs, Simon. “On Navigation and Interactivity”. *p0es1s: The Aesthetics of Digital Poetry*. Eds. Friedrich W. Block, Christiane Heibach, and Karin Wenz. Trans. Friedreich W. Block, et al. Berlin: Hatje Cantz, 2004. 182-191. Print.

Bolter, J. David. *Writing Space: Computers, Hypertext and the Remediation of Print*. London: Lawerence Erlbaum, 2001. Print.

Bolter, Jay David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT UP, 2000. Print.

Bonet, Eugeni. “Fragmento referido a IP Poetry del texto para la muestra “Sabotaje en la máquina abstracta””. *The IP Poetry Project*. 19 April 2011. Web. <http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/ebonet.html>.

Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. Caracas: Biblioteca Ayacucho, 1986. Print.

Caplan, David. “On Poetic Curiosity”. *Postmodern Culture*. Project Muse. Baltimore: John Hopkin’s UP, 2005. n.p. Web. 19 April 2011. <http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/postmodern_culture/v016/16.1caplan.html>.

de Campos, Augusto. “Concrete Poetry: A Manifiesto”. *Contemporary Poetics*. Ed. Luis Armand. Evanston, Ill: Northwestern UP, 2007. 213-214. Print.

—. “Questionnaire of the Yale Symposium”. *Contemporary Poetics*. Ed. Luis Armand. Evanston, Ill: Northwestern UP, 2007. 215-219. Print.

Cayley, John. “Time Code Language: New Media Poetics and Programmed Signification”. *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Eds. Adelaide Morris and Thomas Swiss. London: MIT UP, 2006. 307-333. Print.

Correa-Díaz, Luis and Scott E. Weintraub. "Literatura latinoamericana, española, portuguesa en la era digital (nuevas tecnologías y lo literario)".*Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*. 14 (2010). 149-155. Print.

Darnton, Robert. " 5 Myths About the Information Age". *The Chronical of Higher Education*. 17 April 2011. 19 April 2011. Web. <http://chronicle.com/article/5-Myths-About-the-Information/127105//>.

Derrida, Jacques. "The Law of Genre". *Modern Genre Theory*. Ed. Stan Smith. London: Longman, 2000. 219-231. Print.

DeWitt, Scott Lloyd. *Writing Inventions: Identities, Technologies, Pedagogies*. Albany, NY: New York State UP, 2001. 116-118. Print.

Drucker, Johanna. *SPECLAB: Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing*. Chicago: UP, 2009. Print.

Filreis, Alan. " Kinetic is as Kinetic does: On the Institutionalization of Digital Poetry. *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Eds. Adelaide Morris and Thomas Swiss. London: MIT UP, 2006. 123-140. Print.

Fletcher, Heather. "Literatura cibercreativa: ¿qué lugar tendrán los tecnotextos en el futuro de las Humanidades? (El caso de Gustavo Romano y su proyecto de poesía *IP*)". *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*. 14 (2010). 335-348. Print.

Funkhouser, Chris. *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa, AL: UP, 2007. Print.

—"Augusto de Campos, Digital Poetry, and the Anthropophagic Imperative". *CiberLetras*. July, 2007. Web. 19 April 2011. <http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v17/funkhauser.htm>.

Gache, Belén. “IP POETRY Y LOS ROBOTS PARLANTES: El hombre como máquina parlante y la sociedad como máquina”. *IP Poetry*. Trans. Vaughan Systems and Tamara Stuby. Badajoz, Extremadura: MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo), 2008. *The IP Poetry Project*. PDF. 19 April 2011.

—“Acerca de los Wordtoys y del Diario del niño Burbuja”. La Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. 24 April. 2006. Reading. Web. 19 April 2011. <http://www.findelmundo.com.ar/belengache/pfabra.htm>.

— *Escrituras nómades*. Gijón, España: TREA, 2006. Print.

— *Wordtoys*. 19 April 2011. Web. <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>.

Genette, Gerard. "Poetic Language, Poetics of Language". *Poetry in Theory*. Ed. Jon Cook. Oxford: Blackwell, 2004. 409-412. Print.

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

—. “Colibrí”. Screenshot. *epc.buffalo.edu*. n.d. Web. 24 april 2011.

Golding, Alan. “Language Wrting, Digital Poetics and the Differential Text”. *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Eds. Adelaide Morris and Thomas Swiss. London: MIT UP, 2006. 307-333. Print.

Gray, Chris Habels. “Manfred Clynes and the Cyborg”. *A Festschrift for Manfred Clynes*. D. Williams, ed., Chicago: MMB Music, 1999. Web. 22 May 2010. <http://www.chrishablesgray.org/CyborgCitizen/clynes.html>.

Haraway, Donna. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”. *Contemporary Literary Criticism: Literary and Cultural*

Studies. Robert Con Davis and Ronald Schleifer, eds. 4th ed. New York: Longman, 1998. 696-727.

Hayles, N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: UP, 2008. 1-42. Print.

—*Electronic Literature*. Notre Dame: UP, 2008. Print.

—"The Future of Literature: Complex Surfaces of Electronic Texts and Print Books". *A Time for the Humanities: Futurity and the Limits of Autonomy*. Eds. James J. Bono, Tim Dean, and Ewa Plonowska Ziarek. New York: Fordham UP, 2008. 180- 209. Print.

—"The Time of Digital Poetry from Object to Event". *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Eds. Adelaide Morris and Thomas Swiss. London: MIT UP, 2006. 181-209. Print.

—*Writing Machines*. Cambridge: MIT Press, 2002. Print.

Huidobro, Vicente. "Moulin". 1921. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid. *memoriachilelena.cl*. Web. 24 April 2011.

"Interactivo". *Real Academia Española*. Web. 19 april 2011. <http://www.wordreference.com/es/en/frames.asp?es=interactivo>.

Joyce, Michael. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor, MI: Michigan UP, 1995. 19-29. Print.

Kac, Eduardo. *Media Poetry: An International Anthology*. Chicago : Intellect, 2007.

Landow, George P. *Hypertext 3.0: Critical theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2006. 1-52. Print.

Lévy, Pierre. *Cyberculture*. Trans. Robert Bononno. Minneapolis, Minn.: UP, 2001. Print.

luis.roca. “Friar’s Jungle Retreat”. Screenshot. *PerlMonks.org*. 3 March 2011. Web. 24 april 2011.

de Man, Paul. “Literary History and Literary Modernity”. *Blindness and Insight: Essays in the Rhetoric of Contemporary Criticism*. Minneapolis: Minnesota UP, 1983. 142- 165. Print.

McGann, Jerome. *Radiant Textuality*. New York: Palgrave, 2001. Print.

McLuhan, Marshall. Eds. Eric McLuhan and Frank Zingrone. *Essential McLuhan*. New York: BasicBooks, 1995. Print.

Miller, J. Hillis. “The Poetics of Cyberspace: Two Ways to Get a Life”. *Contemporary Poetics*. Ed. Luis Armand. Evanston, Ill: Northwestern UP, 2007. Print.

O’Donnell, James J. *Avatars of the Word: From Papyrus to Cyberspace*. Cambridge: Harvard UP, 2000. xi-13, 50-70. Print.

Paulson, William. *Literary Culture in a World Transformed: A Future for the Humanities*. Cornell: UP, 2001. xi-24, 149-191. Print.

Pérez, Manuel Asensi. *Historia de la teoría de la literatura: el siglo XX hasta los años setenta*. Vol. II. Valencia: Tirant lo Blanche, 2003. Print.

Perloff, Marjorie. “Screening the Page/Paging the Screen: Digital Poetics and the Differential Text. *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Eds. Adelaide Morris and Thomas Swiss. London: MIT UP, 2006. 307-333. Print.

Research in Experimental Documents. “Reading Eye Dog”. Photograph. Web. 24 April 2011. <http://www.onomy.com/redweb/reading_eye_dog.html>.

Romano, Gustavo. *IP Poetry*. Trans. Vaughan Systems and Tamara Stuby. Badajoz, Extremadura: MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo), 2008. *The IP Poetry Project*. PDF . 19 April 2011.

— Gache, Belén, Jorge Haro, Gustavo Romano and Carlos Trilnik. *Fin del mundo: Arte actual desde Argentina*. 19 April 2011. Web. <http://www.findelmundo.com.ar/fintro21.htm>.

— *The IP Poetry Project*. 19 April 2011. Web. <http://www.findelmundo.com.ar/ip-poetry/index.html>.

— *Gustavo Romano*. 19 April 2011. Web. <http://www.gustavoromano.com.ar/>

—"NET(art)WORKING Selección de proyectos, eventos e iniciativas de Net Art". *La sala virtual*. CCEBA (Centro Cultural de España Buenos Aires, Nd. 22 May 2010. Web. <http://www.cceba.org.ar/cvirtual/muestra06.pl>.

Samuels, Robert. *Integrating Hypertextual Subjects: Computers, Composition, and Academic Labor*. Eds. Gail E. Hawisher and Cynthia Selfe. Cresskill, NJ: Hampton Press, 2006. 1-24, 71-82. Print.

Scheunemann, Dietrich. "From Collage to the Multiple: On the Genealogy of Avan-Garde and Neo-Avant-Garde". *Avant-Garde/Neo-Avant-Garde*. Ed. Dietrich Scheunemann. Amsterdam: Rodopi, 2005. 15-48. Print.

Strickland, Stephanie. "Born Digital". *Poetry Foundation*. 13 Feb. 2009. Web. 19 April 2011. <http://www.poetryfoundation.org/journal/article.html?id=182942>.

Taylor, Claire. "De Macondo a *Macon.doc*: Ficción hipermedia hispanoamericana contemporánea". *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*. 14 (2010). 198-215. Print.

Taylor, Claire and Thea Pitman, eds. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: UP, 2007. Print.

Todorov, Tzvetan. "The Origin of Genres". *Modern Genre Theory*. Ed. Stan Smith. London:

Longman, 2000. 193-209. Print.

Vandendorpe, Christian. *From Papyrus to Hypertext: Toward the Universal Digital Library*. Trans. Phyllis Aronoff and Howard Scott. Chicago: Illinois UP, 2009. 124-128, 155-166. Print.

Viegas, Ana Cláudia. "Contemporary Brazilian Fiction: Between Screens and Printed Pages". Taylor, Claire and Thea Pitman, eds. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: UP, 2007. Print.

Watten, Barrett. " Poetics in the Expanded Field: Textual, Visual, Digital ...". *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*. Eds. Adelaide Morris and Thomas Swiss. London: MIT UP, 2006. 335-370. Print.