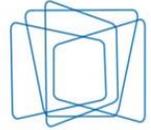




UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA DIGITAL

*El proceso de valoración en la poesía electrónica a partir de la noción de campo literario:
un estudio de caso sobre los Concretoons de Benjamín Moreno.*

Santiago de Querétaro, Querétaro.

Oliver Herring



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Maestría en Comunicación y Cultura Digital

"El proceso de valoración en la poesía electrónica a partir de la noción de campo literario: Un estudio de caso sobre los Concretoons de Benjamín R. Moreno".

TITULACIÓN POR TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de
Maestría en Comunicación y Cultura Digital

Presenta:

Lic. Leary Oliver Herring González

Dirigido por:

Dr. Germán Espino Sánchez

SINODALES

Dr. Germán Espino Sánchez
Presidente

Firma

Dr. Anuar Jacobo Jalife
Secretario

Rúbrica

Firma

Dra. María Edita Solís Hernández
Vocal

Firma

Mtro. Pedro Armando Cabral Salazar
Suplente

Firma

Mtro. Carlos Alberto García Calderón
Suplente

Firma
M. en S. Luis Alberto Fernández García
Director de la Facultad de Ciencias
Políticas y Sociales
Dra. Ma. Guadalupe Flavia Loarca Piña
Directora de Investigación y Posgrado

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Octubre, 2017
México

Resumen

El valor literario o artístico se puede sintetizar como una cualidad estética en el texto o pieza plástica. Por tanto, ¿cómo puede uno saber si se está frente a una obra artística o literaria con valor? Sobre todo, si se trata de una propuesta novedosa, híbrida y digital. La siguiente investigación se dio a la tarea de indagar en el valor como cualidad estética en los poemas-videojuego de Benjamín R. Moreno, los *Concreteons*. Para comprender la poesía-videojuego, hay que introducirse en el tema de la literatura electrónica (también llamada digital o expandida). Este proyecto presenta estos conceptos artísticos desde una investigación cualitativa; esto es, cómo se da el proceso de valoración en esta literatura que combina el lenguaje informático con el literario. La sociología de la literatura propuesta por Pierre Bourdieu fue la teoría macro que guió el trabajo; por un lado, se atendió a la producción material de la obra, y por otro, a la producción de valor en la obra. En la primera dimensión se analizó el lenguaje transmedia, el uso del videojuego como medio de expresión y la relación con el arte de vanguardia de los *Concreteons*. En la segunda dimensión, se realizaron entrevistas a sujetos inmersos en el campo literario nacional para conocer sus opiniones sobre literatura y literatura electrónica; de ahí se concluye que no existen posturas correctas en el arte y la literatura, lo que hay es gusto. En este sentido, el aporte principal de esta investigación es acercarse al gusto canónico y tradicionalista, por el que se inclinan algunos de los expertos entrevistados, y un gusto vanguardista, preferido por otros, el cual es apreciado por quienes siguen las nuevas expresiones que surgen en la cultura digital.

Palabras clave: Literatura electrónica, poesía electrónica, campo literario, *Concreteons*.

Abstract

The literary or artistic value can be synthesized as an aesthetic quality in a text or an art piece. So, how can we know if one is facing a valuable artistic or literary work, especially if it is a new, hybrid and digital proposal? The following research has taken the task of investigating the value as aesthetic quality in the videogame-poems of Benjamín R. Moreno, the *Concreteons*. In order to understand video-game poetry, one has to enter into the subject of electronic literature (also called digital or expanded literature). This project presents these artistic concepts from a qualitative research approach; in other words, how is the process of valuation given in this literature that combines computer language with the literary language. The sociology of literature proposed by Pierre Bourdieu was the theory that guided this thesis; on the one hand, the material production of the work was analyzed, and on the other, the production of value in the work itself. In the first dimension the transmedia language, the use of videogames as an expression form and the relationship with the avant-garde art of the *Concreteons* were analyzed. In the second dimension, interviews were conducted with subjects immersed in the literary field of Mexico to know their opinions about literature and electronic literature; hence it is concluded that there are no correct postures in art and literature, what we have is taste. In this sense, the main contribution of this research is to approach the canonical and traditionalist taste, which some of the experts interviewed prefer, and an avant-garde taste preferred by others, and which is appreciated by those who follow the new expressions that arise in digital culture.

Key words: Electronic literature, electronic poetry, literary field, *Concreteons*.

*Hemos dejado atrás la Galaxia Gutenberg
y ahora es la comunicación electrónica,
en vez de los medios escritos,
la que impulsa el desarrollo cultural.*

Marshall McLuhan (1962)

A los que se adelantaron y no están para presenciar este desenlace:

Rafael y Luis Alberto

A mi motor amor:

Brenda y Nicole

A los que me hacen sentir sólido

Leary, Vicky y Ricardo

Agradezco al Ser Supremo; a la Universidad Autónoma de Querétaro, al rector Dr. Gilberto Herrera Ruiz, quien brindó apoyo y soporte a la creación y mantenimiento de esta Maestría; al Mtro. Luis Alberto Fernández, director de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales por su intervención para continuar con este proyecto; al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT), de los Estados Unidos Mexicanos, por su apoyo durante catorce meses, bajo el número de CVU 728108, para que la primera generación de esta Maestría en Comunicación y Cultura Digital pudiera dedicarse de manera exclusiva a sus investigaciones.

Y gracias en especial a todas las personas que contribuyeron para que esta tesis se lograra:

Adrián Morales	J. Carlos Moya	Mónica Nepote
Alejandro del Castillo	Jhonnatan Curiel	Nadia
Ana Sepulveda	John Cayley	Nayeli Hidalgo
Anuar Jalife	Juan Domingo Argüelles	Norma Lilia Álvarez
Araceli	Karla Negrete	Pablo Cabral
Benjamín Moreno	Loss Pequeño	Pedro Cabral
Carlos García Calderón	Luis Alberto Fernández	Pedro Flores
Dionisio Munguía	Luz	Ricardo Ortega
Edita Solís	Manuel Ortiz	Roberto Cruz
Efraín Velasco	Margarita Marroquín	Rodolfo Sarsfield
Eugenio Tisselli	Mario Zuñiga	Sergio Ernesto Ríos
Fer Aguillón	Maximiliano Gómez	Sergio Rivera
Germán Espino	Miguel Aguilar	Tadeus Argüello
Gilberto Herrera	Minerva Reynosa	Tania Martínez
Ileana Cruz	Miriam Herrera	

Índice

Introducción.....	11
1. Planteamiento del problema	15
1.1 Objetivos de la investigación	17
1.2 Preguntas de investigación	18
2. Antecedentes de la poesía contemporánea	19
3. Situación actual en la literatura electrónica.....	30
4. Fundamentos teóricos de la poesía electrónica.....	36
4.1 Primeras corrientes de la poesía electrónica.....	36
4.2 Conceptualizaciones teóricas para discutir la poesía electrónica	38
5. Contexto socio-histórico del análisis.....	66
5.1 Sobre el Internet	66
5.2 Uso de Internet en México	67
5.3 Sobre los videojuegos.....	68
5.4 La lectura en México.....	69
5.5 El campo literario en México.....	71

5.6 Las instituciones culturales como lugares privilegiados en el campo literario	73
5.7 El FONCA.....	73
5.8 No todas las editoriales son lo mismo.....	78
5.9 El papel de la crítica y las revistas literarias	79
5.10 La crítica literaria en México	82
5.11 EL FETA (Fondo Editorial Tierra Adentro)	83
6. Estrategia metodológica	86
7. Resultados.....	107
8. Conclusiones.....	137
Bibliografía y referencias	145

Índice de tablas e imágenes

Imagen 1 Helicóptero de Vicente Huidobro (captura de pantalla)	23
Imagen 2 Poemas visuales de Joan Brossa (captura de pantalla)	24
Imagen 3 88 Constellations for Wittgenstein (captura de pantalla).....	24
Imagen 4 holopoema de Kac (captura de pantalla).....	25
Imagen 5 Apertura del Vpoema 11 de Ladislao Pablo Györi (captura de pantalla)....	26
Tabla 1 Elementos fundamentales del videojuego.....	47
Imagen 6 Télescope (captura de pantalla).....	87
Imagen 7 Some+hing (captura de pantalla).	87
Imagen 8 Augustocities (captura de pantalla).....	88
Imagen 9 Concretoons (captura de pantalla).....	88
Imagen 10 Laberinto borgiano (captura de pantalla).....	91
Imagen 11 Arkcarrión (captura de pantalla).....	92
Imagen 12 Brossa vs Noigandres (captura de pantalla).....	93
Imagen 13 Noigandres vs Brossa (captura de pantalla)	94
Imagen 14 Nokianor Parra (captura de pantalla).....	95
Tabla 2 Modelo de análisis	99
Tabla 3 Codificación de informantes.....	104
Tabla 4 Cuadrante del gusto	133

Introducción

Cuando se habla de un concepto tan amplio y ambiguo como es el arte o la literatura, se desborda la subjetividad de las opiniones personales. Difícilmente se va a encontrar la objetividad ante un fenómeno que suscita numerosas interpretaciones. En los mismos estudios literarios existen infinidad de propuestas para el análisis de los textos. La literatura electrónica se refiere a aquella que utiliza el soporte electrónico para su creación y consumo y que rompe con el soporte tradicional del libro. Además, por su propia naturaleza, esta literatura rebasa los preceptos de la teoría literaria.

Distintos estudios ofrecen distintas propuestas de análisis literario, pero escasean los trabajos que indaguen sobre el valor de las nuevas obras literarias que utilizan las tecnologías en su creación. Esta investigación parte de una obra específica, que puede aportar elementos para la definición de poesía electrónica. Así, se describen las características y elementos que definen la propuesta de Benjamín R. Moreno.

Los *Concretoons* son una serie de poemas digitales que recrean videojuegos clásicos para abordar ciertas ideas de cierta poesía, como la poesía concreta y la poesía visual. Su autor es un escritor y artista nacido en Querétaro en 1980. Cuyo trabajo se ha desplazado hacia lo visual, lo sonoro y lo performático en videopoemas, animación, letrismo y programación de videojuegos. La investigación busca contribuir a generar dos modelos para valorar estas piezas de poesía digital. Uno propio de la obra, y otro a partir del concepto de campo literario que permite indagar en el proceso de valoración de la literatura electrónica.

Se espera que los resultados y el producto de este estudio permitan difundir una obra que genere más propuestas en el campo de la creación literaria digital. En México son pocos los poetas que se dedican a escribir poesía electrónica, en comparación con países del norte de Europa como Dinamarca, Finlandia, Islandia, Noruega, Suecia, España; y no se diga en Estados Unidos donde existen varios poetas que se dedican a escribir en plataformas digitales. En México también hay poetas digitales, pero son poco conocidos. Y lo mismo se puede decir del trabajo académico que aborda estas manifestaciones. En este sentido, se observa una brecha digital de la cual se habla poco.

La guía de este trabajo se puede resumir en lo aportado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu, en su artículo, “El campo literario. Prerrequisitos críticos y principios de método”, donde sugiere que en la sociología de la literatura deben existir dos momentos de reflexión: por un lado analizar la producción material de la obra, y por otro atender la producción del valor de la obra. En el planteamiento del problema se expresan estas dos etapas para comenzar a indagar en el proceso de valoración de la poesía electrónica. La revisión de la literatura también llevó a plantearla en dos etapas. Primero se exponen los precedentes de la poesía contemporánea, a fin de acotar a lo que se refiere con los términos poesía y poesía electrónica. En un segundo apartado se exhiben los trabajos académicos que se encontraron al respecto sobre la literatura digital.

Los fundamentos teóricos de esta investigación también están atravesados por la propuesta sociológica de Bourdieu. Por una parte se conjuntaron las teorías de la *transmedialidad*, del *videojuego como medio de expresión* y del *arte de vanguardia* para abordar la producción material de la obra, y por otra se planteó la noción de *campo literario* para insertar a la obra en su proceso de valoración.

Este trabajo incluye la descripción de un contexto socio-histórico con el propósito de ubicar la obra en un tiempo y en un espacio. En este sentido se plantean los estados actuales del Internet en México, los videojuegos como producto cultural, los niveles de lecturas registrados en distintas estadísticas, así como un mapa general del campo literario en México.

Sobre la estrategia metodológica se realizó un modelo de análisis que abarca las dos dimensiones del proceso de valoración. Es decir, el análisis de la producción material de la obra y el análisis de la producción de valor de la obra, generado en este caso por las opiniones de los sujetos que actúan en el campo literario.

En los resultados se presentan estas opiniones en relación a las categorías y sub categoría de análisis, a manera de un argumento que refleja las distintas posturas y matices del proceso de valoración.

Finalmente en el apartado de conclusiones se contrastaron los fundamentos teóricos con los resultados. Y se buscó dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas. La reflexión final apunta hacia la construcción de un campo de la literatura electrónica en México.

Cuando se comenzó a plantear esta investigación se pretendía abarcar una historiografía de la literatura electrónica. Un proyecto tal vez necesario para comenzar a marcar guías que orienten los diálogos alrededor del tema. Sin embargo, se consideró ambicioso y poco factible para desarrollar en solo dos años, tiempo que duraría la investigación. Por consiguiente, se buscaron maneras de seccionar el amplio terreno. La primera propuesta, era la literatura electrónica que no tuviera barreras idiomáticas, se

seleccionarían solamente obras en español o que no requirieran dominio de otro idioma. Aún así seguía siendo un universo muy amplio y ambiguo para su abordaje. El siguiente trazo seccional fue la literatura digital hecha en México. Esto habría significado en ese momento realizar un trabajo sobre las obras de Eugenio Tisselli y Benjamín Moreno pero eso implicaba revisar todo lo realizado por esos dos poetas electrónicos. Ambos poetas son reconocidos por la *Electronic Literture Organization*. De Tisselli, se sabía que estaba un tanto retirado de la producción digital, pero siempre se tomó como clave para la investigación, razón por la cual se le entrevistó. Benjamín, por otro lado, parecía estar más cerca. Pero hubo que seleccionar su obra para poder realizar un análisis más profundo. Se decidió así, por sus *Concreteons* que tienen como común denominador el uso del videojuego como medio de expresión.

La propuesta elegida para esta investigación pertenece a un mexicano que ha generado una trayectoria que ha logrado colarse en círculos de especialistas en literatura electrónica, lo cual constituye una oportunidad relevante para este proyecto, en el sentido de lo poco estudiado de su propuesta.

Se contó con todos los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación, lo cual la hizo viable y factible. Asimismo, se contó con la colaboración de diversos sujetos que podemos considerar actores del campo literario, para recolectar sus opiniones y consideraciones sobre la literatura electrónica. En ambos casos se aprovechó la facilidad de acceso a la obra y la disponibilidad de los informantes en cuestión.

1. Planteamiento del problema

Nuevas expresiones, nuevas formas de analizar

Mario Morales (2010), en su artículo “Hacia la democratización narrativa. Del hipertexto a la creación colectiva”, advierte que el campo de investigación en literatura digital es incierto “por la ausencia de un corpus conceptual de referencia, un constructo teórico consensuado que permita aterrizar los debates y avanzar en las discusiones acerca de las nuevas configuraciones, para comprender y luego apropiarse del fenómeno.” (Morales, 2010).

Existen aproximaciones que se dan en el contexto específico del quehacer de los creadores, lo que conlleva a que existan distintas voces para el abordaje y la interpretación. Vouillamoz (2000) propone en *Literatura e hipermedia* que para analizar los impactos de la tecnología en la literatura se deben considerar cinco puntos de investigación:

- “- cómo cambia el producto literario: qué cambios experimenta el texto cuando se traduce a formato hipermedia;
- cómo cambia el repertorio literario: qué consecuencias implica esa conversión desde el punto de vista de formas, temas y géneros literarios [...];
- hacia dónde evoluciona el concepto de consumidor: qué cambio de rol soporta la figura del lector y qué protocolos se imponen;
- hacia dónde evoluciona el concepto de productor: qué transformaciones operan en los procesos de creación literaria [...];

- cómo cambia la estructura institucional y conductas de mercado: qué nuevas asignaciones asumen los entes institucionales y cómo afectan al funcionamiento general del mercado.” (Vouillamoz, 2000:127).

Estos puntos o cuestiones permiten perfilar los objetivos y las preguntas para diseñar una investigación que aborde el proceso de valoración en la poesía electrónica. Por proceso se insinúan las dos dimensiones por la que pasa el objeto artístico o texto literario para ser reconocido como tal, desde la teoría de Bourdieu. Por lo tanto, se escogió y revisó una obra en particular que se creó a partir de las posibilidades de la programación. Esta misma obra aporta valor al repertorio de la literatura electrónica, al conjuntar varias de las características propias de la literatura digital.

La investigación indaga en cómo se reciben estos tipos de obras entre los especializados en literatura y cómo se conforma el campo que la valora.

Dado que en México no se tienen organismos ni instituciones que exclusivamente promuevan y faciliten la publicación y lectura de la literatura electrónica, como los son la *Electronic Literature Organization* con sede en el *Massachusetts Institute of Technology*, o el *Electronic Poetry Centre* en la State University of New York y la University of Pennsylvania, no se cuenta en el país con referentes definidos que estudien los medios digitales enfocados a la informática y el lenguaje. Esto dificulta un tanto el proceso de valoración desde un contexto nacional. Sin embargo, se cuenta con un ambiente literario y artístico solidificado y avalado por instancias gubernamentales.

El análisis exclusivamente de la obra se perdería entre las opiniones de los sujetos insertos en el campo literario. El planteamiento del problema quiere atender a lo que Pierre Bourdieu (1990) sugiere sobre la sociología de la literatura:

La sociología del arte y de la literatura tiene como objeto no sólo la producción material de la obra, sino también la producción del valor de la obra, o, lo que es lo mismo, de la creencia en el valor de la obra. (1990:10).

1.1 Objetivos de la investigación

Objetivo general

- Explorar el proceso de valorización de una muestra de los *Concreteons* de Benjamín R. Moreno, analizando la producción material de la obra y la producción de valor desde los actores del campo literario.

Objetivos particulares

- Identificar que elementos existen para valorar la propuesta de poesía electrónica de los *Concreteons*.
- Analizar la obra en cuanto a su *transmedialidad*, su utilización del videojuego como medio de expresión, y su relación con los principios del arte de vanguardia.
- Examinar las opiniones y juicios de los involucrados en el campo literario mexicano, enfatizando en la producción de valor y reconocimiento de una obra.
- Determinar si las opiniones de los integrantes del campo literario en México sustentan o producen el valor de la obra *Concreteons* de Benjamín R. Moreno.

1.2 Preguntas de investigación

Pregunta general

- ¿Cuáles son los elementos que nos permiten valorar los *Concretoons* desde la sociología de la literatura, considerando su producción material y la producción de valor?

Preguntas particulares

- ¿Cómo saber si la propuesta de un poeta electrónico tiene algún valor?
- ¿Cómo se ha recibido la obra de Benjamín R. Moreno entre los espectadores especializados insertos en el campo literario, y cómo las opiniones y perspectivas de éstos contribuyen en la construcción de valor de su obra?
- ¿Cómo es el proceso de valoración desde el campo literario?
- ¿Qué tipo de *transmedia* podemos identificar en los *Concretoons*?
- ¿Cómo funciona el videojuego como medio de expresión en la propuesta de Benjamín R. Moreno?
- ¿Cuáles principios del arte de vanguardia se pueden identificar en los *Concretoons*?

2. Antecedentes de la poesía contemporánea

Sin duda la escritura y lectura de poesía han sido potencializadas en los últimos años por el uso de Internet. Los procesos de edición y distribución digital se vuelven cada día tareas más comunes para los interesados en las letras. Ahora bien, ¿cuál es papel de la poesía y de los poetas en la cultura digital?

En 1938, por encargo de Lotería Nacional y con el afán de reivindicar el papel de la radio en nuestro país, se transmitieron los Mensajes Líricos (1938), “una síntesis de nuestra poesía ya valorada por la crítica.” (Bórquez:IV). Estas transmisiones consistieron en la presentación y lectura de la obra de 18 poetas, entre ellos Octavio Paz apenas con 24 años, acompañados de música clásica interpretada por la Sinfónica Revueltas. Diez años atrás de estos mensajes líricos, el poeta estridentista Luis Quintanilla (Kin Taniya) ofrecía un poema “que reconstruye con algunas onomatopeyas el sonido de la radio y la sensación que producía, una cascada de palabras, de sentidos y ruidos, expresando implícitamente su admiración hacia los ‘nuevos’ sonidos”. (Ornelas, 2006).

Sirvan estas dos anécdotas de nuestro pasado nacional para vislumbrar una relación entre poetas y las tecnologías que se presentaban como nuevas para su época.

El siguiente trabajo de investigación pretende dar cuenta de la obra de un poeta electrónico, así como la indagación del contexto en donde acontece dicha obra, la pertinencia de su estudio desde la comunicación y reflejar de esta manera la magnitud de la literatura electrónica.

Antes de entrar propiamente en materia convendría retomar las palabras de Giovanna Di Rosario de su tesis doctoral *Electronic Poetry Understanding Poetry in the Digital Environment* (2011), donde expone:

A full comprehension of the movement under consideration, as a concept in literature, requires clarification of the historical development from the “movement analogies” in printed literature (innovations in the literary movements and avant-gardes) to the literary innovations (poetic and artistic) in the Internet era.

Parece apropiado revisar el estado actual de la poesía desde su desarrollo histórico, sobre todo el papel de las vanguardias, para así ligarlo con las propuestas de la literatura electrónica.

David Clippinger escribe en la *Encyclopedia of Postmodernism* (2001), que la poesía que rompe con la lírica tradicional y que aborda cuestiones de subjetividad, teoría, proceso, lenguaje y significado es una poesía posmoderna. La entrada “poetry, postmodern” de la enciclopedia expone que el poema posmoderno es un pastiche de prosa, citas y líneas poéticas que hacen uso de un cúmulo de intereses y temas. Los poetas posmodernos ponen en primer plano el hecho de que el poema (y el poeta) es cómplice del tejido de relaciones de otros textos, ideologías, géneros y poetas.

La poesía posmoderna está en paralelo y alineada con la teoría literaria posestructuralista que explica las implicaciones ideológicas del lenguaje, la textualidad, el significado, la subjetividad y la voz.

Por ejemplo los Poetas del Lenguaje (*L=A=N=G=U=A=G=E poets*), destaca la Enciclopedia (2001) en cuestión, basan mucha de su poesía en una crítica marxista del

capitalismo y el significado. Su poesía demuestra cómo los significados son tratados y empaquetados como mercancía, y su poesía no solo es el sitio de una crítica ideológica sino que también resiste a la tendencia de la sociedad capitalista de comercializar con la poesía. En consecuencia este tipo de poetas se oponen directamente a las concepciones, institucionalmente respaldadas, de un canon poético. No sorprende que muchos poetas posmodernos citen a filósofos y críticos literarios para incorporar ideas dentro de su poesía.

Más recientemente y cercano a la escritura conceptual, el primer poeta laureado por el Museo de Arte Moderno (MoMA), Kenneth Goldsmith ha planteado el concepto de escritura no creativa con el que proclama que: “ya no se trata de escribir más; en su lugar tenemos que aprender a manejar la vasta cantidad *de textos* ya existentes.” (Goldsmith, 2015:11).

Goldsmith cita a Marjorie Perloff quien se ha dedicado a explicar la escritura experimental y de vanguardia de algunos poetas: “Perloff plantea que el escritor de hoy, más que un genio torturado, se asemeja a un programador, quien conceptualiza, construye, ejecuta y mantiene una máquina de escritura con gran destreza.” (Goldsmith, 2015).

La influencia de la tecnología en la escritura dice Goldsmith (2015) ha derivado en prácticas que tradicionalmente se consideran fuera de la literatura. Algunas de estas prácticas son: “el procesamiento de palabras, la construcción de base de datos, el reciclaje, la apropiación, el plagio intencional, la encriptación de la identidad y la programación intensiva...” (2015:12)

Sin embargo, y como eco de la *cultura del remix*, se plantea que desde sus orígenes la literatura comparte, retoma, recicla, roba, cita, reinterpreta, imita, piratea las ideas.

Para algunos escritores jóvenes, describe Goldsmith (2015), “el acto de escribir es literalmente el acto de mover lenguaje de un lado a otro, proclamando con osadía que el contexto es el nuevo contenido.” (2015:13).

Por lo tanto y como argumento en esta investigación, se tiene que el reflejo de las vanguardias del siglo XX, cierta idea de literatura como la escritura conceptual y la convergencia tecnológica, derivan en las propuestas de la poesía electrónica.

La poesía también comunica

Por su parte, en *La llama doble* (1993), Octavio Paz escribe que “el poema nos propone otra clase de comunicación, regida por leyes distintas a las del intercambio de noticias e informaciones. El lenguaje del poema es el lenguaje de todos los días y al mismo tiempo, ese lenguaje dice cosas distintas a las que todos decimos”. (Paz, 1993:48).

La transmisión de la poesía se ha apoyado por mucho en los soportes físicos, como libros, revistas e impresos y demás publicaciones. Hoy en día son también las pantallas las que nos acercan a la lectura. Sin embargo, cuando se habla de literatura electrónica, hay que entender que no se refiere a obras literarias trasladadas a las pantallas de computadoras, tabletas y teléfonos, tampoco se está hablando del almacenamiento de las mismas en bibliotecas virtuales, ni de los numerosos *blogs* u otros soportes de Internet dedicados a la difusión de una creación literaria tradicional.

En la literatura electrónica el canal por el que se transporta el texto literario es un medio digital, donde el mensaje suele dejar de ser lineal y secuencial, el código ya no solo es lingüístico sino que contiene imágenes en movimiento y sonidos; el lector es dotado de una interactividad permitida tanto por el mismo medio como por el autor.

Actualmente los hábitos de lectura están cambiando, como también los de escritura. Un ejemplo de estos cambios es la literatura electrónica, que también se le conoce como ciberliteratura o literatura digital¹. Para ir acercándose a una definición, la *Electronic Literature Organization*, organismo fundado en 1999 para fomentar y promover la lectura, escritura, enseñanza y comprensión de la literatura que se desarrolla y persiste en los entornos digitales y que actualmente tiene sede en el *Massachusetts Institute of Technology*, afirma que es “trabajar con un aspecto literario importante, aprovechando las capacidades y contextos proporcionados por la computadora autónoma o en red.” (ELO, 2012).

La discusión sobre la conveniencia de leer en papel o en pantalla está superada. De lo que se trata es de obras o piezas pensadas para el formato digital, es decir, desde la computadora y para la computadora, con rasgos literarios que la definen.

Henry Jenkins (2008), autor de *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación (Convergence Culture)*, presenta el panorama donde los viejos medios y los nuevos se entrecruzan. Para Jenkins la palabra convergencia “describe los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en la circulación de los medios en nuestra cultura”. (2008:276). Aunque Jenkins está más preocupado por los contenidos mediáticos a través de distintas plataformas, así como la cooperación entre industrias mediáticas y las migraciones de las audiencias mediáticas, deja claro que la lógica de las tecnologías digitales está en función de los usuarios, o consumidores como él los llama, que se apropian de los contenidos mediáticos y los vuelven a poner en circulación.

¹ Esta terminología corresponde a usos por regiones, en la presente investigación se usarán indistintamente para evitar posibles repeticiones.

Núria Vouillamoz, especialista en el estudio de la convergencia entre informática y literatura, en su libro *Literatura e hipermedia* (2000) expresa que se trata de:

“Creaciones diversas, híbridas, desconocidas, que en ocasiones juegan con la propia idea de desorientar al lector, buscan nuevos acercamientos, nuevas vías comunicativas, nuevos caminos de expresión. En este tejido poético la actitud del intérprete deberá ser activa y flexible, abierta a la adaptación, así como selectiva y discerniente; y la lectura será amplia, multimedia y, en cualquier caso, nueva.”
(Vouillamoz, 2000:16).

Scott Rettberg, fundador de la *Electronic Literature Organization* agrega que la literatura digital, aparte de incluir elementos de la tradición literaria, incluye también prácticas de otras formas de arte y escenarios de producción cultural: arte visual, arte conceptual, programación, *gaming*, música, *performance* y otras modalidades de expresión.
(ELO, 2012).

El público de estas manifestaciones hará uso de sus habilidades culturales para descifrar y disfrutar las propuestas que la literatura electrónica propone. Espen J. Aarseth, en su libro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997), desarrolló el concepto de “literatura ergódica” al argumentar que se trata de una literatura que, a diferencia de la del libro impreso, requiere del lector nuevas competencias relativas al “trabajo” (en griego, *ergon*) del cuerpo para recorrer el “camino” (*hodos*) del texto.

Aunque estas definiciones permiten tener una idea de lo que se puede esperar de este tipo de manifestaciones artísticas-literarias, la literatura digital cuenta con una serie de géneros y subgéneros que aportan elementos y conceptos a la definición del término. En la

amplia categoría de literatura electrónica hay diversas formas y secuencias de práctica. De acuerdo con la *Electronic Literature Organization*, algunas de ellas son ficción y poesía hipertextual *on* y *off line*, poesía cinética presentada en programas digitales y plataformas de animación, instalaciones de arte por computadora que piden a los espectadores leerlas o que poseen aspectos literarios, *chatbots* o personajes de conversación, ficción interactiva, *apps* de literatura, novelas por correo electrónico, mensajes de texto o en *blogs*, poemas e historias generadas por computadora, ya sea interactivamente o basadas en parámetros establecidos desde el principio, proyectos de escritura colaborativa que permiten a los lectores contribuir al texto de una obra y *performances* literarios en línea que desarrollan nuevas formas de escritura .

Ejemplos de estas propuestas pueden encontrarse en los volúmenes 1 y 2 de la *Electronic Literature Organization*, que se encuentran en Internet en los siguientes sitios:

<http://collection.eliterature.org/1/>

<http://collection.eliterature.org/2/>

<http://collection.eliterature.org/3/>

La poesía electrónica

Las tecnologías que dan forma a los medios digitales son diversas, evolucionan rápidamente, y se pueden utilizar para crear productos diferentes, por lo que el término de poesía electrónica se ha ampliado hasta abarcar un gran número de prácticas. De igual manera, que la literatura electrónica, a la poesía electrónica se le conoce como poesía digital o ciberpoesía.

Y al igual que en la literatura electrónica, la poesía digital no es simplemente poesía escrita en una computadora y publicada en forma impresa o en la web. Cada obra o pieza de poesía electrónica aporta a la definición de ésta. A continuación se presenta una clasificación de la ciberpoesía que ofrece la *Electronic Literature Organization*. Algunos ejemplos incluyen imágenes y en otros se ofrece los *links*:

Poesía hipertextual: es aquella que emplea el hipertexto para formar una obra poética.

Ejemplo, *Stir Fry Texts* de Jim Andrews con Brian Lennon y Pauline Masurel:

http://collection.eliterature.org/1/works/andrews_stir_fry_texts.html

No-poesía visual: está en el límite entre la literatura y el arte visual. Este género emplea los signos gráficos -las letras, los números, los signos especiales- para crear imágenes, al margen de su capacidad significativa habitual:

H E L I C I Ó P I . I E H
0 9 E T Q de T E R O
la
muerte
zumba y zumba
dejándonos el cráneo
y el esqueleto temblorosos.
¿Cómo olvidar el tableteo de aquellas metralletas tartamudas
arrasando con furia a los francotiradores apostados en las
azoteas y los tejados de esos edificios cercanos a La Moneda?
Memoria, basural de imágenes,
¿para qué embellecerse
escribiendo versos
en el aire?

Imagen 1

Poesía visual: abandona completamente el mundo de la palabra como signo y la emplea como mero elemento estético. Esta se sitúa más cerca del diseño gráfico o de las artes plásticas que de la literatura. Como ejemplo tenemos la poesía visual Joan Brossa:



Imagen 2

Poesía animada o en movimiento: obras poéticas en las que las palabras del texto se mueven o se modifican progresivamente, ya sea por la interacción con el usuario o de forma automática. Un ejemplo es: *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* de David Clark:

http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html



Imagen 3

Poesía holográfica: se denomina así a aquellos textos con contenido poético desarrollados por medio de la utilización de la técnica holográfica:



Imagen 4

Poesía generada por computadora: aquellos textos que se crean automáticamente mediante programas a los que se les han proporcionado unas reglas lingüísticas y semánticas, con mayor o menor interacción del usuario. *Separation / Séparation* de Annie Abrahams:

http://collection.eliterature.org/2/works/abrahams_separation.html

Poesía ASCII: es aquella que emplea los símbolos y caracteres del código *ascii* y surge con el acceso a los sistemas computacionales y los códigos de programación. Un ejemplo es el *Code Movie 1* de Giselle Beiguelman, con música de Helga Stein:

http://collection.eliterature.org/1/works/beiguelman_code_movie_1.html

Poesía virtual: consiste en textos digitales tridimensionales, interactivos, navegables por intermedio de interfaces de realidad virtual o aumentada:



Imagen 5

Esta tipología permite ver distintas prácticas que se dan en la poesía electrónica. Las diferentes formas de presentar este tipo de poesía responden a la necesidad de los escritores de hacer poemas de otra forma. Jackson McLow miembro fundador del grupo de vanguardia Fluxus apelaba que el fin último del arte es el placer. En su ensayo *Poetry and Pleasure* escribe:

Los tipos de placer que los poemas pueden producir son tan diversos como los tipos de placer que los poetas tienen al hacerlos (esto es, por supuesto, cierto también para los tipos de dolor que pueden causar.)

La razón por la cual algunos poetas se deleitan en hacer poemas de otras maneras contrarias a las de otros, es porque sienten la necesidad de otros placeres de los que han experimentado desde otros poemas hasta ahora.

Un factor común en la poesía electrónica es la interactividad. El lector puede o debe contribuir al contenido, a la forma o al funcionamiento de la obra, lo que influye en el significado y la experiencia del poema. La interacción permite al lector participar e influir en la obra y la experiencia de ella. La poesía interactiva está limitada a un medio digital, ya que no puede realizar la misma función en otros medios tales como el impreso; lo que reduce la accesibilidad. También puede proporcionar una experiencia diferente con cada lectura o variar de lector a lector. El análisis de este tipo de poesía puede ser un reto, ya que la experiencia no es estática como lo puede ser la poesía en papel.

En ese sentido, este trabajo propone un análisis de una propuesta de poesía electrónica conceptual que combina la estética de los videojuegos de los años ochenta y la tradición de la literatura experimental hispánica, donde se reubican conceptos y debates de los movimientos poéticos.

3. Situación actual en la literatura electrónica

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se presentan como una parte fundamental de las actividades humanas hoy en día. Asimismo, en el ámbito de la literatura han surgido propuestas que utilizan estas tecnologías. La literatura no solo está pasando de lo impreso a las plataformas digitales. Cada vez más se crean trabajos nacidos digitalmente, es decir, explícitamente para las redes de cómputo como Internet. La creación literaria desde la tecnología es lo que marca la diferencia de los *e-books* o versiones digitalizadas de libros impresos. “En la literatura digital, el canal de comunicación se funde con el instrumento digital que se utiliza en la producción de la obra literaria.” (Albaladejo, 2009).

La tecnología digital y la literatura no pueden dejar de estar conectadas en el mundo contemporáneo. De acuerdo con Doménico Chiappe:

Las escrituras electrónicas tienen sentido artístico siempre que aprovechen la potencialidad de lo multimedia. Con el asentamiento de la pantalla como máquina de confinamiento de texto y arte, la creación literaria evoluciona bajo una influencia que rompe la tradición impuesta por el libro códice e incluso, por la tradición oral, de manera brusca y rápida: se genera una nueva sintaxis, que posee reglas que exigen el riesgo de la exploración en terrenos literarios inciertos (2007:5).

Los escritores digitales experimentan con los nuevos lenguajes informáticos y los combinan con el lenguaje escrito. El soporte original deja de ser el papel y la lectura deja de ser tradicional, es decir lineal y secuencial. Los textos adquieren vistas y sonidos que rompen la secuencia de la literatura tradicional que se lee normalmente de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Existen obras que permiten la interacción del lector y otras que le asignan la única tarea de ser espectador.

La literatura electrónica se ha ido definiendo por el tipo de obras que han surgido; por esta razón la propia categorización de la literatura que utiliza los medios digitales muestra variaciones desde el punto geográfico donde se le analice. La revisión bibliográfica para esta investigación ha permitido conocer a los teóricos notables de esta área: Landow (1991), Aarseth (1997), Vouillamoz (2000), Pequeño Glazier (2001), Bootz (2004), Romero (2007), Hayles (2008).

Por ejemplo, en los Estados Unidos, uno de los referentes críticos más importantes es N. Katherine Hayles, quien publicó *Electronic Literature: New Horizons for the Literacy* (2008). Este libro aparte de servir como guía para los trabajos que se encuentran en el volumen 1 de la *Electronic Literature Collection*, ofrece una visión general y sistemática de la literatura electrónica, además, es una orientación respecto a los distintos géneros que existen dentro del campo. Hayles (2008), desarrolla un trabajo teórico para entender cómo la literatura electrónica deviene de la tradición impresa y requiere de nuevas estrategias para su lectura e interpretación. Esta autora plantea que los lectores que se acercan a este tipo de literatura, normalmente, tienen expectativas formadas por la literatura impresa, y explica que la literatura electrónica construye a partir de estas expectativas, aunque en el proceso las transforma. Esta literatura está compuesta de componentes de tradiciones afines como el cine, la animación, las artes digitales, los videojuegos, el diseño gráfico y la cultura visual. Como escribe Hayles: “hibryd by nature” (2008), donde distintos vocabularios, experiencias y expectativas se conjugan para simplemente ver qué es lo que emerge de su interacción. Este texto es la clave para entender que la literatura electrónica pone a prueba los límites de lo literario y reta a repensar los supuestos de lo que la literatura puede hacer y ser.

También en España existen voces que aportan a la comprensión del fenómeno. Una de ellas es la de Dolores Romero (2011), quien en su artículo “En busca de nuevos postulados. Retos de la literatura en la era digital”, apunta que:

estamos asistiendo al desarrollo de la literatura digital multimedia, con nuevas características genéricas, nuevos creadores (que conocen tanto los mecanismos tecnológicos como los recursos literarios) y un lector capaz de interpretar y disfrutar de ese texto en pantalla.

(Y que) la teoría de la literatura tradicional ha tratado de argumentar postulados en cuanto a la autoría múltiple de los textos digitales, la disgregación del sentido textual, la intertextualidad y las implicaciones del lector en el proceso de creación y de interpretación de los textos, pero las propuestas de lectura nuevas están aún por llegar. (2011:1-2).

Dolores Romero (2011) expresa que en la reflexión de la literatura electrónica, o digital como se le designa en España, participan los teóricos de la literatura y de la comunicación.

Dos tesis doctorales que se revisaron para esta investigación fueron: *Poetic Machines: an investigation into the impact of the characteristics of the digital apparatus on poetic expression* y *Electronic poetry. Understanding poetry in the digital environment*.

La primera corresponde al trabajo de Giovanna Di Rosario (2011), “Electronic poetry. Understanding poetry in the digital environment”, tesis publicada por el departamento de Humanidades de la Universidad de Jyväskylä, Finlandia. Esta tesis está organizada en tres enfoques interconectados: el histórico, el descriptivo y el analítico. Primero ubica el fenómeno dentro del contexto histórico literario, haciendo un repaso de casi todos los movimientos literarios, después ofrece una tipología de la poesía electrónica por géneros, y luego procede a analizar algunas propuestas.

La otra tesis revisada fue el trabajo de Jeneen Naji (2012), “Poetic Machines: an investigation into the impact of the characteristics of the digital apparatus on poetic expression”, presentada en la School of Communications, Dublin City University. Esta tesis propone un análisis del proceso de traducción de lo análogo a lo digital; con el

objetivo de investigar los métodos de significación para examinar el impacto de los medios digitales en la expresión poética.

Ambos trabajos confluyen en el sentido de que los acercamientos a la poesía electrónica buscan un símil con lo análogo e impreso, sin embargo, es necesario reconsiderar sobre el hecho de que ahora la expresión y la comunicación humana se lleva a cabo a través de los medios digitales.

Como propone Vouillamoz:

“La aplicación de la tecnología digital a la literatura propone modelos culturales alternativos y, en consecuencia, recursos para la creación literaria que implican una redefinición de las formas del discurso, así como nuevas perspectivas para contemplar el repertorio cultural desde otros puntos.” (2000:131-132).

Hasta ahora la mayoría de los estudios en literatura electrónica están enfocados en su definición y clasificación. En este sentido, la definición de la literatura y poesía electrónica es señalada como un *constructo* de todas las obras que comparten ciertas características, por lo que la propuesta de esta tesis cobra sentido al ofrecer un marco teórico híbrido e interdisciplinario, apropiado para explorar los elementos de valorización desde la sociología de la literatura de una propuesta que emerge de las nuevas formas de creación.

Otros artículos a los cuales se tuvo acceso son: “Entre la obra total y el juego: neorromanticismo y vanguardismo en la poesía digital escrita en español. Un ensayo de clasificación” (2011) y “¿Qué es poesía?: la literariedad en la poesía digital” (2013) de

Begoña Regueiro Salgado, “Muerte del autor y literatura digital” de Rocío Badía Fumaz (2012), “Poéticas Digitales: el texto como imagen de una obra cinética” de Laura Sánchez Gómez (2014); las tres de la Universidad Complutense de Madrid.

De Argentina se suma Claudia Kozak (2011) como una de las investigadoras más prolíficas de América Latina de la poesía electrónica, con su trabajo como autora y compiladora de: *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*.

El eje que atraviesa estos textos es que efectivamente los estudios de poesía electrónica parten de la aclaración de lo que es la literatura electrónica y de alguna propuesta en específico para ensayar algún tipo de análisis. Aún no existen recetas y caminos fijos. De cierta manera se va construyendo un corpus que deja pistas para añadir una propuesta más desde este punto geográfico del país.

4. Fundamentos teóricos de la poesía electrónica

4.1 Primeras corrientes de la poesía electrónica

Un primer texto que refleja muy bien la propuesta de los *Concretoons* es el ensayo del poeta norteamericano Charles Bernstein (1992) “Play it Again Pac-Man.” En este ensayo Bernstein, quien es uno de los máximos representantes de los poetas del lenguaje y editor del Electronic Poetry Centre, aborda las capacidades de los videojuegos en relación a su propósito y potencial:

The combination of low culture and high technology is one of the most fascinating social features of the video game phenomenon. Computers were invented as super drones to do tasks no human in her or his right mind (much less left brain) would have the patience, or the perseverance, to manage. [...] Now our robot drones, the ones designed to take all the boring jobs, become the instrument for libidinal extravaganzas devoid of any socially productive component. Video games are computers neutered of purpose, liberated from functionality. The idea is intoxicating; like playing with the help on their night off. (Bernstein, 1992).

Para Bernstein (1992) los videojuegos son computadoras castradas de propósito, liberados de toda funcionalidad. Instrumentos de trabajo retirados de las tareas cotidianas, puestos en libertad para vagar por el inconsciente y la imaginación. Bernstein está fascinado por las posibilidades de este medio “If a typewriter could talk, it probably would have very little to say; our automatic washers are probably not hiding secret dream machines deep inside their drums. But these microchips really blow you away.”

Este ensayo se plantea que para comprender las características que distinguen a un medio de los otros, es en esencia lo que se puede hacer y que los otros no hacen. Las computadoras como nuevo medio cambian la concepción básica de lo que es un medio. Esto no es debido a que son interactivas, expresa Bernstein. No se trata de un soporte físico sino de un ambiente operativo. Los videojuegos están liberados de la economía restringida de propósito o función, y expresan el mundo interior, no verbal de la computadora (1992).

Hay que tomar en cuenta que han pasado 26 años de este ensayo, sin embargo Bernstein aspiraba a que mover frases alrededor en la pantalla de operaciones no sería tan diferente como derribar asteroides. La eliminación de datos a propósito o por error puede ser algo así como devorar pequeñas luces iluminadas en la pantalla de un juego. “I don't mean that the computer must always play us. Maybe, with just a few more quarters, we can turn the tables.” (Bernstein, 1992).

Este texto permite acercarse a la idea del videojuego como medio de expresión y que Ian Bogost (2010) plantea a profundidad en *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Texto que está referenciado en las conceptualizaciones teóricas de esta investigación.

Retomando la vanguardia

La académica y crítica de poesía Marjorie Perloff (2006), en su texto “How Avant-Gardes Rise, Fall, and Mutate: The Case of Language Poetry”, afirma que un movimiento de vanguardia que ha permanecido influyente y controversial desde los setentas, y al cual pertenece Charles Bernstein, es el la Poesía del Lenguaje. En este mismo ensayo Perloff (2006) también aborda las prácticas experimentales “post Lenguaje”, “in what has been

called the “expanded field” of poetry, specifically in the areas of performance, visual and sound poetics, and especially conceptualism.” (2006:2).

Con este artículo aparecido en el “Journal of Philosophy: A Cross-Disciplinary Inquiry” es posible trazar y comprender los orígenes de la literatura electrónica en el arte de vanguardia. Razón por la cual se decidió observar el objeto de estudio de esta investigación bajo los principios del arte de vanguardia expuestos por Renato Poggioli (2011).

4.2 Conceptualizaciones teóricas para discutir la poesía electrónica

Este capítulo retoma de la sociología de la literatura la propuesta de Pierre Bourdieu (1990), quien señala que para analizar las obras literarias no basta con la producción material de la obra, sino que también importa la producción de valor de las mismas.

Para orientar el camino teórico que se ha de seguido, Umberto Eco (1968) en su libro *Apocalípticos e integrados*, propone cómo los *mass-media* han contribuido a acercarnos también a la cultura formal o especializada. Asimismo, este escritor experto en semiótica señaló que no es cuestión de si los *mass-media* son buenos o malos sino de “¿qué acción cultural es posible para hacer que estos medios de masa puedan ser vehículo de valores culturales?” (1968:59). Posiblemente esta sea la idea que hay detrás de la literatura electrónica que habría que analizar.

¿Cómo analizar entonces la poesía electrónica que recurre a las plataformas digitales? En esta sección se propone plantear las bases teóricas sobre las que se llevará a cabo la presente investigación.

En su conferencia “Lingüística y poética” pronunciada en 1958, Roman Jakobson pregunta qué es lo que hace que un mensaje verbal sea una obra de arte. Enseguida afirma que la “poética se interesa por los problemas de la estructura verbal, del mismo modo que el análisis de la pintura se interesa por la estructura pictórica, y afirma que los recursos que la poética estudia no se limitan al arte verbal.” (1988:1). Procede a enlistar una serie de productos intertextuales, mostrando que los rasgos poéticos no pertenecen únicamente a la ciencia del lenguaje:

“La posibilidad de hacer una película de *Cumbres borrascosas*, de plasmar las leyendas medievales en frescos y miniaturas, o poner música, convertir en ballet y en arte gráfico *L’après-midi d’un faune*. (...) la idea de convertir la *Ilíada* y la *Odisea* en cómics, algunos rasgos estructurales del argumento quedarán a salvo a pesar de la desaparición de su envoltorio verbal (...) (o) al tratar de la metáfora surrealista, difícilmente podríamos dejar en el olvido los cuadros de Max Ernst y las películas de Luis Buñuel, *Le chien andalou* y *L’âge d’or*.” (Ibíd.).

Jakobson (1988) expone que el lenguaje tiene muchas propiedades que son comunes a otros sistemas de signos o incluso a todos. En la poesía electrónica de Benjamín R. Moreno, específicamente en los *Concreteons* el soporte o canal donde son transmitidos es un medio digital. La comunicación digital e interactiva disloca el sentido tradicional del proceso: emisor-receptor del formalista ruso, por lo que la ruta teórica tendrá varias bifurcaciones.

Pierre Levy (2007) en su libro *Cibercultura* expone que existen medios híbridos y mutantes bajo la lógica de la virtualización de la información y el progreso de las

tecnologías. El teórico francés expone que “cada dispositivo de comunicación depende de un análisis circunstancial, que remite a la necesidad de una teoría de la comunicación renovada o, al menos, una buena cartografía de los modos de comunicación.” (2007:68).

En la primera etapa de la investigación se pretende hacer un tejido entre algunos conceptos teóricos como el de *transmedialidad* e interactividad de Carlos Scolari (2010) referidas en su libro *Hipermediaciones*, así como la retórica procedimental de Ian Bogost (2007) explicada en su libro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, y *Teoría del arte de vanguardia* de Renato Poggioli (2011), para generar un análisis de la obra no en el sentido de qué es lo que se dice sino cómo se dice.

En la segunda etapa para describir y comprender el proceso de valorización se recurrirá a la teoría de campo literario de Pierre Bourdieu (1990).

Un enfoque desde la comunicación

Existen distintas teorías de la comunicación así como una variedad de modelos para su clasificación. Carlos Scolari (2010) en su libro *Hipermediaciones* presenta que estas maneras de clasificar se dan dependiendo de su origen disciplinario, de su sistema explicativo, de su nivel de organización, de sus premisas epistemológicas o de su concepción implícita de la práctica comunicacional. Este autor clasifica los distintos modelos de comunicación en paradigmas: El informacional, que analiza la calidad de las transmisiones y los procesos de retroalimentación. El crítico, propuesto por la Escuela Frankfurt, preocupado por la producción, distribución y consumo de bienes culturales, así como por la dominación y reproducción social. El empírico-analítico, que mide efectos, opinión pública, audiencias y agendas. El interpretativo-cultural, que diagnostica

subculturas, resistencias y hegemonías, así como culturas populares y cultura de masas. Esta investigación abordará un proceso de producción de sentido y valoración, un proceso de comunicación como el del paradigma semiótico-discursivo de acuerdo con Carlos Scolari (2010). Por esta razón se requiere de teorías que aporten fundamentos para el estudio de caso.

Transmedialidades

En su artículo, “Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations”, Renira Rampazzo Gambarato aborda el término *transmedia* desde su etimología; “Starting from the word transmedia itself, there is the prefix trans- in combination with media.” (2013:82). Asimismo explica que el prefijo en latín expresa trascendencia, es decir, va más allá, trasciende la variedad de medios. La mayoría de los estudios en *transmedia* se enfocan en sus propiedades narrativas conocidas como *transmedia storytelling*. Sin embargo como apunta Rampazzo Gambarato (2013) *transmedia* debería considerarse un adjetivo y no un sustantivo. Esto permite separar la *narrativa transmedia* como concepto y poder estudiarla en la poesía.

Para Henry Jenkins (2006) la narración transmediática consiste en que “una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los comics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones.” (2006:101). Siguiendo a Scolari (2010), los medios digitales propician la aparición de una transmedialidad que atraviesa y combina los viejos lenguajes y medios (2010:73). En este sentido, la investigación sobre los *Concreteons* se enfrenta con la idea

tradicional de literatura llevada al lenguaje interactivo de los videojuegos. Desafortunadamente no existe una postura teórica sólida de poesía transmedia como lo hay para la narrativa.

No obstante, convendría discernir entre las teorías que parten de los contenidos mediáticos y la convergencia que resulta entre los usuarios y el uso de las nuevas tecnologías. Los teóricos de la digitalización y la convergencia mediática como Jenkins o el mismo Scolari se enfocan más en el lenguaje audiovisual de la televisión y el cine y su cruce con lo interactivo-digital.

Sin embargo, Scolari abre una ventana para el arte en su libro *Hipermediaciones* en el subcapítulo 6.4: “La obra de arte en la época de la reapropiación digital”. El título es seguramente un guiño al ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” de Walter Benjamín (2003), y justamente el Scolari presenta la influencia de la intertextualidad en la producción artística en este apartado.

Hay que considerar que la propuesta de la literatura electrónica difiere de los productos de la cultura popular. Por ejemplo, en ocasiones los productos transmedia son franquicias de las grandes productoras de contenidos mediáticos; otras veces se trata de nuevos productos creados por las comunidades de fans que alimentan el consumo de un contenido mediático. En la escritura electrónica se habla de usuarios de herramientas digitales que generan nuevas obras a partir de referentes literarios. En muchos casos se trata del traslado de la escritura creativa a nuevos lenguajes. Las teorías de la *convergencia mediática* y de la *transmedialidad* parten del ecosistema televisivo y del cine, proponen que el Internet o los videojuegos son el componente fundamental en el origen de los cambios en

el entretenimiento. En el caso de estudio que aquí compete es necesario acotar la teoría transmedia para adaptarla a una que pueda explicar lo que sucede con la literatura y nuevos medios. En este sentido la teoría de Jenkins presenta un *impasse*, debido a que no comulga con arte.

Sobre los videojuegos Jenkins (2005) concede que: *They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible.* Sin embargo, separa al público de los videojuegos del público del arte digital: *And games have been embraced by a public that has otherwise been unimpressed by much of what passes for digital art.*

Jenkins parece no estar interesado en las prácticas de literatura electrónica ni en el arte de vanguardia:

Much as the salon arts of the 1920s seemed sterile alongside the vitality and inventiveness of popular culture, contemporary efforts to create interactive narrative through modernist hypertext or avant-garde installation art seem lifeless and pretentious alongside the creativity and exploration, the sense of fun and wonder, that game designers bring to their craft. (2005)

Jenkins está interesado por la cultura popular y deja un vacío para las posibilidades de análisis del arte y la literatura que utiliza medios digitales para su expresión. Efectivamente, no son comparables los últimos lanzamientos de las consolas modernas de videojuego, que dependen de desarrolladores capacitados e inversión de presupuestos que buscan convertirse en ganancias lucrativas, a la búsqueda de otras posibilidades estéticas

desde la utilización de las herramientas digitales que se presentan como el común denominador de una sociedad digitalizada.

Arte y tecnología

En la exposición “Pixar 25 años de animación” llevada a cabo en el *MoMA* de Nueva York en 2005, el director creativo de la compañía estadounidense, John Lasseter expresó que “el arte pone a prueba la tecnología y la tecnología inspira el arte”. Scolari por su parte dice: “Las tecnologías generan estéticas.” (2010:224). Este autor argumenta que “los medios tradicionales deben adaptar su producción a los nuevos perfiles de espectadores que experimentan las tecnologías digitales.” (2010:225).

Scolari comienza el capítulo afirmando:

“El proceso de creación textual siempre aparece sometido a ciertas condiciones de producción que remiten a otros textos. En cualquier documento -no importa si se trata de un libro, un filme, una pintura, o una composición musical- es posible descubrir las huellas de esos otros textos consumidos productivamente por el autor.” (2010:236).

Este autor sugiere que la referencia a otros textos es un elemento que distingue tanto a las obras artísticas como a las de la cultura de masas, “la cita indiscriminada y salvaje parece ser la principal innovación estética de gran parte de la producción cultural contemporánea.” (2010:236). Lo que Jakobson proponía como ejemplos en 1958 se convirtieron en la norma de producción cultural.

Scolari lo explica de la siguiente manera: “el fenómeno no es reciente, la descontextualización de un mingitorio de Marcel Duchamp en 1917 abrió las puertas del arte del siglo XX y la recombinación lisérgica de sistemas opuestos como la cultura de masas y la pintura de caballete generó, en los sesentas, el pop art,” (2010:237).

El *ready-made*, la intertextualidad, las remediaciones, el *collage* y las apropiaciones hacen posible el desarrollo del proceso creativo. Scolari expresa que no podemos dejar de coincidir con la *Critical Art Ensemble* cuando sostiene que “vivimos en una época de recombinaciones; cuerpos recombinados, géneros sexuales recombinados, textos recombinados, cultura recombinada [...] la combinación ha sido siempre la clave del desarrollo del significado y de la invención (1995:76)”. (2010:236-237).

Ahora bien, las tecnologías digitales de nuestro tiempo aceleran estos procesos. “La tecnología digital, al reducir las imágenes, sonidos y palabras a una masa de *bits* que pueden ser manipulados a placer, potencia y extiende a la lógica de la recombinación intertextual hasta sus últimas consecuencias.” (2010: 237).

Scolari recurre a Nicolas Bourriaud para exponer el proceso de post producción, “no se trata de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural ya informado.” (Bourriaud, 2004:8).

Bourriaud llama a esta nueva forma de cultura, “cultura del uso” o “cultura de la actividad”, la cual indica que:

“la obra de arte funciona como una red de elementos interconectados, como un relato que continuaría y reinterpretaría los relatos anteriores. Cada exposición contiene el resumen de otra; cada obra puede ser insertada en diferentes programas

y servir para múltiples escenarios. Ya no es una terminal, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones.” (2004:5).

Scolari apunta que “cualquier parecido con la lógica del código abierto (“apropiarse de todos los códigos [...] para hacerlo funcionar”) no es pura coincidencia: tanto el artista de la postproducción como el programador de Linux o el autor que colabora con la Wikipedia trabaja con materiales producidos por otros.” (2010:239).

“El artista contemporáneo diluye las fronteras entre productor y consumidor.” (2010:240). Scolari escribe que la teoría del hipertexto llenó páginas y más páginas con sus reflexiones sobre la transferencia de poder desde el autor al lector, y que la *new economy* insistió con la aparición del *prosumidor* (productor+consumidor). Las obras del artista postproductivo nos ubicarían un paso más allá de la *opera aperta* de Umberto Eco (1962) (2010:240).

El investigador de la comunicación menciona que no estamos ante una obra original que abre un amplio campo de interpretaciones posibles sino en *metaobras* que se presentan como la puesta en práctica de un proceso interpretativo (2010:240).

En *Post producción*, Bourriaud (2004) retoma a Marcel Duchamp cuando éste expuso en 1914 un portabotellas y utilizó como "instrumento de producción" un objeto fabricado en serie, trasladando a la esfera del arte el proceso capitalista de producción. Se llevó al artista al mundo de los intercambios; se volvió comerciante al desplazar un producto de un sitio a otro.

En *Hipermediaciones*, Scolari (2010) explica que la reapropiación del resultado del trabajo ajeno para producir nuevas obras es la lógica postproductiva. Esta era la lógica de

las vanguardias artísticas y ahora se ha convertido en la norma de la industria cultural. El autor argumenta que una teorización sobre las hipermediaciones debe superar la lectura que entendía que el consumidor en el mejor de los casos, era un simple sujeto activo que resignificaba los contenidos e instauraba tácticas de resistencia para ir un poco más allá, al territorio donde el consumo se vuelve producción, y la creación intertextualidad manifiesta (2010:240).

En los nuevos medios los usuarios interactúan con los dispositivos y eligen opciones de contenidos. Sin embargo, “la interactividad puede asumir diferentes sentidos” (2010:93), según el autor.

Por una parte, existe una “relación transformativa entre el usuario del medio y el mismo medio”. Se ha dotado a los usuarios de una capacidad para modificar el flujo y la forma de presentar la información.

También se habla de que los nuevos medios han aumentado la interconexión entre usuarios. “Los nuevos usuarios son mucho más poderosos frente al papel que tenían en los medios tradicionales. Este entorno de libertad y poder fue lo que permitió el desarrollo de nuevas formas de comunicación como los *blogs*, los *wikis* o hasta los mismos buscadores.” (2010:97).

Sin embargo, como apunta Scolari, el otro sentido de interactividad se da en el sentimiento de control y poder textual que adquiere el usuario, pero que está limitado a los límites que imponen los creadores de los entornos digitales, por ejemplo, los videojuegos.

Los *Concreteons* Benjamín R. Moreno utilizan la estética de los videojuegos, de los primeros videojuegos de los años setentas y ochentas, con la cual propone un lenguaje de

interacción, al mismo tiempo que retoma referentes literarios de la poesía conceptual, concreta y experimental. En este sentido, para analizar los *Concretoons* se propone revisar las teorías del videojuego para poder comprender a este medio digital como herramienta de creación literaria.

El videojuego como medio de expresión

En *The art of computer game desing*, Chris Crawford (1984) expresó que “Los juegos de ordenador constituyen una forma de arte nueva, y de momento poco desarrollada, que presenta muchas posibilidades tanto para diseñadores como para jugadores.”

Tracemos brevemente el paso de los videojuegos por el mundo académico. Como Mark J.P. Wolf y Bernard Perron (2005) narran en “Introducción a la teoría del videojuego”, la exhibición retrospectiva de videojuegos: “*Hot Circuits: A Video Arcade*” 1989-1990, la cual despertó el interés por los videojuegos como objeto cultural. En esta exposición se presentaba el ensayo *Play It Again, Pac-Man* de Charles Bernstein que, indirectamente como narran los autores, se convirtió en una especie de apología del estudio del videojuego. El videojuego ha ganado su lugar en la academia a lo largo de los años mostrando una abundancia en sus teorías como lo expresa el propio Bernstein: “The theories of video games abound: poststructuralist, neomarxian, psychoanalytic, and puritanical interpretations are on hand to guide us on our journey through the conceptual mazes spawned by the phenomenon.” (1992:128).

En otro trabajo académico: “Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego” de Marina Ramos Serrano y Pérez Latorre Oliver (2009) de la Universidad de

Sevilla, recapitula que surgieron casi al mismo tiempo dos referentes fundamentales en la Teoría del Videojuego: *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, de Espen J. Aarseth, y *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, de Janet H. Murray. De acuerdo con la autora, ambos estudios abarcan a la investigación sobre el videojuego como texto y como narración, respectivamente; en suma, como una nueva forma de construir discursos (2009:1).

Volviendo a lo escrito por Mark J.P. Wolf y Bernard Perron, el libro *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, de Steven Poole del año 2000, comparaba los videojuegos con el cine. “Poole pretendía poner de relieve el encanto de los videojuegos y sus propiedades únicas, describía la implicación psicológica y física del jugador con muchas referencias a los juegos. Examinaba cómo se construyen mundos, cómo se explican historias y cómo personajes occidentales o japoneses se convierten en ídolos. Pero lo más importante es que Poole tenía una tendencia teórica: *Trigger Happy* estaba cargado de referencias rápidas a filósofos y a numerosos pensadores como Adorno, Benjamin, Platón, Huizinga, Peirce y Wittgenstein.” (2005:12). Como los autores mencionan, Poole dio una orientación más teórica al estudio de los videojuegos.

Con la finalidad de entender al videojuego como medio expresivo se requiere en esta investigación de una teoría que nos ayude a interpretar el papel del programador y de otra que nos acerque a la valoración de los usuarios como objeto de arte.

De acuerdo con los autores de Mark J. P. Wolf y Bernard Perron, autores de *Videogame theory reader*, los videojuegos como medio y objeto de estudio comparten los

siguientes elementos fundamentales: algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos (2005:17).

A manera de esquema he aquí lo señalado por los autores:

Tabla 1 Elementos fundamentales del videojuego



Fuente: elaboración propia con base en el texto Videogame theory reader (Wolf y Perron, 2005)

Una teoría que esté más cerca de los algoritmos ayudará a entender mejor los videojuegos como medio de expresión. Ian Bogost, diseñador de videojuegos, crítico e investigador, comienza la introducción de su libro *Persuasive Games* con lo siguiente:

“Videogames are an expressive medium. They represent how real and imagined systems work. They invite players to interact with those systems and form judgments about them. As part of the ongoing process of understanding this medium and pushing it further as players, developers, and critics, we must strive to understand how to construct and critique the representations of our world in videogame form.” (2010:vii).

Bogost (2010) escribe que Henry Jenkins y otros críticos en el campo de los estudios de juego intentan identificar y cultivar una tendencia similar que consiste en que la madurez de los medios es suficiente para explicar parte del problema. Sin embargo, Bogost argumenta que para legitimar el medio se requiere más que solo la comparación con otros medios (2007:vii). Como dice este autor, la idea de Jenkins puede hacernos creer que el tiempo será la cura para la relativa inmadurez del videojuego. “*Creative progress on part of the development community and critical progress on the part of the academic and journalistic community require a deeper knowledge of the way videogames work.*” (2010:vii). El cómo funcionan los videojuegos nos va a permitir entender a éstos como artefactos culturales.

La retórica procedimental es la propuesta de Ian Bogost, que consiste en el arte de la persuasión a través de representaciones e interacciones basadas en órdenes en vez de las palabras o imágenes. “*Computers run processes, they execute calculations and ruled-based symbolic manipulation.*” (2010:ix). Este autor explica que mientras programas como un procesador de texto o de edición de fotografía normalmente no dependen de la computadora para dar un significado y que se consideran más como realizadores de tareas. Los videojuegos en cambio permiten o requieren de la creatividad, es decir, son la forma

más prevalente de computación creativa, por ende son un medio de persuasión y expresión relevante.

Para explicar la retórica procedimental, Bogost (2010) parte de la definición de procedimental como la manera de crear, explicar y entender procesos; los procesos definen la manera en que las cosas funcionan: métodos, técnicas y lógicas que dirigen las operaciones de los sistemas, desde sistemas mecánicos como motores hasta sistemas organizacionales como escuelas o sistemas conceptuales como la fe religiosa. Con retórica, se refiere a la expresión efectiva y persuasiva, siendo la retórica procedimental una práctica que usa procesos persuasivamente. Más específicamente, como lo argumenta el autor, se refiere a la práctica de persuadir a través de procesos en general y procesos computacionales en particular. La retórica procedimental es una técnica para hacer argumentos con sistemas de cómputo y para revelar argumentos que otros han creado.

La teoría de la retórica procedimental nos permitirá hacer una interpretación de la autoría detrás del videojuego y, en palabras del autor: “*with both persuasion and expression as its goal.*” (2010:29). Cada videojuego refleja la intención del programador, explorar los videojuegos a través de su retórica permite entender lo que se quiere expresar.

Bogost (2010) argumenta que la interactividad muchas veces se piensa como el empoderamiento del usuario; “*the more interactive the system, the more the user can do, and the better the experience.*” (2010:43). Sin embargo, los parámetros de los videojuegos están hechos de los procesos que permiten y que excluyen a la vez. Los videojuegos se acercan más a la literatura, al arte y al cine en comparación a otros programas de cómputo.

Como escribe el autor: *“they represent excellent candidates for rethorical speech—persuasion and expression are inexorably linked.”* (2010:45).

Por su parte, Henry Jenkins ha escrito sobre considerar a los videojuegos como un arte, argumentándolo desde el punto de vista del jugador. *“What I am arguing, then, is not that games should be removed from the realm of everyday life and put on a pedestal in an art museum. Rather, games are art because they represent a site of play and expression within the contexts of their everyday lives.”* (Jenkins 2006-2007).

Su postura tiene más que ver con la interacción entre usuarios y las máquinas. Jenkins (2006) agrega que el arte no siempre tiene que ser inspirador. Promueve que los videojuegos elevan la percepción e inclusive que mejoran la calidad de vida. Sin embargo, su argumento consiste en que el juego es importante porque nos hace felices.

They teach us to see the world through new eyes. They teach us new ways to interact with the computer. Art is not necessarily uplifting: it is enough that it refreshes us —heightening our perceptual awareness, enhancing the quality of our lives. In that sense, I am arguing that play matters because it makes us happy. (Jenkins, 2006).

En definitiva los juegos pueden resultar importantes porque nos acercan a la felicidad, pero este no sería un argumento crítico para analizar al videojuego como medio de expresión.

Para el autor de *Convergence Culture*, los videojuegos no tienen por qué insertarse en la tradición artística formal. Considera a los videojuegos como un arte popular que desarrolla un lenguaje estético de acuerdo a cómo nos relacionamos con ellos. Jenkins se

centra en el juego como expresión; “*Imagine a world where players were judged not simply on the basis of their high scores but also on their expressive performances.*” Y es verdad que sin los jugadores no habría videojuegos. Sin embargo, al no tomar en cuenta al productor o desarrollador del videojuego, correríamos el riesgo de dejar grandes huecos en el análisis.

Posiblemente la discusión sobre si los videojuegos son arte llegará a ser desgastante entre los que lo consideran desde su performatividad y los que aluden a su creación.. No obstante estos son utilizados como forma de expresión en la era digital, y como tal corresponde hacer un análisis completo abordando autor-obra-receptor.

Para poder analizar los *Concreteons* como arte o literatura desde su propuesta de intertextualidad y juego, se recurrirá a la teoría del arte de vanguardia para identificar los elementos que distinguen a este tipo de arte.

Principios del arte de vanguardia

La crítica de arte tampoco es tarea sencilla. Si se busca una comprensión más profunda de la poesía electrónica y poder considerarla como expresión literaria, habrá que tener en cuenta el desarrollo de la literatura escrita, sobre todo en los movimientos de vanguardia que se toman como los precursores de la literatura electrónica.

Sintetizar todas las vanguardias artísticas sería un trabajo interesante y enriquecedor, pero esto no entra en la finalidad de esta investigación. Como receptores de la obra que se ha planteado, es necesario que se deba tener una predisposición para entender lo que se nos presenta. En este sentido, la teoría del arte de vanguardia nos permitirá

reconocer los elementos y principios estéticos, así como el espíritu que rodea a las obras vanguardistas.

Rodolfo Mata, prologador de la *Teoría del arte de vanguardia* de Renato Poggioli, reconoce dos ejes de interpretación para las vanguardias. “El primer eje está vinculado mayormente con la historia, mientras el segundo puede producir reflexiones y conceptos cuya aplicación sea transhistórica.” (2011:III). Poggioli está ubicado en este segundo eje y justamente la intención de recurrir a esta teoría servirá para lograr un entendimiento de la producción artística contemporánea. En palabras de Poggioli “la misión de la crítica del arte de vanguardia es, antes que juzgarlo, entenderlo.” (2011:158). El terreno para considerar que algo es arte siempre es controversial e indeterminado. Desafortunadamente se debe a una cuestión de élites. Jenkins (2006) diría que: “our modern notion of art emphasizes not simply an elite consumer but also an elite producer.” Sin embargo, Renato Poggioli quien escribió su *Teoría del arte de vanguardia* en 1962, afirma que: “el arte puede ser aristocrático, misterioso y ambiguo, pero la crítica siempre debe ejercer una función democrática, esto es, educativa y esclarecedora.” (2011:163).

Para comprender habrá que interpretar y valorar el arte de vanguardia. Poggioli (2011) advierte que “el arte moderno obra en función de una visión teórica mucho más que el arte tradicional.” (2011:169).

En su libro *Teoría del arte de vanguardia*, Poggioli (2011) ofrece un “suplemento analítico” para analizar las obras de las vanguardias. Este suplemento está basado en prejuicios críticos que se relacionan con los principios del vanguardismo. Se tiene previsto

que estos principios o puntos, que son reflejados en las obras de vanguardia, constituirán un manual de análisis para valorar la poesía electrónica de Benjamín R. Moreno.

La propuesta de Poggioli no es sistemática, los conceptos en sí se van desarrollando a lo largo del capítulo noveno, “Estética y poética”. Para fines de este proceso interpretativo lo conveniente será sintetizar los puntos con una breve descripción. Para que posteriormente puedan enmarcar, referenciar y ser identificables en la obra a analizar.

El primer principio que va a caracterizar a la vanguardia es la “Deshumanización del arte”, basado en la cita de Johan Huizinga: “El futurismo es sinónimo del fin del hombre como tema del arte.” (2011:181). En este sentido el arte de vanguardia va a ser traducido a una repugnancia por las formas vivas y los seres vivientes. Los principios o características del arte de vanguardia están basados en los prejuicios que se tiene de este mismo arte. Ejemplos de esta aversión pueden contemplarse en el abstraccionismo geométrico, la matemática figurativa del cubismo o con el dinamismo plástico y con la estética de la máquina de los futuristas (2011:182).

Esta deshumanización es sinónimo del concepto estilístico de deformación (vanguardista). Entendido como deformación ritual y alegórica, se contempla como una desviación de la norma, como expresión directa e inconsciente. El carácter de las obras de vanguardia tendrá deijos de imperfección. Se cuestiona la técnica y la ejecución. Sin embargo, la teoría de vanguardia explica que “el prejuicio vulgar pretende que la deformación está determinada no por una particular visión u operación expresiva, sino por error de ejecución. (2011:183). No obstante, esta desfiguración definida como anti-tradicional y anti-convencional se vuelve la tradición y convención.

En este sentido las vanguardias del arte moderno se presentan como la iconoclasia del arte clásico. Poggioli lo expresa así: “En el vanguardismo el público-masa observa con rencor el arte moderno. A menudo se encuentra con manifestaciones de índole blasfematoria, vandálica o escandalosa, a imitación y emulación de los anónimos destructores de efigies, de simulacros o de imágenes públicas.” (2011:184). El arte de vanguardia se erige como una mofa al arte tradicional y convencional, “más allá de un gesto vulgar de protesta o acto brutal de vandalismo, a lo que se aspira es a una libertad emotiva y mental absoluta.” (ibíd.). Como ejemplo, Poggioli recurre a T.S Eliot cuando postuló una poética de carácter despersonalizante, que manifestaba la voluntad de los más importantes artistas modernos de repudiar para siempre las tendencias más obvias y populares del arte tradicional, como es el subjetivismo lírico y el culto al sentimiento (2011:185).

Poggioli argumenta que Ortega y Gasset descubrió, como otra característica de la poesía de vanguardia, el gusto por la imagen denigrante: cualidad que tiene el intento o el efecto de calumniar a su propio objeto. La poesía moderna emplea la metáfora derogatoria o peyorativa no solo como vehículo de la representación caricaturesca o grotesca, sino también como instrumento de desfiguración o transfiguración de la cosa representada capaz de producir una radical metamorfosis. (2011:188).

Segundo principio, “Cerebralismo y voluntariedad”. Ambos conceptos son identificables en las distintas vanguardias estéticas del siglo XX. Su sentido no es literal, en todo caso funcionan como opuestos. Dependerá si se valora el arte vanguardista o se repudia. Poggioli discute estas características a profundidad con ejemplos.

Ligadas entre sí, como la deshumanización y la iconoclasia, el cerebralismo y la voluntariedad llegan a ser actos de acusación, a ser argumentos predilectos de los adversarios de la vanguardia. Para ejemplificar este prejuicio Poggioli recurre a Ortega y Gasset en el ensayo “Sobre el punto de vista en las artes”, donde el pensador español reconstruyó las fases sucesivas de la evolución histórica de la pintura, afirmando que “primero se pintan cosas, luego sensaciones y finalmente ideas.” En su obra más conocida e importante, *La deshumanización del arte*, sugirió que ese desarrollo era propio de todas las artes, hasta de la literatura y la poesía, en las que la última fase, la de las ideas, estaba, según él, representada por corrientes como el Pirandellismo y el Surrealismo (2011:190).

En este sentido los artistas modernos se alejan de la representación del mundo de una manera realista y natural para dar paso a los conceptos, evadiendo en el camino la sensibilidad. Igualmente, la espontaneidad es el principio predilecto de la vanguardia, sin embargo Poggioli advierte que: “los sostenedores de la vanguardia, los que emplean la proposición *prejuicial* voluntarista en sentido favorable, confunden y combinan las dos nociones de voluntad”. (2011:193). Por un lado, se argumenta que la voluntad es una facultad consciente, racional y autónoma; por otro lado, menciona que se ha dado lugar a la hipótesis de que no es una facultad humana, sino más bien un impulso o instinto, una voluntad inconsciente, irracional y automática.

Nada prueba mejor tal confusión o combinación, bien sea espontánea o bien deliberada, que la receta para componer una poesía dadaísta, ofrecida por Tristan Tzara:

Tome un periódico. Tome un par de tijeras. Escoja en ese periódico un artículo de la longitud que quieras dar a la poesía que vas a escribir. Recorte seguidamente cada

una de las palabras que componen el artículo y échalas en una bolsa. Agítela delicadamente. Ponga en fin todos los recortes uno detrás de otro, según el orden en que vayan saliendo de la bolsa. Copie con escrupulosa exactitud la poesía que aparecerá. Y he aquí un escritor infinitamente original de una seductora sensibilidad, aunque hasta ahora incomprendido del vulgo. (2011:195).

Las poesías dictadas por este método no fueron ajenas a los vanguardistas. “*Paseo* de Palazzeschi, que no consiste más que en una serie de rótulos de comercio, o la *Serenata* de Aragon, que se reduce a la transcripción, en una serie de versículos, de las letras del alfabeto francés”. (2011:195).

Para juzgar correctamente el arte vanguardista, conviene saber que “es en efecto no solo un acto práctico, sino además gratuito: deriva aunque de modo indirecto, también de la estética de la chanza y de la poética del juego” (2011:196). Esto da origen a nuevos lenguajes que se acercan más al origen de la palabra poesía del griego *ποίησις*: acción, creación; adopción; fabricación; composición, hacer, fabricar; engendrar, dar a luz; obtener; causar; crear.

Poggioli (2011) expresa que “poesía y lenguaje aspiran a trascender el mundo de los sentidos y alcanzar una súper-realidad que sea a un tiempo sublimación y negación de la realidad humana y terrenal. Por su parte el escritor francés Louis Aragon escribió: “la vida es un lenguaje y la escritura es otro enteramente distinto: sus gramáticas no son recíprocamente transmutables”. (2011:202). De aquí proviene el deseo de crear nuevos lenguajes.

En el Surrealismo podemos apreciar la combinación de técnicas y confusión de géneros. Poggioli observa en éste “la simpatía por los experimentos que tienden a una fusión de lo estético con lo práctico, como aquella, ‘poesía-paseo’ y aquella ‘poesía-tarjeta’ postal que fueron proyectadas por Apollinaire, a las que Blaise Cendrars llamó ‘poesía-telegrama’, ‘poesía-fotografía’, ‘poesía- periódico’ y ‘poesía-radio’.” (2011:209).

En esta fusión de lo estético con lo práctico, pero ahora tomando en cuenta un contexto sociodigital, los *Concretoons* proponen la poesía videojuego. Queda ahora revisar cómo se puede valorar a estas piezas de escritura electrónica como objetos de valor artístico y/o literario.

Como se expuso en el planteamiento del problema de esta investigación, además de analizar la producción de la obra, también se busca indagar en la producción del valor de la obra.

Por ello retomaremos la teoría de campos de Pierre Bourdieu (1990), para explorar el campo literario mexicano actual, y de esta manera identificar los mecanismos de validación cultural por un lado, y por el otro describir cómo se validan los *Concretoons* de Benjamín R. Moreno.

Campo de la literatura electrónica, ¿un campo en construcción?

Pierre Bourdieu en sus textos *La distinción* (1998), *Las reglas del arte* (2005) y “El campo literario. Prerrequisitos críticos y principios de método” (1990), identifica los mecanismos de validación que se dan en el campo artístico.

De acuerdo con el sociólogo francés, la obra de arte es un objeto que sólo existe como tal por la creencia colectiva que lo conoce y lo reconoce como obra de arte. También dice que una ciencia rigurosa del arte debe tomar en cuenta todo lo que contribuye a constituir una obra de arte como tal, “empezando por los discursos de celebración directa o disfrazada que forman parte de las condiciones sociales de producción de la obra de arte como objeto de creencia” (1990:10).

Como escribe este autor:

la obra de arte solo existe como objeto simbólico dotado de valor si es conocida y reconocida, es decir, instituida socialmente como obra de arte y recibida por espectadores aptos para reconocerla y conocerla como tal (1990:10).

En este sentido el autor explica que “la sociología del arte y de la literatura tiene como objeto no sólo la producción material de la obra, sino también la producción del valor de la obra o lo que es lo mismo, de la creencia en el valor de la obra.” (1990:10).

No basta con analizar a los productores directos de las obras, sean artistas o escritores. Quienes también dan valor a las obras son los productores del sentido y del valor de la obra, es decir:

—críticos, editores, directores de galerías, miembros de las instancias de consagración, academias, salones, jurados, etc. Y a todo el conjunto de los agentes que concurren a la producción de consumidores aptos para conocer y reconocer la obra de arte como tal, es decir, como valor, empezando por los profesores (y también las familias, etc.). (1990:10).

En palabras llanas, todo lo que tiene que ver con la obra sin ser precisamente la obra. Esta investigación, además de analizar la propuesta de los *Concreteons*, tomará en cuenta la contextualización de la literatura digital, las condiciones socio-tecnológicas de producción utilizadas por Benjamín R. Moreno, así como la postura de una muestra de los inscritos en el campo literario mexicano frente al trabajo de Benjamín. Como escribe Bourdieu, todos aquellos “que contribuyen a definir y a producir el valor de las obras de arte” (*Ibíd.*).

Bourdieu nos orienta a “comprender la obra de arte como una *manifestación* del campo en su conjunto en la que se hallan depositadas todas las potencias del campo y también todos los determinismos inherentes a la estructura y al funcionamiento de éste”. (1990:11).

Para definir el campo literario, Bourdieu (1990) explica que no bastan las relaciones entre los artistas o los escritores; el llamado medio artístico o literario. Sino que se trata de “un campo de luchas que procuran transformar ese campo de fuerzas”. (1990:12). Se explicará más adelante este campo de luchas para poder extrapolar esta teoría a nuestro objeto de estudio.

Bourdieu (1990) afirma que es inútil intentar establecer una relación directa entre la obra y la clase productora del productor o consumidora, ignorando que entre ellas hay todo un mundo social.

En este sentido escribe que “cada época tiene sus propias formas e instrumentos para generar tal o tales tipos de manifestación artística y los artistas responden con las intenciones propias de cada época”. (1990:12).

Para saber si Benjamín R. Moreno responde con su propuesta a su época se propone en esta investigación realizar una revisión del campo literario mexicano que pueda servir para delimitar una muestra de espectadores especializados que emitan opiniones respecto a los *Concreteons* y comprender cómo obtienen su validación.

El mismo Bourdieu agrega que el sentido de una obra (artística, literaria, filosófica, religiosa, etc.) cambia automáticamente cuando cambia el campo dentro del cual ella se sitúa para el espectador o el lector. Lo que tenemos para definir al campo literario es “un conflicto permanente y lo que está en juego en él.”

Esto quiere decir que no hay un solo campo literario, dentro de un campo existen otros campos. A continuación se buscará llegar a una definición de campo literario que resulte satisfactoria para los objetivos de este trabajo.

Precisar el concepto campo literario

Cuando se piensa en literatura se concibe a ésta con la libertad propia de las artes. Un escritor crea libremente de acuerdo a sus intereses y gustos, y tiene la impresión de que su obra se posiciona en el campo literario por su misma naturaleza. Sin embargo, no es tan simple como eso. Pierre Bourdieu, ha develado en su estudio que hace sobre el campo literario las implicaciones y complicaciones que presenta este campo.

Hay que tomar en cuenta que la noción de campo literario explica el valor de la obra de arte, explicando la producción de la creencia en ese valor. En su obra *La distinción* (1998) el sociólogo francés ofrece los argumentos para comprender la dinámica de los campos y la producción de valor.

Lo que Bourdieu propone es tomar en cuenta el espacio social en el que se encuentran los que producen las obras, así como los productores de valor.

Ese campo (literario, artístico, filosófico, etc.) no es ni un «medio» en el sentido vago de «contexto» o de «social background», ni siquiera lo que comúnmente se entiende por «medio literario» o «artístico», es decir, un universo de relaciones personales entre los artistas o los escritores, sino un campo de fuerzas que actúan sobre todos los que entran en ese espacio y de maneras diferentes según la posición que ellos ocupan en él (sea para tomar puntos muy distantes entre sí, la del autor de piezas de éxito o la del poeta de vanguardia), a la vez que un campo de luchas que procuran transformar ese campo de fuerzas. (1990:2)

Este mundo social que se genera entre productores, obra y consumidores produce circunstancias que generan el valor de las obras.

El campo es una red de relaciones objetivas entre posiciones objetivamente definidas —en su existencia y en las determinaciones que ellas imponen a sus ocupantes— por su situación (situs) actual y potencial en la estructura de la distribución de las especies de capital (o de poder) cuya posesión impone la obtención de los beneficios específicos puestos en juego en el campo y, a la vez, por su relación objetiva con las otras posiciones (dominación o subordinación, etc.). (1990:3-4).

Para comprender la dinámica de los campos, Bourdieu advierte que “hay así tantos espacios de preferencias como universos de posibles estilísticos existen.” (1998:223). Él considera esto como las inagotables posibilidades que existen para la investigación de la

distinción, lo cual sirve a este trabajo para delimitar una muestra si no representativa, sí significativa del campo literario. Asimismo, ayuda a orientar y apuntalar las categorías y variables de la investigación.

Siguiendo al autor, “toda apropiación de una obra de arte, que es una relación de distinción realizada, hecha cosa, es a su vez una relación social.” (1998:225). De esta relación surgen quienes tienen los “instrumentos de apropiación simbólica de los bienes culturales”, y son quienes proporcionan particularidad a las obras de arte como tal.

Bourdieu profundiza:

Por el hecho de que su apropiación supone unas disposiciones y unas competencias que no están distribuidas universalmente, las obras culturales constituyen el objeto de una apropiación exclusiva, material o simbólica, y, al funcionar como capital cultural, aseguran un *beneficio de distinción*, proporcionando a la singularidad de los instrumentos necesarios para su apropiación, y un *beneficio de legitimidad*, beneficio por excelencia, que consiste en el hecho de sentirse justificado de existir (como se existe), de ser como es necesario (ser). (1998:226).

Como se dijo anteriormente, se trata de una relación social y jerarquizada lo que supone, siguiendo a Bourdieu, una estructura social definida por dos lógicas relativamente autónomas. “La lógica de las luchas internas en el campo de producción que se organiza según la oposición entre lo antiguo y lo nuevo... (o entre la vieja guardia y lo vanguardista).” (1998:231). Y la lógica de las luchas internas en el campo de la clase dominante o con mayor exactitud entre poseedores y los pretendientes del poder cultural. Bourdieu explica que estas diferencias también están marcadas por el poder económico y la

edad biológica; quien tiene más tiempo dedicado al arte está más cerca del polo del poder, a diferencia de quien apenas comienza. Esto se puede ejemplificar con la dinámica de los grupos culturales. Normalmente un grupo generacional se forma a partir de afinidades similares, buscando el mismo objetivo, la posición en el campo cultural. De esto se deduce que siempre va a haber luchas entre dos bandos, los que buscan el posicionamiento y además cuentan con la facilidad para hacerlo, y los que lo buscan y no cuentan con las conexiones necesarias.

De esta manera, entre grupos, lógicas y luchas se va estableciendo el valor de las obras artísticas, como se dijo al principio hay libertad para crear y gusto para todo, pero se está a condición de los grupos socialmente relevantes. Bourdieu explica que el placer en el arte “se alimenta de las referencias cruzadas que se refuerzan y legitiman mutuamente, produciendo de manera inseparable la fe en el valor de las obras”. (1998:511).

5. Contexto socio-histórico del análisis

La propuesta elegida para esta investigación se inscribe en la denominada poesía electrónica; en los *Concreteons* convergen el Internet, los videojuegos y la lectura. Se esbozará así, en este apartado, el estado actual de estos ámbitos, así como también el del campo literario mexicano para poder insertar la obra del autor propuesto.

5.1 Sobre el Internet

La Real Academia Española define la Internet como la “red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación”. (RAE, 2017). También puede ser vista como una red mundial

de comunicación. Internet, es caracterizada según Manuel Castells, por su capacidad de inducir y abarcar todas las expresiones culturales (Bermúdez y Martínez, 2001:9).

De acuerdo con el último informe de Cisco, para el 2017 habrá cerca de 3,600 millones de usuarios de Internet –más del 48% de la población mundial proyectada (7,600 millones). En Estados Unidos donde la tasa de penetración de Internet es 88.6%, existen 286,942,362 usuarios de Internet.

México posee una población de 119.5 millones de personas de acuerdo a la Encuesta Intercensal (INEGI, 2016). La Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2015, reveló que 55.7 millones de personas son usuarios de una computadora y 62.4 millones utilizan Internet en México (INEGI, 2016).

Sin embargo los datos nacionales reportan, considerando la “Estadísticas a propósito del día mundial de internet (17 de mayo)” realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía aparecida el 13 de mayo de 2016, que el 57.4 % de la población de seis años o más en México, son usuarios de Internet y se estima que el 39.2 % de los hogares del país tiene conexión a Internet.

5.2 Uso de Internet en México

La obtención de información y la comunicación son las principales actividades realizadas en Internet. La portabilidad que ofrecen los nuevos dispositivos se ha traducido a 77.7 millones de personas que usan celular y dos de cada tres usuarios cuentan con un *Smartphone* (INEGI, 2016).

Las cifras han aumentado de manera notable, el reporte del INEGI “Estadísticas a propósito del... Día mundial de internet (17 de mayo)” indica que “el uso de las TIC se encuentra cada vez más difundido, tanto por la aparición de nuevos dispositivos como por la reducción de los costos asociados”. (INEGI 2016).

Los optimistas de las tecnologías interpretan que en México la población internauta es de 65 millones (AMIPCI, 2016). Sin embargo, esto representa que se cuenta con 54.5 millones de personas que no utiliza Internet; cuando existen otros países como Islandia que tiene hasta 98% de usuarios o Reino Unido con 92% (Banco Mundial, 2016).

Evidentemente, México está en espera de una apropiación aún más completa de estas tecnologías digitales. Como los datos lo indican el acceso a esta tecnología es predominante entre los jóvenes. Se considera que el 70.5% de los cibernautas mexicanos tienen menos de 35 años (INEGI, 2016). Además de que el uso de Internet está asociado al nivel de estudios; entre más estudios, mayor uso de la red.

5.3 Sobre los videojuegos

Un videojuego es considerado un software de entretenimiento y su definición estaba limitada al uso en consolas o en computadoras personales, sin embargo, los modelos de distribución *online* han ampliado su definición. Juegos para móviles, juegos para Internet y las aplicaciones se suman al mundo de los videojuegos.

Los videojuegos que emulan los *Concretoons* o que son recreados por Benjamín Moreno pertenecen en su mayoría a los primeros videojuegos que se comercializaron. La aparición de Atari data de 1972 y son escasas las investigaciones de este tipo de videojuegos. No obstante se presentan algunos datos referentes.

La industria del videojuego ha evolucionado a la par de las tecnologías digitales. Esta industria de entretenimiento interactivo no ha sufrido recortes, ni paros por las crisis económicas. La *Entertainment Software Association* presentó en 2015 un reporte sobre la industria de las computadoras y los videojuegos, donde publicaron que existen 155 millones de jugadores en Estados Unidos, lo que equivaldría a la mitad de su población (321.4 millones).

En América latina, México, Brasil y Argentina representan 110 millones jugadores con una generación de 4.1 billones de dólares en ventas (NewZoo, 2016).

De acuerdo con el *Estudio de consumo de medios entre internautas mexicanos* (8va edición 2016), 14% de los usuarios de Internet se conectaban a través de consolas de videojuegos y 5% a través de portátiles de videojuegos (IAB México, 2016). Un 33% de los usuarios de Internet juega videojuegos en línea (IAB México, 2015). Estos estudios muestran que los usuarios prefieren realizar en Internet actividades relacionadas con el entretenimiento y la comunicación.

Por su parte la AMIPCI (2015) en su 11º Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México, indica que en cuanto a las actividades de ocio los videojuegos representan un 22% de las actividades en línea.

5.4 La lectura en México

La *Encuesta Digital de Lectura* (IBBY, 2015) muestra que los contenidos que se leen en mayor medida son información noticiosa y contenidos cortos como artículos, reseñas, tutoriales y tips, los cuales se leen principalmente en medios digitales. Por el contrario, para

textos literarios como la novela o el cuento se opta por el impreso. Según esta encuesta, los jóvenes leen más por iniciativa propia que por obligación. Aunque un 59% de universitarios acostumbra leer en formato digital, solo 2% lee poesía (IBBY, 2015).

El Módulo sobre Lectura (MOLEC) es otra encuesta que permite obtener información estadística sobre las características de la lectura en la población y los factores relacionados con esta práctica.

El levantamiento del MOLEC se llevó a cabo entre 2015 y 2016 por parte del INEGI con el objetivo de generar información estadística sobre el comportamiento lector de la población mexicana de 18 años y más. El tamaño de la muestra fue de 2 mil 336 viviendas (INEGI, 2016).

La información que presenta la encuesta se refiere a la población lectora de los materiales considerados por MOLEC: libros, revistas, periódicos, páginas de Internet, foros o blogs, e historietas.

El promedio de libros leídos por la población de 18 años y más que declaró leer alguno en los últimos doce meses fue de 3.8% de viviendas (INEGI, 2016).

A pesar del incremento en el uso de las tecnologías de la información, se observa una gran diferencia entre la población alfabetada de 18 años y más lectora de libros, revistas o periódicos que prefieren leer en formato impreso.

Hace 10 años el promedio de libros leídos en el año era de 2.9, con cifras superiores para los jóvenes de 18 a 22 años. Un artículo periodístico de *El Universal* (2016) aclarará que estos resultados difieren con el dato de 5.3 libros que los mexicanos leen al año, de

acuerdo con la Encuesta Nacional de Lectura y Escritura 2015 que levantó el CONACULTA, dicha encuesta incluyó a la población de 12 años y más, mientras que el MOLEC solo considera a la población adulta de 18 años de edad en adelante. Asimismo el artículo reporta las encuestas más significativas para conocer los hábitos de lectura de los mexicanos:

La Nacional de Lectura en 2006, con 2.6 libros; en 2012, el resultado fue de 2.9; la Encuesta sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura por IBBY México y Banamex en 2015 indicó que 8 de cada 10 mexicanos leen y que 5 de cada 10 leen libros impresos; en 2013, la UNESCO dio a conocer una lista de 108 naciones sobre el índice de lectura, México ocupó el penúltimo lugar, 2.8 libros al año. (Miguel Rúbén y Piñon Alida, 2016)

5.5 El campo literario en México

Actualmente en México la literatura y el arte en general se mantienen gracias al mecenazgo de las instituciones gubernamentales y de las universidades que solventan económicamente los proyectos de escritores y artistas. Y por supuesto también existen los ingresos aportados por los distintos públicos que resultan de las distintas propuestas culturales. No obstante, son las instituciones las que juegan un papel relevante en el campo artístico nacional.

De acuerdo con el crítico literario y editor de la *Revista de la Universidad de México*, Geney Beltrán Félix, México es:

un país que, hoy, cuenta con un campo literario amplio y diverso, donde lo mismo publican autores de larga trayectoria (de setenta, ochenta años de edad) que otros

muy jóvenes (rozando la veintena incluso); predominan los novelistas y los poetas, pero el ensayo, el cuento, la dramaturgia, la crónica no se hallan descubiertos; los hay autores de perfil clasicista y evidente maestría técnica, o virados hacia la exploración de las potencias del estilo, y otros con un sino por la búsqueda experimental; ya no obligatoriamente acuartelados en una sola metrópoli sino repartidos y en plena fase creativa en ciudades del norte, el occidente, el Golfo, el sur del país y, también, en el extranjero.

El panorama comprende un sistema de fomento de la creación artística desde las instituciones del Estado: becas nacionales y estatales, ferias de libro todo el año en cada esquina del mapa, ediciones subsidiadas por áreas del gobierno federal o local o por universidades, una cantidad jamás vista de premios regionales y nacionales de poesía, de cuento, de novela, hasta de ensayo, con montos para nada raquíuticos... (Beltrán Félix, 2016).

México cuenta con las condiciones ideales para definir un campo literario. Una arena donde los escritores disputan la mayoría de sus luchas para su posicionamiento. Y aunque siempre existe la otra vía de abrirse camino por cuenta propia, difícilmente se obtendrá el reconocimiento sin estos mecanismos de validación.

Benjamín R. Moreno ha sido un artista que ha contado con becas y reconocimientos institucionales. Su obra más que leída ha sido expuesta en diferentes galerías y museos fuera y dentro del país. No existe propiamente un sub-campo de literatura electrónica en México. Posiblemente está en conformación debido a la poca producción que existe en el país de este tipo de obras. No obstante el término literatura electrónica resuena en el campo

literario mexicano. A pesar de que en las convocatorias institucionales existen rubros como medios alternativos y multimedia, el concepto de literatura electrónica se vuelve difícil de encasillar.

El tema en la literatura y arte actual es saber si basta con el reconocimiento institucional para la validez de las obras. Es decir, si basta que con quienes otorguen becas se derive el reconocimiento y valor de las obras. En este sentido, Bourdieu ha marcado el camino que habremos de seguir. Las instancias gubernamentales y académicas dedicadas a la literatura y al arte forman parte del campo de luchas que los actores del campo literario intentarán conquistar o acceder con el propósito de legitimar su discurso estético.

5.6 Las instituciones culturales como lugares privilegiados en el campo literario

En México la institución gubernamental que fomenta las actividades artísticas es la Secretaría de Cultura creada en 2015. Antes se contaba con el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, pero por decreto presidencial se transformó en Secretaría. De esta secretaría se desprenden otros organismos que a través de distintos programas apoyan la producción artística y cultural del país. Un ejemplo es el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).

5.7 El FONCA

Este organismo tiene la finalidad de estimular, fomentar y apoyar la creación artística individual y su ejercicio en condiciones adecuadas, así como contribuir a incrementar el patrimonio cultural de México (FONCA 2017). Abarca las disciplinas de

arquitectura, artes visuales, composición musical, coreografía, letras, medios audiovisuales y teatro. A través de los programas de becas del Sistema Nacional de Creadores de Arte y Jóvenes Creadores el Fondo provee de estabilidad económica a los proyectos de distintos artistas y escritores, en distintas etapas de su formación y consolidación.

La beca Jóvenes Creadores es para artistas en formación de 18 a 34 años de edad y puedan dedicarse en lapso de un año a crear obras artísticas. El programa otorga becas económicas, brinda tutorías con artistas reconocidos, organiza encuentros de jóvenes creadores y fomenta la interdisciplinariedad

El Sistema Nacional de Creadores de Arte está planteado para artistas mayores de 35 años y que planean desarrollar proyectos a tres años bajo los lineamientos del programa, y exige que los postulantes tengan reconocimientos en la disciplina que postulan.

Asimismo el Sistema Nacional de Creadores de Arte establece mecanismos que permiten otorgar distinciones y estímulos a quienes han dado prestigio a México en el ámbito de la creación artística, tanto por su desempeño protagónico como por los niveles de excelencia que haya alcanzado su obra de arte. (FONCA 2017).

Estos son los principales estatutos del organismo, mediante ellos se reconoce la calidad de los proyectos artísticos de manera oficial. No obstante, ¿es suficiente el reconocimiento institucional para que una obra sea valorada?

Tomás Ejea Mendoza en su libro: *Poder y creación artística en México* (2011), analiza el discurso oficial de dicha institución y observa que “el (...) FONCA invierte en los proyectos culturales profesionales que surgen de la comunidad artística con el objetivo de

enriquecer el sentido que la sociedad asigna al desarrollo de la labor creativa” (FONCA, 2007).” (2011:137).

El autor destaca dos cosas de este párrafo:

En primer término, si bien no se establece qué significa “profesional”, resulta claro que la promoción de este organismo no va dirigida al total de la población, sino se circunscribe a quien por la “calidad” de su trabajo merece el reconocimiento de los pares y así ser llamado “profesional”.

Se ha vuelto modelo que para hablar de la pertenencia al circuito cultural artístico que este organismo es el reconocido para indicar y guiar quién es parte de la comunidad artística y literaria de México. En otras palabras, “la producción artística está presente en la sociedad de diversas y variadas maneras, pero sólo un número limitado de agentes sociales, por la calidad y el reconocimiento que los pares hacen de su obra –léase por su consagración–, merecen ser llamados “artistas”; del mismo modo, un cúmulo restringido de obras o espectáculos merecen el nombre de obra artística.” (2011).

Estos agentes y sus obras son los que están incluidos en los llamados circuitos culturales artísticos.

En segundo término, en el párrafo en cuestión se da por sentado, sin problematización de por medio, que el sentir y el sentido de la sociedad en general se plasma en el FONCA. Con ello se pretende dar validez a la forma específica en que funciona el organismo, pero también a la existencia de un grupo social denominado “artistas”, el cual, por el “sentido que la sociedad asigna”, merece el

derecho de ser subvencionado por el Estado que, se supone, representa la voluntad del conjunto de la sociedad. Así, el hecho de que se apoye económicamente a determinado creador constituye una parte importante del reconocimiento que la sociedad le brinda, al considerarlo un verdadero artista y establecer que los productos de su actividad deben ser potencialmente vistos como “obras de arte”.

Los artistas que buscan apoyo institucional para su producción aspiran a acceder a una de las becas ofrecidas por esta institución. La obtención de la beca permite un reconocimiento nacional entre pares.

De acuerdo con lo estipulado por el FONCA, este organismo:

invierte en los proyectos culturales profesionales que surgen en la comunidad artística; ofrece fondos para que los creadores puedan desarrollar su trabajo sin restricciones, afirmando el ejercicio de las libertades de expresión y creación. Por ello, convoca a los artistas y creadores para que participen en sus programas, mediante la presentación de propuestas que son evaluadas por Comisiones de Dictaminación y Selección, formadas por artistas y creadores. (FONCA, 2017).

Bourdieu expresa que lo que está en juego en las luchas literarias es el monopolio de la legitimidad literaria, es decir, entre otras cosas, el monopolio del poder de decir con autoridad quién está autorizado a llamarse autor (1990:19); una lucha por el reconocimiento de los que producen literatura y sus obras. Ejemplos de estas prácticas son los prólogos, las críticas favorables, los premios.

La definición de escritor, escribe Bourdieu, corresponde a un estado de la lucha por la imposición de la definición legítima del escritor.

Otra institución cultural que fomenta y legitima la literatura hecha en México es La Academia Mexicana de la Lengua, que de acuerdo a sus estatutos promueve ante las autoridades o ante instituciones o individuos particulares, todo aquello que favorezca la conservación, la pureza y el perfeccionamiento de la lengua española. (AML, 2017).

Además de velar por un canon literario esta institución cuenta con el apoyo y respaldo de la Secretaría de Cultura, el CONACYT y la Fundación Pro Academia Mexicana de la Lengua del grupo financiero Pegaso, dirigido por Alejandro Burillo Azcárraga, nieto de Emilio Azcárraga Vidaurreta.

Otra institución es la Fundación para las Letras Mexicanas creada en 2003, en la cual el mecenazgo de un grupo de mexicanos valora la fuerza y los alcances de la cultura en la vida del país, y está convencida de la necesidad de fomentar una literatura nacional. (FLM, 2017).

Esta institución ha creado una sólida comunidad de escritores jóvenes y, en el contexto de su Programa de investigación, ha puesto en línea la Enciclopedia de la literatura en México. (FLM/Conaculta, 2017). En la cual podemos también encontrar a Benjamín R. Moreno.

Asimismo la Enciclopedia de la literatura en México presenta un índice con los posgrados (maestrías y doctorados) que contemplan la especialización en letras mexicanas o hispánicas y en otras lenguas y ámbitos afines.

No se puede afirmar que por el hecho de pertenecer a una de estas instituciones, ya sea como estudiante o docente, las obras producidas por éstos tendrán automáticamente el valor literario. Hay un prestigio y otorga distinción el estar dentro de los círculos académicos, y ayuda a involucrarse en el campo literario. El reconocimiento que un escritor adquiere por su institución académica le permite estar en un espacio de poder conquistado.

Otro espacio dentro del campo de luchas que se libran en el campo literario corresponde al mundo editorial. Finalmente los escritores hacen llegar sus obras a través de libros. Sin embargo, cuando se trata de literatura el negocio editorial adquiere matices que ayudan a entender y a su vez complejizan el campo literario.

5.8 No todas las editoriales son lo mismo

Juan Domingo Argüelles, crítico literario, escritor y editor mexicano, en su artículo “Libros e industria editorial: el negocio contra la cultura” (*La Jornada*, 2016), menciona que, en sus mejores momentos, la industria editorial está asociada a la creación y a la divulgación de la cultura; estrechamente vinculada al progreso de la educación y a la formación de conocimiento. En este artículo el autor busca evidenciar la falta de interés por la cultura del mercado editorial de las grandes corporaciones.

Para Bourdieu (1990), uno de los actores importantes del campo literario son los editores. Pero ante la vasta oferta de material de lectura, ¿qué editores realmente inciden en la producción de valor de las obras literarias? Domingo Argüelles, sugiere que son:

los editores independientes, los universitarios, los especializados (poesía, ensayo, filosofía, clásicos) y los que a pesar de estar en un consorcio se preocupan lo mismo

por las ganancias que por la buena calidad de sus libros, los que tienen realmente catálogo. Los demás sólo tienen inventario. (*La Jornada*, 2016).

Los escritores publicados en una editorial internacional tendrán mayor proyección y difusión frente a los que están en las pequeñas editoriales. Sin embargo, en palabras de Giulio Einaudi, editor de Ítalo Calvino y Thomas Mann, destaca lo siguiente:

el verdadero editor no es el que sale al encuentro del gusto del público (que puede ser por cierto el peor gusto) y que se alinea a la moda para producir lo que más se vende (así sea chatarra), sino “el que introduce en la cultura las nuevas tendencias de la investigación en todos los campos: literario, artístico, científico, histórico o social, y trabaja para que emerjan los intereses profundos, aunque vaya a contracorriente. En vez de suscitar el interés epidérmico, de secundar las expresiones más superficiales y efímeras del gusto, favorece la formación duradera”. (*La Jornada*, 2016).

La valoración del arte y la literatura pasa invariablemente por los críticos, los cuales normalmente se encuentran en las academias dedicadas a las artes y comúnmente divulgan sus artículos y ensayos en medios impresos, ya sean suplementos culturales o revistas dedicadas a la divulgación y promoción cultural.

5.9 El papel de la crítica y las revistas literarias

De acuerdo con Bourdieu, “un crítico no puede tener influencia sobre sus lectores más que en tanto ellos le conceden este poder porque estén estructuralmente de acuerdo con él en su visión del mundo social, en sus gustos y en todo su *habitus*” (1998:237). Es decir, “el

conjunto de modos de ver, sentir y actuar que aunque parezcan naturales, son sociales.”
(Flachsland, 2003:53)

Quien hace crítica literaria para algún periódico, revista o medio sirve para unir al que hace la reseña de la obra con tal periódico o revista, y esto a su vez con el público de dicha publicación. En palabras del sociólogo francés “un director de un periódico sabe reconocer a un crítico literario de dicho diario por el hecho de que tiene el tono que conviene para dirigirse a los lectores del periódico” (1998:237).

La postura del crítico, del editor y los pares estará definida por el gusto y este gusto se encargará de ubicar al especialista en alguno de los polos del campo.

El sentido social encuentra sus puntos de referencia en el sistema de signos indefinidamente redundantes unos con respecto a otros que cada cuerpo lleva consigo –vestido, pronunciación, porte, forma de andar, maneras- y que, registrados de forma inconsciente, constituyen el fundamento de las antipatías o de las simpatías: las afinidades electivas más inmediatas en apariencia se fundamentan siempre, por una parte, en el desciframiento inconsciente de características expresivas de las que cada una de ellas solo toma su sentido y su valor en el interior del sistema de sus variaciones según las clases (basta con pensar en las formas de reír o de sonreír que recoge el lenguaje común). El gusto es lo que empareja y une cosas y personas que van bien juntas, que se convienen mutuamente.

En México son escasas las revistas que hacen reseña y opinión sobre la literatura electrónica. No obstante se cuenta con una historia y una práctica de revistas literarias y culturales en el país. Estas revistas intentan funcionar fuera del lenguaje académico de las

revistas universitarias, pero a su vez ofrecer alternativas a la cultura televisiva o *mainstream*. Funcionan en el sentido de ofrecer difusión, crítica y postura de su propia idea de literatura. El contenido de las revistas literarias y culturales refleja el gusto de quien la dirige y de los colaboradores de la revista.

Pedro Delgado Pérez, en su tesis de maestría “Representación y Praxis de la revista literaria independiente en México”, propone a través de su investigación para la maestría en Comunicación de la Universidad de Guadalajara que “las revistas y suplementos literarios han desempeñado en nuestro país una enorme influencia como instituciones legitimadoras de cultura”. (Delgado Pérez, 2003:5). Y agrega que “constituyen instancias representativas de las instituciones culturales y educativas más cimentadas”. (2003:6).

Delgado Pérez (2003) describe que las revistas literarias son un banco de información que puede ofrecer material de investigación sobre las transformaciones culturales, sin embargo es una fuente de información poco aprovechada por los investigadores. Para este investigador estas revistas pueden concebirse “como una extensión discursiva de actitudes académicas, intenciones políticas e imposturas intelectuales”. (2003:7).

Una revista literaria o cultural aglutina a un grupo de escritores que al fin y al cabo buscan compartir sus lecturas con otros lectores, y de esta manera compartir referentes que puedan ser identificados por un público mayor.

Más adelante hacia su conclusión de *La distinción*, Bourdieu comenta que “la cultura es una apuesta que, como todas las apuestas sociales, supone e impone a la vez que se entre en el juego y que se tome gusto al juego”. (1998:247). Por juego el autor se refiere

al “placer cultivado” que consiste en el cruce de referencias que sirven para reconocer y legitimar el valor de las obras. Quien aprecia las obras posee y es poseído por ese placer cultivado, que le permite entrar en el juego, “ese juego es siempre un juego de sociedad... fundado en una herencia de tradiciones”. (1998:244).

5.10 La crítica literaria en México

En el ámbito literario del país se habla de una crisis o poca práctica de la crítica literaria. Algunos autores exponen que los espacios para la crítica se extinguen en los medios mexicanos. Geney Beltán Félix lo expone como “la moribunda reseña (fenómeno visible en México y muchos otros países): condenada a breves o nulos espacios en dos o tres suplementos, ejercida complacientemente entre amigos.” En su artículo “Esto es lo que (no) hay: la literatura en el México del 2016”, Beltrán Félix culpa al sistema de becas FONCA de la desaparición de la crítica literaria en el país y cita a Tomás Ejea:

el FONCA fortalece la situación de poder de los creadores con mayores trayectorias o prestigios, al colocarlos en la ventajosa posición de enjuiciar el trabajo de las siguientes generaciones. Esto, en el campo literario, ha tenido como consecuencia la casi extinción del ejercicio crítico: es inconveniente (se piensa) desmenuzar agriamente la producción contemporánea porque eso conduce a vetos y ninguneos en las próximas convocatorias de becas. (Beltrán Félix, 2016).

Christopher Domínguez Michel en su artículo “Stendhalización” escribe que se trata de un ciclo, “de duración imprevisible, donde la prensa escrita se muda a la red y los periódicos, para sobrevivir en papel, prescinden de sus páginas culturales y de críticos literarios”. (Domínguez Michel, 2016).

Ambos autores coinciden en que es un efecto del sistema de becas estatales para artistas. Los escritores en busca de apoyos no quieren contrariar a quien podría becarlos en algún momento. Ante este escueto panorama de la crítica literaria del país, el papel de las revistas literarias frente a la literatura electrónica está rebasado. La crítica siempre estará un paso atrás de las novedades. En lo que construye conceptos para entender y valor ciertas obras, ya se están produciendo otras totalmente diferentes. Beltrán Félix (2016) sentencia que sin crítica no hay creación.

Algunos espacios que aglutinan crítica y creación literaria son las revistas *Letras Libres* y *Tierra Adentro*, esta última que a su vez es un programa cultural institucional y que juega un rol importante en la delimitación del campo literario en México.

5.11 EL FETA (Fondo Editorial Tierra Adentro)

Para empezar a cerrar este contexto del campo literario en México, se revisará un último organismo que juega un papel importante en la definición y/o conformación de la literatura mexicana contemporánea. Se trata del Fondo Editorial Tierra Adentro.

El ensayista y crítico literario Ignacio M. Sánchez Prado (2008) presenta un texto interesante al respecto: “La generación como ideología cultural: El FONCA y la institucionalización de la narrativa joven en México”. En este texto Sánchez Prado describe la literatura en México del siguiente modo:

La literatura mexicana se ha caracterizado, por lo menos desde mediados del siglo XX, por un campo literario particularmente institucionalizado, articulado en una compleja red de instituciones académicas de élite, prensas privadas y del Estado,

premios, subvenciones e incluso, participación abierta de los miembros del campo literario en el campo de poder como en una amplia gama de funciones culturales emanadas del Estado –desde agregadurías culturales en el extranjero hasta la formación del CONACULTA. Asimismo, el campo literario mexicano fue notable, por lo menos hasta principios de los años noventa por sus estrategias de canonización literaria, que permitieron la emergencia de figuras de gran peso específico que dominarían el discurso literario por décadas y cuya sombra impidió la emergencia de figuras similares de generaciones subsecuentes: Octavio Paz, Carlos Fuentes y Juan Rulfo, los más notables entre estos. (Sánchez Prado, 2008: 11).

Sánchez Prado (2008) explica que la valoración de las obras que se becan o publican en México pasan necesariamente por criterios que privilegian ciertos tipos de escrituras sobre otras. Esto debido a la operación de los programas de escritura creativa; como se explicó anteriormente, estos programas proveen de apoyo institucional y económico a los escritores emergentes y a su vez dan empleo a escritores consagrados. “El sistema de evaluación es análogo: selección de becarios y tutorías en el primer caso, aceptación a los programas y evaluación en el aula en el segundo. Esto implica que ambos tienen sistemas de validación de estéticas que sorprendentemente, producen un esquema estético de muchos paralelos.” (Sánchez Prado, 2008:16). Es decir que los escritores que otorgan las becas y asesoran a los becados influyen en la escritura de éstos.

Un caso donde podemos observar más claramente esto es en el programa editorial Tierra Adentro:

En sus orígenes Tierra Adentro fue una revista fundada en Aguascalientes como un intento de descentralizar la cultura, al enfocarse en autores residentes en la provincia. Al emerger el CONACULTA, la revista fue absorbida por la institución centralizada y se transformó en un Programa Cultural que, además de las revistas, publica una colección de libros reservada a los autores menores de treinta y cinco. (Sánchez Prado, 2008: 17).

Sánchez Prado explica que los Jóvenes Creadores del FONCA normalmente publican con regularidad en la revista, el FETA a su vez publica libros escritos bajo el auspicio de las becas. “Muchos autores mexicanos de las últimas dos generaciones han publicado su primer libro de proyección nacional ahí. Además, Tierra Adentro sustenta premios nacionales de escritura joven en varias categorías.” (2008:17) Es de esta manera que los autores jóvenes se van haciendo de un prestigio como escritores.

De esto queda decir que, hay quienes ven con buenos ojos que sean escritores y artistas consagrados los que otorguen los premios y becas, y no un “mal burócrata”, como escribió Domínguez Michel. Y hay quienes como Sánchez Prado, que denuncian que los gustos y estilos de los que otorgan estas distinciones permean los procesos de selección y valoración.

Se puede así apelar al autor de la teoría del campo literario que expone que entre la lógica de la producción de bienes y la lógica de la producción de gustos, aparece la verdadera distinción, y que ésta “imagina que se dirige solo a personas distinguidas que conocen los mismos usos, y no explica”. (Bourdieu, 1998:245).

6. Estrategia metodológica

El siguiente capítulo hace referencia al diseño metodológico de la investigación. Se trata de una investigación que busca comprender los procesos de valorización de la poesía electrónica en dos etapas: la producción material de la obra y la producción de valor. Se establece que su alcance es temporal y seccional, pues solo se recolectó y analizó datos en un periodo específico. Por un lado, podría definirse como investigación exploratoria debido a que no se encuentran estudios previos sobre la poesía electrónica de Benjamín R. Moreno, pero por otro, se pretende describir y especificar las características de los *Concreteons*, así como también interpretar cómo las opiniones y perspectivas de los integrantes del campo literario producen valor en la obra de Benjamín R. Moreno. La recolección de datos y el análisis de los mismos fueron efectuados solamente por quien realiza esta investigación.

Se considera este ejercicio una investigación cualitativa que busca descubrir el significado que los productores de sentido y de valor, dan a una propuesta de poesía electrónica. Se trata de una investigación empírica que trabajó con lo recopilado de entrevistas y lo analizado de la obra de Benjamín.

La perspectiva metodológica cualitativa desarrolla descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y conductas (Hernández Sampieri *et al.*, 2010). En este sentido, la elección de una perspectiva cualitativa responde al hecho de que la descripción, la caracterización y el análisis del fenómeno es un proceso que considera la exposición integral de realidades subjetivas y relativas mediante un ejercicio que se acerca a la inducción. Se pretende que la investigación ahonde en las posibilidades del enfoque al identificar categorías de análisis en la obra y en los sujetos entrevistados. Esto con el

objetivo de conocer, a través de entrevistas a profundidad, las experiencias y percepciones que puedan describir el fenómeno de la valoración. De igual forma se considera el análisis de la obra seleccionada frente a las teorías citadas en las conceptualizaciones teóricas de este trabajo.

Como estrategia de investigación se recurrió a los estudios de caso. De acuerdo con la tipología de estudios de caso de Pascal Vennesson (2013), el estudio se calificaría de caso interpretativo, es decir que “utiliza marcos teóricos para ofrecer una explicación de casos especiales, lo cual puede dar lugar también a la evaluación y la mejora de teorías” (2013:242). Se pretende identificar y describir los distintos factores que ejercen influencia en el fenómeno estudiado, y a su vez se busca conseguir un acercamiento entre las teorías inscritas en el marco teórico y el objeto de estudio. La investigación se enfrenta a comprender una situación específica: cómo valora un grupo de agentes pertenecientes a un campo específico la poesía electrónica de un autor en específico.

De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, Pilar Baptista Lucio, autores de *Metodología de la investigación* (2010), la investigación cualitativa “busca mostrar, analizar e interpretar la singularidad de los individuos y la situación a través de sus explicaciones”. (Hernández *et al.*, 2010). En otras palabras, se intenta capturar la complejidad del campo literario en México. Para ello, se seleccionó una muestra de especialistas para acercarse al proceso de producción de valor. Siguiendo a Vennesson (2013), “el caso se define y construye mediante un enfoque teórico que proporciona un marco de hipótesis para poner a prueba los diversos aspectos de los datos empíricos”. (2013:245). La estrategia seleccionada ofrece una manera de conocer

empíricamente la percepción de los sujetos seleccionados en la muestra y ser contrastados con el trabajo teórico realizado.

Asimismo, se utilizará material audiovisual como fuente de datos cualitativos para analizar los *Concreteons*. Esto con el propósito de entender más a profundidad el fenómeno de la obra de Benjamín R. Moreno. En este sentido, se habla de una investigación no experimental debido que no hay manipulación en ninguna de las variables, y transversal ya que recolectó datos en un único momento.

En consecuencia el diseño metodológico servirá para contestar la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son los elementos que nos permiten valorar los Concreteons desde la sociología de la literatura, considerando su producción material y la producción de valor?

Esta pregunta ensayará su respuesta en dos etapas. Primero se plantea un análisis de la obra desde su producción y segundo se propone una exploración sobre la producción de valor.

Fases de la metodología

Primera etapa

1. Selección y descripción de la obra de Benjamín R. Moreno
2. Definición de categorías de análisis a partir del marco teórico
3. Interpretación de las piezas seleccionadas

Segunda etapa

4. Definir una muestra del campo literario
5. Diseño y aplicación de entrevistas
6. Transcripción de las entrevistas
7. Análisis de las entrevistas

Finalmente, se propone construir un argumento entre los resultados de las dos etapas de la investigación que nos permita comprender el proceso de valorización de la poesía electrónica.

Sobre la obra de Benjamín R. Moreno

Benjamín R. Moreno escribió el libro de cuentos *Tú haz de cuenta que me importa* (CONECULTA /IMCQ, 2005) y la novela *Signos de la amnesia voluntaria* (Tierra Adentro, 2009). Actualmente utiliza el texto como base de sus propuestas, y son consideradas parte del acervo de la poesía electrónica de la *Electronic Literature*

Organization y del Electronic Poetry Centre. A continuación se ofrece una reseña de su trabajo digital.

Los Grandes de la lírica en español en el estilo inigualable de Octavio Paz. Consiste en un proyecto de intervención sonora. La composición de estas pistas sonoras contiene un amplio acervo sonoro de lecturas de Octavio Paz, de las cuales se buscaron fragmentos sonoros (frases completas, palabras, sílabas, a veces solo fonemas) que articulan las letras de canciones populares.

Disponible en: <https://soundcloud.com/brmoreno>

Videopoemas de Roberto Ortiz. Es una serie de videopoemas basados en texto donde el autor ensaya el uso de algunos clichés de la animación clásica como mecanismos de creación poética, formados por *clips* de menos de un minuto que formal y temáticamente buscan evidenciar sus propios medios de producción. La idea central es la del cuerpo produciendo o interactuando con la materia textual.

Télescope. Está basado en *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* de Mallarmé (1897). Es una exploración del firmamento *mallarmeano* como cartografía referencial del tránsito del poema moderno hasta su explosión en los medios electrónicos.

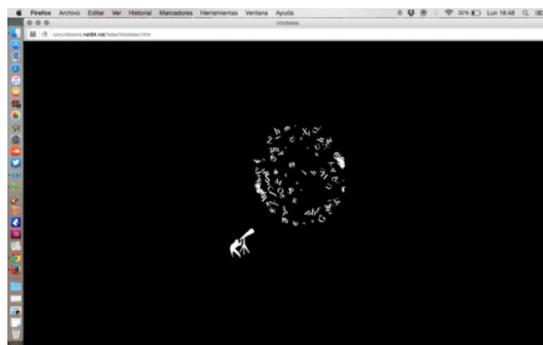


Imagen 6

Concretoons Es una serie de 10 poemas digitales. Este proyecto rinde un tributo a algunos de los trabajos más representativos de la poesía experimental iberoamericana, abordando asuntos de lenguaje, composición poética y forma; cuestionando el rol de la tradición poética, la definición de poesía misma y el acto de escribir. Temas íntimamente relacionados a las dinámicas autorreferenciales de las prácticas poéticas contemporáneas, pero abordados con un tratamiento formal atractivo para una audiencia más amplia, y basado en uno de los usos específicos de los medios digitales: el uso de los videojuegos como medio de creación poética. Disponible en: <http://www.concretoons.com/clasico/>

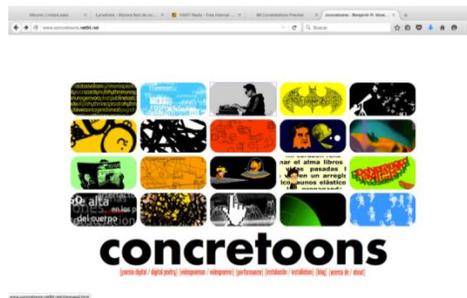


Imagen 9

Los *Concretoons* han gozado de entusiasmo e interés por parte de los dos organismos dedicados a la literatura electrónica en Estados Unidos. Por un lado esta obra se encuentra inscrita en el directorio de literatura electrónica: <http://directory.eliterature.org/individual-work/4615> y ha participado en los festivales organizados por el *Electronic Poetry Center* de la Universidad de Buffalo, Nueva York, *E-Poetry* 2011: <http://epc.buffalo.edu/e-poetry/2011/program.pdf> y, por otra parte, estas piezas han sido presentadas en las exposiciones: *Letter--image--movement--sound/Letra--imagen--movimiento--sonido/Letra--imagem--movimento--som* de la Universidad de Berkeley California:

<http://nolegacy.berkeley.edu/letter/> y en *Literatura electrónica, escenarios híbridos*, exposición que se llevó a cabo en el Universum Museo de Ciencias de la UNAM: <http://www.universum.unam.mx/temp/literatura-digital.php> dentro del proyecto *Plataformas de la imaginación*: <http://www.plataformasdelaimaginacion.mx/#>

Primera etapa: Modelo de análisis para los *Concretoons*

El primer ángulo de la investigación consistirá en un análisis de los *Concretoons* de Benjamín R. Moreno. Cabe aclarar que de toda la obra de Benjamín se han seleccionado los *Concretoons* como piezas principales a analizar. Primeramente porque comparten la misma plataforma y el mismo elemento creativo que son los videojuegos. Puede considerarse hasta el momento su obra más representativa. Analizar las piezas en sí nos ayudará a entender el fenómeno central de estudio.

Para analizar los *Concretoons* se hará a partir de la segmentación del flujo de los videojuegos con una impresión de pantalla con la intención de buscar las estructuras profundas del mensaje.

En este sentido el trabajo teórico realizado ha arrojado distintas categorías en las que se apoyará el análisis. Estas son las características transmediales de la obra, su lenguaje expresivo y su relación con el arte de vanguardia.

De acuerdo con la perspectiva metodológica de la investigación en curso se realizó un ejercicio de análisis utilizando el programa de computación Atlas Ti.

En este apartado se intentó realizar un análisis de los *Concreteons* utilizando las herramientas que ofrece el programa. Se introdujeron como documentos primarios imágenes de captura de pantalla de algunos de los *Concreteons*.

El programa Atlas Ti permitió desarrollar un análisis de los *Concreteons* a partir de capturas de pantalla identificando los elementos propios de la transmedia que aparecen en cada una de las piezas analizadas. Así como el videojuego que se recrea y los elementos literarios que contiene cada uno de los *Concreteons*.

Sobre los videojuegos se reconoció que pertenecen a la Edad de oro de los videojuegos.

Asimismo, sobre los elementos literarios que conforman los *Concreteons* se encontró que representan referentes de la literatura que sostienen la práctica de la poesía electrónica.

Concreteons

1. Laberinto Borgiano

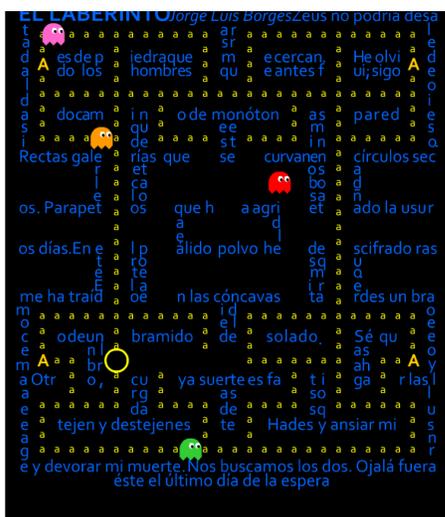


imagen 10

Se basa en el videojuego Pac-Man y el poema Laberinto del escritor argentino Jorge Luis Borges.

Pac-Man es un círculo amarillo que parece tener boca. Este aparece en laberintos donde debe comer puntos pequeños (*pac-dots*) y otros premios con forma de frutas. El objetivo del personaje es comer todos los puntos de la pantalla, momento en el que se pasa al siguiente nivel o laberinto. Además, cuatro fantasmas recorren el laberinto para intentar capturar a Pac-Man.

En Laberinto Borgiano el poema de Borges se transforma en el laberinto que Pac-Man tiene que recorrer mientras intenta comer todos los Pac-dots.

2. Arkcarrión

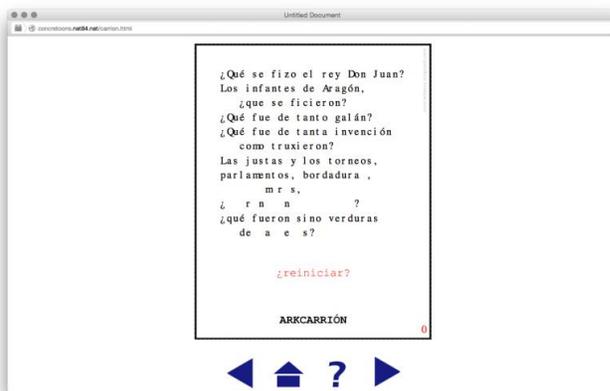


imagen 11

Está basado en el videojuego de *arcade* Arkanoid y los poemas de-construidos de Ulises Carrión, donde vacía los referentes de las estructuras literarias de “Las coplas” de Jorge Manrique e invita al lector a la reconstrucción de estas estructuras.

Arkcarrión es una fusión de Arkanoid y Carrión apellido del poeta y artista conceptual Ulises Carrión.

En Arkanoid el jugador controla una pequeña plataforma, que impide que una bola salga de la zona de juego, haciéndola rebotar. En la parte superior hay "ladrillos" o "bloques", que desaparecen al ser tocados por la bola.

“Las coplas” de Jorge Manrique son una elegía a la muerte de su padre don Rodrigo. Escritas en 1476, constituye una de las obras capitales de la literatura española

En 1973 Carrión publica en la revista *Plural* “Textos y Poemas” donde borra las palabras de las coplas para evidenciar la estructura del poema con líneas, además de respetar los signos de interrogación y las comas.

En Arkcarrión la copla XVI se presenta como la serie de bloques que se destruyen con el rebote de la pelotita o bola. Mientras que la plataforma de rebote está compuesta del nombre ARKCARRIÓN

3. Brossa vs Noigandres

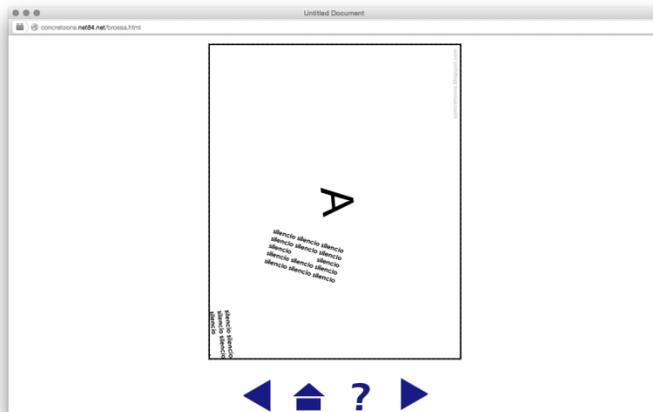


imagen 12

Brossa vs Noigandres recombina Asteroids un videojuego de tipo *space shooter*, la poesía visual de Joan Brossa y la poesía concreta del grupo Noigandres, específicamente el poema visual Silencio.

El objetivo del juego es disparar y destruir asteroides evitando chocar contra los fragmentos de estos.

En este Concretoon el poema visual de Joan Brossa representado por una “A” aparece como la nave espacial que dispara contra los asteroides que ahora son representados por el poema concreto Silencio.

4. *Noigandres vs Brossa*

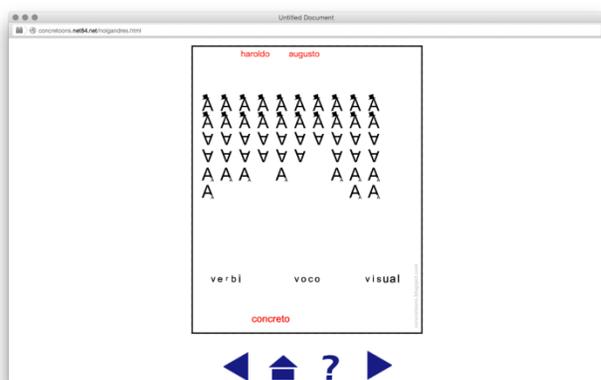


imagen 13

Nuevamente aparecen las figuras de Joan Brossa y el Grupo Noigandres pero esta vez la plataforma de juego es Space Invaders.

En Space invaders el jugador controla un cañón que puede moverse a la derecha o izquierda y un botón de disparo. Tiene que ir destruyendo los extraterrestres invasores que van acercándose al cañón a medida que el jugador va destruyendo a los enemigos.

En este Concretoon, los poemas visuales de Brossa aparecen como los invasores alienígenos y el cañón laser es representado por la palabra “concreto”. Hay una barrera de defensa formada por las palabras “verbi voco visual” y éstas se van debilitando a medida que reciben disparos hasta desaparecer.

Arriba de los poemas visuales invasores de Brossa y en letras rojas aparecen los nombres de “haroldo” y “augusto”, nombres de los hermanos De Campos, creadores del movimiento Poesía Concreta.

5. *Nokianor Parra*

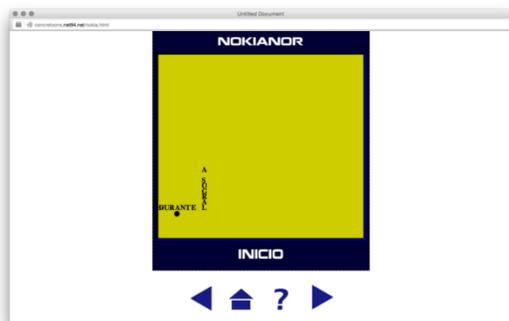


imagen 14

Basado en el poema La víbora y el videojuego Snake o Serpiente popularizado en los teléfonos Nokia.

Este juego trata de una especie de serpiente que cada vez que va recogiendo alimentos la cola crece, el jugador debe evitar golpear su propia cola o las paredes que rodean el área de juego. El usuario controla la dirección de la cabeza de la serpiente arriba, abajo, izquierda o derecha. El jugador no puede detener el movimiento de la serpiente, mientras que el juego está en marcha.

El poema La Víbora del poeta chileno Nicanor Parra se despliega a medida que va comiendo sus objetivos.

Nicanor Parra desarrolló un tipo de poesía rupturista llamada Antipoesía. Se creó así una nueva forma de hacer poesía, que se opuso a la imperante en su país a mediados del siglo XX.

En oposición a los poemas tradicionales, que desarrollan una idea o un sentimiento de manera continua, los antipoemas suelen tener una estructura fragmentaria o bien romper con la continuidad, evocando de esta manera al montaje o al collage.

En los antipoemas se aprecia una fuerte influencia del surrealismo, que en el caso de los «artefactos visuales», confluye marcadamente con el dadaísmo. La antipoesía se fue desarrollando en forma paralela al arte pop, y en sus etapas posteriores experimentó cruces con el hiperrealismo, el minimalismo y el arte conceptual.

Segunda etapa: Definición de la población y muestra del campo literario

Como guía teórica de este trabajo se cuenta con el concepto de campo literario de Pierre Bourdieu (1990). Sobre el campo literario el autor identifica como productores del sentido y del valor de las obras a críticos, editores, directores de galerías, miembros de las instancias de consagración, academias, jurados y a todo el conjunto de agentes que concurren a la producción de consumidores aptos para conocer y reconocer la obra de arte como tal, es decir, como valor.

Estos productores de sentido y de valor definen la población del estudio y de la cual se buscará una muestra estratégica.

En consecuencia, la elección de los informantes se hace con base a las características específicas que se buscan en cada persona y que cumplan con el perfil descrito por la teoría de Bourdieu. Se trata de una muestra no probabilística y que no será estadísticamente representativa.

Roberto Hernández Sampieri *et al.* (2014) explican que en el proceso cualitativo la muestra puede ser un grupo de personas sobre el cual se recolectarán los datos, sin que necesariamente sea representativo de la población que se estudia. Por tanto, esta investigación no está interesada en hacer generalizaciones de los resultados, sino en realizar una indagación en profundidad sobre el recibimiento de la obra de Benjamín Moreno.

En este caso, se busca entender cómo los juicios de valor, que tratarán de extraerse de las entrevistas, actúan o respaldan la conformación de la trayectoria de Benjamín R. Moreno. Se explorará desde sus consideraciones para valorar la literatura, su opinión sobre la literatura electrónica, hasta las manifestaciones de la poesía electrónica de un determinado autor. Por lo que la muestra busca tener casos que ayuden a comprender el fenómeno. Los informantes no son homogéneos entre sí, cada uno aportará información que ayude a la comprensión del fenómeno.

Hernández Sampieri *et al.* (2014) proponen las muestras orientadas a la investigación cualitativa. Una de éstas es la muestra diversa o de máxima variación que permitirá mostrar distintas perspectivas de perfiles distintos. Interesa aquí, sus conceptos, percepción, interacción y pensamientos acerca de la obra de Benjamín R. Moreno.

Se busca identificar significados y prácticas que los sujetos tienen con la poesía electrónica, es decir comprender un proceso, así como el contexto social y cultural donde ocurre.

Recolección de los datos

El tipo de estudio que se lleva a cabo es descriptivo, al querer conocer las opiniones de un grupo social relevante. Se llevó a cabo de manera prospectiva, a razón de que los datos se recogieron después de hacer la planeación de la investigación. En cuanto a la evolución del fenómeno, se hicieron las entrevistas solo una vez, y en algunos casos se volvió a contactar a los informantes de nuevo.

Se realizaron entrevistas en profundidad, donde a través de preguntas y respuestas se logró una comunicación con los informantes, así como la construcción de significados respecto al tema. Se buscó saber la opinión y conocimiento que tienen sobre la valoración en la literatura y cómo valoran la poesía electrónica de Benjamín R. Moreno. El grupo seleccionado de personas pueden considerarse especialistas en el tema.

Lo que se buscó en esta etapa del estudio fue la obtención de datos de las personas, que se pudieran convertir en información en las propias formas de expresión de cada una las manifestadas en el diálogo con los participantes, con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder las preguntas de investigación.

Se indagó sobre la producción de valor de la obra en sí, con base en las siguientes dimensiones y variables.

Tabla 2 Modelo de análisis

Variable General	Dimensiones	Subdimensiones	Categorías	Subcategorías	
Proceso de valorización en los <i>Concreteons</i> de Benjamín R. Moreno	(Primera etapa) <u>Producción material de la obra</u>	<i>Transmedia</i>	Combinación de lenguajes	Referentes	
		<i>Videojuego</i>	Medio de expresión	Tipo de videojuego	
		<i>Arte de vanguardia</i>	Principios del arte de vanguardia		
	(Segunda etapa) <u>Producción de valor</u>	<i>Campo literario</i>	Elementos para valorar el trabajo literario		Percepción de la literatura
			Reconocimiento de un autor		Formas en que se da el reconocimiento
			Elementos para valorar la poesía electrónica		Percepción de la literatura electrónica
			Ventajas y desventajas de la poesía electrónica		Positivas
					Negativas
			Opinión sobre los <i>Concreteons</i>		Positiva
					Negativa
Postura del entrevistado		Percepción del campo literario			
Gusto del entrevistado		Canónico			
		vanguardista			

Fuente: elaboración propia con base en la sociología de la literatura de P. Bourdieu

Técnicas/instrumentos de recolección de datos

En lo que se refiere a técnicas e instrumentos de recolección de datos para esta investigación se propone trabajar con entrevistas semi-estructuradas. Según Hernández *et al.* (2010), la entrevista permite profundizar la reflexión centrada en un tema de manera guiada, su flexibilidad le permite ser aplicada en cualquier lugar y momento, además de proporcionar información de las expectativas, la actitud y respuesta del individuo. Las implicaciones de la comunicación cara a cara producen una observación de actos propios y ajenos que contribuyen a tener una visión más integral de lo que ocurre. Otra ventaja es que se adapta a los rasgos de los informantes y se pueden orientar hipótesis de manera directa.

De la información que se obtuvo de las entrevistas se eliminó la información irrelevante y se codificó para tener una descripción más completa. De acuerdo con el proceso cualitativo, Hernández Sampieri *et al.* (2010) apuntan que las categorías surgen de los datos. Esto permitió que de las preguntas se obtuvieran categorías que se pudieran agrupar para su comparación, con la intención de agruparlas en temas específicos que permitieran entender el proceso de valorización de los *Concreteons*.

La inmersión en el ambiente con estos espectadores especializados o integrantes del campo literario no representó problema para la investigación debido a que se cuenta con el contacto personal con cada uno de los agentes de la muestra.

Después de las entrevistas se realizaron transcripciones de las mismas y en seguida se analizarán utilizando el programa de cómputo Atlas Ti.

Los informantes

Hacer un mapeo confiable de todo el campo literario en México resultaría una tarea titánica. Mucho ayudaría tener un directorio de todos los escritores y sus publicaciones. Después contar con ranking de premios, así como saber los puestos que ocupan en el ámbito cultural y/o académico, aclararía una población o universo más específico. Por esta razón se presentó en el capítulo de contextos un esbozo de cómo podría entenderse el campo literario nacional, de acuerdo a la teoría de Bourdieu, para poder definir un grupo de entrevistados que compartiera sus puntos de vista.

Definir una muestra de este campo literario resulta por lo tanto una tarea nada simple, sin embargo, es posible interpretar el concepto de Bourdieu como todo lo que rodea a una obra pero que no es la obra en sí, y en este sentido, puede ser el discurso que se genera alrededor de una pieza literaria o de arte, y que es lo que permite que ésta se establezca como objeto de valor artístico. Como explica Bourdieu (1990), esta creencia es sugerida por los integrantes del campo literario.

En consecuencia el contacto que se estableció con los informantes permitió generar un diálogo mayor sobre la poesía electrónica. De esta manera, se partió de lo que los informantes entienden por reconocimiento de un autor y los elementos para valorar el trabajo literario, para luego pasar a sus perspectivas sobre la literatura electrónica, y finalmente saber sus opiniones sobre los *Concreteons* de Benjamín Moreno.

Sobre la muestra se privilegió la calidad y profundidad de la información sobre la cantidad y estandarización. El objetivo es analizar los significados de un determinado grupo social sobre un tema. Por lo que se consideró que fuera una muestra tanto de expertos como

de casos tipo, y que a su vez los casos muestreados ayudaran a la comprensión del tema. Se seleccionó con base y énfasis a lo que los participantes hacen y se dedican, siempre en correlación a la teoría de Bourdieu (1990). Es decir, se buscó que su pertenencia al campo literario fuera por su profesión. Y éstos se eligieron porque se consideró que poseen los atributos para poder producir juicios de valor y crítica sobre los *Concreteons*.

Esta muestra dirigida será válida para este diseño de investigación, porque permite recoger la perspectiva de especialistas, pero que están en distintas posiciones del campo literario. No se considera extrapolable ni pretende ser generalizable. Pero permite aterrizar la teoría de campo literario de Bourdieu.

A todos los participantes se les contactó por correo electrónico y se realizaron entrevistas a distancia por Skype y en algunos casos en persona.

Se decidió por optar por los informantes que cumplieran el perfil deseado, es decir, que se les pueda considerar parte del campo literario de acuerdo a la teoría de Bourdieu. Se registró el audio de todas las entrevistas con permiso de los participantes y en todos los casos rechazaron el anonimato.

Retomando la teoría de Pierre Bourdieu (1990), se asume que una ciencia rigurosa del arte debe tomar en cuenta todo lo que contribuye a constituir una obra de arte como tal, “empezando por los discursos de celebración directa o disfrazada que forman parte de las condiciones sociales de producción de la obra de arte como objeto de creencia”. (1990:10).

De esta manera se entiende que la obra de arte será conocida y reconocida por quienes son espectadores aptos para conocer y reconocer que se trata de una obra como una tal.

El estudio de caso permitirá conjuntar el análisis estructural de las piezas seleccionadas y el análisis de las entrevistas en profundidad a los agentes productores de sentido y valor; lo que permitirá enriquecer la amplitud y profundidad de la información.

Se realizaron doce entrevistas a escritores, editores, un crítico literario y a la encargada del proyecto editorial del Centro de Cultura Digital, para conocer cuáles son los elementos que se tienen para valorar la literatura electrónica. Es una investigación descriptiva que da cuenta del proceso de valoración en la literatura en plataformas digitales. No es un estudio exhaustivo, sin embargo, implica la puesta en práctica de lo que Bourdieu (1990) explica en su concepto de campo de literario: el valor de una obra de arte se establece en función de lo que se cree y dice alrededor de dicha obra.

7. Resultados

Este estudio examina las maneras en que se produce el valor literario a partir de la propuesta de poesía electrónica de Benjamín R. Moreno, los *Concreteons*. Se comparó las repuestas de un grupo de 11 especialistas en literatura, que de acuerdo a la teoría de campo literario de Pierre Bourdieu se les considera actores de dicho campo.

Tabla 3 Codificación de informantes

	Nombre	Código	Semblanza	Conocía la obra	Edad
1.	Eugenio Tisselli	<i>ETI</i>	Poeta y programador	Sí	44
2.	Efraín Velasco	<i>EVE</i>	Poeta y director de un biblioteca	Sí	39
3.	Miguel Aguilar Carrillo	<i>MAC</i>	Editor y poeta	No	62
4.	Roberto Cruz Arzabal	<i>RCA</i>	Doctor en letras y curador	Sí	34
5.	Dionisio Munguía	<i>DMU</i>	Gestor cultural y escritor	No	54
6.	Fer Aguillón	<i>FAG</i>	Diseñadora multimedia con maestría en literatura	Sí	28
7.	Jhonnatan Curiel	<i>JCU</i>	Poeta y gestor cultural	No	26
8.	Alejandro del Castillo	<i>ACA</i>	Escritor y editor	No	27
9.	Sergio Ernesto Ríos	<i>SER</i>	Poeta	Sí	36
10.	Juan Domingo Argüelles	<i>JDA</i>	Escritor y crítico de literatura	No	59
11.	Mónica Nepote	<i>MON</i>	Editora y encargada del departamento de publicaciones del Centro de Cultura Digital	Sí	47
12	Tadeus Argüello	<i>TAA</i>	Poeta	Sí	34

Fuente: elaboración propia

Cada uno de los 12 entrevistados participaron en una entrevista en profundidad semi-estructurada, de 40 a 60 minutos de duración, en la cual se formularon algunas de las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los elementos para valorar el trabajo literario?
- ¿Qué hace que destaque un escritor y que sea reconocido por sus pares?
- ¿Qué opinión tienes sobre la literatura digital?
- ¿Cuáles son los elementos para valorar la poesía electrónica?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la escritura electrónica?
- ¿Qué opinión tienes de los *Concreteons* de Benjamín R. Moreno?

A su vez estas preguntas obedecen a las categorías y subcategorías planteadas en el modelo metodológico. El análisis consiste en presentar las opiniones, perspectivas y reflexiones sobre el valor de la literatura electrónica. Los resultados se desprenden de las siguientes categorías:

- Elementos para valorar el trabajo literario
- Reconocimiento de un autor
- Elementos para valorar la poesía electrónica
- Ventajas y desventajas de la poesía electrónica
- Opinión sobre los *Concreteons*
- Postura del entrevistado
- Gusto del entrevistado

El “gusto” y la “postura” de los entrevistados fueron categorías que no se tenían previstas en el modelo de análisis, es decir, se construyeron a partir de lo que dijeron los entrevistados. El análisis de las entrevistas arrojó de manera constante la postura o actitud que los entrevistados tienen frente a la literatura y el arte. Asimismo, expresaban su gusto ya sea por una literatura más tradicional o por las nuevas formas de abordar la literatura. Estas categorías permitieron desarrollar un espectro o diagrama del gusto, el cual se presenta al final del análisis.

A continuación se presenta el análisis de los resultados de los siguientes temas básicos:

- Posturas frente al arte
- El reconocimiento literario
- Perspectiva de la literatura
- Panorama de la poesía electrónica
- Los *Concretoons*
- La construcción del gusto

Estos temas están constituidos básicamente por lo que se recogió de las entrevistas y su relación con las categorías y subcategorías del modelo de análisis. Tomando como guía la noción de campo literario se enfatizó en lo que los sujetos expresaron y opinaron alrededor de la obra. Para contextualizar las entrevistas se les hizo primero preguntas generales sobre el reconocimiento literario, así como cuál es era su opinión sobre la literatura digital, para después indagar de manera particular en la obra de Benjamín R. Moreno.

Postura frente al arte

Algunos comentarios de los entrevistados reflejan las actitudes que se pueden encontrar en cuanto a la apreciación del arte actual. Por un lado, hay quien sí se cuestiona las prácticas contemporáneas del arte, al no presentar una técnica desarrollada o un objeto identificable en algún formato establecido, y por otro lado está quien aprecia y comprende los resultados de las nuevas propuestas que resultan de la experimentación, exploración y combinación de los procesos creativos.

Por ejemplo, (*MAC*) plantea que el arte se manifiesta en el objeto en sí. No se cuestiona su naturaleza y se percibe como “un conocimiento que es intransmisible, a menos de que tengas el objeto”. Es decir que la materialidad y técnica de la obra son importantes para este informante para poder adjudicar el valor.

Sin embargo para (*MON*) el valor viene “de la exploración en el arte como modo de supervivencia”. Considera que esta exploración expande el conocimiento de lo que se tiene enfrente como obra.

(*MAC*) cuestiona si el arte actual no es un engaño, y que este “se basa en mucho concepto, pero ese concepto, yo me atrevería a decir que es inhumano”. Esto coincide con los prejuicios descritos por Poggioli. Por su parte (*RCA*) comenta que un problema del arte contemporáneo es que “requiere una competencia de elegibilidad teórica que no todo mundo tiene, (consecuentemente) las obras se pueden volver herméticas, complicadas, para públicos mayoritarios.” Como explica el autor de “Teoría del arte de vanguardia” se requiere de una actitud de aceptación de las obras vanguardistas.

Por ejemplo (*JCU*) expresó que si una obra literaria poética logra causarle un efecto en el desarrollo sistemático de los sentidos, hay una validez literaria, “no necesariamente tiene que recurrir a cuestiones formales, tanto en estilo como en estructura, como cualquier otro uso de máquinas retóricas, para que desde esos elementos sea validado como una cuestión literaria.”

A pesar de estas posiciones frente al arte, los artistas y escritores buscan su reconocimiento y que sus obras sean valoradas o criticadas ya sea por los públicos cautivos o la crítica especializada. El reconocimiento también presenta distintas modalidades.

El reconocimiento

Parafraseando a Pierre Bourdieu, un artista es aquel de quien otros artistas dicen que es artista, y justamente, esta idea es la que permea el concepto de campo literario de Bourdieu, dado que la producción de valor en el arte está en función de lo que otros establecen como creencia de valor.

El reconocimiento, al menos así lo expresan algunos de los informantes, es una cuestión social. (*EVE*) plantea que si un escritor establece “contacto con otros registros, lo que sucede es que te empiezas a alejar y entonces ya no hay un reconocimiento de tus pares, entonces te vas a la periferia y de repente vas a empezar a encontrar que en la periferia también hay algunas experimentaciones iguales”, lo que permite encontrar otros pares que ofrezcan ese reconocimiento.

Asimismo, (*JDA*) sostiene que “un escritor acaba siendo reconocido, en función un tanto de lo social. Es un reconocimiento de grupo”.

(*JCU*) lo señala como una vía: “hay muchas personas que siguen el camino de las revistas, de las becas, de los apoyos institucionales, en donde ya hay un circuito de escritores que de alguna manera están evaluando las obras, están juzgándolas, si contienen elementos literarios o no, basándose en referentes previos, autores de alguna manera consagrados.”

Existen varios tipos de reconocimiento en literatura, dependiendo del género que se trate.

“Los narradores por ejemplo, logran un éxito social más fácil que los poetas porque hay un éxito de lectores, es decir sus libros se venden más que los de poesía. Lo mismo para los autores de libros de texto con desarrollo teórico que se utilizan en las escuelas y que sí se venden. El problema de esta forma de reconocimiento es que el escritor de la obra hace concesiones al mercado para garantizar ventas.” (*JDA*).

Al respecto (*MON*) aporta que “el mercado editorial reporta grandes ganancias y hay un tipo de producto que resulta más vendible que otro. Es más vendible una novela de 600 páginas como las de Pérez-Reverte que un libro de 60 páginas de poesía experimental.”

Otro tipo de reconocimiento es el otorgado por las instituciones, pero ese reconocimiento, expresa (*JDA*), se ha pervertido, justamente, con los estímulos económicos que propiciaron que el reconocimiento fuera buscado y no dado por la obra en sí. Esa legitimación corresponde a un sector muy cerrado que puede resultar en escritores malos, pero finalmente escritores porque han obtenido esos premios.

(*JDA*) opina que el verdadero reconocimiento literario y cultural tendría que venir de la sociedad lectora. Los escritores descuidan su propuesta de obra en busca del reconocimiento institucional o en busca de las ganancias de la venta de sus libros.

De esta manera se manifiesta que el reconocimiento literario dependerá del género que se trate. En cuanto a la poesía:

(*JDA*) manifiesta que esas concesiones no las hace la poesía y el reconocimiento poético, es justamente el de tus pares, el de los que están haciendo poesía y el de los que están leyendo poesía.

Esto resuena con lo que (*JCU*) plantea: “hay otros poetas que no siguen los caminos institucionales, que no acuden a los apoyos de las becas, que no están buscando publicar en revistas y, sin embargo, están también generando una obra, que puede considerarse poética, en ese camino yo veo los movimientos del slam poético, los movimientos de la poesía con el performance, la poesía que incluye también cantos, danzas, todo ese tipo de expresiones.” Para este informante estas exploraciones están asociadas con lo poético, “no a la forma tradicional de lo poético, pero también a una expresión poética, que no puede ser encausada únicamente por la vía institucional, para mí, lo que valida una obra, tiene que ver con los campos con los que tú puedes incluir tu creación artística.”

En palabras de (*TAA*), “si yo respeto el molde, sigo la tradición, coqueteo con ciertos postulados o ciertas ideas de la época”, se puede lograr ese reconocimiento.

Por su parte (*MON*) manifiesta que el campo literario es complejo y difícil de definir a fondo, sin embargo, añade que “todos los productos culturales están determinados por una serie de factores que determinan qué es lo que funciona y qué no.”

Siguiendo este comentario estos actores pueden estar representados institucionalmente en la Secretaría de Cultura y el FONCA. Estas instituciones que legitiman a artistas y escritores también norman, considera (*MON*) y externa que “si alguien quiere hacer un proyecto de escritura que combina géneros, se vuelve difícil porque se tiene que elegir un género nada más, pero aparte uno tiene que someter su propuesta de acuerdo a la trayectoria que se tenga. Es decir un poeta no puede participar en la convocatoria de ensayo.” Esto se traduce en una normalización y condicionamiento de la creación.

Normalmente, los géneros literarios tradicionales como puede ser el cuento o la novela, el ensayo o la misma poesía, obedecen al tipo de contenedor y a algún cierto tipo de relación con el lenguaje.

(*MON*) opina que “las personas que son las asignadas por la cultura son quienes determinan qué sí es y qué no es. En algún momento fueron los críticos, en algún momento han sido los académicos, en otro momento es también la misma comunidad de escritores quien define, no solo quién es narrador y quién es poeta, sino también quién es bueno y quién es malo y quién va a formar parte de un canon y quién no.” Hay una serie de mecanismos de legitimización de la producción de textos que se hacen, que determinan qué funciona y qué no.

Sin embargo, para el caso de *literatura electrónica* o para el *transmedia storytelling* en donde los componentes narrativos o literarios son importantes, no han encontrado una

definición institucional, que los avale como rubros para proyectos que aspiren a algún tipo de estímulo. No obstante, el FONCA ha creado la categoría de medios alternativos, “categoría que es más abierta que las de literatura”. (MON)

Perspectiva de la literatura

Los entrevistados hicieron notar que desde las instituciones la literatura presenta un endurecimiento en el sentido de sus géneros y el establecimiento de un canon. También se plantea que la crítica literaria ha dejado de influir frente a la vasta oferta de información, y cómo la *cultura del like* sustituye el rol de los críticos.

Para (MON) tiene que ver con la normalización de la institución encargada de apoyar proyectos creativos y que esta estandarización “ha permeado más justo en el área de escritores que se ha vuelto convencional y conformista ante sus categorías.”

Por su parte (JDA) considera que el canon literario existe para los que están en el ámbito cerrado de la cultura literaria poética. Pero también comenta que este canon se ha roto: “el canon de poesía que antes era perfectamente reconocible se ha fragmentado por el auge de Internet, los que están en la pantalla no siguen las lecturas canónicas.” Asimismo, (JDA) considera que la lectura más amplia, que se está haciendo en Internet es contra el canon, es decir, no lo respeta porque significa una aceptación y la gente lee en contra de la imposición. Lo que ha llevado a la experimentación poética, y que ha generado un tipo de lector distinto al lector canónico.

En este sentido, aparecen quienes resguardan celosamente la literatura en un contexto de millones de lectores que deciden sus lecturas de manera individual. Aquí

podríamos situar a la crítica literaria como puente entre escritores y lectores, sin embargo el papel del crítico desaparece en la medida que desaparecen los suplementos culturales en los medios masivos de información.

De acuerdo con (JDA) antes había una repercusión de la crítica literaria en los suplementos y en las secciones de cultura sobre los lectores. “Hoy en día las reseñas favorables pueden provocar desconfianza, no se toman en cuenta porque se consideran hechas por los amigos del escritor”, considera este informante.

El juicio del canon es ortodoxo y el juicio anticanónico es heterodoxo, es irreverente, incluso blasfemo, declara (JDA), las nuevas generaciones no quieren aceptar o aprobar lo que la ancianidad ha determinado como bueno. “El Internet ha propiciado que cada quien haga su propia selección de lecturas y la pueda modificar a su gusto.”

Ante la realidad que presentan las redes sociales y sobre todo lo que sucede en Facebook, se vive una dinámica diaria de indicar qué nos gusta y qué no nos gusta, sobre infinidad de temas, a los usuarios de esta red.

Hoy en día, reflexiona (JDA), la nueva tendencia más que de crítica es de *likes*, explica que no hay valoración crítica de porqué te gusta un poema o no.

Para (ACA), por ejemplo, le resulta paradójico que “no queda más que volver al me gusta o no me gusta por muchos estudios que se tengan o ninguno.” Eso al final es, lo que este informante considera, lo que hace funcionar a un poema, “si quien lo está leyendo dice quiero leer otro, me latió o no me latió.” El gusto es lo que puede ser el puente más directo con la experiencia, “es el poema que vas a recordar, recomendar y que vas a volver a leer.”

Sin embargo, (TAA) advierte sobre esta crítica del me gusta o no me gusta y la incapacidad de pensar, explorar y releer las obras. “Estamos condenados a ver de una manera bastante instantánea el arte [...] No tenemos la capacidad de meditarlo, de degustarlo.” Y agrega que “no hay relatos únicos, hay bastantes perspectivas y el hecho de que a mí no me guste, no significa que sea una porquería, tenemos que nutrirnos de miles de lecturas alrededor de la obra de arte.”

En el arte no se hace explícito que las personas se tengan que involucrar con la obra en sí, pocos participan en el proceso de relectura o de repensamiento con las propuestas artísticas.

Para el caso de la literatura electrónica sucede algo similar, su novedad toma por sorpresa a los actores del campo literario, sobre todo a quienes están acostumbrados a una tradición de libros impresos.

Perspectiva de la literatura electrónica

Para algunos de los informantes la literatura electrónica es algo natural, opinan que las herramientas tecnológicas buscan y encuentran un cauce creativo, y para el caso de la literatura no puede ser la excepción.

Algunos de los entrevistados conceden que la poesía “siempre se ha prestado más a la exploración y a la experimentación” (MON). Ejemplo de esto es la poesía con arte visual, la poesía con performance, la poesía conceptual, la poesía sonora.

En la actualidad surgen intentos de renovar las formas literarias. (EVE) afirma que “algunos poetas están tratando de hacer la transición de medios, en donde realmente lo que

están haciendo es actualizando lo que antes era un recital de poesía.” En opinión de (*EVE*) “las exploraciones de la poesía tienen que ver más con la posibilidad de abrir más realidades dentro esta realidad.” (*EVE*) también apunta que las actualizaciones en la poesía ya son una antigüedad retomando como ejemplo la “écfrasis” griega del escudo de Aquiles. De lo que se trata ahora es cómo podemos atravesar la poesía con los medios actuales.

(*ETI*) recalca que “la poesía digital no surge de la nada, sino que trae muchos antecedentes inmediatos, incluso, que se remontan muy muy lejos en el tiempo, si nos vamos lejísimos a la Europa medieval, tenemos a Ramon Llull con su máquina de pensar, y si nos vamos justamente antes de la popularización de las computadoras, pues tenemos al Oulipo en Francia, con este trabajo basado en la creación de reglas para la escritura.” Pero incluso, expresa (*MON*), “dentro de la misma comunidad de gente que puede tener estas afinidades, hay malos entendidos en cuestión con la literatura electrónica”.

La literatura electrónica al representar una serie de ejercicios distintos “exige un conjunto de prácticas que desmitifican mucho la lectura lineal privilegiada por los textos impresos, es decir, que se abarca, que se consume y que se acaba. La literatura en formatos digitales propone lecturas simultáneas, el recorrido que dice Aarseth, un recorrido sin final, sin completitud. (*MON*). En este fragmento el informante mencionó a Espen J. Aarseth con su concepto de literatura ergódica, la cual requiere según este autor un esfuerzo por parte del lector para atravesar el texto.

La literatura que emplea las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen atraviesa, como se planteó en la introducción de este trabajo, un estancamiento en su definición, entre las variables en español de literatura digital, electrónica, ciberliteratura,

literaturas expandidas e híbridas. Sin embargo, para (ACA) el concepto de Digital Language Arts de los programas universitarios estadounidenses le parece más apropiado: “me parece un término con mayor precisión, que cuadra más con este tipo de expresión, porque no lo señala como poesía.” Desafortunadamente, no se ha encontrado un símil en español. Las posibles traducciones literales de “artes del lenguaje digital” o “artes digitales del lenguaje” no han resonado en círculos hispanohablantes.

Ante las propuestas de literatura electrónica, (TAA) opina que no habría que negarse a las nuevas formas de literatura, si las nuevas formas de sentimentalidad y de convivio las encontramos en las redes sociales y son bastantes influyentes en nuestro convivio diario.

Así como (MAC) afirma que la poesía concreta de Brasil nació de la necesidad de aprovechar las nuevas formas de transmisión de la poesía a través del lenguaje de la publicidad, (ETI) reitera que la poesía digital es algo natural, “es algo que tenía que suceder [...] el ser humano siempre utiliza las herramientas que tiene a la mano para crear”, más allá de para lo que fueron concebidas dichas herramientas. La literatura electrónica, aclara (ETI), que ésta difiere de la literatura digitalizada, nace teniendo en cuenta las capacidades del medio digital, es decir se toma en cuenta el cálculo, la exploración de un espacio narrativo de interactividad y la conjunción de diferentes lenguajes.

Esta idea también se observa en (FAG) quien comenta que “es algo que iba a pasar, tienes herramientas nuevas, tienes mentes abiertas, hambrientas de nuevas plataformas que son cercanas, accesibles y en cierta forma baratas [...] ¿por qué no usarlas? Ahí están, tómalas.”

De acuerdo con (*JDA*) “las herramientas de Internet propician algo extraordinario, que es que hoy se pueda a ese juego rústico (el de la poesía) darle distintas posibilidades de combinación de versos aleatoriamente, pero que además, al hacerlo va acompañado de cierta música, que acompaña a ese ejercicio azaroso, que dio como tal un poema, que antes se podía llamar cadáver exquisito, hoy se juega con eso”.

Sin embargo, las nuevas propuestas en poesía no siempre son bien recibidas por todos los públicos.

Como lo expresa (*JCU*) estas propuestas “generan mucho asombro, genera negación, no quieren ser aceptadas, como en términos formales por los miembros de la poesía que son altamente clásicos, románticos, tradicionales.”

(*FAG*) opina que como sucede en el arte de vanguardia “el problema es que no se comprenden los elementos de la poesía electrónica y, si no los comprendes no le ves el chiste, primero tendrías que entender qué es lo que quieren lograr”, para poder entender que sí se está transmitiendo algo, que “sí es estético, sí tiene un valor pero tienes que tener la disposición de comprender, que es algo nuevo.”

Nuevamente aparece este requisito de aceptación del arte de vanguardia para el disfrute de las propuestas que surgen de la literatura electrónica.

Sobre los *Concretoons*

En cuanto a los *Concretoons* no dejaron de hacerse notar las dos posturas que han ido apareciendo en el análisis. Hay quienes le conceden un valor debido a que están involucrados con este tipo de creaciones y otros cuestionan si realmente se trata de literatura o poesía en este caso. Hay quien rescata como valor el hecho de que sea un arte interactivo y que esté accesible en Internet. (FAG) considera que es “muy valioso hablar de poesía interactiva, desde lo digital, sin que tengas que ir a un museo para vivirlo.”

A (JCU) le parece que algunos de los *Concretoons* están asociados con la idea del collage, “me parecen interesantes, cómo juegan los elementos tipográficos visuales en una composición concreta.”

(SER) opina que los *Concretoons* cayeron en un momento donde nada estaba sucediendo desde el lado de la poesía electrónica. También, cuestiona sobre lo que son los *Concretoons*, “dónde están situados [...] de lado de la poesía, del lado de lo digital o del lado del performance o simplemente caen en el espectro que el FONCA tiene delineado como medios alternativos en donde puede entrar cualquier cosa”. En este sentido al no estar definido, pierden valor como literatura, considera este informante quien a su vez encuentra poco vínculo con lo que es un poema concreto en cuanto a la idea de lo verbo-voco-visual. “Juega con lo de la caricatura, justo juega con lo concreto, ¿pero realmente lo es, realmente puede ser lanzado su discurso de un solo golpe, realmente está yendo a esos tres sentidos, hacia el significado y, todos estos universos que tiene la palabra, hacía lo visual y hacia lo verbal?”

A (*SER*) los *Concreteons* le parecen “algo divertido”, valora su humor e ironía frente a los temas que presentan e interpreta que están vinculados hacia lo que hace el mundo del arte, tomar una pieza que no corresponde a un sitio y llevarlo a otro, desacralizarlo, descontextualizarlo y darle algún realce.

Cabe preguntarse, en este sentido, si los *Concreteons* necesitan ser literatura. (*ACA*) no cree, y específicamente hablando de *Un valium por favor*, “que porque el personaje que se desplaza y que va descendiendo versos en lugar de pisos exista algún elemento literario, narrativo tal vez”, pero se cuestiona si se “supone que sea poesía porque aparece el poema.”

En cambio a (*ETI*) le pareció muy acertado utilizar el formato de videojuego para hablar de poesía, para hablar de literatura, y para poner digamos en cuestión, esa solemnidad que acompaña a la literatura. Una marca distintiva del trabajo de Benjamín es cómo romper esta solemnidad, en introducir un elemento lúdico. Desde un punto de vista técnico, desde un punto de vista lúdico y literario, yo creo que puede tener varias capas, una de ellas es poder introducir ciertas piezas de la literatura a públicos que más que estar leyendo, preferirían estar jugando, entonces de pronto se pueden encontrar jugando un juego pero al mismo tiempo leyendo fragmentos de Borges o aparece la figura de Paz, y esto me parece acertado, te digo, me parece irónico, en el sentido de que desinfla la lucha de este hinchamiento, la literatura clásica. Es un contraste claramente muy marcado lo que hace justamente Benjamín, es mostrar otro territorio.

En este sentido, (*EVE*) plantea que las cosas que está haciendo Benjamín están llevando a un lugar en donde te están juntando dos cosas que no son ni una ni la otra. Un territorio diferente, igual y lo que está haciendo no es poesía pero sí tiene esa parte de la

poesía, que es lo estructural de la palabra, el manejo de la estructura invisible y cómo está utilizando los medios que tiene a la mano, la programación, la construcción de estos juguetitos que hace para tratar de explorar esas estructuras.

(JCU) opina que estas “apropiaciones de los imaginarios culturales, que está haciendo Benjamín, las está poniendo a dialogar con elementos propios de la cultura del Internet y la cultura de los videojuegos, está haciendo paralelismos y puentes bien interesantes.”

A los entrevistados también se les preguntó si creían que la obra de Benjamín R. Moreno fuera a ocupar algún lugar en la Historia de la Literatura Universal o Mexicana.

Los *Concretoons* en opinión de (EVE) no buscan un lugar en la Historia de literatura. “Yo creo que no tienen lugar porque no buscan un lugar. Si buscaran un lugar, se establecería dentro de los cánones con los cuales se está escribiendo la poesía actual, la poesía contemporánea. Por lo tanto, no tiene lugar en la poesía y no lo va a tener nunca porque yo creo que la poesía mexicana va a seguir siendo lo que es hasta ahorita, que es una continuación solamente de una lectura de la tradición.

(RCA) también opina que los *Concretoons* no tienen que tener un lugar en el concepto de literatura universal, pero justamente porque no apelan a esa noción, “no es el tipo de literatura que algún día se gane el Nobel, no tiene por qué serlo, pero en la historia de la literatura mexicana, como una amplia serie de procesos artísticos sobre lo verbal, creo que sí van a tener un punto importante, no solo por la estética sino sobre todo por la historia. Siempre y cuando se logre ampliar el campo de literatura mexicana para que no solo sean libros impresos por autores nacidos en cierta época”.

Como algunos informantes lo confirman los *Concreteons* representan uno de los primeros trabajos en México en explorar la combinación de lenguajes. Y están de acuerdo en que los *Concreteons* son de las primeras obras en español y es una de las primeras en América Latina, “no es propiamente fundadora pero sí en México es una de las primeras en lograr trabajar de esa manera con la conciencia específica del medio electrónico.” (RCA).

El trabajo de Benjamín, también opina (EVE), “va a permear, y va a sobrevivir, no va a ser algo que se va a olvidar, porque también está aquella poesía que... o aquellas experimentaciones, que no guardan las guías porque tratan de alcanzarlas, tratan de escribir con estos cartabones, pero no los alcanzan, entonces por defecto quedan en la periferia, pero no tienen ninguna aportación. Entonces estos quedan en la periferia y se olvidan. Los *Concreteons* de Benjamín andan en la periferia pero se van a quedar ahí.”

La reflexión de (TAA) sobre la originalidad se vuelve pertinente para manifestar que la propuesta de los *Concreteons* adquiere valor por lo que el autor provoca en sus espectadores. “No hay nadie original en la tradición artística, literaria o filosófica.” Considera que no solo se debe pensar que los creadores deban crear materia únicamente, “sino también el artista crea pensamiento, ideas y sentidos.” (TAA).

Por su parte (RCA) apunta que ciertas piezas de los *Concreteons* “apelan más a elementos de sorpresa, de emoción, de reconocimiento de patrones, que a la construcción de estructuras innovadoras.” A partir de la sorpresa, y a partir de la conmoción, de ver una serie de procedimientos, con los que las personas a lo mejor están acostumbradas, pero “transformados en procedimientos estéticos” se podría trazar su valoración. “La dimensión

más obvia de los *Concreteons* es la auto-referencialidad literaria y la parodia, sin embargo, creo que sí tiene elementos, que el propio Benjamín ha podido ir decantando en su obra, y que permiten tener una experiencia estética no necesariamente con referencia literarias, en una dimensión más de la experiencia estética, que es mucho más profunda.”

Quien se muestra más entusiasta por los *Concreteons* es (MON) debido a que los utiliza en clases y talleres para explicar el tema de las literaturas digitales y leer formatos digitales: “Los *Concreteons* los atrapa y los engancha.”. Sobre cómo los expone en sus clases (MON) menciona: “me gusta mucho usar el Laberinto, el poema de Borges, justo por este efecto que se crea, además hago el ejercicio de léanlo, y me encanta el efecto, el elemento de gran sorpresa que da la pieza. Entonces cuando viene ese gesto de instrucción que no es menor, que es muy importante para la pieza misma y el gesto determina esa lectura y el texto que es darle *click* y *concretunea* y ocurre esta *desmarcación* del texto en el Laberinto, es un gran momento.”

Queda claro de las declaraciones de los entrevistados que los *Concreteons* atraviesan las dos posturas del gusto literario. El proceso de valoración implica, aparte de la aceptación, un ejercicio de pensamiento de la obra.

(TAA) opina que “no podemos hacer juicios tan tajantes en torno a un autor o artista que está en una etapa muy importante de su creación, pero sí podemos dar cuenta de lo que hace, podemos dialogar o acercarnos a lo que hace.”

Como expresa (JCU), “una valoración crítica que aún está pendiente de todas estas apuestas de poesía electrónica al menos en México.”

Sin embargo, añade: “Están generando discusiones estéticas, están generando una sensibilidad, todavía no dispuesta, y de ahí la importancia, de la crítica y una crítica sin prejuicios, para pensarlas, para compartirlas.”

Solo así: “Las obras más interesantes o más importantes son las que pueden salir por sí mismas a flote de todo esto.” (*SER*).

La obra de Benjamín, para (JCU) le parece interesante, “porque también está dando muchas posibilidades de ser leída, ser interpretada, está jugando con las posibilidades, tanto gráficas, como simbólicas, como de su articulación a través de la programación.

En este sentido también considera que Benjamín R. Moreno está combinando al menos tres lenguajes, que es el gráfico, el simbólico y el de la programación, para articular un sentido poético.

La construcción del gusto

Quienes comulgan con el canon literario encuentran la experimentación tediosa. (*MAC*) no está en contra de que se busquen nuevas formas de expresión, concede que las vanguardias rompieron el verso y la rima, pero desde su perspectiva una vez que realizas el experimento considera que pierde sentido repetirlo. “Es irrepetible, ya no lo puedes hacer, no hay forma de modificarlo. Son conceptos que se agotan en sí mismos y el problema”, considera que lo grave “es que muchos jóvenes quieren seguir haciendo eso.”

Refiriéndose a algunos movimientos postvanguardistas, (*MAC*) opina que las manifestaciones “que vienen desde los cubículos universitarios presentan públicos reducidos”; (*DMU*) por su parte opina que el reconocimiento literario se da del hecho que

el escritor sea honesto, en el sentido que su trabajo sea “real y honesto”. “Que sea una literatura directa, coherente con su pensamiento, que sea básicamente una literatura de sentimientos, de emociones, y que no se pase de efectos.”

Posiblemente (MAC) y (DMU) discrepen con la literatura electrónica y se puede suponer que es debido a una brecha generacional. Hablando sobre su computadora (MAC) dice “es que ya es como su dueño, ya no está acostumbrada a las nuevas tecnologías”. Y (DMU) sobre la literatura digital: “Tal vez no esté muy de acuerdo con ella, hay cosas que me gustan y que me llaman la atención, pero hay otras que me parecen innecesarias y otras que no me preocupan tanto.”

Como se dijo en un principio no hay posturas rígidas, existen gustos y afinidades. “Hay cosas como en todas las vanguardias, que hay que seguirlas, hay que darle un punto de vista, buscar alguna forma para establecer un tipo de contacto, porque considero que la literatura electrónica sí es necesaria, al final de cuentas estamos en la era digital, lo que provenga de ahí es interesante y hay que seguirlo”. (DMU).

(MAC) plantea que “en una situación tan disgregada como la nuestra tenemos que buscar nuevas formas de expresión [...] Ahora, estas tecnologías nos vienen a permitir estas diferentes formas de expresión, qué vamos a hacer con ellas, desde dónde las vamos a tomar.”

Sin embargo, la otra postura que recibe de manera positiva la literatura electrónica está de acuerdo en que no es una literatura tradicional, que su valoración aún está en proceso.

(*JCU*) mencionó a Nicolás Bourriaud con estética relacional, y que éste considera las obras artísticas como intersticios sociales, eso quiere decir que entrecruzan relaciones. Para este entrevistado “una obra artística o una obra poética o una obra literaria es aquella que se encarga de generar relaciones”, y “es lo que yo creo que le dan una validez literaria, social y cultural.”

(*EVE*) considera también que las experimentaciones con el lenguaje no buscan un espacio en el canon. Los géneros tradicionales por su parte no se cuestionan o se cuestionan muy poco de acuerdo con (*MON*): “Quien dice voy escribir una novela tiene muy claro lo que es una novela”. “Hay resultados que no cuestionan esos productos y hay otros (productos) donde se asume que las prácticas contemporáneas están en crisis y se hacen preguntas muchas veces a partir de cuál es el formato que va a contener la escritura y ahí es donde empiezan a suceder cosas que al menos a mí me interesan”.

La literatura electrónica está en entredicho, considera (*ETI*), “no sabemos si de aquí a cien años alguna de las obras digitales que hoy conocemos va a existir, la computadora es un medio extremadamente inestable, y crear para la computadora, es casi hacer una apuesta por lo efímero.”

Otra de las desventajas de la literatura electrónica es que exige un nivel de complejidad. De acuerdo con (*MON*) esta literatura demanda tener un conocimiento: “un conocimiento del lenguaje de programación y exige también una educación en ese sentido”. Requiere tener los medios para hacerlos.

Se puede observar que en la literatura digital también atraviesan los principios del arte de vanguardia. Primeramente se necesita una actitud de aceptación, entender que se

trata de experimentaciones con el lenguaje y que el resultado deviene en cuestionamientos de lo que es la literatura en sí.

(*RCA*) expresa que “el asunto con la literatura electrónica, es que no siempre va a apelar a la popularidad, porque en el momento actual la popularidad está asociada con los medios masivos de comunicación, con problemas ideológicos y con asuntos de mercado.”

(*SER*) por su parte apunta a que es difícil juzgar una obra de inmediato, “aunque sí podríamos discutirla, criticarla y volver a interpretarla.” Esto coincide con lo que argumenta (*TAA*).

Para valorar el trabajo literario (*ETI*) propone que “idealmente tendría que ser una combinación de rigor, coherencia, calidad, significancia en el sentido, que lo que diga un escritor resuene con lo que está sucediendo con lo que están pensando otras personas, con las búsquedas que están latentes en su entorno.”

Para (*ACA*) tiene que ver con el manejo del lenguaje, el uso y apropiación de un estilo y que esté bien logrado. “Es un equilibrio entre forma y contenido, que lo que estés diciendo tenga sustancia y sepas cómo decirlo.”

La poesía electrónica implica ir más allá, por un lado de la función originaria de las máquinas y por otro lado repercutir en el contexto literario de su momento. Como se ha manifestado en la definición de este tipo de literatura, tiene que haber un componente literario que guíe la obra, si no es una creación original se trata de la combinación de lenguajes. Sin embargo, como expresa (*ETI*), “muchas personas piensan que la poesía electrónica tiene que ser llamativa, porque de entrada las computadoras permiten: video, graficas, interacciones.”

(DMU) expresa que aún no se puede hablar de una valoración exacta de la poesía electrónica, “se valora más en base a los mismos, a la misma gente que está trabajando con ella, se valora con base sobre todo en las opiniones de los que trabajan esa literatura. No los críticos, los críticos apenas van empezando a entrar en el trabajo de analizar de manera más profesional lo que es la literatura electrónica o lo que es la poesía digital, no hay todavía una crítica real, una crítica con bases en ese sentido.”

Así como se apuntó que el reconocimiento de la literatura viene de quien participa en ella, también se puede decir que opera para la poesía electrónica. Sin embargo, depende de que se compartan ciertos referentes para su apreciación.

“Ahí hay un problema muy fuerte porque entonces nos quedamos en la simple percepción, en el simple fenómeno de algo que altera nuestros sentidos pero que no sabemos si va a trascender, si va a quedar algo de ello para nosotros.” (MAC).

Como explica (ETI), “de modo que no todas las personas lo podrán valorar, pero la verdad es que, la valoración por medio del artificio del lenguaje, suele ser un campo casi de especialistas. Sin embargo no se trata de poner la poesía electrónica en términos de mejor o peor que la lectura en papel, me gusta ponerlo en términos de diversidad de posibilidades.”

La lectura tradicional es una tarea lineal que está pensada incluso para leerse de punta a punta, en orden progresivo y, de acuerdo con (ETI), “la literatura electrónica tiene esta capacidad de romper un poco la linealidad temporal, y ofrecer más bien una posibilidad de lectura de exploración espacial.”

Una obra digital rica es aquella que utiliza los recursos de la computadora para añadir capas a lo que se está diciendo. Es un medio que debemos aprender a utilizar según (*EVE*), o “por lo menos de reconocer cuáles son las posibilidades que nos ofrece para establecer las experimentaciones en su misma naturaleza.”

(*RCA*) señala que se suele valorar la literatura a partir del trabajo con el lenguaje, el trabajo con la materia del lenguaje, cómo se construye, cómo se transforman las estructuras de representación, cómo se construye en ritmos de tiempo, de espacio, de representación, y estas valorizaciones también tendrían que estar presentes en la literatura electrónica. “Solo que en el caso de las obras de literatura electrónica, el juego o el artificio con la materialidad del lenguaje, se amplía para que no solo sea el lenguaje verbal, sino los otros lenguajes que están en comunicación, entonces a veces podemos ver una obra que parece muy sencilla, pero que es muy rica estéticamente, por el tipo de código que está trabajando, por cómo devela los trabajos con esos códigos, eso por ejemplo, es algo que requiere una formación, un conocimiento previo en códigos computacionales.”

Sin embargo, como se ha explicado el valor y reconocimiento son procesos sociales, (*MON*) enfatiza que con la literatura electrónica ya se ha empezado a teorizar, “esto hace que se empiece a determinar, a darle cierto valor, o capital simbólico a lo que se está produciendo. Muy pronto, digamos, se empieza a crear en instituciones, como el *MIT*, una organización que recoge y dialoga con esas cuestiones y les da un lugar digamos en el capital simbólico, se otorga un valor a esa producción. Y aunque hay una mayoría o un porcentaje mucho más amplio de personas que no entienden y no están de acuerdo, hay una institución que inmediatamente establece que aquí está sucediendo algo y le da un espacio y un valor.”

No obstante, para quienes quedan fuera de esos círculos especializados y forman parte del campo literario y se ven enfrentados a estas manifestaciones, les queda aún decidir sobre la posible valoración que se pueda generar. En este sentido (ACA) menciona que esta valoración o falta de valoración es por gusto y no por aprobación o desaprobación: “uno cuando se dedica a la literatura tiene sus gustos medio marcados o fijos y persigue ciertas líneas, se sabe de antemano que no se puede leer todo y te vas por lo que te gusta.”

La paradoja de la sorpresa

(RCA) mencionó que otro elemento con el que se podría apreciar las obras de la literatura electrónica, y que también está presente en las obras literarias, es valorarlas “a partir de su relación con la experiencia humana, esta dimensión humana, esta dimensión emocional de las obras; apelar a la sorpresa, apelar a la conmoción, apelar a la transmisión de emociones.”

O como (JCU) lo mencionó: “Para mí lo que está en juego es la sensibilidad, más allá de sus formas tradicionales, si una obra logra generar o causar un efecto sensible que no sea esperado antes, o que no sea conocido antes, para mí, yo lo empiezo a identificar como algo artístico, algo literario o poético”.

Las piezas de Benjamín pueden apelar al elemento de sorpresa, pero también es necesario compartir la serie de referentes para que la obra logre sentido. Sobre la sorpresa se acudió al diccionario de la Real Academia Española.

Sorprender es conmover, suspender o maravillar con algo imprevisto, raro o incomprensible. (RAE, 2017).

En poesía por ejemplo (ACA) menciona que disfruta “desentrañar la imagen cuando estoy leyendo un verso, es más me parece algo equiparable a la sorpresa de un niño.”

(MAC) también opina que el acontecimiento artístico se da en lo previsto de lo que uno presupone que va a continuar “cuando se escucha una serie de acordes o cuando se está leyendo un poema y se está esperando el siguiente verso, pero ocurre una sorpresa, es cuándo el poema funciona.”

Sin embargo como apunta (RCA), “la literatura ya pasó por un proceso de despersonalización, la literatura ya está cada vez más lejos de intentar expresar solamente las emociones, es muy difícil que haya obras literarias, entre la literatura electrónica, que apelen mayormente a eso, sí las hay, pero no suelen ser la gran mayoría de los casos, ahí es interesante por ejemplo, cómo obras que tienen las dos dimensiones, pueden apelar a públicos distintos.”

(TAA) encuentra que la obra de Benjamín juega con el concepto de *transdisciplina*, “las artes plásticas están presentes en su obra, encontramos lenguaje, cuestiones de publicidad, de lo popular, así como una cuestión de parodia.” Este informante opina que “gran parte del siglo XX está hecho a partir de descomponer los grandes discursos y unirlos.” Benjamín “aporta esa frescura de contradicción que tenemos con esa utilización de lo pop y el juego y la literatura”

Cabe preguntarse si frente a los discursos solemnes de la poesía hay que ser tan puristas, si en distintos campos y ciencias se observan este tipo de traslados y de interdisciplinariedad

El espectro del gusto

Algunas acepciones que la Real Academia de la Lengua Española ofrece sobre la palabra gusto son: Placer o deleite que se experimenta con algún motivo, o se recibe de cualquier cosa. Facultad de sentir o apreciar lo bello o lo feo. Manera de apreciar las cosas cada persona. Los hombres tienen gustos diferentes. Afición o inclinación por algo. (RAE, 2017).

El ámbito literario igual que el artístico se puede caracterizar por tener posturas puristas y posturas heterodoxas. En el arte, se dan gustos y afinidades que generan tendencias a consumir o apreciar algún tipo u otro de la variedad de propuestas artísticas.

Si se considera un espectro del gusto en la literatura, en un extremo estaría la literatura canónica y del otro extremo se situaría la literatura electrónica. En medio de este espectro cruzaría la literatura o arte de vanguardia, por representar la ruptura con el canon y anteceder a la literatura que utiliza los medios digitales para establecer prácticas creativas. Se formaría así un cuadrante, en donde la parte superior representará la apreciación, es decir una valoración positiva, y la parte inferior quedará reservada para el desaprecio, que a su vez representará una valoración negativa.

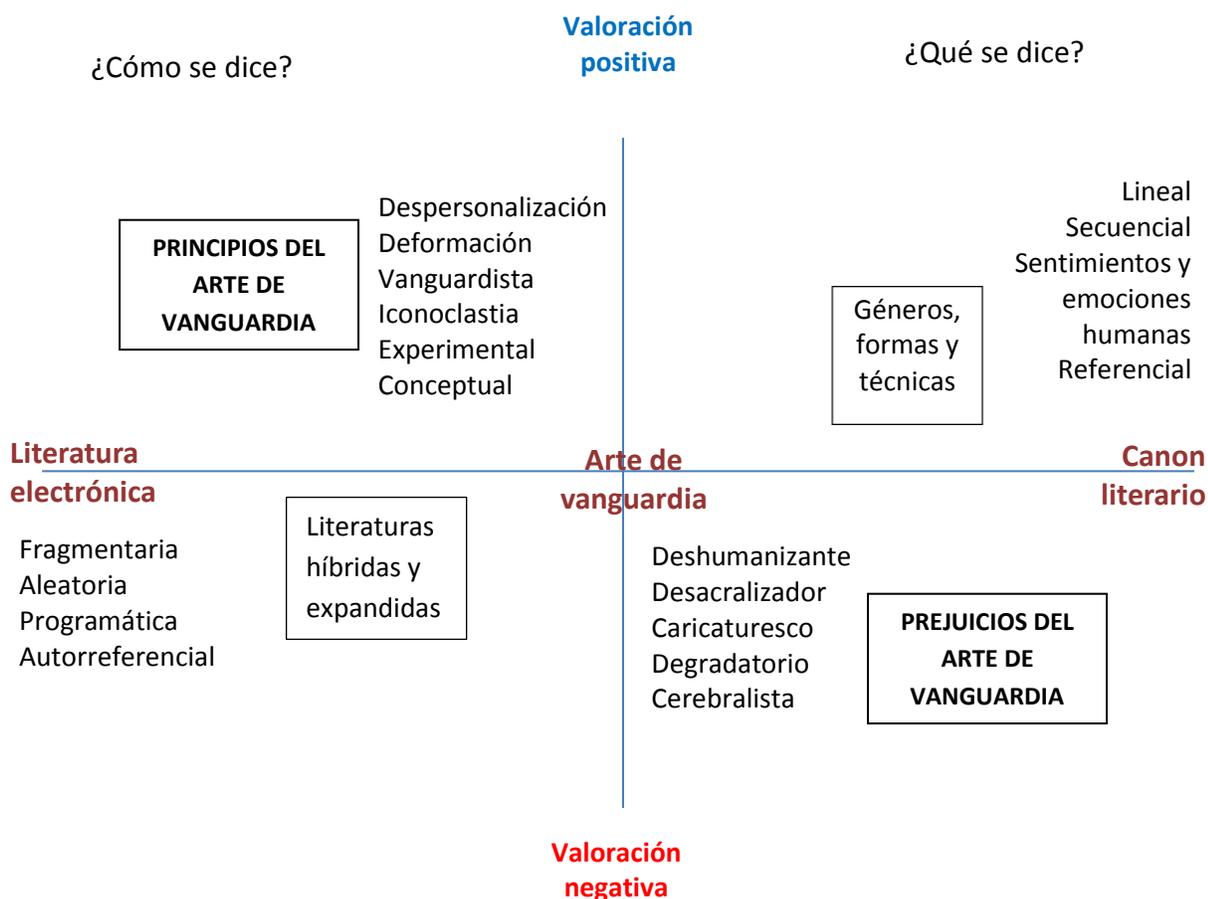
El proceso de valorización es complejo de comprender, el esquema descrito es un punto de partida. A continuación se detallará los puntos del cuadrante.

Sobre la literatura del canon, además de ser casi siempre lineal y secuencial, ésta se interesa más en el “qué se dice”, al contrario del otro extremo que está interesado en el “cómo se dice”. Las propuestas de los textos canónicos apelan a los sentimientos y emociones humanas. Exige la conservación de los géneros y las formas, además de que busca la perfección de las técnicas.

Por el contrario la literatura de vanguardia se caracteriza por una deshumanización, donde lo importante recae en la experimentación, las ideas y los conceptos. Este tipo de arte busca la desacralización del canon, en este sentido rompe estructuras y combina lenguajes, al mismo tiempo que no se preocupa por el desarrollo de las técnicas. En consecuencia su lectura deja de ser tradicional y se vuelve lúdica.

De aquí que Renato Poggioli ordene los principios del arte de vanguardia en dicotomías de prejuicios y principios. Lo que algunos consideran negativo se vuelve un factor de apreciación para otros. La solemnidad que resguarda el canon se convierte en humor aludiendo a la parodia en el arte de vanguardia. De esta manera, al centro del espectro que se ha descrito, los prejuicios del arte de vanguardia se ubicarán en la parte inferior del cuadrante y los principios del vanguardismo aparecerán en la parte superior.

Tabla 4 Cuadrante del gusto



Fuente: elaboración propia con base en los principios de vanguardia de Poggioli

En este cuadrante se podrían ubicar a los entrevistados de esta investigación. Se encontrará alguna tipología de acuerdo a sus perfiles y sus opiniones. Así por ejemplo, los editores de libros valoran la literatura desde el extremo del canon, mientras que quienes producen y promueven la literatura electrónica la valoran positivamente.

8. Conclusiones

El haber identificado la sociología del arte como macro-teoría, permitió el acercamiento a los *Concreteons* para indagar sobre el proceso de valorización en la literatura electrónica en dos dimensiones, es decir la obra en sí y lo que sucede alrededor de esta. Sobre estos dos momentos tenemos:

La producción material de la obra

El primer punto a reconocer de los *Concreteons* es la importancia de la relación entre los componentes literarios y las propiedades procedimentales del medio, las cuales causan una experiencia de lectura incitante. Lo significativo del trabajo está definido por su relación con la historia de literatura. Los *Concreteons* como muchas obras de literatura digital están estrechamente ligados a las vanguardias del siglo XX, las cuales ya habían desafiado a la tradición literaria.

Los *Concreteons* se nutren de la poesía Concreta, de la poesía latinoamericana de la segunda mitad del siglo XX y de las propuestas de Ulises Carrión. La materia prima de esta producción es recreada en un medio ajeno a la literatura tradicional.

En la poesía concreta la forma genera un puente de comunicación. Los poetas concretos empezaron a explorar y a experimentar a partir del mundo de la publicidad, no sólo comunicaban con las palabras que utilizaban, sino que el diseño gráfico, es decir la tipografía, el acomodo espacial, generaba una comunicación en varios planos.

Las piezas de Benjamin recurren al movimiento de tipografías que descomponen la lectura lineal y secuencial. Utilizan como medio el videojuego. Para comprender esto de mejor manera se recurre a la retórica procedimental de Ian Bogost. Esta consiste en que los

procedimientos también son una forma de construir argumentos y de convencer a las personas. Cuando se habla de procedimientos se refiere a cosas basadas en reglas como las reglas de un juego o las reglas con las que escribes un programa de computación, esto se vuelve en una forma de argumentar o de hacer declaraciones.

La calidad estética de los *Concretoons* no tiene que ver con la belleza sino con la oportunidad de crear interacciones y animaciones que generan tensión entre los lenguajes que se cruzan. Al desafiar las expectativas del lector, se propone una reflexión implícita sobre las particularidades del medio, así como sobre su desafiante o estimulante esencia.

En los *Concretoons* a partir de un procedimiento, que consiste en tomar las reglas del mundo de los videojuegos y aplicarlas para analizar ciertas ideas de literatura, Benjamín R. Moreno ofrece piezas experimentales y lúdicas que ejemplifican de manera humorística un puente entre la literatura conceptual y la literatura electrónica.

Las piezas funcionan en dos niveles. Uno muy inmediato y muy lúdico que es el hecho de ver que las palabras no se comportan de manera habitual. Aquí las palabras brincan, hacen juegos, bailan, uno las puedes acomodar y jugar con ellas, y esto se vuelve atractivo para un público.

En un segundo nivel, está la lectura. Que son las ideas en las que están basados, es decir las referencias a las que hacen alusión para entenderlos, para saber lo que están diciendo. La literatura electrónica a menudo experimenta con combinaciones de texto inesperadas y actos de movimiento y manipulación. En los *Concretoons* nos enfrentamos con una serie de referencias cruzadas que son interactivas, que implica la exploración de

combinaciones inesperadas entre el lenguaje del videojuego y los textos relacionados, resultando en una animación textual interactiva.

Los *Concreteons* no evocan sentimientos y emociones humanas. Y este podría ser su primer contacto con el arte de vanguardia.

Otro punto que acerca a los *Concreteons* con el arte de vanguardia es el de imperfección. A pesar de que las tecnologías digitales permiten gráficos de alta calidad, las piezas basadas en los primeros videojuegos parecen cuestionar la técnica con que se realizan, dándoles su particularidad expresiva.

Su tercer punto de contacto con los principios del arte de vanguardia serían su humor e ironía para tratar temas de literatura.

Y finalmente los *Concreteons* se podrían considerar una poesía de ideas, que evaden la sensibilidad, dando paso a una estética de juego, combinan lenguajes y géneros. Son experimentos que fusionan lo estético con lo práctico. Son poesía-videojuego.

Esta poesía videojuego combina el lenguaje de la literatura con un medio digital, una recombinación de medios opuestos. Efectivamente vemos como esta producción remite a otros textos. Sus elementos están interconectados que nos remiten a un relato que continuará. Contiene el resumen de otras obras que se insertan en otro escenario, Benjamín desplaza algunas ideas literarias a otro sitio generando un propio discurso.

Este discurso puede encasillarse en la experimentación con el lenguaje. Cómo lo ha expresado Belén Gache (2017) en *pliego16*:

“el juego, la manipulación, el cuestionamiento de las reglas preestablecidas a nivel lingüístico ponen en evidencia su arbitrariedad, sus convenciones, sus prejuicios. Evidencian la manera en que son susceptibles de ser cambiadas y socavan su autoridad aceptada [...] Quizás, después de todo, la esencia de lo literario sea la misma experimentación. Quizás el trabajo del escritor no sea otro que el de cuestionar al lenguaje y evitar repetir sentidos y formatos canonizados socialmente. En este sentido, lejos de situarse en los ‘margenes’ de una literatura ‘canónica’, la experimentación se presentaría como la esencia misma del trabajo literario.”
(Gache, 20017:1)

La producción de valor de la obra

Cómo se planteó en esta investigación, se indagó en cuáles son los criterios para valorar la literatura electrónica. Desde la sociología de la literatura y como uno de los objetivos de este trabajo se analizó la producción de valor en los *Concreteons*.

La obra de Benjamín R. Moreno ha recibido el reconocimiento institucional tanto en el extranjero como en el país. Sus trabajos han estado expuestos en el Centro Nacional de las Artes, en la Universidad de Berkeley, en el Museo Universum de la UNAM. Los *Concreteons* no están en alguna de las antologías de la ELO, no obstante sí aparecen en su directorio de obras. Benjamín también ha participado en los festivales del Electronic Poetry Center. Sin embargo, y como se indagó el valor radica en otro lado.

Preguntar acerca del valor de una obra en específico permitió hacer notar dos posturas en cuanto a gusto en literatura. Es decir, un gusto por la literatura canónica y un

gusto por las obras vanguardistas. Para comprender qué es el valor literario desde la noción de campo de Bourdieu es necesario tener en cuenta:

El campo literario no es el ambiente literario. No confundir con fama y popularidad.

El campo es una red relaciones objetivas entre posiciones. Se conforma por objetivos e intereses, objetos en juego, estrategias y reglas de juego y las posiciones de dominación.

Es en este espacio social, dinámico y estructurado, donde los sujetos se relacionan de acuerdo a su *habitus*, instituciones sus capitales.

En esta red de relaciones se establece el concepto de valor en los productos artísticos o creencia de valor como apunta el sociólogo francés.

En consecuencia en esta investigación se realizó una guía de las principales instituciones y situaciones donde actúan aquellos interesados e inmiscuidos en la literatura en México.

La Secretaría de Cultura, el sistema Fonca, las editoriales y las revistas literarias se ocupan de otorgar el reconocimiento social de escritores y artistas. Pero el valor, como lo acota Bourdieu, viene de lo que las personas creen, piensan y dicen alrededor de una obra.

Bourdieu plantea que una obra de arte es un objeto que sólo existe como tal por la creencia colectiva que lo conoce y lo reconoce como obra de arte. Lo cual se pudo comprobar con varios de los informantes, cuando expresaron que el reconocimiento de un autor viene dado de lo social.

En las entrevistas se pudieron detectar los discursos de celebración directa que son las condiciones sociales de producción de valor en las obras. Efectivamente, solo se valoró por los espectadores que son aptos para reconocer y conocer como obra la propuesta de Benjamín.

Hasta ahora los trabajos y obras de literatura digital no han contado con un orden jerárquico que establezcan cuál es mejor que otra. La popularización del uso de internet permite que cada vez se encuentren más propuestas creativas de este tipo. El hecho es que existe una generación de escritores que están interesados por hacer literatura que no viva nada más en libros. La Electronic Literature Organization ha cumplido con ofrecer antologías que reúnan una muestra de lo que existe en este terreno entrecruzado por la literatura y los medios digitales. Seguramente las posibilidades de esta forma de expresión aún no están determinadas, al igual que sus sistemas de evaluación y selección.

La literatura digital, está generando cambios directos en el campo literario, a través de las disputas, de las redes de actores y a través de sus hábitos, se está construyendo un campo que va a ser transformado y está siendo transformado. Lo anterior podría verse manifestado en los motivos para otorgar el Premio Nobel al cantante y compositor Bob Dylan en 2016.

Se ha avanzado en la definición del término de literatura digital estableciendo características y categorías. No obstante el vocablo literatura interrumpe la noción que se tiene de esta. Como algunos entrevistados lo expresaron no tiene por qué designarse como literatura a lo que hace Benjamín. Lo que él hace es mover textos, toma ideas de estos y realiza una propuesta de poesía digital. Posiblemente más cercano a las técnicas de arte

contemporáneo como la apropiación, el *mashup* y el *remix* . Como en todas las obras de literatura digital existe una presencia de innovación tecnológica.

Con esta investigación fue posible explorar el proceso de valorización en los *Concretoons* . Por una parte se cumplió con el análisis de la producción material de la obra y por otra se indagó en la producción de valor desde los actores del campo literario. Las opiniones de los integrantes del campo literario en México sustentan el cómo se produce el valor en la poesía electrónica.

En cuanto a los elementos para valorar la propuesta de poesía electrónica de los *Concretoons* , se requiere de una actitud de aceptación e implican que se tengan antecedentes de las prácticas del arte de vanguardia.

Posiblemente nuestra comprensión de la literatura ha sido ya rebasada en función de las nuevas tecnologías, y es necesario considerar fronteras más amplias para su interpretación.

No se sabe cuál será el futuro de los *Concretoons* cómo tampoco se sabe cuál pueda ser el futuro de *Google maps* por ejemplo. La canonización de las obras digitales está a merced de la inestabilidad característica de los dispositivos. En este sentido, son necesarias las iniciativas de preservación para asegurar una herencia cultural que perdure.

Sin embargo, los elementos de valorización en la literatura electrónica podrán ser reajustados para dar la bienvenida a nuevas propuestas igual de sorprendidas, innovadoras y perturbadoras del canon. O posiblemente estas obras ni siquiera necesiten de la noción de canonización.

Esto resuena con las declaraciones que los mismos poetas electrónicos a veces tienen sobre su obra, porque conocen que se están moviendo en las fronteras de lo emergente no pretenden legitimarse por los medios tradicionales.

Bibliografía y referencias

- Aarseth Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Albaladejo Mayordomo T. (2009). *Literatura y tecnología digital: producción, mediación, interpretación*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Disponible en <http://www.cervantesvirtual.com/obra/literatura-y-tecnologa-digital-produccion-mediacion-interpretacion-0/>
- Badía Fumaz R. (2012). *Muerte del autor y literatura digital*. Universidad Complutense de Madrid. Eikasía. Revista de filosofía.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
- Bernstein C. (1992). *A Poetics*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bourdieu P. (1998). *La Distinción Criterio y bases sociales del gusto*. México: Taurus.
- Bourdieu, P. (1990). *El campo literario. Prerrequisitos críticos y principios de método*. La Habana: Criterios, nº 25-28.
- Bourriaud N. (2004). *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Chiappe, D. (2009). *Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill.
- de los Reyes A. (coord.); (2006). *Historia de la vida cotidiana en México. Tomo V: Volumen I*. México : FCE, COLMEX.
- della Porta Donatella, Keating Michael (Eds.) (2013). *Enfoques y metodologías en las Ciencias Sociales: Una perspectiva pluralista*. Madrid: Ediciones Akal.
- Di Rosario, G. (2011); *Electronic Poetry Understanding Poetry in the Digital Environment*. Jyväskylä: Publishing Unit, University Library of Jyväskylä.
- Eco U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. España: Editorial Lumen
- Electronic Literature Organization (2017) <http://eliterature.org/>
- Flachsland, C. (2003) *Pierre Bourdieu y el capital simbólico*. Madrid: Campo de ideas.
- García Barrientos, J.L (1999). *La comunicación literaria. El lenguaje literario 1*. Madrid: Arco.
- Goldsmith, K (2014). *Escritura no creativa: La gestión del lenguaje en la era digital*. México: Tumbona y Sur + Ediciones.
- Hayles N.K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literacy*. Notre Dame: University of Notre Dame.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

- Huidobro V. (1916) *El espejo de agua*. Buenos Aires: Orión.
- Jakobson R. (1988); *Lingüística y poética*. Madrid: Cátedra
- Jenkins, H (2006). *More on Games As Art* disponible en
http://henryjenkins.org/2006/07/more_on_games_as_art.html
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Journal of Philosophy: A Cross-Disciplinary Inquiry Volume 2, Issue 4, Spring Pages 30-46
- Kozak, C. (2011). *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*. Buenos Aires: Exploratorio Ludión.
- Mac Low J. (2008). *Thing of Beauty: New and Selected Works*. Berkeley: University of California Press.
- Martínez Redón, M. D. (1938). *Mensajes Líricos De México. 18 Poetas*. México: Talleres tipográficos de la Lotería Nacional.
- Mcluhan, M. (1993). *La galaxia Gutenberg. Génesis del "homo typographicus"*. Barcelona: Círculo de lectores/Galaxia Gutenberg.
- Morales, M (2010). *Hacia la democratización narrativa Del hipertexto a la creación colectiva*. Bogotá: Signo y pensamiento. vol.29 no.57 July/Dec.
- Naji, J (2012). *Poetic Machines: an investigation into the impact of the characteristics of the digital apparatus on poetic expression*. Dublin: Dublin City University, School of Communications.

- Perloff M. (2006). *How Avant-Gardes Rise, Fall, and Mutate. The Case of Language Poetry*. Nepal: Journal of Philosophy: A Cross-Disciplinary Inquiry Volume 2, Issue 4, Spring.
- Poggioli, R. (2011). *Teoría del arte de vanguardia*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ramos-Serrano M, Pérez Latorre O. (2009). *Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego*. España: Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales. No. 7.
- Regueiro Salgado B. (2011). *Entre la obra total y el juego: neorromanticismo y vanguardismo en la poesía digital escrita en español. Un ensayo de clasificación*. Universidad Complutense de Madrid.
- Regueiro Salgado B. (2013) *¿Qué es poesía?: la literariedad en la poesía digital*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Romero, D. (2011). *En busca de nuevos postulados. Retos de la literatura en la era digital*. España: Telos Cuadernos de comunicación e innovación N°. 86.
- Scolari C.A. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Taylor, V. E. , Winquist E. C. (2001) *Encyclopedia of Postmodernism*. Londres: Routledge.
- Vouillamoz, N. (2000) *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós.
- Wolf, M., Perron B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. Univesitat Pompeu Fabra: Formats Revista de comunicación Audiovisual. No. 4.