

Cinetextos, logoemesis y textovisualidades de las autoras digitales españolas*

DANIEL ESCANDELL MONTIEL 

Universidad de Salamanca/Stockholms Universitet

1 Introducción: la escritura como arte visual (desde el arte de la escritura)

La escritura es, en sí misma, una forma de expresión estética y visual. Su uso decorativo (empleando la propia caligrafía, pero también otros recursos, como la disposición textual) es una tradición por derecho propio, pero también nos obliga a hacer una distinción entre la tradición de las lenguas marcadas por una escritura con ideogramas de diferente índole (como los sinogramas o la escritura nsibidi),¹ y las lenguas que han dado lugar a alfabetos o afines. Por supuesto, diversas lenguas y culturas recurren a sistemas híbridos, de tal forma que ideogramas y silabarios conviven: un ejemplo recurrente es el de los silabarios hiragana y katakana del japonés, que se suman al sistema de kanjis, los sinogramas tradicionales. En japonés estos sinogramas expresan conceptos, pero en mandarín se emplean también por su valor fonético, por lo que esto da lugar a combinaciones que tienen un significado que ya no nace ideográficamente, sino fonéticamente. Pero eso no resta valor a la caligrafía del ideograma y su peso estético.

* Este artículo se enmarca en el proyecto PID2019-104957GA-I00, 'Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI', financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033, cuyo IP es Daniel Escandell Montiel (Universidad de Salamanca), y es resultado parcial de la estancia de investigación realizada en la Universidad de Estocolmo bajo el programa de Ayudas para la recualificación del sistema universitario español 2021–2023 financiado por el Ministerio de Universidades/NextGenerationEU/PRTR.

1 El sistema ideográfico nsibidi fue considerado una protoescritura por su uso de símbolos en lo que varios estudios han considerado un sistema de logogramas y silabario, pero esta percepción de los primeros años del siglo XX ha quedado superada por estudios poscoloniales contemporáneos.

Las escrituras alfabéticas, con la meta idealizada de los grafemas, no están exentas de una expresión estética: más allá del arte de la caligrafía, basta con mirar el menú de tipografías disponibles en cualquier procesador de textos y las sensaciones que estas pueden transmitir al lector.² Debemos preguntarnos si dichas sensaciones o prejuicios están en la misma línea que las que se activan cuando vemos la insegura y temblorosa escritura de un niño todavía en proceso de alfabetización, los garabatos ininteligibles de un médico o una tosca escritura en alguien ya adulto: al fin y al cabo, nos evocan prejuicios lingüísticos de los que es muy difícil desprenderse, quizá anclados en la idea de que ‘el arte de la caligrafía educa el control de la mano y la coordinación entre la muñeca y el cerebro [...]’. La escritura a mano requiere que se componga mentalmente la frase antes de escribirla, pero, en cualquier caso, la escritura a mano, con la resistencia de la pluma y del papel, impone una demora reflexiva,³ de ahí que, según esos estudios perceptuales, a mejor caligrafía, mejor prejuicio sobre la capacidad intelectual de su escritor.⁴

Tanto si damos validez como no a ese prejuicio, estas reflexiones iniciales nos sirven para tener en cuenta la importancia del modo en que se representan las lenguas, no solo por su sistema de fijación alejada de la ejecución oral, sino por el modo en que se escriben. Con tal preocupación, ligada indefectiblemente a la progresiva alfabetización generalizada de las sociedades, está claro que la disposición textual iba a convertirse en algo cada vez más importante, dando lugar a una nueva explosión de la creación caligramática en la cultura occidental de principios del siglo XX. Resulta de especial interés la vinculación entre este fenómeno (y, de hecho, con las formas poéticas breves) en el ámbito americano y la influencia asiática,⁵ con especial atención a formas como el haikú o la tanka.⁶ Esta influencia

2 Ver Simon Garfield, *Es mi tipo: un libro sobre fuentes tipográficas*, trad. Miguel Marqués (Madrid: Taurus, 2019 [1ª ed. en inglés 2010]).

3 Umberto Eco, ‘Pensamientos en limpio’, *El Espectador*, 18 de octubre de 2009, n.p.; disponible en <<https://www.elespectador.com/opinion/columnistas/umberto-eco/pensamientos-en-limpio-column-167250/>> (acceso 4 de enero de 2023).

4 En todo caso, esto—como cualquier otro prejuicio—es más que cuestionable: una caligrafía cuidada puede evocar una escritura manual marcada en exceso por fases tempranas de la educación y generar el efecto contrario, percibiéndose como una muestra de menor educación o agilidad mental. Y no podemos olvidarnos de que no suele dudarse sobre el desarrollo intelectual de los médicos, colectivo profesional popularmente conocido también por su muy deficiente destreza caligráfica.

5 Ver Samuel Gordon, ‘La influencia japonesa y caligramática en las formas poéticas breves latinoamericanas’, en *Les Formes brèves de l’expression culturelle en Amérique Latine de 1850 à nos jours: poésie, théâtre, chanson, chronique, essai, Amérique. Cahiers du CRICCAL*, 18:2 (1997), 319–28.

6 El haikú es, posiblemente, la forma poética japonesa más conocida fuera del país y con tradición en lengua española empleando una estructura de tres versos en longitud de cinco, siete y cinco sílabas. Temáticamente se centran, por lo general, en la experiencia emocional

supone un impulso renovador, en la medida en que los caligramas cuentan con su propia tradición dentro de la poesía visual bien asentada ya desde el Medioevo si nos limitamos a nuestra propia lengua,⁷ y que tiene en Simmias de Rodas a su más que posible fundador occidental⁸ con las *technopaegnia*.⁹

El Renacimiento apostó por las *carmina figurata* para referirse a esos poemas cuya disposición en página se realizaba para construir con las palabras la forma de un objeto o patrón de diseño al que, típicamente, se hace referencia en la propia composición poética,¹⁰ expresión que se perpetúa cuando Waldemar Deonna refiere los *poèmes figurés*, lo que mantiene el énfasis en el componente figurativo de la evocación de la imagen y su poder icónico mediado por la disposición textual, de tal forma que esta cierra un círculo sógnico con el contenido del propio poema.¹¹ Si nos aproximamos al mundo contemporáneo, Apollinaire ‘pretendía obtener la fusión, e incluso identificación, de la poesía y la pintura’¹² con sus caligramas, y eso nos lleva a establecer un matiz diferencial: los *Bildgedichte* y los *Figurengedichte*. Los últimos (‘poemas de figuras’) mantienen la tradición caligráfica, pero los primeros (‘poemas de imagen’) son fruto de la unión del texto con la imagen, no de la búsqueda de una evocación de esta, por lo que se sitúan en una esfera próxima al jeroglífico. El poema de imagen sería, en todo caso, una subcategoría dentro del poema de figuras, y la descripción del objeto presentado caligráficamente en el propio poema supone un paso más (evocador de lo material, pero sin su concreción) con respecto a la tradición estricta de la écfrasis.

ante la contemplación de la naturaleza. La tanka es otra estrofa tradicional japonesa; formalmente consta de cinco versos de cinco, siete, cinco, siete y siete sílabas. Su temática más tradicional es amorosa, evocando encuentros (en muchas ocasiones, de índole sexual) a la mañana siguiente, pero a lo largo de los siglos se abrió a múltiples tópicos, como la religión, la naturaleza e incluso temas mundanos. Aunque fuera de Japón el haikú es, como decíamos, quizá la estrofa nipona más conocida, el corpus poético tradicional del país ha dado mayor peso a la tanka.

7 Ver *La poesía visual en España (siglos X–XX)*, selección, intro. & notas de Felipe Muriel Durán (Madrid: Ediciones Almar, 2000).

8 Ver Miguel d’Ors, *El caligrama, de Simmias a Apollinaire: historia y antología de una tradición clásica* (Pamplona: Univ. de Navarra, 1977).

9 Ver César Chaparro Gómez, ‘Acercamiento a los *Carmina Figurata*: P. Optaciano Porfirio (C. XXVI)’, *Anuario de Estudios Filológicos*, 4 (1981), 55–69 (pp. 55–56).

10 Como Chaparro Gómez, consideramos que debe darse por superada la subdivisión de las *carmina figurata* en dos grandes grupos según se considerase la figura como externa o interna en el uso de los versos, por lo que no entraremos en dichas consideraciones.

11 Waldemar Deonna, ‘Les Poèmes figurés’, *Revue de Philologie, de Littérature et d’Histoire Anciennes*, 50 (1926), 187–93.

12 Chaparro Gómez, ‘Acercamiento a los *Carmina Figurata*’, 56.

2 Logofagias e imagofagias: invisibilizaciones, negaciones y *fakes*

Como se ha señalado desde los estudios visuales, estamos plenamente sumergidos en la tercera era de la imagen, marcada esta por la superación de las fases estáticas y de la recepción pasiva, para alcanzar la interacción e inmersión plenas.¹³ La normalización de la cultura textovisual de nuestro siglo se asocia a ello: reducción de costes en impresión a través de técnicas de (re)producción digital, acceso continuado y económico a dispositivos de fotografía, grabación y difusión (como los móviles), y redes de datos capaces de gestionar toda la carga informativa con cuotas ya no reservadas para élites económicas, hacen que la potencia aurática de la *imago* sea incontestable:¹⁴ tras la fase de predominio de la cultura letrada (después de la generalización de la alfabetización social) y la era de la comunicación sonora (teléfono y radio), con el regreso al texto (la incorporación del SMS a la comunicación regular, y de ahí a la normalización del *chat* y otras formas letradas), hoy Internet, como medio de medios, ha permitido que la *imago* sea de nuevo centro de generación y recepción de contenidos.

Esa situación genera también la era de la alteración y manipulación de la imagen, hasta la imagofagia, como negación de la representación fidedigna de lo real. Por supuesto, hay toda una orientación vinculada al tratamiento de la imagen con fines artísticos, lo que incluye también industrias como la del cine o la de la publicidad. Sin embargo, el día a día conduce a la manipulación de la fotografía también en segmentos como el periodístico (con múltiples y diferentes intenciones), en la comunicación entre individuos, y en la creación sin motivación industrial. La manipulación ha alcanzado una notable sofisticación y accesibilidad en funciones determinadas gracias a programas de edición que resultan ya accesibles para el público general, lo que ha conducido al fenómeno de los *deepfakes*.¹⁵ Y es que la fotografía en sí misma se había convertido, casi desde sus primeros pasos, en un clarísimo instrumento de producción de presencia, por lo que su instrumentalización sociopolítica (no solo para *estar* en la historia, sino también para *eliminar* de la historia) era lógica.¹⁶

13 Ver José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image* (Madrid: Akal, 2010).

14 Ver Fernando Rodríguez de la Flor, *Giro visual: primacía de la imagen y el declive de la lecto-escritura en la cultura postmoderna* (Salamanca: Delirio, 2009).

15 Alteraciones realizadas mediante sistemas de inteligencia artificial con los que conseguir sustituir los rostros de unas personas por otras o animarlos para lograr que digan o hagan cosas que no sucedieron en realidad. Para ello se utilizan algoritmos de red generativa antagónica, una forma de aprendizaje automatizado que emplea, por una parte, una base de datos de fotografías y vídeos para generar imágenes falseadas; otra parte del sistema identifica las alteraciones: de la retroalimentación continua de ambos procesos se llega finalmente a un resultado que la parte de control no logra identificar como falsa.

16 Ver Hans Ulrich Gumbrecht, *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey* (Stanford: Stanford U. P., 2004), 180.

Su potencia icónica se había identificado desde sus albores y, en consecuencia, ha sido objeto de intervención con intenciones de fraude, engaño y arte desde tiempos muy tempranos, hasta alcanzar una destacada sofisticación (análogica) que ya nos adelantaba el tratamiento de la imagen como herramienta de producción de presencia en redes sociales.

La *imago* moderna puede percibirse como más consolidada y unida a la *veritas* que nunca, pese a que la sofisticación de las alteraciones nunca ha sido mayor. Esta ironía se produce porque el público general todavía no está familiarizado con la alteración hiperrealista del vídeo, ni con la creación hiperrealista de imágenes generadas completamente por ordenador. Eso conlleva que nos enfrentamos a la borradura plena, sin huella, pero también a la creación—desde la nada—de la imagen realista bajo el paradigma de lo que se asumía como necesariamente real (frente a expresiones como la pintura). En todo caso, lo relevante para nosotros de la alteración de la imagen y el texto no pasa por perseguir su destrucción como ejecución de una voluntad censora, sino por una intencionalidad estética. De hecho, la censura *a posteriori* como acto de control no puede conseguir jamás una invisibilización completa y real porque la sombra de quien allí estuvo—su tachadura—es un rastro, en última instancia, de haber *sido*. Dicha ofuscación se consigue mediante la alteración imperceptible y sutil de la *imago* y solo en algunos casos se convierte en plenamente transparente al eliminado: es un testimonio de la realidad de la imagen alterada que, por ello, no narra que se ha borrado a alguien, sino que lo erradica sin dejar huella espectral. Estar y ser visible ha sido y es clave; la sombra, las huellas y las trazas de haber estado son también importantes, pues de lo contrario no habría tal obsesión histórica con la eliminación de la huella individual que construye la presencialidad del *indeseado*. Si esto es así con la *imago*, lo es también con el *logos* (y con sus combinaciones en diferentes grados) para constituir la cultura textovisual tanto si hablamos de su presencia como de su ausencia.

La cultura textovisual, aceptada esta como la combinación en múltiples formas posibles de la imagen (presente o evocada) y del componente textual-lingüístico, ha sido parte constante de la tradición escrita y literaria en el mundo occidental. Se ha ido formando así un canon de literatura con componente gráfico, como la propia poesía visual—con caligramas y otras combinaciones textovisuales—que tienen, de hecho, un fuerte anclaje ya en nuestra tradición medieval. Como es sabido, es en el contexto en torno a las Vanguardias históricas cuando se retoma con fuerza esta tradición textovisual, pero eso no significa que hubiera desaparecido en los siglos intermedios. De la misma manera, la relación entre el texto y la negación del texto mediante la integración de recursos visuales supone una línea de tradición textovisual propia: en este caso, es el trabajo de Túa Blesa el que nos ha permitido visibilizar esta relación simbiótica de

negación textual a través de la logofagia.¹⁷ Afirmar Blesa que, en las obras logofágicas, la presencia de textos está marcada por el hecho de que se vean alterados por mecanismos que los convierten en ilegibles, mientras sigue presente su rastro haciendo, por tanto, que ‘las letras sean nada más que fantasmas de letras, y lo que en estas obras hay de lenguaje es tan sólo un espectro del lenguaje’.¹⁸

En esa atención al texto espectral, ausente, negado o silenciado, se establece una clasificación tropológica que permite taxonomizar los modos en los que se ejerce y se percibe la invisibilización del texto, que expande y revisa unos años más tarde en el libro antes citado.¹⁹ Es así como partimos de una serie de formas de tachar, borrar y, en definitiva, negar, la legibilidad textual y hacer, con ello, una suerte de expresión artística con una extensa y amplia tradición propias, pues ‘sucede que no son pocas las piezas en el arte contemporáneo en las que lo lingüístico no es que forme parte de la obra, sino que llega a ser todo lo que el texto artístico presenta’.²⁰ Con ello se conforma lo que podemos considerar un choque frontal entre el *logos* y la *imago*, o lo contrario, que conduce a la significación del elemento verbal, pues es el resultado de ‘un desafío y una supresión de la ley textual, que lo instituye texto y no texto, texto-y-no-texto’.²¹

Debemos retomar brevemente la cuestión de la censura en sí misma (ahora, solo textual, en forma de estereotipada idea del texto tachado en negro sólido para preservar elementos privados en un documento oficial). Esto supone una base logofágica; sin embargo, no toda censura del texto implica logofagia, en la medida en que los mecanismos de control de acceso implican también la imposibilidad de publicar y difundir un texto, y no se produce, ante la ausencia total, una carga de significados para el receptor, que no puede preguntarse sobre lo que no sabe que no existe ni generar, tampoco, discursos de recepción o antirrecepción (pues no estaría ni el espectro de lo que hubo). Patricio Pron ha abordado el peso de la censura (ejercida por el poder) como negadora total y destructora del patrimonio, permitiendo así diferenciar bien entre ambas esferas de negación textual, pues las intenciones y consecuencias son claramente diferentes.²² En la logofagia encontramos, ante todo, la exploración de una intencionalidad

17 Ver Túa Blesa, *Logofagias: los trazos del silencio* (Zaragoza: Univ. de Zaragoza, 1998).

18 Túa Blesa, *Lecturas de la ilegibilidad en el arte* (Salamanca: Delirio, 2011), 64.

19 Sin pretensión de sintetizar todo el trabajo taxonómico y tropológico realizado por Blesa en pocas líneas, aportamos unos pocos ejemplos ilustrativos, como la propia y directa tachadura del texto, el uso del leucós (imponer el espacio en blanco, es decir, la borradura total), o la construcción criptogramática para ofuscar el texto desde su forma originaria.

20 Blesa, *Lecturas de la ilegibilidad en el arte*, 18.

21 Blesa, *Logofagias: los trazos del silencio*, 16.

22 Patricio Pron, *El libro tachado: prácticas de la negación y del silencio en la crisis de la literatura* (Madrid: Taurus, 2014).

creativa: la destrucción del texto genera un objeto artístico nuevo al intervenir sobre la palabra. Solo en el acto de evidenciar ante el receptor que se le ha negado la posibilidad de leer el texto se produce un acto logofágico; frente a ello, la censura responde a la intención de mantener un *statu quo* (moral, político, religioso, estético ...) mediante los mecanismos de autopreservación del poder establecido.

La logofagia parte de la suma de los estudios visuales y de historia del arte con los literarios, resolviendo en cierto modo una confrontación tradicional. Y es que la combinación de ambas esferas para generar objetos artísticos nuevos, así como el propio estudio de dichos artefactos, supone necesariamente dejar atrás la ‘vieja pugna entre estudios de historia del arte vs. estudios de literatura (o si se prefiere estudios sobre la imagen y estudios sobre el texto)’.²³ En estudios precedentes se ha abordado el paso siguiente tras la ejecución logofágica, lo que nos conduce a la logoemesis,²⁴ y su peso específico desde el punto de vista de la recepción al situar al lector en un centro de acción necesaria al ejecutar la obra para posibilitar la legibilidad textual, que se ha taxonimizado en estudios previos siguiendo el modelo de Blesa.²⁵

3 El texto emergente: entre lo analógico y lo digital: perspectivas generales

Una vez el texto (solo o en formato textovisual) se ha convertido en invisible al ser devorado, cabe preguntarse si el texto también puede volverse visible, es decir, emerger desde su negación o ilegibilidad. El proceso emético posterior a la fagia supone revertir dicha acción (explicitada o no ante el receptor), lo que conlleva la posibilidad de la acción directa del receptor. Incluso si no se da una acción directa, se produce una vinculación interartística (incluyendo escultura, fotografía, cinematografía etc.), pues así lo demanda el tratamiento gráfico del texto.²⁶ Esa interacción entre *imago* y *logos* profundiza en los vínculos textovisuales: si los estudios de Blesa se sitúan,

23 Rodríguez de la Flor, *Giro visual*, 87.

24 Ver Daniel Escandell Montiel, ‘Logoemesis y cultura textovisual: figuras de la generación y visibilización del texto en el arte escrito mediado por las pantallas’, en *Narrativas transmedia, hipermedia e intermedia: teoría y crítica*, coord. Teresa López-Pellisa & Ana Casas, *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27 (2017), 67–78.

25 Ver Daniel Escandell Montiel, ‘Emergencia textual: la logoemesis como definidora de la interacción con el texto digital’, en *Libro, lectores y lectura digital*, coord. José Antonio Córdón (Madrid: Ediciones Instituto Juan Andrés, 2019), 141–55.

26 En esta sección presentaremos ejemplos procedentes de obras digitales relevantes del corpus occidental en lenguas diferentes a la castellana con el objetivo de evidenciar la validez del enfoque plurilingüístico. Los ejemplos de obras en lengua española, por su parte, se concentran en su epígrafe específico.

en muchos casos, en la frontera entre lo pictórico (y escultórico) y lo textual, en lo digital debemos situarnos muchas veces en la frontera con el hipermedio.²⁷ Carmen Morán Rodríguez afirmó que ‘la relación iconotextual funciona en ocasiones con una única imagen y el correspondiente texto, rebasando la écfrasis [...] para formar un “texto” nuevo, simultáneamente verbal y visual, cuyo significado se transmite sintéticamente en ambos códigos’:²⁸ esta unión es todavía más fuerte cuando palabra e imagen se unen por la interacción mediada por el receptor que hace que el texto sea posible para él a partir de los diseños de uso previstos por el creador. Así, los límites estrictos entre lo textual, lo visual y lo interactivo se desdibujan cuanto mejor se integran sus componentes. Por otro lado, la era de la tercera imagen supone un cambio de paradigma hacia el peso de lo interactivo, pero altera la noción de sociabilidad ante la pantalla desde el cine como espectáculo colectivo y epítome absoluto de la pantalla todopoderosa, hasta la individualidad de las múltiples pantallas inteligentes—móvil, tabletas, relojes...—y simultáneas.²⁹

La revisibilización del texto supone, en su vertiente más pasiva, una forma de cinetexto, en cuanto conlleva el paso de alguna forma de miasma visual hasta la concreción de un mensaje escrito legible, aunque es justo recordar que la interacción no se limita exclusivamente a la mediación de soportes digitales y pantallas de algún tipo: el acto de acercarse a la lumbre una hoja en la que se han escrito algunas palabras con jugo de limón para que el mensaje se haga visible, o frotar el grafito del lápiz sobre una hoja de un bloc de notas para evidenciar lo que se había escrito en la superior, jugar con un espejo para leer un texto caligrámicamente invertido, o con la perspectiva ante un artefacto que solo puede leerse desde una perspectiva concreta, nos recuerdan que el texto oculto pero recuperable por una interacción directa del receptor forma parte del reino de lo tangible tanto o más que del mundo del código binario. De hecho, son varias las obras logofágicas que Blesa ha abordado y que responden a alguno de estos paradigmas de emergencia textual, como el poema ‘He vist un arbre’ de Antoni Tàpies *intervenido* por Jaume Plensa en su obra *Llibre de vidre*,³⁰

27 Escandell Montiel, ‘Logoemesis y cultura textovisual’, 75–77.

28 Carmen Morán Rodríguez, ‘Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook’, en *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital*, 7:1 (2018), 13–66 (p. 26).

29 La experiencia no es necesariamente menos social, pero sí menos colectiva en la fisicidad, en la medida en que se consumen contenidos de forma más individual, pero se comentan a través de redes sociales y otros espacios de forma mucho más colectiva tanto de forma sincrónica como asincrónica. Esto se aplica tanto a formatos audiovisuales clásicos (series de televisión, programas, películas etc.) como a videojuegos, lo que se acentúa más en aquellos que tienen un componente multijugador e incluso de multijugador masivo en línea.

30 Jaume Plensa, *Llibre de vidre* (Barcelona: Jaume Plensa, 1982).

evidenciando su genealogía con la tradición artística: ‘Cuando el “libro” está desplegado, abierto, cuatro de las ocho “páginas” de *Llibre de vidre* han de leerse al revés, en espejo, como es típico de muchas de las anotaciones de Leonardo da Vinci o como sucede con el poema “Jabberwocky” en *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* de Lewis Carroll’.³¹

El uso de mundos virtuales o sintéticos conduce en la digitalidad a una emulación expresa de lo escultórico, en particular de dos vertientes establecidas en ese campo del arte: la escultura cinética y la perspectivista. Markus Raetz creó la estatua *Yes NO* en 2012, una figura que produce una ilusión visual gracias a la perspectiva del observador, pues leemos una cosa o la otra según nuestra posición.³² Unos años más tarde el francés que emplea el seudónimo Nico71 presenta la pieza mecánica *Yes/No* (2015) que crea con Lego Technic y que se transforma de una palabra en otra.³³ Puesto que hay una fisicidad y la perspectiva (o su movilidad) son claves para esconder y desvelar el texto, lo mismo puede reproducirse en el formato digital, siendo quizá una de las posibilidades más singulares las asociadas a los hologramas.³⁴

Aunque la tecnología holográfica esté lejos todavía de lo que la ciencia ficción lleva decenios imaginando, la construcción de objetos aparentemente tridimensionales es legítima y sus circunstancias logoeméticas son paralelas a las de otras tecnologías, como la realidad virtual.³⁵ Con todo, debemos valorar que dentro de la realidad virtual y de la simulación de espacios realistas o surrealistas, hay experiencias diseñadas con intención poética que dejan de lado el componente escritural, por lo que el uso de la tecnología no conlleva directamente textovisualidad, como se muestra en la obra *Annie Amber* (2016) del catalán Carlos Coronado.³⁶

En el mundo digital podemos establecer toda una serie de interacciones que son específicas de las nuevas interfaces que se han normalizado en los últimos treinta años, como las ubicuas pantallas táctiles, y otras que son el

31 Blesa, *Lecturas de la ilegibilidad en el arte*, 85.

32 El efecto puede verse en Mrillusionator, ‘Yes NO (illusion)’, YouTube video, 21 de diciembre de 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=_ByOgV8jm4c> (último acceso 26 de junio de 2023).

33 Línea de la juguetera danesa Lego que ofrece partes móviles y pequeños motores para crear modelos con funciones técnicas complejas. Se lanzó originalmente como Lego Technical Sets en 1977 y en 1982 se adopta la marca comercial actual. Puede verse en <<https://www.nico71.fr/yes-no-kinetic-sculpture/>> (último acceso 26 de junio de 2023).

34 Ver María Teresa Vilariño Picos, ‘Redefiniendo la poesía experimental: la holopoesía de Eduardo Kac’, en *Eduardo Kac: el creador de seres imposibles*, comp. Andrés Burbano (Manizales: Univ. de Caldas, 2010), 69–74.

35 Daniel Escandell Montiel, ‘Poesía en realidad virtual: poshumanismo, posrealidad y mundos simulados en la creación artística’, en *Humanidades digitales: una mirada desde la interdisciplinariedad*, ed. Eva Álvarez Ramos (Berlín: Peter Lang, 2019), 175–90.

36 Carlos Coronado, ‘Annie Amber’ (Pantumaca Barcelona, 2016) <https://store.steampowered.com/app/464440/Annie_Amber/> (último acceso 4 de enero de 2023).

resultado de la emulación casi esqueuomorfista de referentes reales,³⁷ como rotar un objeto diseñado sobre una malla tridimensional en un entorno virtual. Desde luego, hay toda una tradición que es continuista con la práctica física de una interacción expresa sobre la obra como mecanismo necesario para la recepción, y otra que puede valorarse como más rupturista al ser más estrictamente dependiente de parámetros propios de la digitalidad.

En cualquiera de los casos, toda obra logoemética nace de una ilegibilidad que se establece como línea basal. El artista diseña la pieza para que esta parta de un estado concreto o unos parámetros aleatorios de ilegibilidad, o bien parámetros aleatorios que pueden conllevar la ilegibilidad en diferente grado. Una aproximación clara a un estado basal logofágico lo muestra *Know*, obra diseñada por el canadiense Jason Edward Lewis como parte de su serie de textos interactivos P.o.E.M.M. (Poetry for Excitable [Mobile] Media): el poema 'Buzz Aldrin Doesn't Know Any Better' se presenta como una masa informe blanca sobre fondo negro.³⁸ Cuando el usuario toca la pantalla táctil, se evidencia que esa masa está formada por palabras, pues las que el receptor ha tocado cambian a morado y se vuelven legibles. El poema sigue desfragmentado, pero unas pocas palabras que lo componen han emergido. El usuario puede, además, aportar al programa sus propios textos para que estos reciban el mismo tratamiento visual e interactivo,³⁹ reforzando un comportamiento potencialmente lúdico y creativo que expande y multiplica la concepción como entretenimiento creativo que Blesa atribuye a diversas logofagias.⁴⁰

La logofagia puede ser también íntegramente digital y partir de un texto completo, que es destruido o negado al receptor a través de su propia interacción.⁴¹ Sirva de ejemplo para ello la obra *Zeit für die Bombe*, de

37 El esqueuomorfismo, en el ámbito informático, es una tendencia de diseño digital para interfaces que propone emular referentes físicos. Esto está unido a los orígenes de la interfaz gráfica de usuario desde el mismo momento en que se concibe la metáfora de los archivos, las carpetas y el escritorio, por ejemplo. Una apuesta esqueuomorfista clásica es incluir emulación de botones circulares en forma de ruedas pretendidamente analógicas para controlar el volumen de un *software* de reproducción musical, o utilizar un diseño gráfico para una aplicación de notas que busque imitar un taco amarillo de cuadrados de papel.

38 Jason Edward Lewis & Bruno Nadeau, 'Know' (2011). La web del proyecto puede consultarse en <<http://www.poemm.net/>>; el poema 'Buzz Aldrin Doesn't Know Any Better' es disponible en <<http://www.poemm.net/projects/know.html>> (último acceso 26 de junio de 2023).

39 De esta forma, aunque el poema de partida es en inglés, la estética y la función que ofrece se pueden aplicar a cualquier texto en cualquier idioma. De hecho, aunque en la actualidad la opción ya no es operativa, el programa podía conectarse a una base de datos en la web del autor y descargar más poemas adicionales de autores invitados.

40 Blesa, *Lecturas de la ilegibilidad en el arte*, 79.

41 Ver Roberto Simanowski, 'What Is and Toward What End Do We Read Digital Literature?', en *Literary Art in Digital Performance: Case Studies in New Media Art and Criticism*, ed. Francisco J. Ricardo (New York: Continuum Books, 2009), 10–16.

Susanne Berkenheger, que, aunque actualmente existe como aplicación para móviles, nació como un hipertexto para la web en 1997.⁴² En la obra se convierte en un texto que se destruirá una vez el lector activa la bomba, que se convierte en tema y mecanismo de la obra. Como veremos, la alemana Berkenheger tiene puntos compartidos con las intenciones textovisuales (logofágicas y logoeméticas) de toda una serie de autoras en lengua española.

4 Exploraciones textovisuales e interactivas en las autoras digitales hispánicas

En este epígrafe vamos a trazar un recorrido que va a centrarse en unas pocas voces destacadas como un acto de inscripción en sí mismo, en la medida en que, como autoras en un ámbito creativo mediado por la tecnología informática, en muchas ocasiones se ha ejercido un doble prejuicio de género.⁴³ Esto se acentúa más si tenemos en consideración el enfoque anglocentrista que se deriva de la posición del inglés como lengua franca actual indiscutida con una posición todavía más dominante en el ámbito de Internet.

El (necesariamente) sucinto recorrido por una selección de obras de autoras en lengua española comenzará con la sevillana Edith Checa (1957–2017),⁴⁴ quien experimentó con la hiperficción explorativa—es decir, textos narrativos construidos en forma de hipertexto—y publicó *Como el cielo los ojos*.⁴⁵ La poeta y periodista construyó con esta obra una pieza narrativa en

42 Susanne Berkenheger, 'Zeit für die Bombe', 2013, <https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mujizapedzki.BOMBE> (último acceso 4 enero de 2023). La versión web puede consultarse en <<http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>>. (último acceso 26 de junio de 2023).

43 Ver Daniel Escandell Montiel, 'La escritura digital tiene nombre de mujer', *The Conversation*, 13 de octubre de 2022, n.p.; disponible en <<https://theconversation.com/la-escritura-digital-tiene-nombre-de-mujer-190955>> (último acceso 4 de enero de 2023).

44 En estas páginas no vamos a ofrecer un análisis exhaustivo de toda la producción de autoras, pues sería inabarcable en el espacio de un artículo, pero sí vamos a ofrecer una selección de obras relevantes por sus características, peso histórico en el área de estudio o relevancia formal con el objetivo de construir una panorámica relevante desde nuestro foco de estudio. Asimismo, la mayoría de las autoras referidas en estas páginas, han sido consideradas históricamente relevantes a nivel internacional al ser incluidas en las diferentes compilaciones de literatura digital de la Electronic Literature Collection, lo que implica un interés internacional para su estudio y preservación. De hecho, son varias de las obras que referiremos en las páginas siguientes las que también han formado parte de los *corpora* de esas colecciones, evidenciando su relevancia histórica, literaria, técnica y artística más allá incluso de los límites geográficos o lingüísticos. No son las únicas, ni las obras referidas son las únicas suyas, pero sí construyen un corpus textovisual y audiovisual significativo y representativo.

45 Edith Checa, *Como el cielo los ojos*, Badosa.com (1995), <<https://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>> (último acceso 4 de enero de 2023).

la que el receptor debe pulsar sobre una cuadrícula para decidir en qué sentido sigue leyendo con una estructura multiperspectivista centrada en sus tres personajes principales (Javier, Iñaki y Paco), con el fallecimiento de un personaje femenino, Isabel, como detonante de lo contado. Esta obra narrativa, diseñada en 1995, supone un importante hito en el panorama de la escritura de autoras españolas dentro del contexto digital, y se sitúa en una órbita de imaginario femenino hipertextual que presenta un discurso crítico y de género.⁴⁶ La obra es, sin duda, una de las piezas pioneras y supone un anclaje fundamental para abordar la escritura de autoras en nuestra lengua con un foco particular en la relación letras-informática, aunque es significativo que optara por una obra narrativa para su hiperficción en vez de por un poema hipertextual, como, por ejemplo, hizo el catalán Ramon Dachs un año más tarde con sus *Intermínims de navegació poètica*.⁴⁷

Un referente históricamente similar, pero centrado en la poesía, es el que aporta en esos años la argentina Ana María Uribe (1944–2004). Uribe ya había desarrollado una poesía de juego caligráfico y, por tanto, con un marcado componente visual. A partir de 1997 inicia una línea de experimentación que parte de la misma noción caligráfica y caligramática, pero busca dotar su escritura de movimiento. Con esa idea, sus poemas visuales se dividen en dos vertientes: una serie de poemas visuales estáticos con tipografía estandarizada (los tipoemas) que había iniciado ya en los años sesenta⁴⁸ y los poemas visuales animados con el formato GIF (los anipoemas), que han sido recogidos en su web y que recogen el periodo de 1997 a 2003, es decir, hasta poco antes de su fallecimiento.⁴⁹ Aunque el GIF se concibe para la generación de gráficos comprimidos con capacidad animada (en bucle), no está dotado de capacidad de interacción, lo que sitúa estas obras en la esfera del cinetexto. Dicho de otra manera, aunque son obras nativamente digitales (diseñadas en soporte informático para su distribución y consumo en una pantalla con la misma capacidad), su autorreproducción y bucle continuado no demandan al receptor ningún tipo de acción para su ejecución. En este sentido, por tanto, resultan mucho más próximas a la poesía cinematográfica que se dio ya en las Vanguardias históricas que a la poesía interactiva.

46 Ver Jaishree K. Odin, *Hypertext and the Female Imaginary* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2010).

47 Ramon Dachs, *Intermínims de navegació poètica*, RamonDachs.com (1996), <<http://www.ramondachs.com/interminims/index.html>> (último acceso 4 de enero de 2023).

48 Ver Jorge Luiz Antonio, 'From Printed to Digital Media: The Poetry of Ana Maria Uribe', *Review of the Air Force Academy. The Scientific Informative Review*, 9:1(18) (2011), 141–47.

49 Ana María Uribe, *Tipoemas y Anipoemas*, Vispo.com (1997), <<https://www.vispo.com/uribe/anipoemas.html>> (último acceso 4 de enero de 2023).

No debe asumirse que lo cinetextual se ha abandonado. Sirva de ejemplo *The Offline Website Project*⁵⁰ de la española Alex Saum Pascual (1985): se trata, en muchos sentidos, de una obra digital no interactiva, que va contra la línea de flotación de la distribución de la creación electrónica al concebirse en su origen como una pieza cuya intención es estar alejada de la propia Internet en un ordenador no conectado a la red. Se trata de un conjunto de poemas audiovisuales tratados como objetos materiales y locales, de ahí la búsqueda nominal del oxímoron en su título. En ella encontramos, entre otros, el poema ‘beauty routine’ (en la actualidad disponible públicamente como vídeo de YouTube).⁵¹ Este videopoema combina texto (en inglés) con la imagen de la autora y secuencias de terceros como la tala de un bosque o un documental sobre el impacto ambiental en pueblos indígenas: eso crea un discurso discordante y ecocrítico sobre cuestiones como la cosificación de la mujer. También desde el contexto español, la poeta Ajo (1963) inició la publicación de micropoemas en formato audiovisual a través de YouTube con ‘micropoema #0’ en 2007.⁵² Su voz en *off* y secuencias de vídeo grabadas domésticamente caracterizaron a esa serie de composiciones hiperbreves distribuidas a través de la red. Por tanto, en este caso, no hay un elemento gráficamente textual, pero sí se evidencia el interés continuado por la combinación de lo audiovisual con lo poético en formas más o menos tradicionales a lo largo de las primeras décadas del presente siglo. En cambio, cuando los poemas de Ajo se convierten en una campaña publicitaria para construir imagen de marca en el lanzamiento del canal de televisión La Sexta sí se incorpora texto para reproducir visualmente los poemas, lo que se suma a la reimaginación de los mismos en secuencias animadas (pero manteniendo la voz en *off* que los recita).⁵³ Como es evidente, los anuncios no aportaban tampoco ningún componente de interacción para los receptores, que mantenían una posición pasiva como lectoespectadores.

50 Alex Saum Pascual, *The Offline Website Project*, AlexSaum.com (2019), <<http://www.alexsaum.com/the-offline-website-project/>> (último acceso 4 de enero de 2023).

51 Alex Saum Pascual, ‘beauty routine TOWP’, YouTube video, 31 de octubre de 2019, <<https://www.youtube.com/watch?v=-EKVivOXYWQ>> (último acceso 4 de enero de 2023).

52 Su nombre completo es María José Martín. Su obra se ha centrado especialmente en la publicación de micropoemas y en la lectura en vivo, dotando de fisicidad destacada a su producción. Como se señala a continuación, parte de su obra se ha empleado en *spots* televisivos, donde (desde los vídeos originales) apenas se preserva un elemento: la voz. Dados sus intereses y su estética, resulta lógico que haya aprovechado el espacio digital para difundir la lectura de sus poemas y emplear el vídeo como un acompañamiento, sin llegar a introducirse en un paradigma creativo centrado en lo más formalmente informático-electrónico. Ver Ajo, ‘Micropoema #0’, YouTube video, 29 de octubre de 2007, <<https://www.youtube.com/watch?v=m7baHA1MFxw>> (último acceso 4 de enero de 2023).

53 Una selección de los anuncios de la campaña está disponible en ‘La Sexta—Micropoemas 1’, YouTube video, 23 de enero de 2010, <<https://www.youtube.com/watch?v=aOSPxr4CjaU>> (último acceso 4 de enero de 2023).

Aunque hasta ahora hemos referido obras cinetextuales que se han construido con diferentes herramientas no orientadas al diseño interactivo, la autora Tina Escaja (Zamora, 1965) apostó por la utilización de la tecnología Flash para *VeloCity*, y que en la actualidad se ha reconvertido al estándar HTML5, lo que hace que siga siendo accesible sin problemas a través del navegador.⁵⁴ El cambio en la tecnología subyacente no ha alterado en absoluto la forma original de los dos poemas que se integran en la pieza: los versos aparecen, se mueven o desaparecen ante el lector sin que este tenga que interactuar. Es, por tanto, una obra mucho más próxima al cinetexto que a lo interactivo, pero lo cierto es que la tecnología de Flash se empleó también para la creación de secuencias animadas y no solo la integración de elementos interactivos en la web, por lo que no se trata de un uso fundamentalmente divergente de la intencionalidad original de la herramienta explotada. Su estética nos recuerda, en todo caso, a la de los anipoemas de Uribe, aunque si bien ella explota estrictamente lo visual de la letra (por ejemplo, para evocar centauros con un grupo de letras 'h'), Escaja utiliza secuencias completas (palabras, frases ...) y lo visual y animado sirve para reforzar las imágenes poéticas que construye, como el movimiento de unas olas o un hundimiento.

Escaja ha explorado diferentes corrientes creativas cuando ha buscado una interacción por parte del receptor, apostando incluso por una suerte de esculturas en movimiento o, más bien en este caso, robots: los *Robopoem@s* fueron cinco pequeños robots con diseños inspirados en insectos utilizando placas Arduino, lo que permitía gestionar su movimiento y sensores para activarse.⁵⁵ Los poemas estaban divididos en las extremidades (cuatro) y partes de cada insecto-robot y estaban escritos desde su punto de vista, atribuyéndoles propiocepción. Los versos están escritos en las patas y no forman palabras, como en el caso de Nico71 al que habíamos hecho referencia anteriormente, pero nos encontramos con un recurso técnico similar al emplear un sistema mecánico (de mayor complejidad en el caso de Escaja) sobre el que crear la obra dotándola de cinética. Los robots, gracias a sus sensores, pueden reaccionar ante el entorno, pero la interacción no es tampoco necesaria para hacer emerger el componente textual, que ya está impreso físicamente en ellos.

54 Tina Escaja, *VeloCity*, VeloCity (2000), <<https://proyecto.w3.uvm.edu/velocity/SumergidaEspanolNYU/SumergidaEspanolNYU.php>> (último acceso 4 de enero de 2023).

55 Tina Escaja, *Robopoem@s*, Robopoem@s (2016), <<https://proyecto.w3.uvm.edu/robopoems/Robopoemas2020.html>> (último acceso 4 de enero de 2023). Arduino ofrece placas de desarrollo de hardware económicas y accesibles para la creación de diferentes proyectos de *bricolaje* informático. Aunque tienen potencia limitada, su filosofía es libre y abierta, lo que las ha convertido en una solución técnica muy popular también en el ámbito empresarial.

Sin embargo, Escaja sí busca una interacción expresa para la visibilización del texto en *CAPTCHA Poem@*.⁵⁶ En este caso, el receptor debe interactuar con la emulación de un sistema CAPTCHA visual para detectar si el visitante de una página web es humano o un sistema automatizado. El objetivo del receptor es seleccionar las imágenes con textos que le permitan construir su propia historia bajo la pandemia de COVID-19. Otras imágenes no tienen texto y muestran escaparates, avisos sobre el uso de mascarillas, carteleras de cine, buzones ... El sistema le pide al receptor que seleccione las imágenes que contengan diferentes contenidos, como ‘mascarillas’, ‘archivadores COVID’, ‘instalaciones’ etc., lo que permite que en algún momento el lector llegue a un texto central que, de otra forma, estaba oculto y que vincula el poema con la instalación artística que lo vio nacer. Ambas obras son, sin duda, coherentes con el espíritu experimentador y explorador de posibles interfaces que se ha señalado como característico de su obra,⁵⁷ un rasgo compartido con otros autores de la digital, como José Aburto.⁵⁸

El interés por la máquina creativa (que se refleja también en inteligencias artificiales diseñadas para componer vídeos, audios y textos) se ha explorado en diversas obras, aunque la tendencia ha sido que estas piezas sean nuclearmente textuales con un componente visual muy comedido. El uso de sistemas de combinación de palabras como la *Poesía Asistida por Computadora* del mexicano Eugenio Tisselli (1972), con la que el poeta compuso su poemario *El drama del lavaplatos*,⁵⁹ conecta con la propuesta de la argentina (hija de emigrados españoles) Belén Gache (1960) en *Sabotaje retroexistencial*, que a su vez forma parte de la obra de ficción especulativa y transmedia *Kublai Moon*, escrita entre 2014 y 2020.⁶⁰ Por tanto, aunque es cierto que en su contexto mayor forma parte de una obra compleja mediáticamente, esta pieza es en sí misma estrictamente

56 Tina Escaja, *CAPTCHA Poem@*, The New River (2021), <<https://thenewriver.us/captcha-escaja/>> (último acceso 4 de enero de 2023).

57 Ver Álvaro Llosa Sanz, ‘De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz’, *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital*, 8:1 (2019), 362–98.

58 Ver Agnieszka Przybyszewska, ‘José Aburto Zolezzi: el autor en busca de la interfaz literaria ideal’, *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 62:4 (2019), 119–30.

59 Eugenio Tisselli, *PAC - Poesía Asistida por Computadora*, Motorhueso (2006), <<http://www.motorhueso.net/pac/>> (último acceso 4 de enero de 2023); Eugenio Tisselli, *El drama del lavaplatos* (Salamanca: Delirio, 2010).

60 Formada en la Universidad de Buenos Aires, donde fue también docente en la década de los noventa, reside en España, lleva asentada personal y profesionalmente múltiples años en Madrid. Ver Belén Gache, *Sabotaje retroexistencial*, BelenGache.net (2014), <belengache.net/kublaimoon/AIHalim/poema.html> (último acceso 4 de enero de 2023); y Belén Gache, *Kublai Moon*, BelenGache.net (2014), <<http://belengache.net/kublaimoon/>> (último acceso 4 de enero de 2023).

textual.⁶¹ Se trata de un generador de textos (que en el contexto de la obra se atribuyen a un personaje robótico de esta) en forma de poemas, que el receptor puede generar, descargar e incluso escuchar. Eso hace que el texto sea creado y destruido por el algoritmo, que lo genera, pero luego lo borra para dar lugar a uno nuevo cuando el receptor así lo solicita. Alex Saum Pascual ha experimentado también con la generación automatizada de textos, en este caso mediante *bots* en la red social Twitter.⁶² Un ejemplo es la cuenta @deshumani del proyecto *One Sad Bot*.⁶³ A partir de un corpus textual generado desde el ensayo *La deshumanización del arte*, de Ortega y Gasset, el sistema publicaba re combinaciones de esa obra para presentar un discurso fragmentario y semionáutico:⁶⁴ con ello produce una reconfiguración del texto (al romperlo y recomponerlo en secuencias diferentes a la original) que impone al lector la recepción de significados nuevos o alternativos mediante la generación de esas disposiciones producidas por el algoritmo del *bot*, y no mediante la generación de nuevos textos derivativos con vocación de originalidad. El texto ha fagocitado un texto previo, pero el programa es capaz de generar y publicar otros nuevos cuando se ejecuta.

Belén Gache también propone una poesía digital textovisual que resulta marcadamente logoemética que se remonta a las primeras obras de la serie *WordToys*, iniciada en 1995 y concluida en 2006, y que tiene continuidad en los *Góngora WordToys*.⁶⁵ En estos últimos observamos, ya desde su presentación, la ‘Dedicatoria espiral’, un caso de estrategia logoemética: se parte de un texto ilegible por la velocidad a la que se mueve en una espiral continua (una situación logofágica basal de negación textual, aunque no de invisibilidad) y es la interacción del usuario sobre el texto la que ejerce una fuerza de oposición para ralentizar el texto, lo que permite leerlo. Es decir, el cursor se emplea como un obstáculo que hace posible la lectura. Sirva como ejemplo también de la acción logoemética de Gache en esta obra el modo de recepción de la pieza ‘En breve espacio mucha primavera’, segundo de la serie. En este caso, estamos ante un texto expansivo gracias a la

61 Incluye, por ejemplo, una serie de vídeos realizados sobre el mundo virtual de *Second Life*, la plataforma en línea de Linden Lab que debutó en 2003 y que permite a los usuarios crear sus avatares y relacionarse con otros en un mundo sintético a través del ordenador.

62 Un bot es un programa informático que realiza tareas reiterativas en Internet de forma (semi)autónoma y que está dotado de capacidad de interacción, pudiendo responder a estímulos.

63 Alex Saum Pascual (@deshumani), *One Sad Bot*, Twitter, 2015 <<https://twitter.com/Deshumani>> (último acceso 4 de enero de 2023).

64 Ver Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, trans. James Gussen & Lili Porten (New York: Lukas & Sternberg, 2009 [1ª ed. en francés 2009]).

65 Belén Gache, *WordToys*, BelenGache.net (1995), <<http://belengache.net/wordtoys/>> (último acceso 4 de enero de 2023); Belén Gache, *Góngora WordToys*, BelenGache.net (2011), <<http://belengache.net/gongorawordtoys/>> (último acceso 4 de enero de 2023).

acción del receptor. Cuando el lector pulsa sobre el texto inicial surge una tanda de *pop-ups* que se acumulan y solapan en la pantalla. Esto implica que, aunque el estado basal de ocultación textual es logofágico, la logoemesis sin control que se produce llega también a un resultado logofágico, pues un *pop-up* afecta a otro y el usuario se ve obligado a ir cerrando ventanas. Otra consecuencia logofágica en Gache es la que se da en el primer poema de los *WordToys* originales, ‘El jardín de la emperatriz Suiko’, donde al pinchar en cada palabra del texto esta es sustituida por una flor de loto y un buda (si pinchamos dos veces): el receptor es quien decide cuántas palabras sustituye por una de esas imágenes, hasta negar la textualidad por completo.

La logofagia como efecto secundario de la emesis textual se produce en otras obras que conllevan una inundación del texto liberado. Así, unos años más tarde, en 2018, el peruano José Aburto publica *Somos* en forma de filtro para Instagram: el usuario debe enfocar la cámara de su móvil hacia sí mismo para proceder con el ritual del *selfie*.⁶⁶ Esta aplicación funciona como tantos otros filtros que detectan un rostro y, por ejemplo, añaden orejas de perro, bigotes de gato o redibujan el rostro con estilo de animación japonesa. En este caso, las letras de la palabra ‘somos’ aparecen en el rostro (la ‘s’ sobre la frente, una ‘o’ alrededor de cada ojo y la ‘m’ en la boca). Cuando la persona abre la boca de ella surge sin freno una y otra vez la palabra ‘máscaras’, en una velocidad y cantidad que las hacen muy difíciles de leer en directo.

María Mencía (1960) ha desarrollado una vertiente escritural tanto material como inmaterial, algo que hemos visto con Escaja y Aburto, por lo que sus obras han fluctuado entre el espacio estrictamente digital y las instalaciones de arte. La pieza *Generative Poems* debutó en una instalación en la Universidad de Bergen en 2008.⁶⁷ Se trata de una serie de textos activados por sonido que combina textovisualidad con código informático y arte caligráfico, pues se produce una interacción que responde a un *input* biológico: el sonido del receptor. Cuando se produce el *input*, la pantalla empieza a llenarse de caracteres (alifato, sinogramas, iconos...) hasta que saturan la pantalla y a través del exceso gráfico se alcanza una logofagia que, por un lado, recuerda al cifrado del criptograma, mientras emplea una estrategia babélica al utilizar diferentes alfabetos que no son

66 José Aburto, *Somos*, José AZ Poesía Inesperada (2018), <http://joseaz.pe/entalpia/_dig/poemas/somos.html> (último acceso 4 de enero de 2023).

67 La autora nace en Caracas de padres españoles exiliados. Su formación universitaria se desarrolla en Madrid y su vida profesional ha estado centrada en Londres, por lo que responde a un perfil claramente transnacional, que se refleja también en sus obras, que típicamente son plurilingües. Ver María Mencía, *Generative Poems*, MariaMencia.com (2008), <https://www.mariamencia.com/pages/generative_poems.html> (último acceso 4 de enero de 2023).

necesariamente el conocido por el receptor. A su vez, el uso de la voz nos recuerda a otro texto de Aburto de 2003, *Grita*.⁶⁸ En esta obra del autor peruano el estado primigenio que ve el receptor en la pantalla de su ordenador es un fondo rojo con el título del poema en amarillo, lo que cumple la doble función de ser la instrucción para saber cómo interactuar. El poema se ejecuta en su forma original sobre Flash y eso le permite acceder al micrófono del ordenador, por lo que, al detectar ruido por encima de determinados decibelios, el texto emerge ante el lector al menos mientras sea capaz de sostener el grito. La línea de base es, por tanto, la de un texto ausente por completo, con la excepción de la instrucción-título.

Mencía experimenta, como Gache, con la tradición literaria. Su obra *Transient Self-Portrait* (que publica en inglés, español y francés) parte de dos sonetos clásicos: uno de Garcilaso de la Vega y otro de Luis de Góngora, que ya de por sí resultan fuertemente intertextuales: el soneto XXIII del toledano y el CLXVI del cordobés.⁶⁹ El receptor debe interactuar con la pantalla, pero también dejarse grabar: el programa accede a la cámara del ordenador para introducir en la obra el retrato del receptor, sumergiéndolo en la pieza como parte de ella y combinando su apariencia con los textos, que se combinan además con la locución creada para la ocasión. La acumulación textual desborda la pantalla del programa y hace que el texto se vuelva ilegible mientras con el color de las letras se presenta el rostro de quien está frente al ordenador, de tal forma que, como en anteriores casos, la verborrea emética conduce finalmente a una fagia. Solo cuando el usuario ha actuado sobre la pantalla para hacer visible el texto, la obra pasa a una segunda fase (en la que leemos el soneto y, al hacerlo, detecta la voz y eso permite que el texto desborde), lo que lleva a la fase final, cuando se activa el sonido de la propia aplicación y la imagen termina desintegrándose, para llevarnos al principio.

5 Conclusiones

La nómina de autoras digitales en lengua española es, sin duda, significativa, y a través de la selección presentada hemos podido evidenciar que sus aportaciones han sido pioneras, tanto desde el punto de vista estrictamente estético como desde el técnico. Como es tantas veces común en la escritura digital, el medio produce un interés muy marcado en lo textovisual, y las logofagias y las logoemesis digitales parten del tratamiento de la palabra con códigos visuales e interactivos. Autoras como Checa o Uribe se sitúan

68 José Aburto, *Grita*, José AZ Poesía Inesperada (2003), <https://www.joseaz.pe/_dig/grita/index.html> (último acceso 4 de enero de 2023).

69 María Mencía, *Transient Self-Portrait*, MariaMencia.com (2012), <https://www.mariamencia.com/pages/transientself_portrait.html> (último acceso 4 de enero de 2023).

entre las primeras voces en explorar las posibilidades del marco digital, la distribución en Internet, y el uso de herramientas textovisuales como el hipertexto o el GIF; su posición es, sin duda, la de pioneras. Por su parte, Escaja y Mencía han realizado una exploración también muy experimental que ha incluido un interés mixto por lo tecnológico que no se ha limitado, en sentido estricto, a la pantalla: sus instalaciones y artefactos (como los *Robopoem@s*) así lo evidencian. Su producción es dilatada en el tiempo y convive con la reflexión crítica sobre el proceso creativo, haciendo de ello un objeto de estudio. Esta característica es compartida, sobre todo, con Saum, pues las tres han desarrollado una trayectoria creativa y académica en torno a la creación y mediación digital. Aunque Saum diseña una parte de su obra para eventos e instalaciones, y ha habido, de hecho, adaptación de un espacio a otro, consideramos que la producción ha estado algo más localizada en la exploración de la pantalla como lienzo multimodal y la puesta en acción de plataformas ya existentes; esto se puede decir también de la obra de Gache.

En las obras donde se ha apostado por un componente audiovisual, este acaba teniendo un peso específico muy destacado en muchos casos. Esto en buena medida parece responder a la creciente facilidad para la difusión de contenidos de vídeo a raíz del auge de YouTube y plataformas similares: la propia Ajo lo ha utilizado como herramienta de difusión de sus micropoemas, con vídeos que persiguen una sencillez formal e incluso una grabación mundana o *lo-fi*. Saum, por su parte, utiliza composiciones más complejas para construir el vídeo, como ventanas múltiples y mezcla de pistas de audio, sin renunciar al texto como ente gráficamente visible. Gache ha empleado también vídeo a partir de mundos virtuales, por lo que, si bien no hay necesariamente una complejidad compositiva, sí la hay en la producción previa.

Si prestamos atención al recorrido de la escritura digital entre la última década del siglo pasado y las dos primeras de este, nos encontramos con una transición desde lo más cinetextual hasta lo más interactivo, pues las herramientas disponibles y la sofisticación del espacio digital así lo han permitido. Sin embargo, el auge de la estética de la interacción y, con ello, del diseño de experiencias de recepción activas, no ha supuesto desterrar el cinetexto. El periodo de transición que coincide con el cambio de siglo, por ejemplo, nos permite localizar piezas como *VeloCity*, donde se avanza hacia una cinética textual más elaborada y compleja estéticamente, mientras se está trabajando también en los *WordToys*, donde la interacción expresa con el texto para su emesis o su fagia es casi constante.

Estas esferas de interés de las autoras presentadas, en definitiva, coinciden en la creación de actos literarios donde el texto, como ente gráfico, está presente, es manipulable y ello mismo se convierte en el eje principal (o, al menos, en un aspecto definitorio de primer orden) para que

el receptor perciba la obra. Y eso ha ido unido de la búsqueda de mecanismos de interacción con interfaces diferentes para que el receptor deba ser un ente activo, una persona que debe evidenciar una voluntad de acción sobre la obra para hacer posible su ejecución y legibilidad, e incluso su ilegibilidad.*

* Cláusula de divulgación: el autor ha declarado que no existe ningún posible conflicto de intereses.

ORCID

Daniel Escandell Montiel  <http://orcid.org/0000-0001-7311-8016>