

**Resumen / Literatura y máquinas.**

En 1982, Walter Ong decía que la escritura era una tecnología que, en contraste con lo “natural” de la oralidad, tenía la capacidad de reestructurar nuestro pensamiento. A lo largo de su historia, la literatura se ha topado con toda clase de concepciones maquinicas: del propio ser humano, del lenguaje, de la escritura y de la misma literatura. Este texto tratará sobre algunas de las maneras en que los escritores han utilizado máquinas para plasmar sus obras, desde medios más convencionales como la imprenta o la máquina de escribir hasta particulares dispositivos como el *Optófono* de Hausmann o las *Rotativas* de Marcel Duchamp. La net-poesía, por su parte, presenta hoy como heredera de una serie de experiencias literarias mediatizadas a través de gramófonos, telégrafos, radios, teléfonos, videocámaras, etcétera.

**Palabras clave**

Escritura - Literatura - máquinas - medios - Netpoesía.

**Abstract / Literature and machines.**

In 1982, Walter Ong said writing was a technology that, in contrast to the “naturalness” of oral, had the capacity to reorganize our thought. Throughout its history, literature has dealt with all classes of machinical conceptions: of the human being, language, writing and even literature it self. This text will deal with some of the ways in which writers have used machines to shape their works, from average media as the press or the typewriter to particular devices like Hausmann’s *Optofon* or Marcel Duchamp’s the *Rotatives*. Net-poetry, on the other hand, appears today as the heiress of a series of literary experiences with gramófonos, telegraphs, radios, telephones, videocameras, etcetera.

**Key words**

Literature - machines - media - Netpoetry - Writing.

**Resumo / Literatura e máquinas.**

Em 1982 Walter Ong dizia que a escrita era uma tecnologia que contrastando com o “natural” da oralidade, tinha a capacidade de reestruturar nosso pensamento. Através da sua história a literatura tem encontrado todo tipo de conceições maquinicas: do próprio ser humano, da linguagem, da escrita e da própria literatura. Este texto vai tratar sobre algumas das maneiras onde os escritores tem utilizado maquinas para plasmar suas obras, desde os meios mais convencionais como a imprensa ou a maquina de escrever até dispositivos particulares como o Optofone de Hausmann ou as Rotativas de Marcel Duchamp. A net-poesia, aliás, apresenta-se hoje como herdeira de uma série de experiências literárias mediatizadas através de gramofones, telegrafos, rádios, telefones, videocamaras, etcétera.

**Palavras clave**

Escrita - Literatura - Maquinas - meios - Netpoesia.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007) pp 37-44. ISSN 1668-0227

\* Belén Gache. Es Licenciada en Historia del Arte y posee un Master en Análisis del Discurso (Universidad de Buenos Aires).  
centrodedocumentacion@palermo.edu

### **Máquinas literarias**

En su libro *Gulliver's Travels*, Johnathan Swift presentaba una máquina que consistía en un bastidor compuesto de varios trozos de madera eslabonados entre sí por delgados alambres. A su vez, los mismos estaban cubiertos, en cada uno de sus lados, por papeles en los que se hallaban escritas toda clase de palabras sin ningún tipo de orden. Cada vez que unas palancas de hierro se activaban, los trozos de madera giraban y cambiaban la disposición de las mismas. Con esta "máquina literaria universal", imaginada por Swift, podrían escribirse por igual libros de filosofía, poesía, política, derecho, matemática, teología, etcétera. Este motivo le servía al autor para ironizar sobre ciertas concepciones maquínicas del lenguaje como, por ejemplo, las de Gottfried Leibniz, quien a su vez retomaba nociones tanto de la cábala como del lullismo<sup>1</sup>. Más allá del particular ejemplo de Swift, la noción de una máquina para escribir estará presente en otros muchos escritores, desde la poesía dadá, pasando por los *cut ups* burroughsianos y hasta los presentes generadores digitales de textos.

Las vanguardias y neovanguardias del Siglo XX, por ejemplo, fueron periodos en los que la concepción maquínica tanto del ser humano como del lenguaje tuvo gran auge. La misma se halla presente en el cubismo, el futurismo (tanto italiano como ruso), el constructivismo, el minimalismo de Marcel Duchamp, el serialismo de John Cage o la desubjetivación propia de movimientos como Fluxus o el Oulipo.

Pocos años después de que los futuristas italianos ponderaran a las máquinas y a la velocidad del mundo moderno en sus Manifiestos, Hugo Ball aparecería en el escenario del Cabaret Voltaire de Zurich recitando sus poesías vestido con un "traje espacial" diseñado por Marcel Janco. Pocos después, Marcel Duchamp realizaba sus poemas en espiral valiéndose de dispositivos tecnológicos con el modelo de las "Rotativas", serie de objetos móviles realizados a partir de estudios de óptica, ingeniería y matemáticas y cuya idea era presentar un objeto de arte que no fuera estático como una pintura sino mas bien, una máquina en acción. Francis Picabia, por su parte, realizaba sus dibujos maquínicos que servirían como portadas a su revista literaria *Dadá* 391.

En la década de 1960, Brion Gysin, a partir de la noción de "poesía maquínica", realizaba experiencias con combinatorias de palabras y juegos lingüísticos con computadoras y magnetófonos, redescubriendo a partir de nuevas tecnologías los métodos dadaístas de Tzara a partir del collage con recortes de diarios. Amigo y colaborador de Burroughs, con el cual se dedicó a experimentar con los *cut-ups*, Gysin realizó también una serie de "poemas permutacionales" en los que una misma frase se repetía con el orden de sus palabras cambiado.

### **El lenguaje como máquina**

Hacia finales del Siglo XIX y comienzos del XX, tanto filósofos como escritores retomaron la idea, ya presente en Lull y en Leibniz, del lenguaje entendido como máquina en sí mismo. Filósofos como Gottlob Frege o Bertrand Russell aplicaban la lógica matemática buscando construir una teoría general de la sig-

nificación. En la década de 1930, Alan Turing, a partir del concepto de "computabilidad" asimilaba la mente humana a una computadora. Por su parte, en 1949, el filósofo inglés Gilbert Ryle, criticaba el dualismo de pensadores como Descartes o como La Mettrie, que concebían al ser humano como un mecanismo con un espíritu inmaterial que le daba su cualidad humana. Es entonces cuando acuña su famosa frase *a ghost in the machine* (un fantasma en la máquina).

Por su parte, los escritores habían abandonado hacia rato una concepción organicista del lenguaje. También en la década de 1930, James Joyce realizaba experiencias lingüísticas "maquínicas" en la escritura del *Finnegans Wake*. La naturaleza tecnológica de esta obra responde tanto al espíritu científico de la época como a las poéticas de las vanguardias. En el *Finnegans Wake* la metáfora de la máquina no sólo comprende al funcionamiento teórico del texto sino al mismo trabajo de escritura de su autor.<sup>2</sup>

Para la misma época, Paul Valéry decía que "un poema era en realidad una clase de máquina de producir un estado mental poético mediante el uso de palabras".

### **El escritor como máquina**

Famosos fueron los autómatas escritores de Friedrich von Knaus (1753), quien había estudiado largamente, antes de su construcción, el problema de la escritura automática, y de Pierre Jaquet-Droz (1774). Tanto en un caso como en otro, estos autómatas eran capaces de cargar por sí mismos sus plumas en tinteros y de trazar frases enteras en hojas de papel. Pero, ¿cuál es la diferencia entre un poeta y una máquina?

El escritor Italo Calvino, de hecho, consideraba no solamente al lenguaje como una máquina sino a los escritores mismos igualmente como máquinas de combinar palabras a partir de determinadas reglas. A su criterio, los escritores se dedicaban, tal como si fueran máquinas, a aplicar al pie de la letra las fórmulas narratológicas canonizadas o, aquellos que componían poemas, formas métricas determinadas. En efecto, la literatura no podía dejar de estar subordinada en las reglas del lenguaje.

### **La escritura y las máquinas**

Además de concebir al escritor y al lenguaje en términos maquínicos y en referencia ahora al acto de escribir, Walter Ong decía que la escritura misma era una tecnología que, en contraste con lo "natural" de la oralidad, era artificial y tenía la capacidad de reestructurar nuestro pensamiento. Los escritores han trabajado con toda clase de elementos escriturarios (lápices, punzones, pinceles, aerosoles, stencils, etc.), así como diferentes tipos de máquinas.

### **La imprenta**

Con respecto a la paradigmática relación entre la escritura y la imprenta, en 1455, Johann Gutenberg publicó su primera Biblia con tipos móviles de metal y con esto comenzó un largo proceso de transición que afectaría la esencia misma de la cultura en Occidente. El pasaje del código al libro impreso produjo una estandarización no sólo de la escritura (en cuanto a una serie de convenciones textuales y paratextual, índices, tablas, notas al pie, etc.), sino de la forma misma en que el

conocimiento era concebido y transmitido. En la década de 1960, Marshall McLuhan (no por casualidad profesor de Walter Ong) señalaba la manera en que el orden lineal de lo impreso, atado a una sintaxis lógica causal, había determinado las formas mediante las cuales Occidente había construido el sentido del mundo desde el Renacimiento en adelante. La concepción causalista, finalista y determinista del mismo se amoldaba bien a esquemas lineales como los adoptados, por ejemplo, por la ideología<sup>3</sup> que dio lugar tanto al historicismo como al darwinismo.

En gran medida la poesía (y la literatura en general) han tratado de evadirse desde entonces de las constricciones impuestas por este medio.

### **La máquina de escribir**

En 1874, apareció en el mercado la primera máquina de escribir patentada por la firma Eliphalet Remington e hijos, misma firma fabricante de los famosos rifles Remington. La máquina de escribir fue considerada desde sus comienzos como un objeto inhumano, que además, deshumanizaba a aquellos que la utilizaban: secretarías y oficinistas alienados dentro de la sociedad moderna que requería cada vez de servicios más veloces y homogéneos. Sin embargo, no fueron pocos los que notaron que esta nueva tecnología permitía muchas más libertades creativas que el medio de la imprenta. Esta máquina admitía, por ejemplo, un tipo de diagramaciones mucho más libres y potenciaba nuevos usos del espacio de las páginas.

La primera poesía visual realizada con una máquina de escribir -una mariposa dentro de un marco ornamental realizado con letras tipeadas- se registra en el año 1898 y fue realizada, precisamente, por una secretaria. Entre las décadas de 1950 y 1970, el uso creativo de las máquinas de escribir se popularizó, especialmente debido a sus potenciales aplicaciones en relación con el creciente movimiento de poesía visual que se registraba en la época. Incluso algunas imágenes concretadas por este medio se valían del uso del color, utilizando para ellos carretes de tinta de diferentes tonos.

El poder concedido a las máquinas de escribir se evidencia en el texto de William Burroughs, *The Ticket that Exploded*, en donde describe una particular máquina que permitiría a sus usuarios evadirse de los controles del lenguaje estandarizado produciendo textos impersonales, colaborativos y ajenos a las lógicas convencionales: “esta máquina combina la mitad de un texto con la mitad de otro, yuxtaponiendo, permutando y cambiando constantemente su escritura y escupiendo libros, obras de teatro, poemas. Los espectadores son invitados a alimentar a la máquina con textos propios o de otros autores de su elección y, en pocos minutos, podrán comprobar los resultados.” (Burroughs, 1967)

### **El telégrafo**

La telegrafía sin hilos de Guglielmo Marconi (quien llegó a obtener por su experimento el Premio Nobel de Física), data de finales del Siglo XIX, momento en que, además, aparecen nuevos medios como el fonógrafo, el teléfono y el cinematógrafo.

El concepto de una comunicación a distancia “sin hilos” se relaciona directamente con la noción futurista de

“imaginación sin hilos”, citada en el manifiesto de Marinetti, de 1913, *Distruzione della sintassi - Immaginazione senza fili - Parole in libertà* (Destrucción de la sintaxis, imaginación sin hilos y palabras en libertad). Para los poetas futuristas, las nuevas tecnologías imponían una nueva forma de experimentar la realidad y metaforizaban el poder de la palabra en tanto conjuro mágico y en tanto energía invisible. Marinetti se refiere al poeta futurista en estos términos:

“Él lanzará inmensos hilos de analogía sobre el mundo, dando así un fondo analógico esencial de la vida telegráficamente, es decir, con la rapidez económica que el telégrafo impone (...) La imaginación del poeta debe relacionarse con las cosas lejanas sin hilos conductores, a través de palabras esenciales y en absoluta libertad.” Curiosamente, para la misma época, Velemir Khlebnikov, poeta del cubo-futurismo ruso, se dedicaba a crear un nuevo lenguaje, el *zuum*, caracterizado por pretender ser, a la vez, “transmental” y “planetario”. En él, las palabras debían ser capaces de producir un cambio mental en las personas y estas debían poder comunicarse a través de los sonidos en una suerte de “sinestesia telepática”. Khlebnikov escribió, así mismo, su manifiesto *La Radio del futuro*, en donde imagina la posibilidad incluso de curaciones a distancia utilizando este medio. Los futuristas fueron capaces de concebir la idea de una *network* global a comienzos del Siglo XX. También respecto al medio del telégrafo, recordemos que en 1970, On Kawara, artista japonés radicado en Nueva York, comenzó a enviar telegramas a sus conocidos. Aunque las fechas y las horas en que los mismos eran enviados variaba, el texto era siempre el siguiente: “Todavía sigo vivo”. El dispositivo telegrama, utilizado durante mucho tiempo como medio de transmitir noticias urgentes, entre ellas, las de muertes inesperadas, era utilizado de esta forma por On Kawara a modo de documentar el simple hecho de su existencia que se prolongaba en el tiempo.

### **La xerografía**

Si bien la imprenta había sido creada 500 años antes, para la década de 1930 el mundo asistía a una proliferación inédita de reproducciones de textos. La guerra, la economía que se globalizaba, la creciente masificación de los medios de comunicación, la aparición de medios nuevos, se constituían como importantes cambios. Bajo las nuevas condiciones, todos podían escribir en los diferentes medios, todos podían opinar. Las fronteras entre escritores y lectores en cierta forma, tal como lo señalaba Walter Benjamin, se diluía. En sus escritos teóricos, especialmente en su famoso artículo *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, se detiene en los efectos que la fotografía, el cine, la radio y el altoparlante afectaban a la sociedad de la época y subrayaba la pérdida del aura de las obras de arte y la nueva cercanía y accesibilidad de las mismas.

En 1938, el químico norteamericano Chester Carlson inventó la máquina fotocopidora. La misma constituyó un primer avance en el camino que luego seguirían el mimeógrafo y los medios de reproducción digital. En los años 60, poetas y artistas se interesaron por las posibilidades de estos medios realizando obras del llamado “arte de copia” o “xerografía”. La idea era la

de proclamar un nuevo orden gráfico en el que la producción independiente y de bajo costo permitiría el acceso a creadores que anteriormente lo tenían vedado. Al favorecer la reproducción prácticamente ilimitada de obras sin deber recurrir a las empresas de artes gráficas, el autor se convertía, además, en su propio editor y distribuidor y los mensajes se democratizaban.

### **El gramófono**

El poeta Guillaume Apollinaire, sostenía que, así como la fotografía había tomado a su cargo aspectos antes destinados únicamente a la pintura, los nuevos medios se habían igualmente hecho cargo de aspectos relacionados con anterioridad a la letra escrita. Medios técnicos como el fonógrafo, el teléfono, la radio y el cine proveían nuevas formas de almacenamiento y difusión del lenguaje antes destinados exclusivamente a la escritura. Por este motivo, él consideraba que ya no tenía sentido escribir como se había hecho antes. Este hecho lo lleva a experimentar ya no únicamente con el significado sino ahora igualmente con el significante de las palabras, y es así como comienza a realizar sus caligramas. Me gustaría citar aquí tres motivos. El primer motivo data de 1878, momento en que Thomas Alva Edison saca la patente de su invento, “la muñeca fonógrafo”. La misma poseía un torso metálico -en cuyo interior se hallaba el mecanismo de reproducción de audio- y un bello rostro de cerámica al estilo francés. El juguete recitaba rimas populares y cantaba canciones de cuna y no fue producido industrialmente sino hasta 1889. En la Exposición de París de 1900, llegaron incluso a dedicarle a estas muñecas parlantes toda una sala. En ella, las niñas podían incluso grabar sus propias canciones para que luego fueran reproducidas por las muñecas.

El segundo motivo es el dado por el poeta y artista plástico argentino Xul Solar, quien en sus escritos deja constancia de su preocupación por “la construcción anatómica del hombre”. Xul propone una serie de modificaciones anatómicas, entre las que se cuentan la inserción de embudos microfónicos en las orejas y una serie de receptores de radio incorporados al cráneo.

El tercero, es el citado en *La Grande Beuverie*, del escritor surrealista René Daumal, donde uno de los personajes ha fabricado una “máquina poética” que funciona bajo la tapa de su cráneo, al ser atornillada a su glándula pineal y su cerebelo. Además, al momento de producir un poema, este personaje registra una serie de datos corporales (su pulso, ritmo respiratorio y cardíaco, etc.) mediante diferentes aparatos que lleva igualmente incrustados. Pero como el texto resultante sería, en todo caso, producto de la recíproca relación entre el microcosmos y el macrocosmos, guardará también registro de factores ambientales con una serie de instrumentos tales como barómetros, termómetros, heliómetros y sismógrafos.

El medio del gramófono fue rápidamente adoptado por los poetas para una serie de experiencias de poesía sonora. El poeta dadá Raoul Hausmann, por ejemplo, realizó grabaciones de sus poesías y desarrolló un método de notación fonética al que denominó “optofonética” que utilizaba diferentes variaciones tipográficas. En 1920, presentó, así mismo, el proyecto para su *Optófono*, aparato que pretendía convertir las señales sonoras

en señales luminosas y viceversa.<sup>4</sup>

En la década de 1960, el ya citado Brion Gysin trabajó largamente, por su parte, con *cut ups* de cintas magnetofónicas.

### **La radio**

En su texto *La radio del futuro*, Velimir Khlebnikov imagina que este nuevo medio servirá para unir a la especie humana con su conexión de cables creciente a través del mundo. El poeta predice, a su vez, que la misma servirá para educar a los hombres.

Hacia fines de los años '20, Bertolt Brecht propone en su texto *La radio como Aparato de Comunicación*, subvertir la recepción pasiva del radioescucha y volverla activa, cambiando al aparato de radio de ser un mero distribuidor de mensajes a ser una máquina de comunicación. Su obra para radio *Der Flug der Lindberghs* (1929), tal como indica el mismo Brecht, consiste en dos partes: la primera (canción de los elementos, coros, sonidos de agua y motores) tiene por objeto presentar el texto; la segunda, que es la parte de los “volantes” se constituye como un ejercicio pedagógico en el que los participantes escuchan un fragmento y luego hablan y repiten palabras. De esta forma, se establece una suerte de interacción entre los escuchas y el aparato de radio. El texto está pensado para ser seguido, recitado y cantado en forma mecánica.

En 1933, Filippo Tommaso Marinetti y Pino Masnata publican su *Manifiesto futurista para teatro radiofónico* denominado también *Manifiesto Della Radio o La Radia*. Ese mismo año, Marinetti y otro poeta futurista, Fortunato Depero, realizan una primera emisión radial en Milán. Aunque no se guardan registros de la misma, sabemos que estuvo dedicada a la poesía fonética.

En 1938, Orson Wells, basándose en la obra de H.G. Wells *Invasión del Planeta Marte*, emite *La Guerra de los Mundos* la noche de Halloween creando un episodio de psicosis colectiva. En 1947, Antonin Artaud pretende, por su parte, emitir su texto *Pour en finir avec le jugement de dieu* (Para terminar con el juicio de dios) en un programa radial parisino. La intervención del director de la radio, sin embargo, impidió que el programa saliera al aire. En el texto del mismo, Artaud “atacaba al plan Marshall norteamericano, evocaba a los dioses paganos mexicanos e incursionaba en temáticas escatológicas, utilizando para ello gritos alarmantes, chillidos, onomatopeyas de todo tipo e inclusive glosolalias.”

Desde la década de 1960 hasta hoy, se han registrado numerosas emisiones de radiodifusoras piratas con contenidos artísticos. Hoy día, la proliferación de emisoras independientes se da principalmente a través de un medio como Internet.

### **El teléfono**

En un contexto influido por la prédica de Marshall McLuhan (para quien el teléfono se constituía como uno de los medios más intrusivos) y a partir de la premisa de que “el medio es el mensaje”, John Giorno, estrella del film de Andy Warhol, *Sleep*, comenzó en los años '60 a hacer poesía usando como soportes alternativos al libro, la radio, la televisión, los álbumes de discos o el teléfono. Así fue como, entre otros proyectos, en 1968 nació el servicio *Dial-A-Poem*. Marcando determinado

número, uno podía escuchar poemas grabados de William Burroughs, Allen Ginsberg o John Cage entre otros, así como también discursos de los Panteras Negras, sermones o mantras budistas y, en general, diferentes producciones de obras de la literatura *underground* de la época. El servicio *Dial-A-Poem* de Giorno se convirtió en el antecedente directo tanto de los servicios de arte *on demand* como de los *email poems*.

En 1968, el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago recibe la propuesta *Art by telephone* desarrollada por Robert Huot. La misma consistía en la elección de 26 ciudades de los Estados Unidos, empezando los nombres de cada una de ellas por una letra del abecedario. Una vez determinadas las ciudades, se estableció que cada persona del público que así lo quisiera, llamaría a una persona llamada Arthur en cada una de esas ciudades (cuál de los Arthurs de esa ciudad estaba determinado de acuerdo al primer Arthur listado en la guía telefónica cuyo apellido comenzaba por la misma letra de la ciudad, por ejemplo, Arthur Bacon, de Baltimore). Las personas llamarían al número de Arthur y preguntarían por "Art". La obra de Huot consistía en la grabación de las conversaciones entre la persona del público y el correspondiente Arthur, en cada uno de los casos.

En 1972, Fred Forest realizó una serie de experiencias en París con la red urbana de teléfonos y de contestadores automáticos.

El artista argentino Diego Bruno, por su parte, realizó en Berlín, en 2003 su obra *To call*. La misma consistía en la simple acción de llamar por teléfono. Llamando a una serie de números telefónicos elegidos al azar de la guía telefónica, Bruno sencillamente quedaba en silencio. La repetición de esta obra lo llevó a desarrollar una suerte de búsqueda: la que lo llevara a encontrar a alguien que también permaneciera callado. El silencio ocurrió finalmente y Bruno se comunicó silenciosamente con su "interlocutor" por el lapso de 3'54". La obra consistió en la presentación de la grabación de estas llamadas.

Hoy tecnologías como los teléfonos celulares y los mensajes SMS han dado lugar a trabajos ligados a la poesía, la narrativa por entregas o las narrativas en tiempo real. La novela *Deep love* (2002) cuenta la historia de una adolescente, la joven Ayu, que se dedica a la prostitución y que atraviesa por diferentes avatares y se encuentra con diferentes y curiosos personajes. *Deep Love* está concebida como una *mobile novel*, nueva forma narrativa iniciada en Japón, lugar en que la tecnología de los teléfonos móviles está ampliamente difundida. Yoshi, su autor, publicó su texto en un *website* que ofrecía diferentes paquetes de servicios a los usuarios de teléfonos móviles. Luego, entregó tarjetas promocionando su sitio a los jóvenes que transitaban por la Estación Shibuya (centro de la cultura joven de Tokio). La novela alcanzó un increíble éxito convirtiéndose rápidamente en un *best-seller*. Lejos de bajarse en un único documento, *Deep Love*, en tanto *mobile novel*, posee y a la vez utiliza las restricciones propias del dispositivo, el cual permite únicamente bajadas de 1.600 caracteres por vez.

Con respecto al uso mixto de medios que incluyen la telefonía, podemos citar las hoy ya clásicas experiencias de Heath Bunting. La obra *Kings Cross phone-in*, de

1994, consistió en el siguiente acontecimiento: el día 5 de agosto, a eso de las 6 de la tarde y frente al estupor de los transeúntes, todos los teléfonos públicos en el área de la estación King's Cross de Londres comenzaron a sonar. La convocatoria a realizar estas llamadas había sido realizada vía *e-mail*, por el artista Heath Bunting indicando los números de varias decenas de estos teléfonos. Esta obra promueve la creación de situaciones atípicas en las que las personas deben desarrollar su creatividad y capacidad de respuesta. Generalmente, las obras propuestas por Bunting tienen como punto de partida dispositivos de comunicación tales como el teléfono, el correo, el fax, el *mail*, la panfletería, etcétera. Por su parte, Matt Adams, Ju Row-Farr y Nick Tandavanitj pertenecen al grupo de arte Blast Theory, radicado en la ciudad de Brighton, Inglaterra. Este grupo explora la relación entre el mundo real y el virtual tomando en cuenta, particularmente, aspectos sociales y políticos de la tecnología y deteniéndose en las maneras en que los nuevos medios generan nuevas formas de comunicación social y también nuevas espacialidades. Se ha estudiado la relación entre los juegos y las narraciones en tiempo real. Los juegos suelen presentar, como en el modelo narrativo greimasiano clásico, actantes, audantes, oponentes, una meta, etcétera (Greimas, 1976) y componentes tales como el cambio de estado o el suspenso. Por otra parte, la *performance* propia del juego hace que el mismo avance "en tiempo real", involucrando en muchas ocasiones espacios reales así como actantes, ayudantes y oponentes también reales (por ejemplo, en un partido de fútbol). La obra *Can you see me now?*, de 2001, estructurada según el modelo de "cazador-cazado", tiene lugar simultáneamente en línea y en una ciudad real. Los jugadores en línea y aquellos que recorren las calles de la ciudad (los "corredores"), entran en relación a partir de ordenadores de mano y, últimamente, de telefonía móvil de tercera generación (es decir, aquella que incluye cámara fotográfica, conexión a Internet y servicios de localización satelital) que estos segundos portan. En esta obra, la frontera entre la dimensión real y la virtual (así como los mismos límites entre la realidad y la ficción) se desdibujan.

Desde su primera realización, en 2001, la *performance* de *Can you see me now?* ha tenido lugar en diferentes ciudades como Sheffield, Brighton, Rotterdam, Colonia (Alemania), Barcelona y Tokio. Esta obra ganó en 2003 el premio Golden Nica otorgado por el festival *Ars Electronica*, Linz, Austria.

### **Cine y video**

En el momento de su aparición, el video arte era entendido por muchos como una suerte de "televisión guerrillera". Con las nuevas posibilidades técnicas que permitían equipos de filmación cada vez más portátiles y cuyos costos eran más bajos, muchos artistas y activistas comenzaron a hacer lo que ellos entendían por "antitelevisión contracultural". Este nuevo medio se presentaba como una excelente manera de sublevarse contra el férreo *establishment* de las cadenas de televisión comercial. Partiendo de una ideología absolutamente contrapuesta a la televisión entendida como medio de información y de espectáculo, y oponiéndose al control centralizado y a la tiranía de los discursos de las grandes

corporaciones mediáticas, el video arte propiciaba una reflexión sobre la relación del arte con los medios de comunicación y, sobre todo, se constituía como una forma de replantearse el rol de los medios frente a la realidad social. En un espíritu que se extendía también a distintos discursos artísticos de la época, el video arte (efímero, plural, cotidiano, al alcance de todos) se convertía, según el famoso slogan de la época “Hágalo usted mismo”, en el dispositivo que facilitaría el “Hágase usted mismo su propia televisión”. Luego de las experiencias del pionero Nam June Paik con este nuevo medio, surgieron en los Estados Unidos colectivos de arte cuya meta era cambiar la sociedad y descentrar los núcleos informativos volviéndolos inestables y múltiples. Por ejemplo el colectivo *Videofreex*, que desde 1972 a 1977 realizó una serie de transmisiones desde un estudio clandestino construido en el garaje de una casa, desafiando las regulaciones federales. En el campo europeo, mencionamos los trabajos de los artistas Fred Forest y Hervé Fischer a partir de este dispositivo.

Se ha señalado la manera en que la aparición del video coincide con un momento de fuerte idealismo sobre el cambio cultural y el pluralismo social.

El concepto de “videopoesía” como género diferenciado del de “videoarte” surge también en esta misma época y se relaciona con la utilización de signos lingüísticos, pero por sobre todas las cosas, se relaciona con las posibilidades de puesta en movimiento de los mismos que presenta este medio. Entre los años 1966 y 1975, se produjeron cientos de videocassettes alternativos y de video arte. Paralelamente, se registró la factura de otros tantos cassettes de videopoesía.

Tres films de las épocas de las vanguardias pueden ser especialmente considerados como precursores de la videopoesía: *Anémic Cinéma*, de Marcel Duchamp (1926), *L'Etoile de mer*, realizado por Man Ray sobre un poema de Robert Desnos (1928) y *Le sang d'un poète*, de Jean Cocteau (1930). Los juegos de palabras en forma de espiral patafísico del primero, los homófonos (si belle, Cybele!) y las estrategias ideogramáticas (estrellas de mar como flores de vidrio) del segundo y la concepción de que “cada poema es como un escudo de armas que debe ser descifrado” del tercero, los convierten en un referente obligado para esta forma surgida a fines de la década del '60. A medida que avanza el Siglo XX, también pueden rastrearse otros importantes antecedentes, como el cine letrista de la década del '50 (particularmente con obras como el *Traité de Bave et d'éternité*, de Isidore Isou (en donde la sincronía entre el audio y la imagen aparece quebrada), el antifilm *Hurlements en faveur de Sade*, de Guy Debord (80 minutos consistentes en 20 minutos de pantalla en blanco con audio y 60 minutos de pantalla en negro, en silencio) o los *films* experimentales del poeta y novelista Maurice Lemaitre (por ejemplo *Le film est déjà commencé?* en donde el celuloide de algunas tomas del *film* de Isou aparece rayado, escrito y pintarrajeado a partir de la particular hipergrafía letrista).

### **La lectura y las máquinas**

A lo largo de la historia de la literatura se han desarrollado una serie de máquinas para escribir. Algunos escritores han concebido, igualmente, máquinas de leer.

### **La máquina de lectura de Roussel**

Raymond Roussel concibió una máquina a partir de la cual podía leerse su propio libro *Nouvelles Impressions d'Afrique*, texto que estaba construido a partir de comentarios al margen, notas al pie y paréntesis que solían llegar hasta nueve niveles de encastramiento. Con sus diferentes niveles de lectura y su concepción no lineal, *Nouvelles Impressions d'Afrique* ponía en evidencia las limitaciones de la forma “libro impreso”. La dificultad en su lectura llevó al propio Roussel a imaginar una máquina a partir de la cual el texto pudiera leerse. La misma fue presentada en 1937, en una exhibición surrealista. Consistía en una serie de tarjetas enhebradas en un eje, a la manera de un fichero circular. Los márgenes superiores de las tarjetas estaban coloreados de diferentes colores de acuerdo al grado de encastramiento del fragmento de texto que dicha tarjeta contenía.

### **El Rayuel-o-matic**

En *La vuelta al día en ochenta mundos*, Julio Cortázar menciona una máquina para leer su novela *Rayuela* diseñada por un miembro del Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires. Cortázar presenta una serie de diagramas, proyectos y diseños para la misma, consistente en una suerte de mueble plagado de gavetas junto con una lista de instrucciones de uso:

- A- Inicia el funcionamiento a partir del capítulo 73 (sale la gaveta 73); al cerrarse esta se abre la No.1 y así sucesivamente. Si se desea interrumpir la lectura, por ejemplo, en mitad del capítulo 16, se debe apretar el botón antes de cerrar esta gaveta.
- B- Cuando se quiera reiniciar la lectura a partir del momento en que se ha interrumpido, bastará apretar este botón y aparecerá la gaveta N° 16, continuándose el proceso.
- C- Suelta todos los resortes de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con solo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico.
- D- Botón destinado a la lectura del Primer Libro, es decir, del capítulo 1 al 56 de corrido. Al cerrar la gaveta N° 1, se abre la N° 2 y así sucesivamente.
- E- Botón para interrumpir el funcionamiento en el momento en que se quiera, una vez llegado al circuito final: 58, 131, 58, 131, 58, etc.
- F- En el modelo con cama, este botón abre la parte inferior, quedando la cama preparada.

### **Poesía digital y netpoesía**

Con la aparición de las computadoras se adoptará una actitud completamente nueva frente a la palabra escrita. Las posibilidades de interacción e hipertextualidad y sus particulares dimensiones espacio temporales convierten a este medio en un factor de cambio tan importante como lo fue en su momento la imprenta. Por otra parte, sus características permiten fundir en una misma acción composición, publicación y distribución de las obras. Las computadoras manipulan una serie de signos (repertorio) según una particular serie de reglas (gramática) determinada por las instrucciones contenidas en un determinado programa (algoritmo). Igualmente sucede con el lenguaje: un repertorio de letras, fonemas, morfemas, palabras, sintagmas, frases, son combinados y recombinados de acuerdo a una serie de reglas (gramática)

establecidas por un determinado programa (ideología). La similitud entre ambas instancias atrajo desde el comienzo a una serie de escritores que vieron allí la posibilidad tanto de romper con los determinismos del lenguaje como de desubjetivar las producciones literarias. Si bien la literatura ya había experimentado largamente con procedimientos aleatorios, la aparición de las computadoras permitió la incorporación de operaciones mucho más complejas que, por ejemplo, la mezcla de palabras en un sombrero. Las primeras experiencias con este tipo de medios se basaban principalmente en la utilización de estrategias como el azar y los procesos combinatorios para las cuales este tipo de máquinas eran ideales. A partir de la década de 1990, por su parte, y con la aparición de la red, surgen una serie de poetas fuertemente influenciados por la poesía concreta, la visual y sonora. Sin embargo, sus producciones poseen necesariamente características propias ya que operan con un medio interactivo cuyo proceso se pone en acto únicamente con la intervención del lector. La net poesía se basa en gran medida en nociones como la de no linealidad y la de juego y explota así mismo, la multicanalidad de los mensajes visual, sonoro y lingüístico.

### **Las primeras experiencias**

Hacia finales de la década de 1950, Theo Lutz, un estudiante de filosofía, matemáticas e informática en la Escuela Politécnica de Stuttgart tuvo una serie de conversaciones con Max Bense quien, a pesar de no haber trabajado jamás con computadoras, le propuso experimentar tomando un vocabulario compuesto de diferentes palabras (para el caso, las primeras cien palabras de *El castillo* de Kafka) y de programar con ellas frases cortas compuestas, por ejemplo, de sujeto, verbo y objeto. Las frases se construirían a partir de conectores lógicos como el de la negación, la coordinación, etcétera. A partir de estos experimentos, y dando cuenta de los mismos, el propio Lutz publica a fines del '59 un artículo en *Augenblick*, la revista editada por Max Bense, titulado *Textos estocásticos*. Estos textos estocásticos son considerados hoy los primeros representantes de una fértil unión entre poesía e informática que se iría desarrollando en los años subsiguientes.

En este sentido, suele considerarse un segundo hito los trabajos del italiano Nanni Balestrini, quien produjo en Milán, en 1961, su obra *Tape Mark 1* con la ayuda de una computadora IBM 7070. *Tape Mark 1* se basaba en unidades de sentido tomadas de tres diferentes textos (el *Diario de Hiroshima*, de Michihito Hachiya, el *Tao te king*, de Lao Tsé y *El misterio del ascensor*, de Paul Goodwin) que se recombinaban entre sí según determinadas reglas métricas.

### **Poesía de códigos**

La poesía de códigos entiende a la escritura igualmente como código. Tanto el código como la escritura se conforman a partir de conjuntos de signos alfabéticos. El hecho de que sea imposible distinguir un código ejecutable por ciertas máquinas de otro que no lo sea da lugar a poesías de código como las de Jodi, mimetizadas con los virus informáticos.

Los artistas Joan Heemskerk y Dirk Paesmans (JODI) emplean, al igual que lo hacía el dadaísmo en épocas

de las vanguardias, estrategias de subversión y ruptura, simulando colapsos digitales, creando falsos virus informáticos y mensajes de error.

Haciendo mira en la necesaria limitación de la comunicación basada en códigos, Jodi trabaja a partir de los malos entendidos y errores de traducción. Por su parte, al enfatizar los quiebres entre las instrucciones dadas al ordenador y las esperadas respuestas por parte del mismo, nos hacen pensar en una suerte de insubordinación y rebelión de las máquinas, que parecen actuar con voluntad propia.

La obra <http://www.jodi.org/> (1994), en principio parece presentar una simple poesía concreta basada en signos extraídos de lenguajes de programación. Sin embargo, una segunda mirada al código html que la compone nos revela el diagrama detallado de la bomba de hidrógeno.

La poesía de códigos tendrá una estrecha relación conceptual con la poesía a base de instrucciones.

### **Otros ejemplos**

En su obra *Degenerativa* (<http://www.motorhueso.net/degenerativa>), el escritor y artista mexicano Eugenio Tisselli presenta un texto que se va modificando cada vez que un lector se pone en contacto con el mismo. Cada vez que se registra una visita en la página, la escritura se modifica. En forma borgeana, cada lector deja su huella y cada lectura modifica el texto.

El proyecto *IP Poetry* (<http://www.findelmundo.com.ar/ip-poetry>) de Gustavo Romano, consiste en el desarrollo del software y hardware de este sistema basado en la generación de poesía utilizando material textual de Internet para ser recitada por autómatas conectados a la red. Los autómatas, denominados IP Bots, son dispositivos o máquinas poetas, compuestos principalmente por una computadora conectada a internet, un monitor y un megáfono. En tiempo real y mediante un proceso de búsqueda de determinadas frases o palabras claves en páginas de Internet, los autómatas convertirán esos textos en sonidos que emitirán a partir de la activación de fonemas pregrabados.

### **Los wordtoys**

Con respecto a mi propia experiencia en este medio, el conjunto de trabajos de hipertexto, poesía electrónica, y audiovisual, reagrupados bajo el título de *Wordtoys* ([www.wordtoys.com.ar](http://www.wordtoys.com.ar)) que he venido desarrollando desde 1996, se constituyen como una especie de, tal como su nombre lo indica, "juguete lingüístico" y se enmarcan igualmente en una tradición con raíces en las vanguardias y neovanguardias. Los mismos parten de una serie de estrategias: el hincapié en la materialidad de los signos (*El jardín de la emperatriz Suiko, 22 mariposas rosas*), la interactividad (*mariposas-libro*), las combinatorias y el azar (*El suicidio de la señorita Chao*), el uso de instrucciones (*El procesador de textos rimbaldiano, Escribe tu propio Quijote*). Estos dos últimos trabajos (al igual que en el *Canon occidental* o *El lenguaje de los pájaros*), buscan denunciar la ideología que subyace detrás de la noción del escritor como genio creador. No somos nosotros los que hablamos sino que es el lenguaje el que habla a través de nosotros. El sujeto moderno está concebido como sujeto autónomo, racio-

nal y autodeterminado. Sus enunciados tienden a ser transparentes, concientes, eficaces y veraces. En el Siglo XX, (desde Bajtín hasta Lacan, desde Althusser a Derrida), se produce en cambio una deconstrucción sistemática de la noción de sujeto metafísico, origen de la palabra y de la acción, para colocar en su lugar la idea de un sujeto descentrado y condicionado tanto por sus particulares condiciones socio-históricas como por la misma estructura del lenguaje. William Burroughs, por ejemplo, señalaba de qué manera el lenguaje cierra los significados sobre las cosas. El lenguaje ejerce el control sobre los seres humanos, encerrándonos en patrones de percepción y pensamiento convencionales, reproduciendo sistemas de micro-control social. En la obra *La biblioteca*, por su parte, remite a la idea de que no existen los hechos sino sólo posibles y múltiples interpretaciones de los mismos.

El título de la antología, *Wordtoys*, refiere a la relación entre escritura y juego. El gusto por los juego de palabras deriva de las posibilidades combinatorias del lenguaje. A partir de estas posibilidades, el escritor se convierte en una suerte de “operador” frente un mecanismo lingüístico autónomo e independiente. Los *wordtoys* están concebidos como un juguete mecánico, en la misma intersección entre la literatura y las máquinas.

#### Notas

<sup>1</sup> En su *Ars Magna*, Raimundo Lull proyectaba la creación de un lenguaje perfecto basado en un sistema de combinatorias de conceptos. Las ideas de Lull, así como las de la cábala,

tuvieron gran difusión durante el Renacimiento.

<sup>2</sup> Recordemos que Jacques Derrida hablaba de este libro de Joyce en términos de una supercomputadora.

<sup>3</sup> Entre muchas otras características, se ha señalado con frecuencia la manera en que la escritura lineal favorece la lógica causal y teleológica. El texto del libro impreso alimenta la ilusión de cierre de sentido, de completud y de objetividad.

<sup>4</sup> En la década de 1960, en Buenos Aires, Fernando von Reichenbach realizó en el Laboratorio de Investigaciones Musicales del Instituto Di Tella su *Conversor gráfico analógico* siguiendo premisas similares.

#### Bibliografía

- Burroughs, William. (1967). *The ticket that exploded*. New York: Grove Press.
- Calvino, Italo. (1983). *Cibernética y fantasmas*. En *Punto y aparte*. Barcelona: Bruguera.
- Derrida, Jacques. (1987). *Ulysses gramophone*. Paris: Galilee.
- Gache, Belén. (2006). *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*. Gijón: Trea.
- Joyce, James. (1975). *Finnegan's Wake*. London: Faber and Faber.
- Khlebnikov, Velemir. (1985). *Radio of the future*. En *Collected Papers*. Cambridge: Harvard University Press.
- Mc Luhan, Marshall. (1964). *Understanding Media*. New York: McGraw-Hill.
- (1962). *The Gutenberg Galaxie: the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ong, Walter. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Methuen.
- Oulipo. (1988). *La Littérature Potentielle*. Paris : Gallimard.
- Swift, Johnathan. (1998). *Gulliver's Travels*. Oxford: Oxford University Press.