



Contextualización, análisis e interpretación de la poesía virtual latinoamericana en *Góngora Wordtoys (soledades)* de Belén Gache.

Un análisis en base a las nociones de “Juego” y “Literatura expandida”

TESINA PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN LICENCIATURA EN LITERATURA (MENCIÓN LITERATURA HISPANOAMERICANA)

ALUMNO: Abraham Francisco Lara Gallardo

PROFESOR GUÍA: Dr. Hugo Herrera Pardo

VIÑA DEL MAR, JULIO DE 2020

Agradecimientos

A mi familia, por darme el apoyo para desarrollarme profesionalmente, entregarme la paciencia, el valor y las fortalezas necesarias para salir adelante frente a cualquier adversidad.

Al profesor Hugo por su paciencia, apoyo y guía, durante el proceso de producción de mi tesina, sus palabras y motivación me permitieron no bajar los brazos durante los momentos de frustración y agotamiento.

A mis amigos y amigas , que desde el primer día me han apoyado y acompañado durante todo el desarrollo de mi tesina.

A los profesores, que a lo largo de mi formación estudiantil me han ayudado a demostrar mis capacidades, permitiendo ser mejor persona.

A Marcos Vega, que sin importar la hora, el día o el problema, me ha acompañado, apoyado y ayudado en mis momentos de mayor frustración, sus palabras de aliento y amor me motivaron a confiar en mis capacidades.

Pero sobre todo, agradecer a mis padres por su sacrificio, paciencia y amor incondicional, que con mucho esfuerzo han dado todo por entregarme educación, modales y formación para convertirse en un gran profesional.

Resumen

En este trabajo se propone una lectura de los poemarios interactivos de la autora argentina-española Belén Gache, analizando en particular su obra *Góngora Wordtoys (soledades)* publicada por primera vez el 2011 durante el festival literario y artístico *Cosmopoética*, celebrado anualmente en la ciudad de Córdoba, España.

El objetivo principal de este estudio es analizar e interpretar el trabajo poético virtual *Góngora Wordtoys (soledades)* de Belén Gache a partir de los conceptos de “juego” y “literatura expandida”, mediante el análisis, contextualización y interpretación de la poesía virtual en su formato netamente digital.

Este trabajo permite afirmar mediante el concepto de “literatura expandida” que la poesía digital expande su universo creativo alejado de la linealidad de la escritura en el formato material, modificando la percepción y construcción de la poesía, convirtiendo al lector en un usuario activo que interactúa con la creación literaria y moldea el lenguaje en la presencia de los “juegos de palabras” construidos en un ambiente lúdico y libre.

Mediante los capítulos que se presentarán a lo largo del documento se busca invitar al lector a conocer y comprender estos conceptos que conforman la base de la producción artística digital, conociendo la evolución, los cambios y avances que fueron registrando las creaciones poéticas latinoamericanas en el ambiente digital.

I. Índice de contenidos:

Agradecimientos	3
Resumen	4
I. Índice de contenidos	5
II. Índice de figuras	6
III. Introducción	8
1. Contextualización.....	8
2. Descripción del problema.....	12
3. Delimitación del problema.....	13
4. Objetivos de la investigación.....	16
5. Justificación de la investigación.....	16
6. Descripción del documento.....	18
IV. Primer capítulo: Aproximaciones conceptuales de las nociones de "juego" y "literatura expandida"	19
V. Segundo capítulo: Análisis a profundidad del poemario Góngora	
Wordtoys (soledades) de Belén Gache	26
1. Características generales.....	27
2. Prefacio.....	31
3. "Dedicatoria en espiral".....	33
4. "En breve espacio mucha primavera".....	36
5. "Delicias del Parnaso".....	38
6. "El llanto del Peregrino".....	42
7. "El arte de la cetrería".....	45
VI. Tercer capítulo: Cambios en la literatura presentados en los	
Wordtoys, destacando la influencia de la literatura expandida	50
VII. Conclusiones y proyecciones	56
VIII. Obras citadas	62

II. Índice de figuras:

Introducción:	
Figura 1: Ejemplos de poesía virtual latinoamericana desarrollada previo a la poesía Flash.....	10
Figura 2: Portadas de los poemarios (similitud con libro impreso).....	13
Figura 3: Elección del poema.....	14
Segundo capítulo: Análisis de <i>Góngora Wordtoys (soledades)</i>	
Figura 4: Contextualización de la obra.....	28
Figura 5: Página que se presenta al ingresar al enlace del poemario, las letras verdes con la indicación [entrar] redirigen al poemario.....	28
Figura 6: Inicio de página Web de Belén Gache. Referencia a la redirección del vínculo integrado.....	28
Figura 7: Portada de <i>Góngora Wordtoys</i> , evidenciando el traspaso de página.....	29
Figura 8: División de las páginas.....	30
Figura 9: Índice del poemario.....	31
Figura 10: Prefacio.....	33
Figura 11: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “Dedicatoria en espiral”.....	34
Figura 12: “Dedicatoria en espiral”.....	35
Figura 13: Primera impresión de “En breve espacio mucha primavera”.....	36
Figura 14: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “En breve espacio mucha primavera”.....	37
Figura 15: “En breve espacio mucha primavera”.....	38
Figura 16: Primera impresión de “Delicias del Parnaso”.....	39
Figura 17: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “Delicias del Parnaso”.....	40
Figura 18: “Delicias del Parnaso”.....	41
Figura 19: No lograrás llegar al Parnaso.....	41
Figura 20: Has llegado al Parnaso.....	42

Figura 21: Primera impresión de “El llanto del peregrino”.....	43
Figura 22: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo	
“El llanto del peregrino”.....	44
Figura 23: “El llanto del peregrino”	44
Figura 24: Primera impresión “El arte de la cetrería”.....	45
Figura 25: Prefacio y botón de acceso del poema interactivo	
“El arte de la cetrería”	46
Figura 26: “El arte de la cetrería”.....	47

III. Introducción:

1. Contextualización:

La revolución digital que se vive actualmente ha cambiado la forma de trabajar, percibir y contemplar el mundo tal como se conocía. La implementación de la tecnología ha repercutido en diversos aspectos de la sociedad, modificando el modo en que las personas se relacionan, se comunican y se educan. La producción de textos no quedó exenta de la ola de tecnologización, sin importar el estilo o el tema hoy es posible encontrar al menos un texto digital que representa cada uno de los estilos literarios. Bajo estas nuevas oportunidades la literatura expandió sus horizontes materiales alrededor del mundo, aprovechando el uso de las nuevas tecnologías para avanzar al formato virtual. El concepto de literatura digital se ha observado de diferentes maneras a lo largo de las últimas décadas, en base a esto la doctora en letras Claudia Kozak en su ensayo publicado en la revista *Poesía digital latinoamericana* “Lenguaje experimental en tiempos de bits”, presenta diversos aspectos en los cuales basa la construcción y percepción de la literatura digital, destacando cuatro características y/o modos fundamentales en los que se expone este tipo de literatura:

a) modalidades constructivas como conectividad (on/off line), automatismo (generatividad algorítmica/no generatividad), interactividad (sí/no); direccionalidad (linealidad/hipertextualidad e hipermedialidad); b) autoría (individual, colaborativa en producción, colaborativa en recepción); c) tipos de lenguajes que intervienen (verbal, visual, sonoro, imagen-movimiento) y d) tipo de soportes o interfaces (computadora, teléfono móvil, tablet, pantalla en espacio público, etc.) (Párr 5)

Estos aspectos entregados por la doctora, permiten ampliar la gama de expresiones de la literatura digital, lo que da el impulso para el desarrollo de la experimentación por parte de muchos escritores, vinculando su creatividad e innovación en un nuevo modo de expresión literaria y artística desarrollada a fines del siglo XX alrededor del mundo.

Latinoamérica no quedó exenta de los nuevos cambios, diversos autores comenzaron a construir y digitalizar sus obras. Fue así como la poesía ganó un espacio en el sistema virtual, donde diversos escritores latinoamericanos vieron en el nuevo campo una infinidad de oportunidades para publicar sus creaciones. Los inicios de la poesía digital en Latinoamérica son muy imprecisos, las fechas pueden cambiar según el investigador, el enfoque o la plataforma en la que esta se desarrolla. Es importante considerar que muchos de los primeros creadores de poesía digital en Latinoamérica fueron poetas experimentales de posvanguardias o vanguardias del medio siglo, que pasaron de la experimentación en la página a la experimentación en digital, un ejemplo claro de estos casos se reflejan en poetas influenciados por la poesía concreta, como los hermanos Augusto y Haroldo de Campos, o el poeta Uruguayo Clemente Padín.

Bajo esta misma mirada es importante destacar que la poesía digital en Latinoamérica se ha dividido en dos periodos fundamentales, el primero influenciado directamente por la poesía concreta, compuesto por una poesía de experimentación con extensos trabajos visuales creados a base de implementos computacionales, códigos informáticos, animaciones o videos. Este sistema se caracteriza por presentar una baja y casi nula interacción entre el lector y la obra, ejemplos de ellos se pueden observar en trabajos como *IBM* del autor argentino Omar Gancedo, donde elabora la interpretación poética mediante el uso de tarjetas procesadas por una Card intérprete IBM. Otro ejemplo es representado por el poeta brasileño Arnaldo Antunes y LSI, con su obra *Dentro* mediante un video-animación digital de un poema visual, obras en las que el lector solo es un observador, sin capacidad de interactuar o intervenir con el poema. Junto a todo lo planteado previamente es posible destacar que los modelos de producción de literatura digital son muy variados, por lo que dada la multiplicidad de posibilidades de creación, el concepto de poesía digital se ve constantemente ampliado según su producción, intención o necesidad, llegando a identificarse como: poesía electrónica, tecno poesía, hiper-poesía, poesía 'new media', net-poesía, ciberpoesía, poesía y aparatos móviles, poesía virtual, poesía digital, entre otras clasificaciones que pueden ir surgiendo con el tiempo.

Tras esta misma perspectiva de cambio y evolución, se evidencian diversos tipos de poesía digital a lo largo de los años, Kozak presenta aquello en su ensayo, exponiendo a diversos

autores de poesía digital en el contexto latinoamericano previo a las nuevas influencias que comenzaron a surgir a principios del siglo XXI, esto lo hace mediante la creación de una tabla en la cual describe diversas obras de autores argentinos y brasileños, destacando las características que conforman su obra, incluyendo el año, el título, el autor y la descripción. Para comprender mejor lo planteado se adjunta la tabla a continuación:

Año	Título	Autor	Descripción
1966	<i>IBM</i>	Omar Gancedo (Argentina)	Tres tarjetas perforadas y procesadas por una Card Intérprete IBM que imprimía sobre el espacio medio de cada tarjeta el texto previamente codificado en las perforaciones.
1972	<i>Le tombeau de Mallarmé</i>	Erthos Albino de Souza (Brasil)	Diez poemas visuales en código ASCII, impresos por una computadora luego de la manipulación de un software para medición de temperaturas de líquidos dentro de tuberías.
1982	“Não!”	Eduardo Kac (Brasil)	Poema visual cinético, proyectado en pantalla LED en el Centro Cultural Cândido Mendes en Río de Janeiro en 1984.
1982	“Soneto só prá vê”	Daniel Santiago / Luciano Moreira (Brasil)	Poema visual computado, con programación en lenguaje TAL/II.
1984	“Pulsar”	Augusto de Campos / Olhar Eletrônico (Brasil)	Animación computada del poema visual de Augusto de Campos, publicado en medio impreso en 1975.
1985	“Universo”	João Cohelo (Brasil)	Poema programado en Advanced Basic Language.
1986	Fotomontaje/Poema madi	Ladislao Pablo Györi (Argentina)	Visualización computarizada con gráficos 3D de fotomontaje de Grete Stern y sonorización con sintetizador de poema madi de Gyula Kosice.

Figura 1: Ejemplos de poesía virtual latinoamericana desarrollada previo a la poesía Flash.

En esta tabla es posible vislumbrar ejemplos claros de grandes obras ligadas al trabajo visual, previo a la digitalización completa de la poesía virtual, demostrando en el contexto latinoamericano diversas modificaciones en las representaciones poéticas-visuales previas al año 2000. Los inicios de la poesía digital pueden remontar a la creación de caligramas, evolucionando junto al surgimiento de nuevas herramientas que modificaron la forma de observar, leer y comprender un poema, pasando en un inicio de creaciones que centraban su foco en la producción del poema mediante elementos físicos a obras digitales con su foco en la interacción. Un ejemplo claro, es la obra plasmada en la tabla, del poeta argentino Omar Gancedo que en 1966 creó su obra *IBM*, concretando una nueva expresión poética visual mediante la impresión física de una tarjeta computacional IBM, representando la interacción de la poesía con la tecnología, alejados del ambiente digital. Por otro lado la obra del argentino Ladislao Pablo Györi *Fotomontaje/poema madi*, representa la nueva forma de expresar la poesía digital mediante la virtualización computarizada de gráficos 3D, representando una gran evolución en cuanto a la construcción, planificación y representación de la poesía virtual. Aún así las obras continúan alejadas de la interactividad por parte del lector, necesitando un impulso mayor para concretar aquella necesidad de interactuar con la creación de cada poeta.

Posterior a estas experimentaciones iniciales surge una nueva herramienta tecnológica para trabajar la creación de nuevas obras poéticas, la cual permitió el surgimiento de un nuevo estilo de poesía virtual, dando inicio a la poesía Flash¹, la cual se caracteriza por poseer una virtualización completa, permitiendo una interacción directa por parte del lector con el poema. La poesía Flash surge a finales del siglo XX, irrumpiendo en la producción de la poesía virtual, alterando completamente el modo de percibir y construir la nueva poesía

¹ Es importante definir el concepto de tecnología Flash para comprender la función y utilidad que tuvo la implementación de esta nueva herramienta tecnológica para el crecimiento de la poesía digital. El texto *Flash: creación de sitios web*, destaca que “Flash apareció en 1997 como una herramienta de la compañía Macromedia, orientada en la creación de animaciones para el soporte web” (p 12), desde un principio el enfoque de Flash estuvo dirigido a un ambiente lúdico e interactivo, permitiendo “generar cambios en la linealidad de la reproducción de animaciones e interacciones mínimas con el usuario ” (p 12). A diferencia del sistema previo HTML “Flash incorporó el manejo de objetos vectoriales con los cuales fue posible dotar de una mayor riqueza a los gráficos e imágenes que empezaron a verse en la Web.”. Con todas estas nuevas características el nuevo sistema Flash atrajo muchos beneficios para los poetas digitales, impulsando la creación de espacios lúdicos, donde el lector puede interactuar con la página Web en donde se encuentra el poema digital. Recuperado de: Staff, Users. *Flash: creación de sitios web*. USERSHOP, 2012.

digital. Anahí Rí en su texto *Una excursión a las poéticas digitales latinoamericanas*, presenta esta evolución como “una remediación de distintas tradiciones de la poesía visual que comienzan en el caligrama. Propone la programabilidad y los modos de integración de los componentes interactivos y multimodales como rasgos innovadores” (3), destacando la evolución de mecanismos y expresiones que permitirían el desarrollo de la poesía digital en los nuevos formatos aún más tecnologizados.

2. Descripción del problema:

La poesía virtual sigue modificando su expresión, su producción y su interacción, logrando grandes cambios impulsados por el surgimiento de la tecnología Flash, la cual modificó la forma en que los poetas construían y percibían la poesía virtual. Dadas las nuevas herramientas de producción, muchos escritores comenzaron a plasmar sus ideas en el formato digital, reconstruyendo las bases de la literatura escrita, tomando y modificando el texto para reformar la idea en base de la innovación, la interacción y la emoción, transformando la escritura a un formato netamente virtual. Una de las características fundamentales de la nueva poesía digital es su vinculación e interacción con el lector, ampliando las posibilidades que puede ofrecer el texto. El sonido, el color y el movimiento, se vuelven una parte esencial en la comprensión de una nueva realidad artística y literaria.

Los escritores de poesía digital que trabajan bajo el sistema Flash, expresan sus obras mediante la creación de sistemas virtuales, principalmente páginas webs. En ellas los poetas crean su propio universo, dando un mayor énfasis a la interacción, construyendo un mundo activo para el lector, alejado de los límites persistentes de la literatura física. Una de las mayores exponentes de la poesía virtual en español es la escritora y poeta Belén Gache, destacada como una de las principales representantes de la poesía digital latinoamericana. Dentro de la amplia gama de obras que posee la autora argentina/española, destacan dos de sus poemarios que poseen temática interactiva, el primero de ellos creado entre 1996-2006, titulado *Wordtoys*, basado en una antología de poesía digital interactiva. El segundo publicado en 2011 titulado *Góngora Wordtoys (Soledades)*, compuesto a base de cinco obras que buscan representar el poema *Soledades* de Luis de Góngora, destacando nuevamente el

desarrollo de la poesía digital mediante herramientas que fomentan la interactividad con la obra.

3. Delimitación del problema:

Si bien los *Wordtoys* son obras diferentes, es relevante destacar que ambos poemarios poseen una estructura similar en cuanto a su construcción externa, utilizando el sistema Flash para su composición. Los poemarios en su exterior crean una ilusión imitando a un libro impreso², con su portada, índice y páginas de contenidos, en los cuales se presentan una serie de poemas-actividades en las que el lector podrá observar e interactuar con el contenido de sus páginas. Los poemarios se caracterizan por funcionar bajo un sistema lúdico en el cual se le permite al lector una interacción directa con las actividades presentes en cada uno de los poemas virtuales, desde un principio los lectores se ven invitados a interactuar con el texto, permitiéndoles desde simples acciones como cambiar la página de forma manual mediante un clic en una de las esquinas, simulando el traspaso de página en un libro físico. Hasta acciones complejas como realizar actividades que requieren tiempo, conocimiento y disposición por parte del lector.

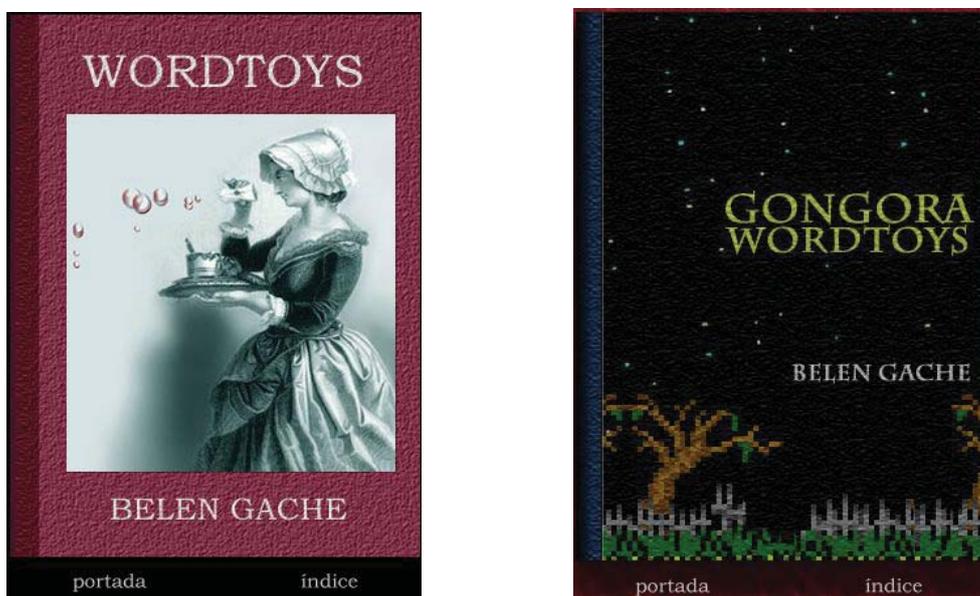


Figura 2: Portada de los poemarios (Similitud con libro impreso)

². Observar en Figura 2. Imágenes extraídas de los Wordtoys de Belén Gache. Desde aquí en adelante todas las Figuras corresponden a capturas extraídas de los poemarios virtuales, específicamente de *Góngora Wordtoys*: *Wordtoy*: <http://belengache.net/wordtoys/index.htm/> , *Góngora Wordtoys (soledades)*: <http://belengache.net/gongorawordtoys/>.

El primero de los poemarios es *Wordtoys*, comprendido como la primera gran obra de poemas digitales construido por la autora. Belén Gache presenta el poemario en su página web cómo:

“una antología de trabajos de literatura y poesía electrónica e interactiva. Siguiendo una línea que enfatiza la relación entre las reglas lingüísticas y el "juego" y que va desde Lewis Carroll, pasando por la literatura de las vanguardias históricas, la poesía concreta y la net-poesía, están concebidos a partir de diferentes estrategias como el hincapié en la materialidad de los signos, la interactividad, las combinatorias, el azar, las instrucciones, la reescritura.” (en línea)

Esta obra está compuesta por 14 poemas interactivos entre los cuales destacan: “El jardín de la emperatriz Suiko”, “El idioma de los pájaros”, “Mariposas-Libro, Southern Heavens”. En el poemario se destaca que el lector es libre de seleccionar el poema que quiere revisar, para ingresar solo debe hacer clic en la imagen principal que cubre gran parte de la hoja³, para posteriormente ser derivado a una pestaña alterna en donde se le entrega una contextualización de la obra⁴, lo que le permite comprender el significado y la finalidad que tiene el poema en cuestión. Posterior a la lectura, el lector puede ingresar a la actividad permitiéndole observar, comprender, interactuar y construir mediante la interacción el poema.

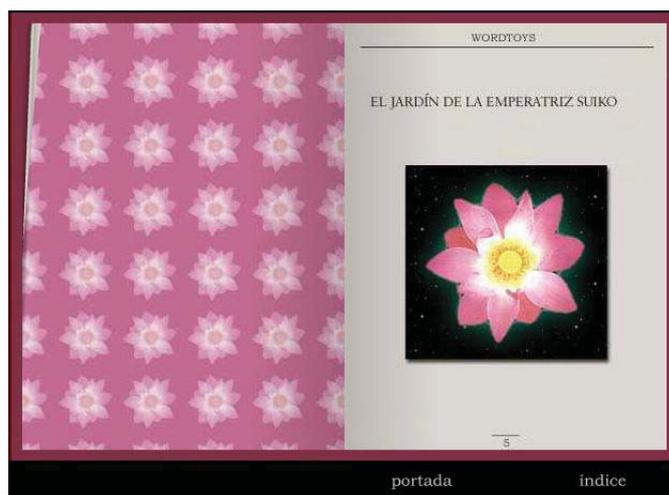


Figura 3: Elección de poema

³. Figura 3: Visualización previa de cómo se ve la elección del poema en *Wordtoys* antes de seleccionarlo.

⁴.Figura 4: Vista previa de cómo se presenta la contextualización de la obra antes de ingresar al poema.



Figura 4: Contextualización de la obra

El segundo de los poemarios de Belén Gache es *Góngora Wordtoys (Soledades)*, el cual se organiza estructuralmente de forma idéntica con la primera obra. *Wordtoys soledades* está basado en la obra del poeta español Luis de Góngora, representando en el poemario características del barroco mediante la representación de la obra inconclusa del poeta. El poemario se compone de un prefacio introductorio y cinco obras basadas en el poema *Soledades* de Góngora, representando en cada uno de ellos aspectos característicos de la “Dedicatoria al duque de Béjar”, “Soledad primera” y “Soledad segunda”. Las cinco obras del poemario se titulan: “Dedicatoria en espiral”, “En breve espacio mucha primavera”, “Delicias del Parnaso”, “El llanto del peregrino”, concluyendo con “El arte de la cetrería”.

A pesar de que ambos poemarios poseen una similitud en cuanto a su estructura y confección interactiva, *Góngora Wordtoys (Soledades)* corresponde a la última entrega de Gache, vinculando una vez más el concepto de "juego" presente en los wordtoys como un elemento fundamental, que interviene directamente en la creación y comprensión de los poemas. Es por ello que se busca delimitar la transformación literaria, destacando la desvinculación del libro físico, la interactividad de la poesía virtual y aún más importante caracterizar su interacción directa en la relación persistente entre el concepto de "juego", comprendido como una actividad lúdica y libre, que busca mediante la interacción educar, entretener y distraer al lector. Igual de relevantes es destacar el concepto de “literatura expandida”, vinculada a la ampliación de las herramientas de producción y expresión, combatiendo contra la creación

literaria del formato material desarrollado mediante el lápiz y el papel, avanzando paulatinamente en la producción digital fuera de las barreras presentadas por la linealidad de la expresión.

4. Objetivos de la investigación:

En base a lo planteado anteriormente, es posible presentar la siguiente hipótesis: La poesía digital de Belén Gache, en general, pero en particular su obra "*Góngora wordtoys (soledades)*" puede interpretarse a partir de dos planteamientos conceptuales. Por una parte, una noción de "juego" entendida como una "actividad lúdica, actividad libre, espontánea, intemporal, atávica, que pertenece a lo más recóndito del ser humano" (García 132). Y, por otra, desde la conceptualización de "literatura expandida", dado que contribuye a comprender a la literatura digital como una evidencia de la transformación literaria al ambiente virtual, destacando su producción para un ambiente netamente digital.

Para desarrollar la hipótesis planteada, es fundamental trabajar bajo el lineamiento de diversos objetivos. El objetivo general de esta investigación consiste en analizar e interpretar el trabajo poético virtual *Góngora wordtoys (soledades)* de Belén Gache a partir de los conceptos de "juego" y de "literatura expandida". Para apoyar el objetivo principal se trabajará bajo 4 objetivos específicos que permitirán, I) Contextualizar el desarrollo de la poesía digital en América Latina, situando el trabajo de Belén Gache. II) Definir aproximaciones conceptuales a las nociones teóricas de "juego" y "literatura expandida", III) Construir una base análisis que ayudará al cumplimiento del objetivo correspondiente a analizar *Góngora wordtoys (soledades)* de Belén Gache. Finalmente IV) buscar evidenciar mediante la observación y reflexión sobre el cambio de la literatura presentado en los *Wordtoys*, destacando el salto de la lectura material, al nuevo sistema digital.

5. Justificación de la investigación:

A diferencia de muchos de los libros físicos que componen actualmente el canon literario, la poesía digital se encuentra aún en el apogeo de su crecimiento. Tal como se presentó anteriormente, la poesía digital conforma una nueva forma de expresión, donde mediante la idea de un "juego de palabras" se busca expresar la literatura mediante un ambiente lúdico e

interactivo. En comparación a el libro físico, la poesía virtual tiene mucho por demostrar aún, permitiendo realizar investigaciones desde diversos enfoques. Desde el surgimiento de la poesía virtual enfocada al sistema Flash a finales del siglo XX, diversos investigadores han buscado interpretar la amplia gama de obras mediante el exhaustivo análisis de las obras y poemarios digitales

A partir de variados estudios y análisis iniciales, diversos autores han observado la poesía digital desde otras perspectivas mucho más amplias, ya sea a modo de análisis, crítica o clasificación. La doctora Claudia Kozak es una de las más grandes investigadoras de poesía digital latinoamericana, publicando diversos ensayos y artículos tales como: *Esos raros poemas nuevos: Teoría y crítica de la poesía digital latinoamericana* (2017), *Poesía digital latinoamericana: Lenguaje experimental en tiempos de bits* (2018), *Comunidades experimentales y literatura digital en Latinoamérica* (2018). Sus estudios trabajan la poesía digital a nivel general, analizando diversos exponentes de la poesía virtual latinoamericana. Otros autores como, Luis Correa-Díaz y Scott Weintraub trabajan de forma similar, presentando obras como: *Poesía y poéticas digitales/electrónicas/tecnos/new-media en América Latina: Definiciones y exploraciones*, buscando definir y plantear de forma superficial diversos aspectos de la literatura digital. La revista hispanoamericana de poesía Aérea en su tomo número X dedicó su volumen a la *Poesía Digital latinoamericana*, entregando diversas contextualizaciones y descripciones de una amplia gama de escritores latinoamericanos, sin centran mayor detalle en ninguno de los poetas digitales.

Es por ello, que a pesar de que existen diversas investigaciones en las que analizaron o mencionaron los *Wordtoys* de Belén Gache, estos centraron su investigación en el la descripción y análisis general de la poesía digital, mayoritariamente ejemplificando con las obras de Gache. No es correcto definir que no se ha estudiado el trabajo de la autora, por el contrario, muchos han mencionado y destacado sus obras, realizando estudios y análisis que se han centrado en la primera obra *Wordtoys* 1996-2006. La importancia de este estudio recaen en el análisis de el último poemario de Belén Gache *Góngora wordtoys soledades*, estudiando el poemario bajo el concepto de "juego" de palabras, destacando la imagen del poeta como un genio creador, que mediante la innovación e interacción busca denotar la expansión de la literatura , modificando el modo de leer, conocer e interactuar la poesía,

presentando una perspectiva lúdica y dinámica, donde se destaca la importancia de la “literatura expandida” como la evolución de la escritura.

6. Descripción del documento:

La tesina se dividirá en 3 capítulos constituidos a base de los objetivos de la investigación. El primer capítulo se centra en definir aproximaciones conceptuales de las nociones de "juego" y “literatura expandida”. En el segundo capítulo se analizará a profundidad el poemario *Góngora wordtoys (soledades)* de Belén Gache. En el tercer capítulo se presentará una reflexión sobre los cambios de la literatura presentados en los wordtoys, destacando la influencia de la “literatura expandida” en el salto de la lectura en papel al sistema digital. Finalmente se establecerán conclusiones y proyecciones del presente estudio.

IV. Primer capítulo: Aproximaciones conceptuales de las nociones de "juego" y literatura expandida.

Para comprender la finalidad de los *Wordtoys* de Belén Gache, es necesario entender las nociones conceptuales que componen la idea de "juego" y "literatura expandida", buscando construir las bases para contextualizar el enfoque de la investigación. Es importante visualizar correctamente la idea de "juego" que se trabaja, dado que los *Wordtoys* en una traducción al español, pueden ser comprendidos como "juguetes lingüísticos", los cuales se enmarcan en una tradición lúdica impulsada por las vanguardias y neovanguardias, dando un gran énfasis en la interactividad, las combinatorias de textos, el azar y el uso de instrucciones, para su desarrollo y comprensión. Igual de importante es presentar una aproximación conceptual del término "literatura expandida", destacándose como una noción reciente que posee una genealogía reconocible, reflejada directamente en la percepción y construcción de los *Wordtoys*.

A lo largo de los años, muchos autores han buscado entregar una definición concreta al concepto de "juego", el cual se comprende como una necesidad innata presente en el ser humano. Para otorgarle un significado al concepto de "juego", se ha buscado implementar diversas reglas que conformarían la base de esta, lamentablemente a la actualidad no se ha logrado establecer definiciones que logre sintetizar todas las bases, ideas, reglas o formas que compongan al concepto de "juego" en su totalidad, evidenciando la complejidad de definir dicha palabra. El artículo "Sobre el concepto de "juego"" publicado en la revista pedagogía de la Universidad de Salamanca *Aula*, por el académico Saúl García Blanco, busca aclarar esta discrepancia persistente en la definición del concepto de "juego", destacando la *ludicidad*⁵ como elemento fundamental para comprenderlo y definirlo.

⁵. Neologismo vinculado al término Lúdico. La investigadora Rocío Ramos Jaubert de la Universidad Autónoma de Coahuila, presentó en el 1er Foro Internacional en Innovación Educativa, una definición para el neologismo de ludicidad, presentada como una "actividad organizada, individual y/o colectiva e intencional, impacta el aprendizaje de los seres humanos con actitudes propositivas." (5). La autora observa como iguales los términos de ludicidad y lúdico.

Es primordial comprender el planteamiento de "juego" presentado por García, entendiéndolo como una actividad lúdica, que ha sido estudiada persistentemente por diversos campos de investigación, pedagógicos, sociológicos, históricos, etc. (125). La *ludicidad* toma un rol fundamental para lograr alcanzar una definición más certera del concepto de "juego", es por ello que se vuelve necesario definirla. La Real Academia Española define el término de lúdico como: “(Del lat. *ludus* "juego" e *-íco*.) adj. Perteneciente o relativo al "juego".” (línea). La definición, permite evidenciar una vinculación directa entre ambos conceptos aportando en la construcción de una definición ideal.

Es necesario comprender diversas concepciones y definiciones del concepto de "juego", reconociendo su importancia en el desarrollo humano. En base a la concepción del "juego" como elemento fundamental en el desarrollo humano, García plantea que esta actividad forma parte de lo biológico del ser humano. Consideramos al “juego” como el termómetro más fiable de la salud mental y física de las personas” (127). Esto confirma la importancia del "juego" en el control y desarrollo de diversas facultades tanto físicas como mentales que influyen en el modo de percibir, aprender y desarrollar los conocimientos del mundo impulsados por aquella espontaneidad y libertad que trae consigo la acción de jugar. Es importante que estas acciones están presente sin importar la edad, el sexo o raza, demostrando que el "juego" resulta una actividad atemporal extensible a toda la población.

Todas estas aproximaciones permiten ir construyendo una definición acorde que recoge diversos aspectos, en los que que resaltan la verdadera esencia del "juego", destacando hasta el momento lo lúdico, lo esencial, lo espontáneo, lo intemporal y fundamentalmente lo libre como elementos que representan el "juego". A pesar de la percepción de libertad que entrega, es necesario tener en consideración que muchas de las definiciones actualmente concebidas del concepto, destacan la necesidad de reglas para que una actividad pueda ser considerada como "juego", la Real Academia Española, define al "juego" como un “Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”⁶ (en línea), definición que si bien es acertada, no necesariamente representa a todos los tipos de ”juego existentes”, no siempre

⁶ Si bien la Real Academia Española entrega 19 definiciones del concepto de "juego", se seleccionó la 2 como aporte a la discusión presentada.

se debe ganar o perder, aquello no corresponde a un requerimiento esencial, por un lado se destaca su presencia como motivación, pero a la vez rompe con la libertad que un "juego" busca representar.

Diversos estudios han centrado el concepto de "juego" en el ambiente educativo, resaltando la importancia y utilidad que este posee para impulsar el aprendizaje. García propone: “el "juego" constituye el mejor medio educativo existente; es decir, a través del "juego" se puede introducir al niño en los “valores” que se quiera: sociales, sexuales, etc” (128). El "juego" se convierte en un aporte fundamental en el desarrollo de conocimientos, atrayendo el interés de los estudiantes por adquirir el aprendizaje, el "juego" se transforma en una herramienta para educarse mediante la interacción y la entretenición. Los *Wordtoys* de Belén Gache no quedan ajenos a esta idea de interacción, educación y motivación mediante el "juego", atrayendo aún más lectores con su mecánica interactiva, incitando a los participantes a un aprendizaje lúdico, motivándolos a interesarse por los poemas trabajados.

El concepto de "juego" es muy complejo de definir, las definiciones pueden cambiar mucho según el enfoque que le entregue cada investigador, es por ello que es necesario conocer diversas aproximaciones conceptuales que permiten construir una definición acorde a lo que se busca representar. A la par de las consideraciones que se fueron realizando en la aproximación del concepto de "juego", Saúl García logra presentar una de las definiciones más certeras que se pueden encontrar, presentando al "juego" como una “actividad lúdica, actividad libre, espontánea, intemporal, atávica, que pertenece a lo más recóndito del ser humano” (132), resaltando características esenciales que componen las bases del "juego" como tal. Al igual como se evidencio en el aspecto educacional, los *Wordtoys* al considerarse “juegos de palabras” representan en sus páginas aquella libertad y espontaneidad con la interacción de sus poemas, donde los lectores son libres de interactuar con las letras, los sonidos, las imágenes y los sentimientos.

Los *Wordtoys*, y en particular *Góngora Wordtoys* logra mediante esta metodología interactiva y libre presentada por el "juego", acercar al lector una obra que presenta una complejidad mayor en su forma material. El "juego" permite que el poemario logre mediante la lectura libre, lúdica e interactiva, que el lector sea capaz de interactuar con el poema *Soledades* del

poeta del Siglo de Oro español Luis de Góngora, representando la esencia del poema mediante un sistema más amigable y accesible para todo lector. Las descripciones e instrucciones entregadas por la autora en cada poema, le permiten al “jugador” construir una idea del texto original, incitándolo a revisarlo, ampliando sus conocimientos al respecto. En el caso de haber leído la obra *Soledades* previamente, las actividades del poemario invitan al lector a disfrutarlo desde un enfoque diferente, otorgándole al lector una experiencia distinta con mayor libertad de acción, superando aquellas barreras que se presentan en la lectura del libro impreso.

Vinculado a la idea de ampliar aquellos límites surge el concepto de “literatura expandida”, comprendido como una noción reciente que surgió a inicios del siglo XX, presentada por Alan Paul como un tránsito de la literatura que se comprendía como obra, o texto, a una nueva perspectiva donde la literatura es entendida como práctica (Kozak 222). Es interesante realizar un acercamiento a esta expansión literaria que rompe con los cánones establecidos, separando a la literatura de los textos materiales como tal, planteando un universo aún más amplio de creaciones considerando a la literatura como elemento práctico de creación. El doctor en letras Alberto Giordano en su artículo “Alan Pauls y la ‘literatura expandida’ ” hace referencia al concepto de “expansión”, destacando que este solo gana importancia cuando:

se lo usa para señalar el acontecimiento por el que la literatura insiste en ponerse fuera de sí misma, desde la inmanencia de sus búsquedas, antes que para describir el desplazamiento de ciertas prácticas de escritura hacia el exterior de la institución literaria. (en línea)⁷

Con esta caracterización del término expansión, es posible dejar en evidencia aquel enfoque que busca expresar la “literatura expandida”, donde la literatura busca posicionarse fuera de las reglas que normalmente la rigen, intentando escapar de todos aquellos lineamientos que proponían los cánones literarios. La literatura busca superar aquellas barreras que no

⁷ El artículo en línea no posee páginas que permitan su división de forma enumerada. A modo de referencia, la cita fue extraída desde el párrafo 4. Información extraída desde: Alan Pauls y la “literatura expandida”. *Orbis Tertius*: <https://doi.org/10.24215/18517811e110>.

le permitían desarrollarse en su máxima expresión, destacando la búsqueda por escapar hacia el exterior de las instituciones literarias, lejos de las reglas y barreras que obstaculizan su crecimiento. Aquello se refleja en la transcripción del congreso *El tópico del libro en la literatura electrónica* de la Universidad de Valladolid, específicamente es el capítulo “El libro como cárcel del lenguaje”, Belén Gache evidencia aquella necesidad de escapar de las barreras literarias, enunciando: “Intentando escapar de todas estas constricciones fue que, incluso, aparecieron a comienzos del siglo XX manifestaciones como la poesía sonora o la poesía visual” (6), evidenciando una vez más aquella vinculación entre las obras de Gache y la “literatura expandida”.

Para centrar el concepto de “literatura expandida” en el ambiente digital, Claudia Kozak publicó un artículo titulado “Literatura expandida en el dominio digital”, en el cual presenta a la “literatura expandida”, “como apertura y desplazamiento hacia otros lenguajes —más allá del verbal— y otros medios y soportes —más allá del libro—” (221). A pesar de centrar la idea en la evolución del libro físico a nuevas proyecciones más allá de lo verbal mediante soportes digitales, la “literatura expandida”, presenta aquella “expansión” como una vinculación con el arte, las esculturas, las obras y el cine, modificando su creación a la par de escapar de las barreras. Kozak destaca la importancia de la expansión, enfatizando la relevancia del cine y las esculturas, destacando que: “el término expandido adquirió notoriedad hacia fines de los años sesenta, y en particular desde 1970 con la publicación en Estados Unidos del libro *Expanded Cinema* de Gene Youngblood.” (222). Con esto busca dejar en evidencia que el concepto de expandida-o, tiene sus orígenes en las artes, específicamente en el cine y el teatro, los cuales mediante una mezcla de estrategias trabajos y enfoques buscan demostrar aquella ruptura de la cotidianidad, en donde todo es comprendido como una parte esencial de una conciencia expandida.

A pesar de que hay muchos aspectos que se podrían considerar respecto a la literatura expandida y sus enfoques en las artes y la creación fuera de los parámetros establecidos, es necesario enfocar esta problemática en la poesía digital latinoamericana. Para empezar es primordial dejar claro que la poesía digital corresponde a un tipo de “literatura expandida”,

caracterizada por reflejar un alto grado de lenguaje verbal con función poética. Esta literatura se caracteriza primordialmente por generarse en y para dispositivos electrónicos. En la *Revista del Centro de Investigaciones Teórico-literarias* Kozak resalta que la literatura digital corresponde a:

Literatura programada en código binario a través de la creación y uso de diversos software y experimentada en vinculación con interfaces digitales. No es literatura digitalizada, como traslado de textos desde el medio impreso a la pantalla de una computadora, sino nacida digital y en cuyos procedimientos es intrínseca la creación y utilización del código digital informático. (224)

Esta definición permite contextualizar el ambiente de producción y visualización de la poesía digital, evidenciando aquella cualidad de “literatura expandida” que representan las obras digitales, las cuales mediante la ruptura de las barreras materiales buscan representar aquel sentir más allá de los límites del papel.

Dado lo reciente del concepto y la multiplicidad de interpretaciones que puede generar la “literatura expandida”, los artistas, autores y poetas pueden expresar con libertad sus creaciones alejadas de las barreras materiales que conlleva a limitaciones en la expresión e interpretación de las obras. Los poemarios digitales de Belén Gache, representan esta ruptura de cánones idealizados, formando parte de aquellas obras que se engloban dentro de los parámetros de la “literatura expandida”, logrando desvincular los límites materiales del papel, de la libertad de la autora para expresar lo que encuentre pertinente en el ambiente digital. Para esta investigación, el trabajo de la “literatura expandida” es fundamental en la concepción y percepción del poemario *Góngora Wordtoys soledades*, dado que, la ruptura de las barreras permitió a la autora construir un poemario lúdico e interactivo, donde el lector tiene la libertad para aprender y disfrutar de la poesía y sus experimentaciones en el formato virtual.

Es interesante ver cómo se vincula tanto el concepto de “juego” con el de “literatura expandida”, la libertad e innovación que permite su vinculación y expansión, entrega espacios para la construcción de artefactos lúdicos en los cuales los usuarios pueden participar, interactuar y aprender mediante la relación de la poesía con el “juego”. No hay que

ir muy lejos para intentar explicar o ejemplificar, los *Wordtoys* son una clara muestra de aquella vinculación que de forma positiva permite contribuir trabajar, construir y aprender, mediante rupturas de los lineamientos que conforman a la literatura como tal. La interacción con el poemario es fundamental para comprender las ideas planteadas y disfrutar de la verdadera finalidad que busca expresar la autora con sus expresiones artísticas, es por ello que en el capítulo siguiente se realizará el análisis a profundidad el poemario *Góngora wordtoys (soledades)* de Belén Gache, buscando entregar el contexto necesario para la disfrutan aún más de aquellos “juegos de palabras”.

V. Segundo capítulo: Análisis a profundidad del poemario *Góngora Wordtoys (soledades)* de Belén Gache.

Los *Wordtoys* corresponden a las obras más emblemáticas de Belén Gache, son comprendidos como una recopilación de trabajos de literatura y poesía digital interactiva, en la cual se destaca la presencia y vinculación entre la “literatura expandida” y el “juego”, enfatizando la interactividad, la multiplicidad de opciones, el azar, las instrucciones, y la escritura, como herramientas presentes en la composición, lectura y ejecución de los “juegos de palabras”. En este estudio se analizará específicamente el segundo poemario publicado por la autora, llamado *Góngora Wordtoys (soledades)*, el cual fue presentado por primera vez durante el , 24, 25 y 26 de marzo del año 2011 en el festival literario y artístico *Cosmopoética*, desarrollado en la ciudad de Córdoba (España). Actualmente es posible encontrarlo de forma gratuita en su formato online, ingresando desde la página oficial de Belén Gache ⁸.

Para comenzar a analizar el poemario *Góngora Wordtoys (soledades)*, es necesario ubicar contextualmente la obra que impulsó su creación. Este *Wordtoys* se construyó en base al poema las *Soledades* del poeta barroco Luis de Góngora y Argote, en el Siglo de Oro español, construyendo una mezcla de los poemas de Góngora mediante representaciones, animaciones, sonidos e interacciones en donde el lector interviene, reacciona e interactúa con los diferentes artefactos presentados en el poemario. Es posible considerar el trabajo de Gache como un acercamiento al lector de la obra del poeta español, dado que se reconoce a *Soledades* como una de las creaciones más complejas del poeta, dado que nunca culminó su trabajo, realizando sólo dos de las cuatro soledades que buscaba narrar ⁹.

En *Góngora Wordtoys (soledades)* la escritora y poeta Belén Gache, crea una reinterpretación basándose tanto directa como indirectamente en todos los capítulos que componen *Soledades*, referenciando a “Dedicatoria al Duque de Béjar”, “Soledad primera” y “Soledad segunda”,

⁸ Ver en: <http://belengache.net/>

⁹ Se pueden consultar este y otros problemas del poemario en cuestión, en la edición Cátedra del libro coordinado por John Beverley: Góngora, Luis. *Soledades*. Ed. John Beverley. Madrid: Cátedra, 1981

construyendo a base de referencias o estratos los poemas presentados en el *Wordtoys*. En base a la nueva reconstrucción e interpretación mediante la poesía digital interactiva planteada por la autora, se destaca la importancia del formato Flash como aquel sistema que permite el desarrollo interactivo y dinámico que presentan los poemas de Gache, presentando al poemario como un "juego" que mediante la tecnología toma las palabras de Góngora y las presenta un lector "usuario" ¹⁰ quien utilizará estas potencialidades del formato digital para disfrutar mediante el desarrollo lúdico, la reinterpretación de los poemas del gran poeta español Luis de Góngora.

El *Wordtoys soledades* se compone de un un prefacio, un índice y 5 capítulos-"juegos interactivos", que componen lo esencial del poemario. A continuación se presentará y analizará a profundidad cada una de las secciones que componen el *Wordtoys*, para ello se compartirán diversas imágenes referenciales para demostrar la composición del poemario y ejemplificar cada uno de los poemas. Basándose en el índice, el orden de el análisis se realizará de la siguiente manera: 1) Características generales , 2) "Prefacio", 3) "Dedicatoria en espiral", 4) "En breve espacio mucha primavera", 5) "Delicias del Parnaso", 6) "El llanto del peregrino", para concluir con 6) "El arte de la cetrería".

1) Características generales:

Desde que el "usuario" ingresa al enlace de *Góngora Wordtoys (soledades)* la autora lo introduce al formato interactivo, entregando al lector dos opciones para clicar, una que le permite el acceso al contenido del poemario mediante la apertura de una pestaña alterna ¹¹, y otra que lo redirecciona a la página web de la autora ¹². Al ingresar a la página alterna el "usuario" se encuentra por primera vez con el formato de *Góngora Wordtoys*, el cual mediante las herramientas digitales, imita en su formato exterior las características que posee

¹⁰. Desde aquí en adelante cada vez que se menciona "usuario", "jugador" se estará haciendo referencia al lector de poesía digital.

¹¹. Ver Figura 5 como referencia

¹². Ver figura 6 como referencia.

un libro físico ¹³, buscando acercar al lector a la poesía digital, mediante herramientas hipertextuales que le permiten sentirse más cómodo al momento de interactuar con el “libro digital”. En el poemario no sólo se limita imitar la forma física del libro, sino, que se emula digitalmente todas las características más relevantes y virtualizables de este, agregando animación y sonido al momento de cambiar las páginas del poemario, simulando la lectura de un libro escrito en su formato material. Cabe destacar que tanto en la contraportada, como en la tapa de cierre, se da énfasis en que el libro está escrito bajo la editorial sociedad lunar ediciones.



Figura 5: Página que se presenta al ingresar al enlace del poemario: Las letras verdes con las indicación [entrar] redirige al usuario al poemario.



Figura 6: Inicio de página Web de Belén Gache. Referencia a la redirección del vínculo integrado.

¹³. Ver Figura 7 para observar la simulación de estilo de libro.

Continuando con las descripciones generales del poemario, es relevante destacar la organización que este posee, tal como se describió previamente, en un inicio el usuario se encontrará con la portada del poemario *Góngora Wordtoys*, presentándoles dos opciones a las que puede acudir para avanzar en el poemario, la primera mediante el movimiento de las páginas, este puede ser dando un click sobre el libro cambiando la página de forma automática (sin perder la animación y sonido), o permitiéndole al usuario mantener presionada la página, para voltearla de forma manual ¹⁴. La otra opción corresponde a un vínculo directo hacia el índice, ubicado en la parte inferior del libro virtual, al hacer clic en la palabra “índice”, las páginas del poemario avanzan automáticamente hasta la página final donde este se ubica ¹⁵. Aparte de las opciones para avanzar, el poemario dispone de un vínculo directo para volver a la portada, este está ubicado en la parte inferior como “portada”.

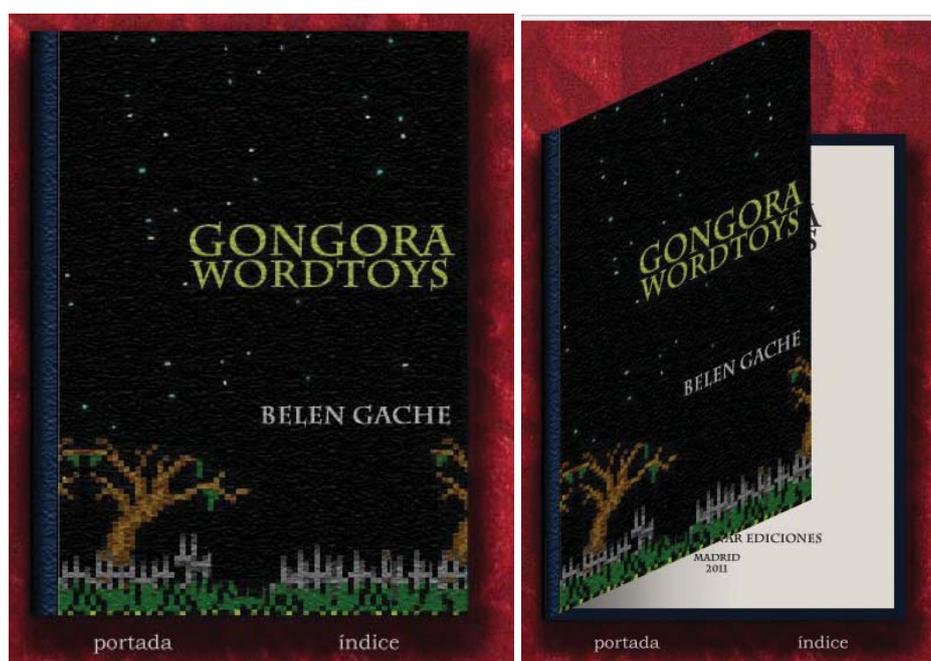


Figura 7: Portada de *Góngora Wordtoys*, evidenciando el traspaso de página.

La figura 7, representa cómo se organiza el desplazamiento por el texto. En la parte inferior se muestran las vinculaciones que permiten viajar de forma directa entre el índice y la portada. Mientras que la imagen del lado derecho indica como se observa el traspaso de páginas en el poemario.

¹⁴. Ver figura 7.

¹⁵. Ver figura 9 para ver el índice.

Antes de avanzar al índice es interesante destacar que las páginas del poemario se organizan de una forma particular, a pesar de poseer una totalidad de 14 páginas, solo las de el lado derecho son utilizadas con texto, mientras que las de el lado izquierdo solo poseen un fondo de imagen a modo mosaico, en la cual representan un aspecto de los elementos que se trabajarán en cada poema ¹⁶.



Figura 8: División de páginas

En la figura 8 es posible evidenciar lo planteado, demostrando en este caso particular como la página de la izquierda hace referencia a espirales, complementado y evidenciando elementos que se presentarán en el poema “Dedicatoria en espiral”.

Para ir finalizando la descripción general, el índice cumple un rol fundamental en la organización del poemario, en él se puede realizar una visión general de los contenidos, permitiendo llegar a cada uno de los poemas mediante la existencia de vínculos incluidos en el título de cada uno. El índice está compuesto de siete apartados ¹⁷, entre los que destacan el prefacio y los créditos, dado que la la única forma de acceder a estos es mediante el vínculo presente en el índice, el cual al hacer click, abre una ventana alterna en donde dependiendo de la opción seleccionada se da acceso al prefacio o los créditos del trabajo.

¹⁶. Ver figura 8 para observar un ejemplo.

¹⁷. Ver figura 9 para observar los apartados.

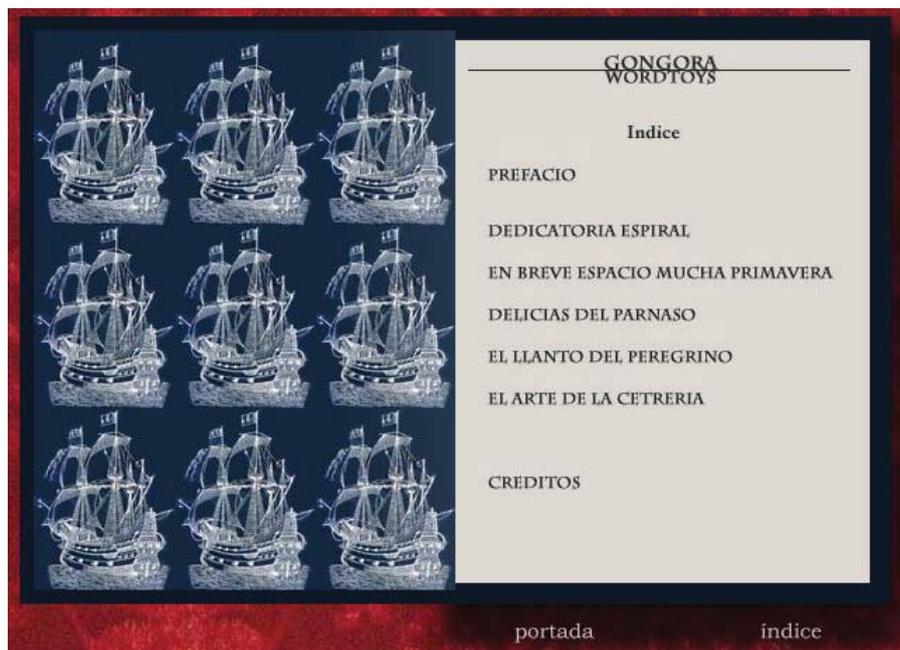


Figura 9: Índice del poemario

Para continuar analizando el resto del poemario, se seguirá el orden planteado en el índice (Figura 9). Es por ello que a continuación se comenzará a analizar el prefacio escrito por Belén Gache, para comprender a mayor profundidad las intenciones del poemario.

2. Prefacio:

El prefacio es presentado por la autora en una ventana que se abre de forma alterna a resto del poemario, en la cual, con un aspecto visual muy sencillo (fondo azul, letras blancas, imagen de carabela ¹⁸ representada en la parte superior derecha de la pantalla, texto sin justificar.), Belén Gache contextualiza el *Wordtoys soledades*. El prefacio cumple un rol fundamental para comprender lo que la autora quiere expresar con el texto, conocer esta información le permite al lector contextualizar los conocimientos con los que trabajó Belén Gache para construir el poemario *Góngora Wordtoys (soledades)*. El prefacio se divide en dos partes, en un principio la poeta y escritora contextualiza la obra en el barroco español, centrandó su

¹⁸. Es posible interpretar la imagen de la carabela como una representación del periodo, el Siglo de Oro español, trajo consigo el descubrimiento de América y la incursión de las carabelas por el mundo. El uso de esta como icono, tiene como objetivo representar y destacar la esencia del barroco en el poemario de Gache.

descripción específicamente en Góngora, comparando su trabajo *Soledades* con el trabajo de Kepler, destacando:

así como este último puso de manifiesto que la trayectoria de la Tierra respecto del Sol era elíptica y no circular y “descentró” la cosmogonía del pensamiento renacentista clásico, nuestro poeta realizó una elipsis metafórica donde seres y objetos perdían su centro en la representación y permanecían perdidos tras el abigarramiento de los signos. (línea)

Esta comparación busca demostrar aquella vinculación con la ruptura de los lineamientos contruidos, reconstruyendo la percepción del mundo, de las letras y del conocimiento, descentralizando a los seres y objetos, dando un mayor énfasis al mensaje. En este sentido, el rol que Gache le otorga a Góngora encuentra correlación en la primacía, a partir del siglo XVII y con los gramáticos de Port Royal, con los planteamientos de los signos por sobre las cosas, idea que Michel Foucault desarrolla en *Las palabras y las cosas* (1966).

En este prefacio Gache da un énfasis a la producción de Góngora, detallando cómo su obra *Soledades* motivo a la producción del poemario, destacando la postura periférica del poeta, escribiendo desde “un margen artificioso y críptico” (línea). En base a la postura del poeta español en el periodo del barroco, Belén Gache extrae aquellas herramientas y visiones de la época, construyendo su poemario a base de las máquinas, despliegues visuales y artificios, como representaciones de su arte. Es interesante destacar aquella relación que la autora busca plasmar en el desarrollo de su poemario, destacando aquella espiralidad y descentralidad presente en la época.

La segunda parte del prefacio, presenta una parte más contextual ligada directamente a la obra *Soledades* de Luis de Góngora, destacando que fue producida en 1613. Dando énfasis en que a pesar, que en un principio estaba considerado que la obra constaría de cuatro partes, el poeta sólo logró concluir dos de ellas, de las cuales solo la primera “Soledad primera” quedó

completada, dado que “Soledad segunda” quedó inconclusa. Góngora nunca concluyó su obra, por lo que al momento de ser publicada solo poseía la “Dedicatoria del Duque de Béjar” y las dos soledades. Posterior a esta contextualización, la autora relata a grandes rasgos de qué trata la historia original, contextualizando al lector con la historia, los personajes, su finalidad, etc.

Es por ello que el Prefacio cumple un rol fundamental para la comprensión y caracterización del poemario de Belén Gache, es gracias a él que aquellos lectores que no hayan revisado previamente la obra de Góngora, pueden gracias a la contextualización creada por la autora comprender mejor el objetivo que busca representar cada uno de los poemas reconstruidos por la autora argentina. A continuación, para finalizar el análisis del prefacio y dar pie a observar los diversos poemas de *Góngora Wordtoys*, se adjunta una imagen para evidenciar lo anteriormente planteado.

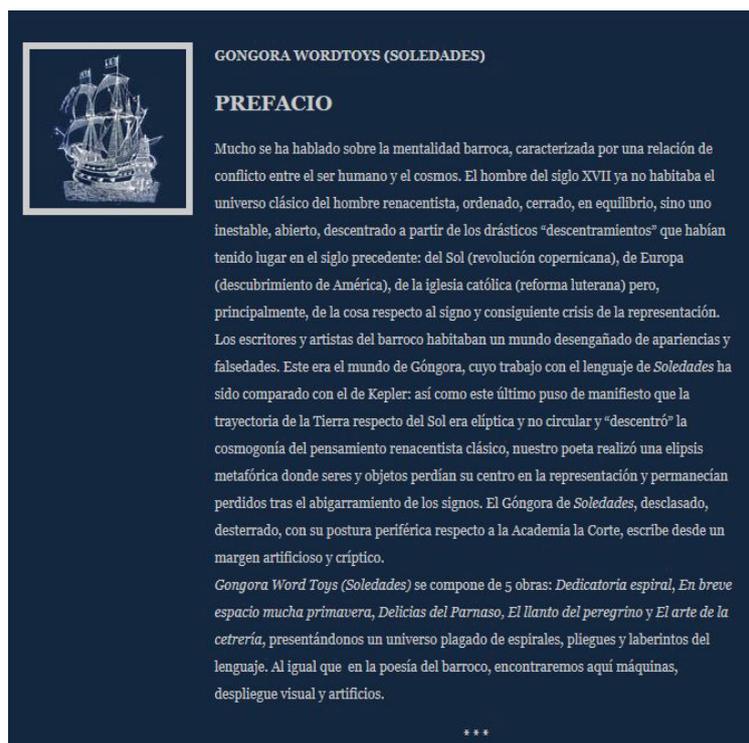


Figura 10: Prefacio ¹⁹.

3. “Dedicatoria en espiral”:

Poema virtual presentado en la página tres del poemario ²⁰, se caracteriza por emular de

¹⁹. Para observar el prefacio de forma completa, dirigirse a: belengache.net/gongorawordtoys/prefacio.htm

²⁰. Ver figura 8.

forma virtual el texto “dedicatoria al Duque de Béjar”, presentándolo en un formato espiral animado. Para ingresar al poema interactivo, el usuario debe seleccionar la imagen ubicada en el centro de la página, una vez clickeado derivará a una ventana alterna en donde se presenta un prefacio informativo e instrucciones, las cuales se recomienda leer antes de ingresar al poema interactivo. ²¹



Figura 11: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “Dedicatoria en espiral”

Una vez más el prefacio cumple un rol fundamental, enfatizando la influencia del barroco en la composición y formato entregado al poema, destacando a nombre de Heinrich Wölfflin que “el arte barroco rechaza las formas que remitian a lo inerte y lo permanente, siendo su estética multiforme y plural” (línea). En base a este planteamiento se implementa el formato en espiral en la composición del poema, dado que se busca desplazar a la imagen del círculo como elemento estático e inerte, haciendo énfasis al cambio de pensamiento en el periodo barroco español. Gache busca plasmar la esencia de Góngora en las *soledades* destacando que el texto se presenta “como en una espiral, tangencial, centrífugo y centripeto, pleno de movimiento, inconcluso y abierto.”, destacando el trabajo del poeta español enfocado en el descentramiento de la escritura, enfatizando aquella lucha contra la autoridad de la gramática

Como se ha observado en el transcurso del análisis, “Dedicatoria en espiral” abre el poemario relacionando la reconstrucción de los poemas de Góngora, destacando la influencia del Siglo de Oro español en la búsqueda del descentramiento, como aquel impulsor de los cambios en el barroco. Al igual que las *soledades*, el poemario *Góngora Wordtoys*, inicia la lectura o interpretación de sus poemas con la “Dedicatoria”, introduciendo al lector a la profundidad del texto, en donde el espacio, la naturaleza y descripción toman un rol fundamental.

4. “En breve espacio mucha primavera”:

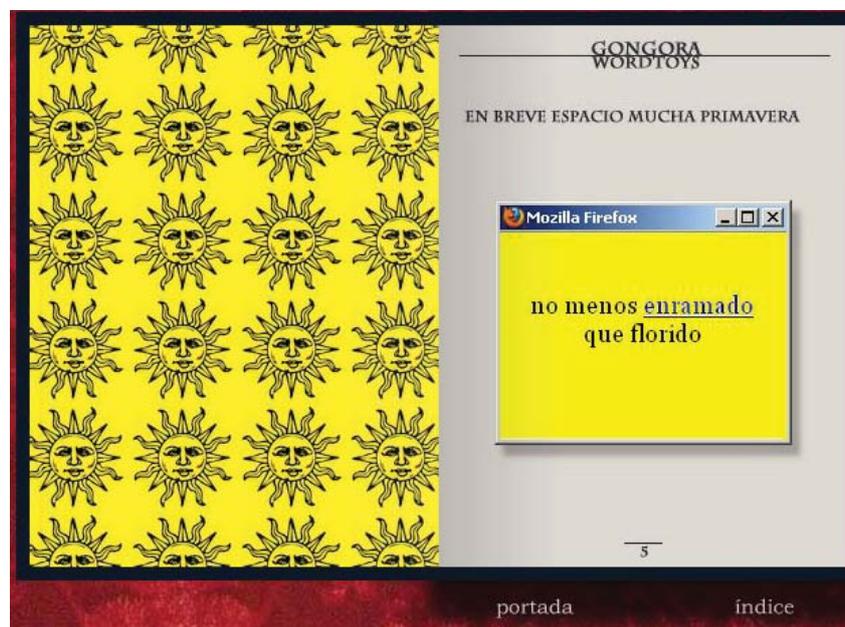


Figura 13: Primera impresión de “En breve espacio mucha primavera”

El segundo poema que se presenta en el poemario, corresponde a “En breve espacio mucha primavera”, encontrado en la página 5 del texto. El título de este poema se toma de la “Soledad segunda”, específicamente de la línea 339, evidenciando una vez más la vinculación entre la creación de Góngora y la producción de Gache. Una vez que el usuario acceda al poema, posterior a su elección (referencia en figura 13), se encontrará con el prefacio y las instrucciones correspondientes para su desarrollo. En este poema interactivo se da un énfasis a enrarecer los versos siguiendo los principios de la poesía culterana, declarando que la meta corresponde a “impresionar y confundir con expresiones laberínticas, complejas, cuasi-impenetrables, enigmáticas.” (línea), destacando en el prólogo aquella proliferación de

los signos presente en el barroco, donde las palabras tienden al infinito de una forma incontrolable.

Este poema le solicita al usuario la utilización de un navegador con herramientas particulares para poder disfrutar de la obra: “Para ver este wordtoy es necesario que tu navegador permita mostrar pop ups ²²”. Esta solicitud de la autora, deja en evidencia el formato digital de que a pesar de poseer muchas potencialidades en cuanto a las posibilidades de creación e interacción, también tiene limitaciones que impiden la completa libertad de acción. En la situación planteada en este caso, si algún usuario no pudiese activar los pop ups en su navegador, le sería imposible interactuar con el poema virtual. Lo mismo sucede a nivel general, si la computadora no tiene acceso al formato Flash, será imposible reproducir el poemario, dado que este sistema compone la base de su producción, permitiendo la ludicidad e interactividad de los poemas.



GONGORA WORDTOYS (SOLEDADES)

EN BREVE ESPACIO MUCHA PRIMAVERA

La poesía culterana se caracteriza por su intención de enrarecer sus versos separándolos del equilibrio y claridad clásicos. Su meta, lejos de ser aclarar el mensaje mediante paráfrasis, es impresionar y confundir con expresiones laberínticas, complejas, cuasi-impenetrables, enigmáticas. Así, los versos de Góngora se presentan complejos, ornamentados mediante aliteraciones, epítetos, cultismos y metáforas, alusiones y elusiones, referencias mitológicas y culturales. Recordando al pliegue barroco-leibniziano-deleuziano, en un despliegue barroco constante, los signos proliferan al infinito, de manera incontrolable. Mientras tanto el mundo se pierde tras los signos, abigarrados, amorfos, oscuros, enmascarados, anamórficos y metamórficos. Todo se pliega, se despliega y se repliega y el mundo estalla en la multiplicidad de todas sus representaciones posibles.

Este trabajo lleva por título un verso del propio Góngora (*Soledades*, 2/339).

[entrar]

Para ver este wordtoy es necesario que tu navegador permita mostrar pop ups.

Para detenerlo, o si quieres pasar al siguiente, cierra primero todas las ventanas.

Figura 14: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “En breve espacio mucha primavera”

Este "juego" de palabras busca mediante la activación de “pop ups”, la apertura de ventanas alternas que crean relaciones extrañas e incomprensibles con diversos versos del poema de Góngora. Lo anterior permite comparar el trabajo realizado por Gache con la técnica de la

²² Pop Ups es un término utilizado en inglés que hace referencia en su traducción textual a “ventanas emergentes”.

catacresis ²³ gongorina, destacando cómo la autora reconstruye las ideas barrocas mediante una “actualización” al modelo digital.

La siguiente imagen refleja como se ve el “juego de palabras” con las ventanas Pop Ups abiertas, estas se van posicionando de forma azarosa por la pantalla, construyendo aquella creación incomprensible mediante la infinidad de opciones y secuencias que se pueden generar.



Figura 15: “En breve espacio mucha primavera”

Es interesante destacar la naturaleza el foco del poema, resaltando la figura del sol como el elemento inspirador de la creación. Los colores utilizados en la construcción de este poema virtual, buscan representar la energía y potencialidad de este, estos detalles ayudan a destacar el trabajo de Belén Gache, dándole sentido e importancia a cada espacio del poema.

5. “Delicias del Parnaso”:

Esta obra corresponde al tercer poema presentado en *Góngora Wordtoys*, “Delicias del Parnaso”, se ubica en la página 7 del poemario digital. La particularidad que posee este

23. La Real Academia Española lo define como: 2. f. Ret. Metáfora de difícil comprensión propia del conceptismo y la poesía barroca, como en *[el gigante] un monte era de miembros eminente*. (línea) poema, se evidencia en su formato de presentación, a diferencia de los poemas anteriores este posee un estilo explícito de "juego", incitando al lector a "jugar" con los versos del poeta español Luis de Góngora .

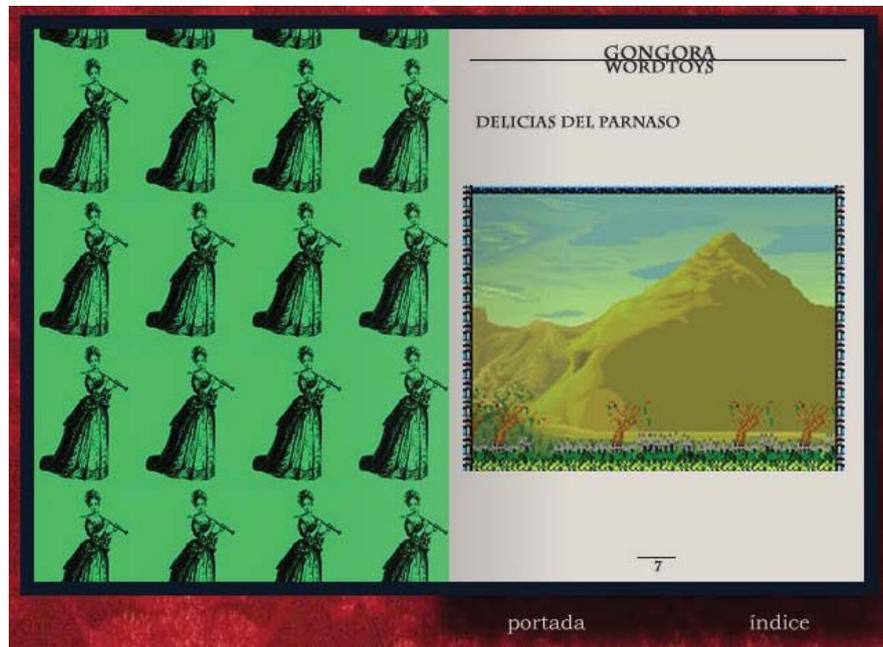
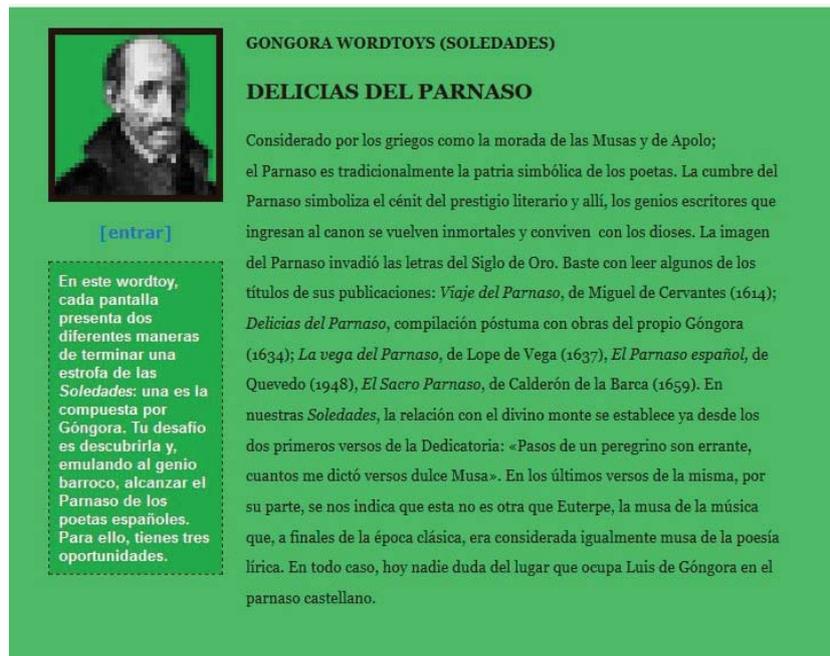


Figura 16: Primera impresión de “Delicias del Parnaso”

La imagen presentada en la página 7 del poemario, representa mediante una animación de “videojuego” clásico al monte Parnaso, presentándose en el prefacio como la morada de las Musas y de Apolo, destacando a este como la patria simbólica de los poetas. Gache enfatiza la imagen del Parnaso como un gran influyente en las producciones literarias del Siglo de Oro español, impulsando a autores como Miguel de Cervantes con *Viaje del Parnaso* (1614), Lope de la Vega con *La vega del Parnaso* (1637), Quevedo con *El Parnaso español* (1948), el mismo Góngora creó una compilación publicada de forma póstuma, *Delicias del Parnaso* (1634), entre muchos otro autores de la época. En base a la influencia del Parnaso, Gache destaca en el prefacio la influencia de este en las *Soledades*, observándola en los primeros tres versos de la Dedicatoria al Duque de Béjar: “Pasos de un peregrino son errante, cuantos me dictó versos dulce Musa” (línea). Aquel extracto representa la influencia de las musas griegas en la creación literaria, vinculando la influencia de Luis de Góngora en el Parnaso castellano.

Estas posturas incluidas por la autora en el prefacio del poema, ayudan a vislumbrar la vinculación entre la tecnología y la creación literaria, donde mediante el "juego" y la interacción se busca reconstruir los versos plasmados por el poeta español en su obra *Soledades*, invitando al usuario a comprender y conocer la influencia de las musas del Parnaso, en la creación literaria de Góngora.



GONGORA WORDTOYS (SOLEDADES)

DELICIAS DEL PARNASO

Considerado por los griegos como la morada de las Musas y de Apolo; el Parnaso es tradicionalmente la patria simbólica de los poetas. La cumbre del Parnaso simboliza el cénit del prestigio literario y allí, los genios escritores que ingresan al canon se vuelven inmortales y conviven con los dioses. La imagen del Parnaso invadió las letras del Siglo de Oro. Baste con leer algunos de los títulos de sus publicaciones: *Viaje del Parnaso*, de Miguel de Cervantes (1614); *Delicias del Parnaso*, compilación póstuma con obras del propio Góngora (1634); *La vega del Parnaso*, de Lope de Vega (1637), *El Parnaso español*, de Quevedo (1948), *El Sacro Parnaso*, de Calderón de la Barca (1659). En nuestras *Soledades*, la relación con el divino monte se establece ya desde los dos primeros versos de la Dedicatoria: «Pasos de un peregrino son errante, cuantos me dictó versos dulce Musa». En los últimos versos de la misma, por su parte, se nos indica que esta no es otra que Euterpe, la musa de la música que, a finales de la época clásica, era considerada igualmente musa de la poesía lírica. En todo caso, hoy nadie duda del lugar que ocupa Luis de Góngora en el Parnaso castellano.

[entrar]

En este wordtoy, cada pantalla presenta dos diferentes maneras de terminar una estrofa de las *Soledades*: una es la compuesta por Góngora. Tu desafío es descubrirla y, emulando al genio barroco, alcanzar el Parnaso de los poetas españoles. Para ello, tienes tres oportunidades.

Figura 17: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “Delicias del Parnaso”

Como se observa en las instrucciones del poemario, presentadas en la figura 17, el "juego" presentado en este poema consiste en identificar cuál de los dos versos en pantalla, corresponden al fin de una estrofa de *Soledades* de Luis de Góngora. Es curioso observar cómo mediante el "juego" interactivo, se busca que el usuario lea y identifique mediante sus conocimientos, los versos que corresponden a la obra de Góngora. Lo interesante de este poema es que emula en su totalidad a un "Juego clásico" ²⁴, otorgándole al “usuario” tres oportunidades para seleccionar la opción correcta, presentando la posibilidad de ganar o perder ²⁵ dependiendo de sus resultados, presentando en su diseño, características que emulando un “videojuego”, con música que cambia dependiendo de tus resultados y imágenes pixeladas que acompañan la interacción.

²⁴ Ver Figura 18.

²⁵ Ver Figura 19.

Para ejemplificar lo anterior, se adjuntan imágenes extraídas directamente del poemario, destacando el diseño de “videojuego” que posee el poema “Delicias del Parnaso”, junto a los dos posibles finales a obtener, el primero en el caso de no logran identificar los versos de góngora (perder) y el segundo, identificando correctamente todos los versos presentados (ganar).



Figura 18: “Delicias del Parnaso”

La figura 18, evidencia mediante las dos imágenes, el estilo que posee el poema virtual, destacando aquellas características de "juego" presentadas previamente. “Los Góngoras” que aparecen en la parte inferior de la imagen dos, corresponden a las tres oportunidades que el usuario debe responder, al hacerlo de forma correcta, tornará a un color verde y dará paso a la identificación del siguiente verso, si se responde mal, tornará a rojo y hará repetir la identificación desde el principio, mediante un botón con la opción de volver a intentarlo.

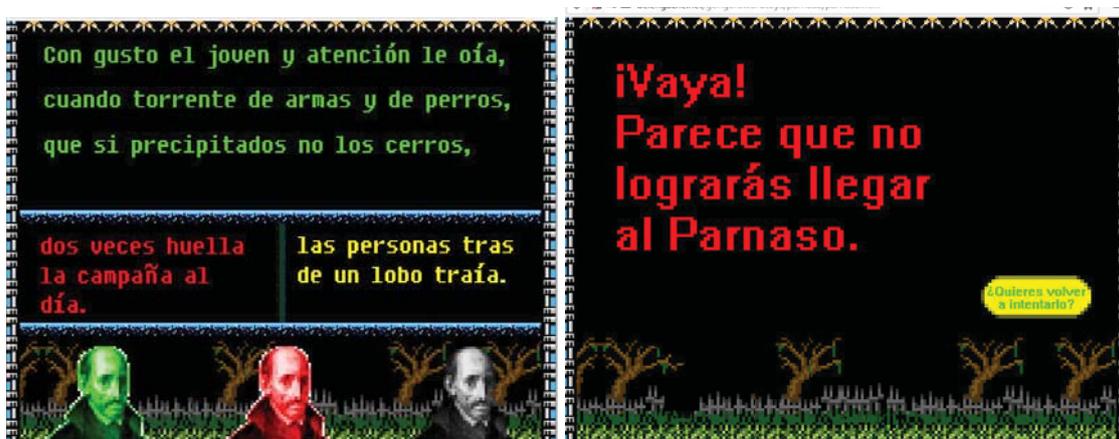


Figura 19: No lograrás llegar al Parnaso.

Siguiendo el sistema de "juego", al lograr identificar correctamente los versos que corresponden a Luís de Góngora en las tres oportunidades, el poemario felicitará al usuario, dándole la bienvenida al Parnaso. Es interesante destacar aquella “felicitación” como una característica que compone la idea de “Juego”, permitiendo que el usuario tenga oportunidad de ganar y obtener un logro por sus avances.

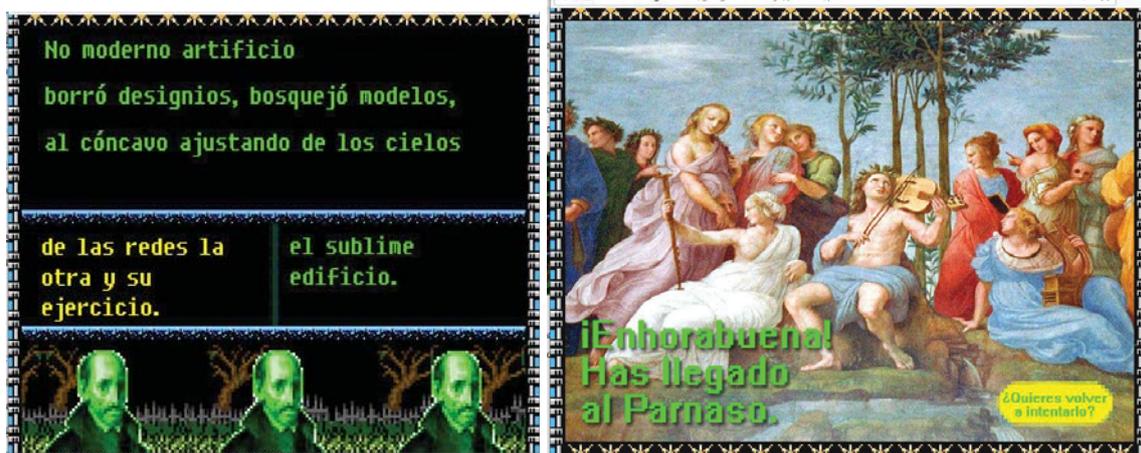


Figura 20: Has llegado al Parnaso.

Al lograr “llegar al Parnaso” se registra un cambio en la música, modificando la tonalidad a una más solemne, digna de las celebraciones en la casa de las musas. Esta oportunidad que se le entrega al usuario, de ir interactuando en la búsqueda de un resultado, lo invita a relacionarse con la escritura de Góngora, reconociendo el estilo de sus versos para avanzar y lograr llegar a la cuna de las grandes creaciones literarias. Es importante destacar la metodología implementada en el sistema del poema, dado que cada vez que este se inicia el “juego” las preguntas van rotando, para evitar “ganar” mediante la repetición de respuestas, invitando al lector a ampliar sus conocimientos sobre la producción de versos de Luis de Góngora.

6. “El llanto del peregrino”:

El poema interactivo “El llanto del peregrino”, corresponde a la penúltima obra presentada en el poemario de Belén Gache, ubicado en la página 9 del texto. Este poema se basa en el movimiento de un avatar que representa al peregrino, el cual camina por un texto compuesto con palabras extraídas desde *Soledad Segunda*, específicamente entre los versos 115 y 171.

Gache, destaca en el prefacio del poema “Para esta obra, he tomado el fragmento del ‘llanto del peregrino’ [...] en donde se evocan sus amores frustrados y su naufragio”, presentando las bases para comprender el caminar del peregrino en medio del laberinto de las letras.

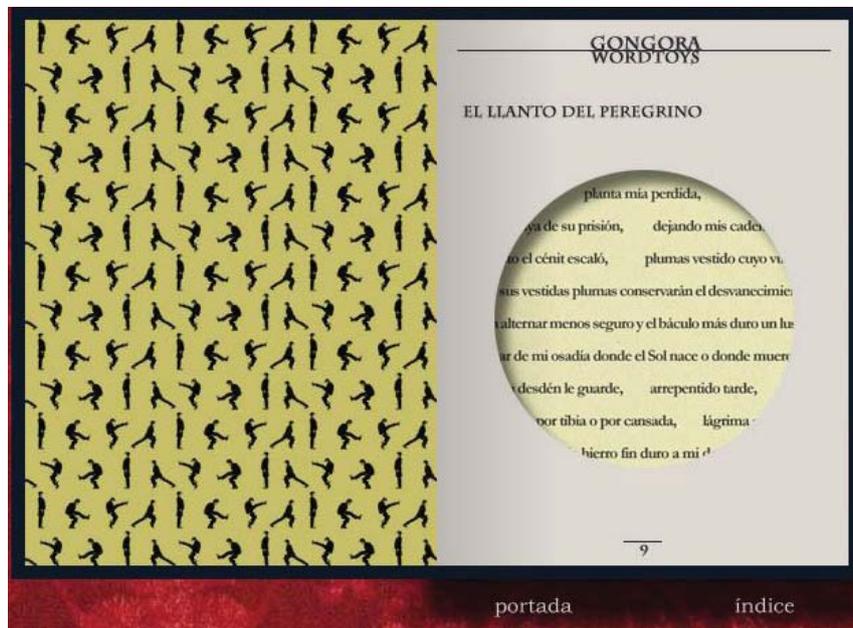


Figura 21: Primera impresión de “El llanto del peregrino”

Belén Gache busca una vez más plasmar ideas del barroco en la construcción de sus poemas, por lo que en el prefacio de “El llanto del peregrino” referencia al barroco como “el arte del merodeo” (línea). La presencia del peregrino en las *Soledades*, se presenta como un representante de aquel rumbo errante, enfatizando su avance paulatino mediante cada uno de los versos del poema. El peregrino se transforma en aquel extranjero que camina por tierras ajenas, representando al hombre del barroco como aquella víctima de engaño, en desplazamiento y con falta de orientación.



Figura 22: Prefacio, instrucciones y botón de acceso del poema interactivo “El llanto del peregrino”

En el último párrafo del prefacio, Belén Gache describe y emula su obra en base a los poemas laberinto presentes en la época barroca, destacando la influencia Borgeana en la identificación del libro como un laberinto del lenguaje. Gache construye este poema como una metáfora de “la búsqueda del hombre que parece caminar por su vida a ciegas a través de tortuosos caminos en busca su pasado, su destino y su sentido.” (línea). Al igual que el lector intentando avanzar y comprender los versos escritos por el poeta español, el peregrino recorre el complejo camino buscando superar todas aquellas ramificaciones y bifurcaciones que presenta la vida. Las instrucciones para interactuar con este poema son muy simples, al abrir la ventana alterna, el usuario solo debe seleccionar al peregrino, para posteriormente manejarlo con las flechas del teclado, intentando guiarlo en medio de los laberintos del lenguaje.

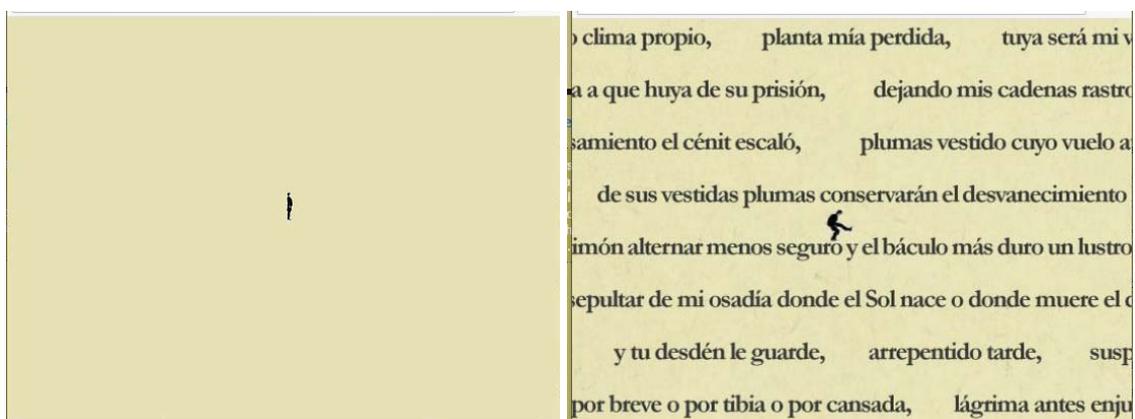


Figura 23: “El llanto del peregrino”

Las imágenes presentadas en la figura 23, representan aquella caminata del peregrino entre los laberintos literarios. El “usuario” puede ir moviendo el avatar hacia arriba, abajo, izquierda o derecha, pasando por los espacios entre el texto. Para poder leer los versos del poema que fueron recopilados desde las *Soledades*, el “jugador” debe caminar junto al peregrinando hasta la parte superior de la página, para después continuar paulatinamente la caminata, leyendo y avanzando verso por verso, a la par del peregrino en la evolución de su historia.

7. “El arte de la cetrería”:

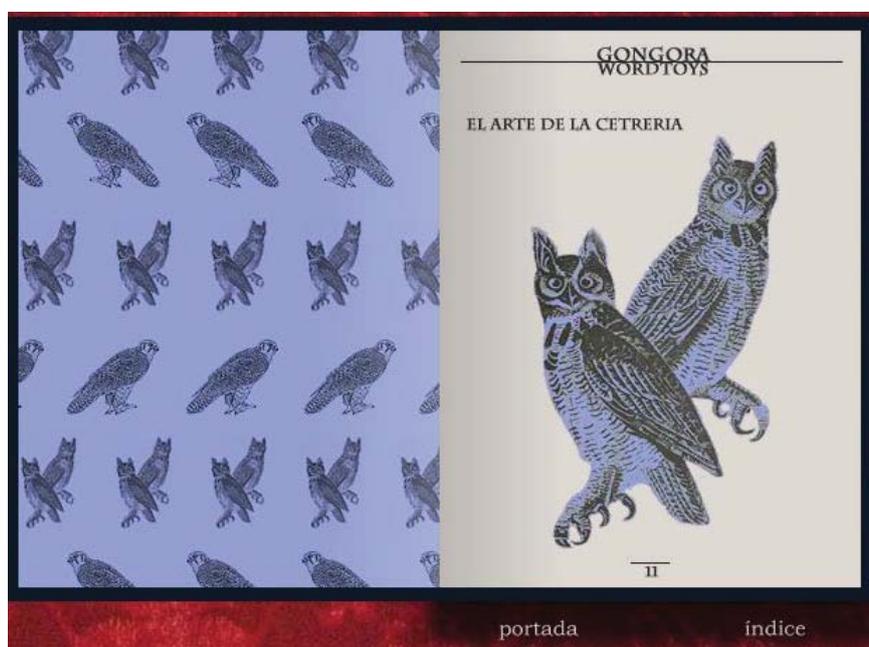
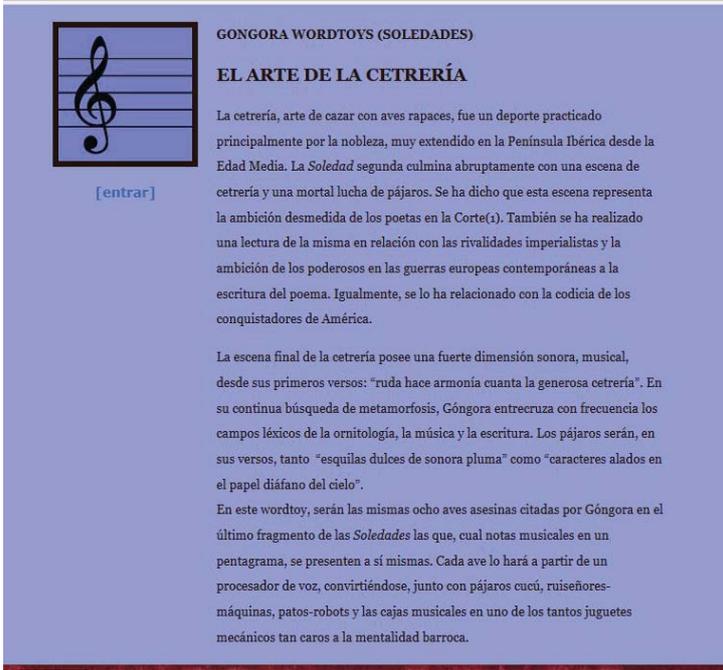


Figura 24: Primera impresión “El arte de la cetrería”

“El arte de la cetrería”, corresponde al último poema interactivo de *Góngora Wordtoys* (*soledades*), ubicado en la página 11 del poemario. Antes de comenzar a analizar a profundidad el poema, es necesario recordar que la obra las *soledades* de Luis de Góngora fue publicada de forma inconclusa, publicando sólo dos de las cuatro soledades que tenía predestinado el poeta construir en un principio. De las dos soledades, la “Soledad segunda” quedó inconclusa, por lo que la obra no posee un cierre de los acontecimientos relatados. Lo

interesante de todo esto es que tanto el poema las *Soledades*, como el poemario *Góngora Wordtoys (soledades)*, concluyen con la cetrería como escena final de las acciones.

Al ingresar al prefacio del poema, Belén Gache da pie inicial definiendo y conceptualizando el concepto de arte de la cetrería, presentándola como “arte de cazar con aves rapaces, fue un deporte practicado principalmente por la nobleza, muy extendido en la Península Ibérica desde la Edad Media.” (línea). La escena de la cetrería tiene diversas interpretaciones, las cuales son presentadas por Gache en el primer párrafo del prefacio, de estas la que más destaca es la que representa “la ambición desmedida de los poetas de la corte”, haciendo énfasis al planteamiento de Góngora, el cual presenta a *Soledades*, como: “un pájaro cantor preso de la envidia y conspiración tramada en la Corte-Ciudad (Madrid) que busca su libertad en la soledad andaluza.”(línea). Esta vinculación con la representación de Góngora, permite observar a este poema como aquella queja contra el sistema, buscando evidenciar aquella represión creativa producida por la “corte”, donde el poeta se revoluciona en busca de su libertad.



GONGORA WORDTOYS (SOLEDADES)

EL ARTE DE LA CETRERÍA

La cetrería, arte de cazar con aves rapaces, fue un deporte practicado principalmente por la nobleza, muy extendido en la Península Ibérica desde la Edad Media. La *Soledad* segunda culmina abruptamente con una escena de cetrería y una mortal lucha de pájaros. Se ha dicho que esta escena representa la ambición desmedida de los poetas en la Corte(1). También se ha realizado una lectura de la misma en relación con las rivalidades imperialistas y la ambición de los poderosos en las guerras europeas contemporáneas a la escritura del poema. Igualmente, se lo ha relacionado con la codicia de los conquistadores de América.

La escena final de la cetrería posee una fuerte dimensión sonora, musical, desde sus primeros versos: “ruda hace armonía cuanta la generosa cetrería”. En su continua búsqueda de metamorfosis, Góngora entrecruza con frecuencia los campos léxicos de la ornitología, la música y la escritura. Los pájaros serán, en sus versos, tanto “esquilas dulces de sonora pluma” como “caracteres alados en el papel diáfano del cielo”.

En este wordtoy, serán las mismas ocho aves asesinas citadas por Góngora en el último fragmento de las *Soledades* las que, cual notas musicales en un pentagrama, se presenten a sí mismas. Cada ave lo hará a partir de un procesador de voz, convirtiéndose, junto con pájaros cucú, ruiseñores-máquinas, patos-robots y las cajas musicales en uno de los tantos juguetes mecánicos tan caros a la mentalidad barroca.

Figura 25: Prefacio y botón de acceso del poema interactivo “El arte de la cetrería”

En cuanto a la composición del poema, Gaché destaca en el prefacio que las aves representadas en el poema corresponden a las mismas ocho aves citadas por Góngora en “Soledad segunda”, enfatizando que “cual notas musicales en un pentagrama, se presenten a

sí mismas”(línea). En relación a ello es que las aves dentro del poema están organizadas en un pentagrama, cada ave posee una animación y una voz entregada mediante un procesador, el que les permite “repetir” diversas líneas de verso “Soledad segunda”, específicamente desde la línea 758 en adelante. Antes de pasar al análisis del poema en sí, es curioso de destacar que este es el único poema de *Wordtoys soledades* que no posee instrucciones previas a iniciar la instancia interactiva, incitando al usuario a una autoexploración con cada una de las aves rapaces presentes en el pentagrama musical. El usuario se enfrenta por primera vez a uno de los poemas sin recibir instrucciones previas, por lo que mediante la autoexploración este logra interactuar con los contenidos, disfrutando del poema de la forma en que estime conveniente. Lo curioso de esta situación, resalta en que después de haber revisado y seguido instrucciones o requerimientos en los cuatro poemas interactivos anteriores, el usuario llega predispuesto a leerlas una vez en “El arte de la cetrería”, pero al contrario de aquellas expectativas, el lector entra en una etapa de exploración, libertad y interactividad, con el último poema de *Góngora Wordtoys*.

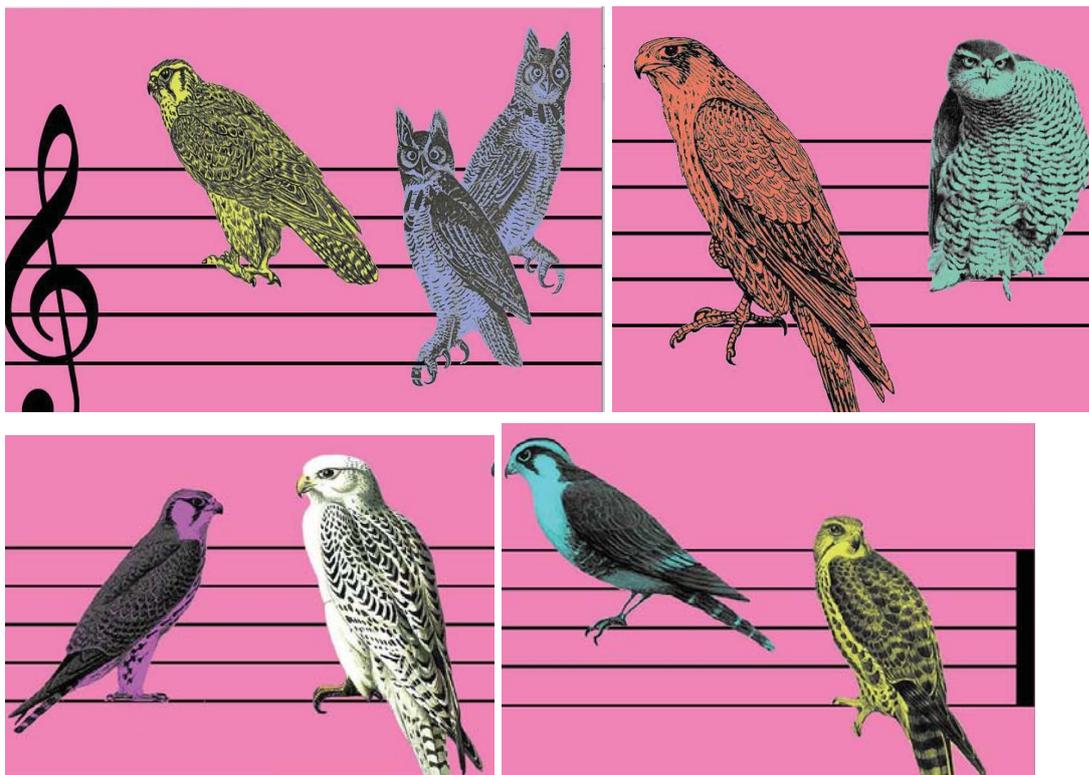


Figura 26: “El arte de la cetrería”

Cada una de las aves de presa presentes en el pentagrama, plasma la esencia del verso extraído de “Soledad segunda”, tal como capturan su presa, aquí mediante las palabras

atrapan al lector en el laberinto barroco, que desde la naturaleza nos presenta a un peregrino que lucha por su libertad en un mundo que no lo representa. A continuación se mencionan a modo de referencia, las líneas de “Soledad segunda” que representa cada una de las aves en el pentagrama. La primera ave plasma lo planteado por Góngora entre los versos 758 y 763, la segunda ave presenta versos entre el 791 y 798, la tercera ave desde el verso 745 hasta el 749, la cuarta ave desde el 783 al 790, la quinta ave entre los versos 764 y 761, la sexta desde la 754 a la 757, la séptima ave del verso 772 al 782, finalmente la octava ave relata los versos 750 a 752.

Conocer la ubicación de las frases mencionadas por las aves, permite crear aquella vinculación directa entre Góngora y el poema virtual de Gache. Ver como cada ave de presa relata su representación desde la visión del poeta español Luis de Góngora, le permite al lector organizar y comprender mejor las ideas y planteamientos de la cetrería mediante la influencia del barroco y la intervención de la tecnología en la modernidad, como herramienta para plasmar el arte literario. La mezcla “Tecno-Literaria” impulsada por la “literatura expandida”, produce aquella ruptura estática presente en el poema “Soledad segunda”, reflejando mediante el uso de herramientas tecnológicas, que cada una de las aves mencionadas en los versos de Góngora adquieren vida, voz y representación, tomando un espacio más allá del papel y las letras.

Esta nueva voz representativa lleva consigo los versos de Góngora, impulsando su mensaje más allá de las ataduras materiales de la literatura, sin dejar de lado la vinculación e importancia del texto escrito. Tanto la imagen como el sonido se vuelven elementos relevantes e importantes en la nueva representación del arte, por lo que Kozak en su artículo “Literatura expandida en el dominio digital” destaca aquella vinculación como un “tránsito de la palabra y el objeto literarios hacia las artes visuales en un sentido amplio, pero casi como punto de llegada” (222), destacando aquel nuevo sistema de expresión y creación, vinculado a la nueva representación artística y literaria mediante el uso de la imagen, el sonido y las letras en el nuevo sistema de poesía virtual.

Este análisis a profundidad del poemario *Góngora Wordtoys (soledades)*, deja en evidencia mucho de los elementos planteados previamente durante la investigación. El "juego" se

vuelve fundamental para acercar al lector una visión distinta de la creación literaria, plagada de influencias históricas, que permiten construir nuevas representaciones de obras clásicas. Tanto la "literatura expandida" como reflejo de la superación barreras literarias, y el "juego" como elemento esencial del desarrollo humano, permiten construir nuevos universos literarios, que a la vez transforman al lector en un participante más de la creación virtual. *Góngora Wordtoys*, es un claro ejemplo de aquellas influencias, construyendo y desarrollando el poemario en base a interacciones, aprendizajes y vínculos que permiten demostrar tanto la importancia del texto físico, como de las nuevas instancias creativas que surgen a base de la experimentación, buscando llegar más allá de las barreras materiales que presenta la literatura escrita.

VI. Tercer capítulo: Cambios en la literatura presentados en los *Wordtoys*, destacando la influencia de la literatura expandida.

Desde la revolución de la poesía digital a inicios del 2000 con la llegada del sistema Flash, la poesía virtual registró importantes cambios en su producción, alterando el modo de percibir e interactuar con los versos del poema. Los *Wordtoys* son parte de esta revolución digital, impulsada por la unión de la tecnología virtual y la “literatura expandida”, reflejando su necesidad de superar los límites materiales e ir más allá de los parámetros establecidos. La “literatura expandida” provocó grandes cambios en la forma de producir e interpretar diversas obras literarias, tal como se destacó en el Capítulo 1, la “literatura expandida” es comprendida como el “tránsito de la literatura que se comprendía como obra, o texto, a una nueva perspectiva donde la literatura es entendida como práctica (Kozak 222)”.

La literatura como práctica, refleja aquella visión más interactiva y lúdica plasmada por Belén Gache en los *Wordtoys*, evidenciando un vínculo directo entre los cambios impulsados por la “literatura expandida” y la representación poética plasmada en los poemarios. Se puede deducir que el formato de “juego” presente en ambos *Wordtoys* es impulsado por aquella idea planteada por la expansión literaria, invitando a los autores a explorar y experimentar fuera de los límites que presentaban los cánones literarios. Los poemarios interactivos de Gaché rompen con el formato natural del libro, construyendo su representación lejos de las instancias materiales representada por el lápiz y el papel, alejándose de las limitaciones impulsadas por las barreras literarias que mantuvieron por mucho tiempo a la verdadera expresión artísticas atrapada en los márgenes del libro.

Los *Wordtoys* representan un cambio en el procesamiento del lenguaje, traspasando y reconstruyendo los contenidos del papel al formato digital. Esta reconstrucción del contenido es una característica fundamental de los poemarios de Gache, los cuales buscan plasmar una moderna representación de textos, novelas y poemas de diversos autores clásicos y contemporáneos. *Góngora Wordtoys Soledades*, es un claro ejemplo de esta reconstrucción de textos clásicos fuera las barreras literarias, Gaché con su poemario representa las obras del poeta español, enfatizando y contextualizando los poemas presentes en *Soledades* ,

construyendo una nueva reinterpretación mediante una obra hipermedia, impulsada por la necesidad de expresar el arte de la poesía, mediante los impulsos de la “literatura expandida”.

Como se observó en el Capítulo 2, a pesar de que los *Wordtoys* se alejan de la idea del libro material, estos emulan la estructura de libros físicos mediante la construcción virtual de un poemario digital. Es interesante destacar esta característica, dado que el formato “más cercano” emulado desde el libro físico, le permite al usuario desarrollarse en un ambiente que le proporciona mayor confianza y comodidad. Esta bienvenida al poemario con un elemento de cercanía para el lector, permite que posteriormente el usuario pueda abrirse a la interacción e interpretación de los poemas, que son presentados mediante los “juegos interactivos” plasmados a lo largo de los *Wordtoys*.

Si bien es importante destacar aquella idea impulsada por la “literatura expandida”, donde los *Wordtoys* se presentan como una recopilación y reconstrucción de textos físicos, vinculados a una nueva forma de analizar y observar la literatura, mediante la construcción de la poesía digital, es igual de relevante ser consciente de que al igual que el texto escrito, es el lector quien le da sentido a la obra. En la poesía virtual, es el usuario quien al interactuar con los poemas digitales les entrega un sentido y existencia, reflejando que cada interacción se presenta de forma diferente, variando en la percepción, los caminos y las relaciones que tome y construya cada lector, en base a sus interpretaciones en cada uno de los poemas.

Los sonidos, las imágenes, los colores y las animaciones, forman parte de la nueva expresión literaria impulsada por la “literatura expandida”. Estos elementos constituyen una pieza esencial en la construcción de los *Wordtoys*, la búsqueda de un espacio interactivo y lúdico conlleva la implementación de elementos que permiten una mezcla entre el arte, las letras, el sonido y la tecnología. Siguiendo la línea de análisis, es posible identificar todos los elementos anteriores en el poemario *Góngora Wordtoys (soledades)* de Belén Gache, el uso de las imágenes, colores y animaciones, son esenciales a lo largo de todo el poemario, conformando parte fundamental de los poemas presentados. El sonido no queda fuera de esta representación, convirtiéndose en un elemento primordial para el poema “El arte de la cetrería”, dado que sin acceso a audio, este perdería todo sentido al no poder interpretar las representaciones de los versos gongorinos desde la figura de las aves rapaces.

Tal como se presenta en el párrafo anterior, la búsqueda por implementar o representar a aquella “literatura expandida” no está compuesta netamente de elementos positivos. Al igual que en la poesía tradicional con sus limitaciones persistentes en las condiciones del lenguaje verbal, destacando la linealidad de sus representaciones, la poesía digital presenta restricciones principalmente ligadas a su soporte y reproducción, las cuales limitan la completa libertad por parte del usuario al momento de leer la literatura virtual. Ejemplos claro de estas restricciones de soporte, se ven reflejadas principalmente en la necesidad de utilizar navegadores Web con complementos específicos, que permitan la lectura de los poemarios digitales creados bajo el formato Flash. Otra de estas restricciones se refleja en la necesidad de otorgar permisos especiales para interactuar con el poema, tal como sucede en “En breve espacio mucha primavera”, en donde se le indica al usuario que para ingresar al poema, debe hacerlo desde un navegador que permita mostrar pop ups, limitando el acceso libre desde cualquier medio.

Bajo esta mirada, es posible evidenciar que la “literatura expandida” ha influenciado positiva y negativamente en la producción literaria, si bien las obras de Gache logran romper con muchas de las ataduras del formato clásico, las barreras siguen existiendo en la creación y reconstrucción de los textos, pero esta vez desde un formato distinto en la virtualidad de la tecnología. Los cambios son más que evidentes, permitiendo un nuevo sistema de interacción y motivación, entregando al usuario facultades para ser parte de la reconstrucción del mundo de las letras. Cada poema virtual se convierte en un universo propio, plagado de “juego”, interacción y aprendizaje, impulsado por la reconstrucción e implementación de elementos clásicos adaptados a la modernidad. Los *Wordtoys* dejan en evidencia la posibilidad de poder construir poesía interactiva mezclando la idea de “juego” con la literatura, construyendo aquella aleación de tecno-poesía, y aún más importante presentado la posibilidad de ver la literatura como un “juego poético”.

En base a esta misma idea de dualidad de percepción de la “literatura expandida” Alberto Giordano menciona en su artículo “Alan Pauls y la ‘Literatura expandida’ ” que lo paradójico de esta nueva construcción literaria “resulta un punto de vista conveniente para apreciar, al mismo tiempo, las potencias y las debilidades de la doxa teórica según la cual la superación literaria de la Literatura ya habría ocurrido, bajo el influjo del arte contemporáneo” (Párr 10).

Esta influencia contemporánea permite alcanzar aquellas expresiones alejadas de elementos textuales de la producción de una obra. Bajo este mismo planteamiento Pauls presenta a estas nuevas expresiones como impulsoras del concepto de “literatura expandida”, presentándola como “prácticas artísticas que se despliegan por medios existenciales [no textuales], que se efectúan ‘en la vida’ misma” (173). Expresar la literatura mediante el sonido, las imágenes, las animaciones y el juego, son un claro reflejo de estas influencias “no textuales” contraídas del arte contemporáneo, que impulsaron la ruptura de los parámetros fijos que regían el cómo, el cuándo y el dónde escribir, aquellos elementos. Si bien la “literatura expandida” fue impulsada por este movimiento artístico, esta ha logrado prevalecer más allá del influjo del arte contemporáneo.

En base a este planteamiento de Giordano, la ruptura con aquellos cánones y lineamientos que regían el arte, la escritura y la poesía, fueron reformados en primera instancia por las influencias del arte contemporáneo, modificando la percepción construida de lo que se considera lo “correcto”. Los artistas comenzaron a designar su propio proceso o método expresivo, respondiendo bajo su deseo al dónde hacerlo, cómo hacerlo, para qué hacerlo, sin tener que regir o responder con los lineamientos y parámetros que restringen la libertad creativa. En cuanto a esta ruptura del arte y el impulso de esta para demostrar aquella libertad literaria, Pauls destaca que:

Cuando la remisión a los valores del arte contemporáneo violenta la inmanencia de las búsquedas literarias y las interrumpe, en nombre de una lógica que ya no sería la del régimen estético. Es lo que ocurriría con el recurso al concepto de “literatura expandida” (178).

Esta cita permite reflexionar sobre los orígenes del concepto de “literatura expandida”, Pauls deja en evidencia cómo es que el arte se convierte en aquel ente abstracto que busca combatir el pensamiento inmanente de la literatura, enfrascada dentro de sus propias barreras lingüísticas y materiales. Es en base a estas influencias del arte contemporáneo que la literatura logra romper con aquellos límites que no le permitían expresarse más allá de los regímenes estéticos del canon literario. Gracias a estas rupturas del dogma establecido, pudo surgir la “literatura expandida” como una oportunidad para expresar, plasmar, construir,

recrear y repensar fuera de todo límite material, abriendo muchas más oportunidades de expresión.

Los *Wordtoys* de Belén Gache no quedan ajenos a estas características de la “literatura expandida”, su construcción mediante una relación poética-artística, representa esta ruptura estética de los cánones clásicos. Estos poemarios reflejan aquella fusión del arte y la literatura, fuera de los instancias naturales de su expresión, el formato digital de los *Wordtoys* representan aquella lejanía de los parámetros clásicos, que junto al uso de imágenes, sonidos, movimientos y escritura, reflejan esta mezcla caótica pero concreta, que mediante la interacción, representa un nuevo método para leer y disfrutar la poesía. El arte se presenta como un mecanismo de expresión del lenguaje, este es el que mediante su libertad de producción, permite vincular y transformar las expresiones al gusto del artista, el poeta digital se convierte en el creador y constructor de su propio universo literario, con sus reglas y objetivos, disponiendo de una amplia gama de herramientas virtuales para construir su representación artística.

Como se comentó anteriormente, cada *Wordtoys* conforma su propio universo creativo, reconstruyendo, plasmando y organizando los contenidos de tal manera que logren invitar al usuario-lector a disfrutar mediante la libertad, la interactividad y la virtualidad de los diferentes “juegos lingüísticos” construidos por Gache. En base a esta libertad creativa, se vuelve interesante destacar una idea planteada por la investigadora y académica María Andrea Giovine, en su artículo titulado “Wordtoys, una experiencia poética de interacción hipertextual”, destaca que: “Para la artista argentina, el lenguaje nos modela, nos condiciona. Su obra está planeada de tal manera que podemos reflexionar sobre cómo nosotros también modelamos el lenguaje y las obras a partir de nuestra interacción con ellas” (Párr 6). Esta idea de modelar el lenguaje es fundamental en aquella interactividad, en donde el usuario se convierte en parte de la reproducción del poema, el lector al interactuar con cada uno de los “juegos-poéticos” modela junto a la autora las palabras que originalmente pertenecen al universo del barroco escritas por el poeta español Luis de Góngora.

La “literatura expandida” permitió a Gache la construcción de dos de sus obras más importantes y pioneras en la construcción de la poesía digital bajo el formato Flash. Dada la masiva experimentación de poesía virtual impulsada por aquella “expansión literaria”, es

interesante parafrasear una idea planteada por Giovine, que destaca que Gache logra construir estas dos antologías en las que sus obras modifican los patrones de percepción en los usuarios y los conducen a un pensamiento hipertextual, alejado de las barreras de la literatura física, a través de la implementación de nuevos y renovadores procesos de lectura (Párr 1), estos procesos se reflejan en aquella interacción en donde el usuario tiene la libertad de sus acciones para construir su percepción de la realidad literaria.

Para ir cerrando este capítulo, es necesario volver a destacar una serie de ideas que son fundamentales para comprender aquellos cambios que produjo la “literatura expandida” en la forma de ver, interactuar y producir la nueva literatura reflejada en los *Wordtoys*. En primer lugar es relevante destacar el cambio en el procesamiento del lenguaje presente en los poemarios, traspasando, reconstruyendo y transformando los contenidos del papel al formato digital, como característica adquirida por la influencia de la “literatura expandida”. En segundo lugar, resaltar la libertad e interactividad como parte esencial de los *Wordtoys*, enfatizando la importancia del usuario para revivir, activar, reconstruir y reformar cada poema. En tercer lugar, enfatizar la importancia de las imágenes, los sonidos y las animaciones como elementos prioritarios en la construcción de los poemas digitales, dado que son estos los que permiten construir un ambiente lúdico, en donde el “juego” forma parte de la representación literaria. En último lugar, pero no menos importante, se debe destacar que esta “modernización” de la literatura mediante la virtualización de las palabras y los sentidos, no solo posee características positivas en su producción, al igual que la poesía tradicional en su formato escrito y verbal, la poesía virtual, posee una serie de limitaciones que de alguna forma “restringen” tanto la libertad de la autora como la de los futuros lectores.

Si bien los *Wordtoys* son un claro ejemplo de la “expansión literaria”, solo queda esperar y observar para conocer qué es lo que deparará el futuro en la producción de nuevos textos. Aún queda mucho por experimentar junto a “literatura expandida”, el surgimiento de nuevos autores, nuevas ideas y nuevas tecnologías, llevarán a la “expansión literaria” aún más allá de las barreras persistentes en el sistema actual.

VII. Conclusiones y Proyecciones del presente estudio

Para organizar y desarrollar esta investigación se optó por utilizar los objetivos específicos en la construcción de cada uno de los capítulos, la introducción fue la encargada de representar mediante la contextualización, la esencia del primer objetivo específico, centrado en contextualizar el desarrollo de la poesía digital en América Latina, específicamente en las obras digitales de Belén Gache. El segundo objetivo se ve directamente desarrollado en el capítulo uno, en el cual mediante una exhaustiva investigación bibliográfica, se entregan las aproximaciones contextuales de las nociones de “juego” y “literatura”, conceptos que se vuelven fundamentales para la comprensión y desarrollo de la poesía digital. El tercer objetivo motiva el análisis del poemario *Góngora Wordtoys (soledades)* presentado en el capítulo dos, construyendo aquella base de análisis que permite conocer a profundidad el trabajo de Gache. Finalmente el objetivo cuatro es desarrollado en el capítulo tres de la tesis, destacando la reflexión presentada en los *Wordtoys* con la influencia de la “literatura expandida”. La implementación de estos objetivos en cada capítulo ayuda a concretar el objetivo general de la investigación, analizando e interpretando el trabajo de los *Wordtoys*, destacando la influencia e importancia de los conceptos de “juego” y “expandida”.

En base a la influencia investigativa y el deseo de aprender aún más, es interesante destacar cómo la construcción y percepción de la literatura fue cambiando con el paso de los años, reflejando la influencia del arte contemporáneo y la “literatura expandida” como elementos fundamentales para transformar y construir una nueva forma de producir el texto, permitiendo el surgimiento de grandes construcciones literarias como los trabajos de poesía virtual. El avance desde los caligramas a la poesía digital, presentó diversos cambios, pasando de lo físico a lo digital, de lo “real” a lo “ficticio”, transformando la esencia con la que se percibía la poesía. El camino a la poesía netamente digital, estuvo plagado de cambios, Gaché fue parte de esta evolución tecnológica, reflejando un progreso en el registro de sus poemas. La autora refleja este avance paulatino en su libro *El tópico del libro en la literatura electrónica*, específicamente en su capítulo “La presencia del tópico de libro a lo largo de mi producción poética”, en la que destaca la publicación de su obra *El libro del fin del mundo* (2002) acompañado por un CD Room con poesía digital, buscando lograr:

La borradura de la frontera entre los medios gráficos y digitales, así como entre los signos lingüísticos y visuales enfatizaban las nociones de no linealidad y bifurcación implícitas en la concepción de la obra, que se presentaba como una suerte de mini enciclopedia. (14)

Para posteriormente entre el 2005-2007 trabajar en un proyecto de video poemas de *La serie de las lecturas*, como expresiones digitales de la “interpretación de los poemas”. Durante todo este período, específicamente entre 1996-2006 la poeta argentina trabajó en la creación de una sus obras en formato netamente digital, el primer *Wordtoys*, para posteriormente el 2011 o publicar *Góngora Wordtoys (soledades)*, representando aquella evolución paulatina en sus obras, introduciendo de a poco al mundo virtual. Esta contextualización histórica de las obras de Gache busca representar junto a la introducción, el desarrollo del primer objetivo específico con el que se concreta el resto de la investigación, contextualizando el crecimiento de la poesía digital en América Latina, situando específicamente las obras digitales trabajadas por la autora argentina.

En base a lo anterior, la poesía digital de Belén gache en particular su obra *Góngora Wordtoys (soledades)* ha sido caracterizada por conforma una de las mayores representaciones de la poesía virtual en español, formando parte de las obras más representativas de la poesía digital a nivel mundial. En busca de resolver el planteamiento del objetivo general de la investigación, se analizó e interpretó el trabajo de la autora argentina-española, permitiendo destacar que tanto el concepto de “juego” como la influencia de la “literatura expandida” transformaron la forma de percibir y construir la poesía. Es gracias a estas nuevas influencias que es posible dar el paso a la creación literaria en un formato netamente digital, alejado de los límites materiales presentes en la producción mediante el lápiz y el papel.

En base al mismo desarrollo del objetivo principal, se observó a lo largo de la investigación, que la “literatura expandida” cumple un rol fundamental en la composición de lo que hoy se conoce como poesía digital, es gracias a esta “expansión literaria” que autores como Gache, lograron expresar sus intereses alejados de las linealidades del libro físico. Dada la influencia

de este nuevo movimiento, es posible que el arte y el texto se unan para construir poesía más allá de las limitaciones, produciendo y recreando diversos textos, mediante representaciones sonoras, animaciones e imágenes, destacando la interactividad y la libertad creativa de las manos del poeta y del lector. Si bien la “literatura expandida” conforma y permite la libertad de creación en las poesía digital, es la ludicidad mediante el “juego” la que entrega sentido y potencial al desarrollo de los *Wordtoys* como representantes de la poesía digital. La interactividad presente en los poemarios virtuales la que refleja la esencia del “juego”, destacando sus libertad, espontaneidad y ludicidad, como elementos que permiten al lector-usuario transitar, interactuar e interpretar las obras presentadas mediante la realización de “juegos de palabras” que conforman la esencia de la creación de los *Wordtoys*.

Cada poema digital de *Wordtoys soledades* tiene un origen desde donde fue reconstruido, analizado y comprendido, destacando la importancia de su esencia, para que el lector mediante una “lectura interactiva” logre aprender, investigar y reformar ideas de la construcción literaria en el formato material. El poemario de Gache presenta mediante la interpretación y lectura de los prefacios existentes en cada poema, una reconstrucción de la esencia del barroco plasmada por Luis de Góngora en su poema *Soledades*. La autora contextualizar y caracterizar las obras del poeta del Siglo de Oro español, vinculando la construcción del poemario con la esencia de Góngora, como los laberintos, los espirales, la necesidad de libertad, la representación de la naturaleza, el descentralismo de la sociedad, entre otros. Gache no solo se queda con la representación del contexto del barroco, sino, que plasma en sus poemas toda la esencia de las *Soledades* de Góngora, destacando y reconstruyendo elementos característicos de la obra “gongorina”, como se observa en los poemas: “Dedicatoria en espiral”, emulando la “Dedicatoria al duque de Béjar” presentada en el inicio del poema de Góngora, “En breve espacio mucha primavera”, título tomado de versos de “Soledad segunda”, “Delicias del Parnaso”, como un enaltecimiento de los versos del poeta impulsado por el Parnaso como el monte de las musas en la mitología griega, “El llanto del peregrino” como la representación del camino sin rumbo realizado por el peregrino que inicia su historia en “soledad primera”, para finalizar con “El arte de la cetrería” representación auditiva mediante animaciones de las 8 aves rapaces que son presentadas por Góngora en la escena final de cetrería en “Soledad segunda”.

Con la llegada del sistema Flash a inicios del siglo XXI la poesía virtual presentó grandes cambios en su producción y construcción, fue este nuevo sistema el que permitió cambiar la forma de percibir un texto, implementando la posibilidad de interactuar de forma directa entre la creación literaria y la representación digital. Es este sistema tecnológico el que permitió poner fin a la linealidad de los textos escritos y avanzar a una nueva etapa de interpretación y reconstrucción, eliminando los límites persistentes en la escritura mediante el lápiz y el papel, que posteriormente con el avance a la Web 2.0 ²⁶, permitió construir por parte de los creadores-autores, diversos universos literarios interactivos mediante el uso de páginas web. Si bien este traspaso del sistema físico al digital posee muchos beneficios en cuanto a su acceso, interacción y navegación, presenta una cierta cantidad de elementos negativos que si no se controlan adecuadamente pueden convertirse en grandes debilidades.

Góngora Wordtoys (soledades), puede ayudar a mencionar y ejemplificar los elementos negativos que pueden afectar a la interacción-lectura de los poemas digitales. A pesar de que poesía digital escapa de las limitaciones del libro físico el formato virtual vuelve a plasmar requerimientos que interrumpen la libertad total en las acciones que se pueden realizar, estos requerimientos se ven mayoritariamente reflejados en las instrucciones de los poemas, como es el caso de “En breve espacio mucha primavera” solicitando un navegador que soporte pop ups, o en “El arte de la cetrería” que a pesar de no poseer ninguna indicación en las instrucciones, pide implícitamente como requerimiento tener acceso a un sistema de audio para poder escuchar las interpretaciones de las aves de cetrería.

Si bien las limitaciones anteriores solo afectan a la reproducción de dos poemas, existen otros factores que pueden afectar aún más la experiencia del usuario, impidiendo el acceso total a los poemas digitales. La pérdida de un dominio web, la falta de acceso a internet o dificultades para acceder al formato Flash son parte de estos limitantes mayores, los dos primeros no permitiendo ingresar al poemario y el tercero dificultando la interacción con los poemas, dado que un requerimiento fundamental para su reproducción, es el uso del sistema

²⁶Atónio Fumero, la define en su texto *Web 2.0* como una “Nueva Red caracterizada como la web de las personas frente a la web de los datos, correspondiente a la versión uno, la Web 1.0” (11). Extraído de: Fumero, Antonio, Genís Roca, y Sáez, Fernando. *Web 2.0*. Vol. 12. Madrid: Fundación Orange, 2007.

Flash como soporte de interacción. Si bien desde un principio a inicios del siglo XXI, el sistema Flash apareció como un impulsor de la creación digital, hoy en pleno año 2020 está próximo a llegar al final de su legado. Desde el 2017 la empresa Adobe decidió que a fines del 2020 llegaría a su fin la totalidad de los servicios de Flash player, dando cierre a su ciclo productivo, esto trae consigo diversas repercusiones en la poesía digital, dejando obsoletas las obras de los autores que trabajaron y construyeron sus obras bajo el amparo del sistema Flash.

Es momento de comenzar a preguntarse ¿qué pasará ahora con la poesía digital?, y la respuesta solo la pueden entregar los propios autores y poetas digitales, que para sobrevivir a este nuevo salto tecnológico, tendrán que migrar a nuevas plataformas de código abierto como HTML5, WebGL y Web Assembly, que reemplazarán las características que cubría el sistema Flash. Se destaca que la respuesta solo la pueden dar ellos, dado que, depende de su decisión si adaptarán sus obras para rescatarlas de una inactividad absoluta. Si bien los *Wordtoys* pertenecen al archivo internacional de net art Netescopio del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo de España, no podrán escapar de las repercusiones que traerá consigo el final de sistema Flash, dado que las obras de Belén Gache están construidas bajo el amparo de este, utilizándolo como elemento base en la producción de poesía digital. Quizá en un futuro no muy lejano, el único registro que quedará de los *Wordtoys* como la innovación de la interactividad y representación de la literatura como “juego de palabras”, se puede observar mediante videos, que alejando la verdadera esencia de la poesía digital mostrarán solo un esqueleto de lo que fue el camino para llegar a la cima del Parnaso.

El final del sistema Flash es el fin de un gran legado y el inicio de nuevos cambios, nuevas producciones y nuevas creaciones, quizá es el final de una plataforma, pero la poesía virtual y la “literatura expandida” están aún en un proceso de crecimiento, avance y evolución constante, la llegada del sistema Flash cumplió un rol fundamental para modificar la percepción de la creación literaria, cambiando la idea de texto como elemento estático, presentando al poema como un “juego de palabras”, aún así ya es momento de avanzar y continuar experimentando para ampliar aún más allá las fronteras creativas. Solo queda

esperar para observar qué cambios deparará el futuro en la composición del lenguaje, para vislumbrar cómo avanzarán las experimentaciones literarias, buscando superar y escapar de las barreras del texto, siempre influenciados por la “literatura expandida”.

VIII. Obras citadas

Fumero, Antonio, Genís, Roca, y Sáez, Fernando. *Web 2.0*. Vol. 12. Madrid: Fundación Orange, 2007. Impreso

Góngora, Luis. "Soledades". Cervantes virtual, Fecha de publicación. Web. 15 Jun 2020.

Giordano, Alberto. "Alan Pauls y la 'literatura expandida'". *Orbis Tertius*. Universidad Nacional de Rosario. 2019. Web. 23 Jun. 2020.

<www.orbistertius.unlp.edu.ar/article/view/OTe110/11066>

García Blanco, Saúl. "Sobre el concepto de juego." *Aula*, 7 (1995): 125-132. Web. 16 Jul. 2020.

Gache, Belén. *Wordtoys*. Fin del mundo ediciones, 2006. Web. 10 jun 2020.

<belengache.net/wordtoys/index.htm>

Gache, Belén. *Góngora Wordtoys soledades*. Córdoba: Sociedad lunar, 2011. Web. 10 Jun. 2020. <belengache.net/gongorawordtoys/>

Gache, Belén. "El tópico del libro en la literatura electrónica". *Actas del IV congreso internacional de la Red de investigación sobre Metaficción en el Ámbito Hispánico: Páginas y pantallas "interferencias metaficcionales"*. Universidad de Valladolid, 2017. Impreso

Giovine, María. "Wordtoys, una experiencia poética de interacción hipertextual", *Periódico de poesía*. Marzo 2012. Web. 9 Jul. 2020

<www.archivopdp.unam.mx/index.php/1055-poeticas-visuales/poeticas-visuales/2222-047-poeticas-visuales-wordtoys>

Kozak, Claudia. "Poesía digital latinoamericana: Lenguaje experimental en tiempos de bits". *Latin American Literature Today*. Universidad de Buenos Aires-CONICET. Mayo 2019. Web. 23 Jun 2020 .

<www.latinamericanliteraturetoday.org/es/2019/mayo/poes%C3%ADa-digital-latinoamericana-lenguaje-experimental-en-tiempos-de-bits>

Kozak, Claudia. "Literatura expandida en el dominio digital." *El taco en la brea* 6 (2017): 220-245. Web. 18 Jun 2020.

Pauls, Alan. "El arte de vivir en arte." *Temas lentos* (2012): 166-184. Web

Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española 23.a ed.* 2020. Versión en línea: dle.rae.es/. 04 Jul 2020

Ré, Anahí. "Una excursión a las poéticas digitales latinoamericanas". *Artelogie*. Nov 2017. Web. 18 jun. 2020 <<https://journals.openedition.org/artelogie/1607>>

Ramos Jaubert, Rocío. "Lúdica-Ludicidad-: Como motor de la educación y del aprehendizaje del ser humano". *1er Foro Internacional en Innovación Educativa*. Chapingo, México 2009. Impreso.

Staff, Users. *Flash: creación de sitios web*. USERSHOP, 2012. Impreso.