

La poesía interactiva de José Aburto: enfoques logofágicos y logoeméticos*

The interactive poetry of José Aburto: logophagic and logoemetic approaches

DANIEL ESCANDELL MONTIEL

Universidad de Salamanca. Facultad de Filología – Plaza de Anaya s/n. 37005 Salamanca (España)

Dirección de correo electrónico: danielescandell@usal.es.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7311-8016>.

Recibido/Received: 17-1-2023. Aceptado/Accepted: 13-5-2023.

Cómo citar/How to cite: Escandell Montiel, Daniel (2023). “La poesía interactiva de José Aburto: enfoques logofágicos y logoeméticos”. *Castilla. Estudios de Literatura*, 14, pp. 92-108. DOI: <https://doi.org/10.24197/cel.14.2023.92-108>.

Artículo de acceso abierto distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC-BY 4.0\)](#). / Open access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY 4.0\)](#).

Resumen: En este artículo abordamos la obra poética del autor peruano José Aburto (1977) desde la noción de logoemesis como vía de acceso conceptual a los mecanismos de interacción de la textualidad digital y su mediación en las pantallas. Para ello, trazamos una aproximación a los conceptos de logofagia y logoemesis como marcos para aproximarnos a la textovisualidad y su invisibilización y visibilización. Así, mediante una muestra representativa de un *corpus* poemas interactivos, establecemos la relevancia significativa que suponen la interfaz y la interacción para el proceso de recepción de estas obras en su espacio creativo de modo inherente.

Palabras clave: José Aburto; poesía textovisual; logoemesis; literatura digital; arte interactivo.

Abstract: This article approaches the poetic work of the Peruvian author José Aburto (1977) from the notion of logoemetics as a form of conceptual access to the interactive mechanisms of the digital textuality and its mediation on the screens. To do so, I outline an approximation to the notions of both logophagy and logoemesis as frameworks to approach the text-visibility and its invisibility and visibility. Thus, through a representative sample of an interactive poems' *corpus*, I

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

establish the significant relevance that interfaces and interaction suppose for the reception process of these works in their creative space in an inherent manner.

Keywords: José Aburto; text-visual poetry; logoemesis; electronic literature; interactive arts.

INTRODUCCIÓN

Los derroteros de la historia están repletos de fagias textovisuales: los intereses tras las censuras de toda índole conocen bien los mecanismos para borrar objetos y personas del imaginario colectivo. Tachar ideas o datos sobre el papel, hacer piras con libros, bombardear estatuas o editar fotografías para borrar de la historia a algunas personas forman parte de una tradición que se sitúa a medio camino entre el olvido y el rencor. La *imago* ha generado, quizá, más atención por su fuerza comunicativa también a la hora de sernos negada y debemos admitir que las técnicas de alteración audiovisual son, todavía hoy, sorprendentes para el público. Al fin y al cabo, aunque la manipulación analógica ha tenido gran sofisticación, la capacidad digital para borrar (y también para crear) sin levantar sospecha sobre el retrato de lo real ha acelerado tanto en las últimas décadas (y está tan al alcance de cualquier persona con algo de destreza con el ordenador) que apenas hemos podido normalizarlo por completo.

La logofagia y la imagofagia evidencian en no pocas ocasiones su voluntad censora cuando recurren al tachado y otros mecanismos que no buscan otra cosa. Sin embargo, una invisibilización total y plena es más sutil, pues alcanza la eliminación de cualquier huella de lo que hubo. No es fácil, en última instancia, eliminar todo rastro de lo que había *sido*. En la combinación de texto e imagen a través de múltiples recursos y soportes aceptamos que la suma de las nociones de *imago* y *logos* (su fusión y armonización en diferentes grados y relaciones de influencia mutua) que constituye la cultura textovisual resulta en un poder icónico indiscutible: su eliminación, también.

Las siguientes páginas se centran en dos bloques: por un lado, una aproximación teórica y general a la relación entre la negación (fagia) y la generación (emesis) textovisuales; por otro, una aproximación al caso concreto del poeta digital José Aburto desde el punto de vista presentado en el primer segmento. Como veremos, Aburto ha centrado una parte capital de su producción en la textovisualidad y, de hecho, la mayor parte de su obra se ha centrado en buscar y proponer modos de que sea el lector

quien establezca una relación especial con el texto al forzarle a interactuar sobre la obra para dotarla de legibilidad. Así pues, su obra parte de un estado de partida que, de un modo u otro, niega el texto al lector, una línea de base que busca ser un impulso para que el receptor asuma la necesidad de relacionarse con la obra y proporcionarle una retroalimentación en la forma de lo legible.

1. DE FAGIAS Y EMESIS TEXTOVISUALES

La cultura textovisual (como combinación en múltiples formas posibles de la imagen —presente o evocada—y del componente textual o lingüístico), ha sido un elemento constante de la tradición escrita y literaria en el mundo occidental. En ese sentido, no podemos obviar que la tradición caligramática, el arte caligráfico, la textovisualidad, etc., están igualmente presentes fuera de la órbita europeísta y ha habido, incluso, interesantes influencias globales, como la huella ideogramática en la literatura en lengua española (Gordon, 1997). Y sin este enfoque globalista, la propia tradición europea apostó por la estética asociada al *carmina figurata* para presentar poemas cuya disposición en página se diseñaba para construir con las palabras la forma de un objeto o patrón de diseño al que, típicamente, se hacía referencia en la propia composición poética. Una tradición que podemos remontar hasta, al menos, Simmias de Rodas (Chaparro Gómez, 1981; D’Ors, 1977). Más cerca de nosotros, los *poèmes figurés* mantienen su herencia y siguen proponiendo la creación textual como forma de evocar la imagen icónica a través de su disposición en el soporte.

Se ha ido formando, en definitiva, a lo largo de la historia, un canon de literatura textovisual que tiene, de hecho, un fuerte anclaje en nuestra propia tradición (Muriel Durán, 2000). Como sabemos, es en el contexto en torno a las Vanguardias históricas cuando se retoma con fuerza esta tradición textovisual y se aprovecha para la exploración intermedia con los recursos creativos entonces novedosos, como el cinematógrafo. Era lógico que en la era de la tercera imagen, es decir, la imagen interactiva (Brea, 2010), la textovisualidad explorase los mecanismos de las pantallas (quizá) omnímodas sin olvidarse de las raíces y la tradición: después de todo, los nuevos soportes y las nuevas formas de arte no suponen la ruptura de la línea continuista de la práctica creativa (Brea, 2007: 172). Asimismo, estas pantallas son el escenario clave de los medios digitales, tanto en su

creación como en su recepción y sus posibilidades siguen siendo múltiples en ambos frentes:

[...] Las posibilidades de producción de formas visuales que proporcionan las tecnologías digitales de generación y tratamiento de la imagen (enriquecida por los desarrollos multimedia que acrecientan las posibilidades de su riqueza expresiva) son enormes, [y] sus potenciales de distribución al tejido social superan, con mucho, los de otros canales más tradicionales. Creemos por tanto que las *artes* de nuestro tiempo —y más aún las de los tiempos venideros— no pueden pensarse ajenas a las extraordinarias nuevas posibilidades que el escenario de las tecnologías electrónicas les proporciona y proporcionará con creces en un futuro ya muy cercano (Brea, 2007: 172).

Y es que la relación entre el texto y la negación del texto mediante la integración de recursos visuales supone una línea de tradición textovisual propia: en este caso, es el trabajo de Blesa (1998) el que nos ha permitido visibilizar esta relación simbiótica de negación textual a través de la logofagia. Afirma Blesa, asimismo, que, en las obras logofágicas, la presencia de textos está marcada por el hecho de que estas tengan explícitamente visibles

[...] sus letras, pero por unas estrategias u otras su discurso es un discurso que no admite escucha o bien su lectura se ve intempestivamente alterada por una ilegibilidad que hace que las letras sean nada más que fantasmas de letras, y lo que en estas obras hay de lenguaje es tan sólo un espectro del lenguaje y ¿cómo leer, cómo prestar oído al espectro? Ese espectro es a lo que doy el nombre de logofagia y son sus signos los trazos del silencio (Blesa, 2011: 64).

El investigador, en esa atención al texto espectral, ausente, negado o silenciado, establece una clasificación tropológica que permite taxonomizar los modos en los que se ejerce y se percibe la invisibilización del texto,¹ y que expande y revisa unos años más tarde en el libro antes citado. Con todo, la *imago* total (y, por tanto, la exposición continua a este tipo de mensajes) es también espectral, término que empleó Brea —cuando

¹ Sin ánimo de sintetizar de forma burda todo el extenso trabajo taxonómico realizado por Blesa, podemos aportar unos sencillos ejemplos muy ilustrativos, como la propia y directa tachadura del texto, el uso del leucós (imponer el espacio en blanco, es decir, la borradura total), o la construcción criptogramática para ofuscar el texto desde su forma originaria.

dijo que la multiplicación desbordante de lo visual “condición puramente mental, fantasmagórica, espectral” (2010: 68) y que, como hemos visto, coincide con Blesa. Texto e imagen dejan una impronta, por lo que su suma solo puede generar más huella fantasmagórica si cabe.

Es así como partimos de una serie de formas de tachar, borrar y, en definitiva, negar, la legibilidad textual y hacer, con ello, una forma de expresión artística con una extensa y amplia tradición, pues “sucede que no son pocas las piezas en el arte contemporáneo en las que lo lingüístico no es que forme parte de la obra, sino que llega a ser todo lo que el texto artístico presenta” (2011: 18). Con ello se conforma lo que podemos considerar un choque frontal entre palabra e imagen (el recurrente conflicto *logos-ímago*), o lo contrario, que conduce a la significación del elemento verbal, pues es el resultado de “un desafío y una supresión de la ley textual, que lo instituye texto y no texto, texto-y-no-texto” (Blesa, 1998: 16).

La censura en sí misma (en forma de la imagen estereotipada del texto tachado para preservar elementos privados o secretos en un informe), supone una base logofágica; sin embargo, no toda censura del texto implica logofagia, en la medida en que los mecanismos de control de acceso implican también la imposibilidad de publicar y difundir un texto, y no se produce, ante la ausencia total, una carga de significados para el receptor, que no puede preguntarse sobre lo que no sabe que no existe ni generar, tampoco, discursos de recepción o antirrecepción, lo que conlleva la exocanonidad formal de la obra y su forma ya no como oposición a un centro de poder concreto, sino como definición del sistema propio en términos cualitativos y taxonómicos (Escandell, 2022a). Pron (2014) ha abordado el peso de la censura (ejercida por el poder) como negadora total y destructora del patrimonio, permitiendo así diferenciar bien entre ambas esferas de negación textual, pues las intenciones y consecuencias son claramente diferentes. En la logofagia encontramos, ante todo, la búsqueda de una intencionalidad creativa: la destrucción del texto genera un objeto artístico nuevo al intervenir sobre la palabra. Solo en el acto de evidenciar ante el receptor que se le ha negado la posibilidad de leer el texto se produce un acto logofágico; frente a ello, la censura responde a la intención de mantener un *statu quo* (moral, político, religioso, estético...) mediante los mecanismos de autopreservación del poder establecido.

La logofagia parte de la suma de los estudios visuales y de historia del arte con los literarios, resolviendo en cierto modo una confrontación tradicional. Y es que la combinación de ambas esferas para generar objetos

artísticos nuevos, así como el propio estudio de dichos artefactos, supone necesariamente dejar atrás la “vieja pugna entre estudios de historia del arte vs. estudios de literatura (o si se prefiere estudios sobre la imagen y estudios sobre el texto” (Rodríguez de la Flor, 2009: 87). En estudios precedentes se ha planteado el paso siguiente tras la ejecución logofágica, lo que nos conduce a la logoemesis y su peso específico desde el punto de vista de la recepción, al situar al lector en un centro de acción necesaria al ejecutar la obra para posibilitar la legibilidad textual, que se taxonimiza dando continuidad al modelo fundacional de Blesa (Escandell, 2017; 2019).

2. LA POESÍA MEDIADA POR LA INFORMÁTICA DE JOSÉ ABURTO

José Aburto Zolezzi nace en Lima (Perú) en 1977. Una gran parte de su obra se ha centrado en el experimentalismo literario de intersección textovisual, con una doble línea de trabajo: una vertiente centrada en la presentación de sus obras a través de instalaciones en exposiciones de diferente índole, con presencia internacional desde muy temprano, y el aprovechamiento del espacio digital para adaptar esas obras y generar otras específicas para el formato de la pantalla (Escandell, 2022b). Sirva de ejemplo temprano su obra *Grita* (Aburto, 2003c), a la que nos referiremos más adelante con atención: en su formato para ordenador se emplea el micrófono que integra el propio dispositivo. En su forma en instalaciones se sitúa al receptor también ante una pantalla, se presentaba ante el visitante un cubo, un objeto físico separado que se espera que tenga algún tipo de función. Al gritarle al cubo (que es donde se aloja el micrófono externo), se ejecuta el poema, y este referente físico externalizado aprovechando el contexto de la instalación artística hacía más visible el acto interactivo que demanda a la persona para poder acceder a los versos.

En realidad, la senda de la interacción textovisual la recorre bidireccionalmente, pues su aportación en la exposición *Máquinas de escritura*, celebrada en Oaxaca (México),² —así como en otros eventos y exposiciones internacionales— trasladó a ese espacio físico y visitable algunas de sus obras digitales. En este caso mexicano, la exposición estuvo disponible entre el 19 y el 27 de octubre de 2019 con motivo de la Feria

² Además de múltiples exposiciones en Lima y esta referida de México (que destacamos por su vinculación directa con una tradicional y popular feria libresca), su obra ha formado parte de muestras en Canadá, España, Noruega, etc.

del Libro de Oaxaca bajo responsabilidad y organización del Centro de Cultura Digital. Durante esos días, los asistentes pudieron visitar durante esos días el Centro Cultural y de Convenciones de Oaxaca para ver una selección de múltiples autores (como el chileno Ignacio Nieto, la rusa Olya Lialina, el estadounidense Theo Ellin Ballew, la argentina Belén Gache, etc.). La obra seleccionada para representar la línea creativa de Aburto fue, como se habrá supuesto, *Grita*.

No debe extrañarnos dicha selección, y que nosotros hayamos optado también por referirla en primer lugar, pues es una obra representativa de su voluntad experimentadora. En términos generales, la trayectoria del poeta peruano ha sido descrita en el pasado como un acto de búsqueda continuada y sostenida en el tiempo para construir una interfaz definitiva, material o inmaterial; así, Przybyszewska afirma incluso que “todos los textos de Aburto Zolezzi tienen una forma, es decir, una interfaz, interesante y significativa” (2019: 127).³ Lo cierto es que es algo que el mismo Aburto ha afirmado y defendido públicamente: “lo que mejor define mi trabajo es la constante experimentación en formatos, soportes y métodos de escritura que reinterpretan el quehacer poético desde una perspectiva propia” (Aburto, 1999).

Con todo, el rasgo que atraviesa sus obras es, típicamente, la búsqueda de un acto por parte del receptor, lo que lo convierte en un autor que espera que se produzca una intervención directa sobre su obra para hacer posible la lectura. Debemos tener en consideración que a lo largo de estas páginas no vamos a ofrecer un análisis exhaustivo de toda su producción, pues sería inabarcable en el espacio de un artículo, sino una perspectiva amplia de sus obras interactivas que responden a las características de una textovisualidad interactiva y que fluctúa entre la invisibilización y la visibilización del texto. En consecuencia, este enfoque deja fuera diversas obras interactivas, pero no logoeméticas, su producción de poesía visual no interactiva, y otro tipo de creaciones de formato tradicional o estático. Asimismo, nuestro enfoque en el modo de interacción supone no abordar la hermenéutica de los textos, salvo en algunos casos concretos, para no alejarnos del punto de vista de la funcionalidad, la interacción y la interfaz. Se trata de una distinción taxonómica que el propio autor hace al catalogar

³ El *corpus* de obras de Aburto empleado en el artículo citado es totalmente diferente al que nosotros empleamos en estas páginas, lo que constata la constancia exploratoria del autor no solo desde nuestro estricto punto de vista y enfoque teórico, sino también desde otros aplicados a una tipología de piezas diversificada.

su obra: clasifica los textos tradicionales y solo textuales (“Escritos”), los vídeos (“Audiovisuales”), los recitados (“Orales”), las obras plásticas y textovisuales (“Concretos”), y los interactivos (“Electrónicos”), por lo que respetamos y mantenemos dicho criterio.⁴

El ya referido poema *Grita* (Aburto, 2003c) nos permite, de hecho, ver cómo el autor aplica un estado basal logofágico de la obra con mucha claridad: el estado primigenio que ve el receptor en la pantalla de su ordenador es un fondo rojo con un el título del poema en amarillo, lo que cumple la doble función de ser la instrucción para saber cómo interactuar. El poema se ejecuta en su forma original sobre Flash,⁵ y eso le permite acceder al micrófono del ordenador, por lo que, al detectar ruido por encima de determinados decibelios, el texto emerge ante el lector, al menos mientras sea capaz de sostener el grito. La línea de base es, por tanto, la de un texto ausente por completo, con la excepción de la instrucción-título.

La huella humana resulta fundamental para este poema de 2003, pero no es la única ocasión en la que Aburto ha puesto al receptor como generador de un aporte biológico para que la obra se materialice. En 2018 publica *Somos* (Aburto, 2018) en forma de filtro para Instagram: el usuario debe enfocar la cámara de su móvil hacia sí mismo para proceder con el ritual del *selfie*. Esta aplicación funciona como tantos otros filtros que detectan un rostro y, por ejemplo, añaden orejas de perro, bigotes de gato o redibujan el rostro con estilo de animación japonesa. En este caso, las tres letras diferentes que se dan en la palabra “somos” aparecen en el rostro (la “s” sobre la frente, una “o” alrededor de cada ojo y la “m” en la boca). Cuando la persona abre la boca de ella se vomita (más que nunca, la logoemesis en acción) sin freno una y otra vez la palabra “máscaras”. Si en el poema *Grita* la aportación de la voz como *input* biométrico hace posible la obra, aquí el rostro humano es el que permite el anclaje

⁴ Aburto, además, incluye en esta clasificación de su web personal secciones específicas para las exposiciones y los textos no poéticos, que incluyen también reflexiones de tipo teórico y no solo creaciones literarias.

⁵ Aunque sea una tecnología hoy en día abandonada por Adobe (que adquirió cuando se hizo con Macromedia, y que esta popularizó en los noventa, pese a provenir de FutureWave Software), debemos recordar que fue muy popular y un sistema para permitir interacciones (desde secuencias animadas hasta videojuegos). Fue en 2020 cuando se cerró definitivamente su desarrollo y mantenimiento al haber perdido un espacio significativo de mercado y acumular años de polémicas por problemas de seguridad, en detrimento de los estándares del HTML5.

biométrico de los puntos de referencia para ejecutar la obra sobre la imagen del sujeto.

Unos años antes de *Grita* apareció el poema *Paranoico arcoíris* (Aburto, 2000). En este caso, la logofagia de partida se establece con un texto negro sobre negro en la pantalla. En la parte superior se puede ver el título con un ciclo de color que recorre el espectro del arco iris. Cuando el usuario pasa el cursor del ordenador por la pantalla, este deja una estela también en rotación multicolor que se sitúa entre la capa del texto y la capa del fondo, lo que permite leer los versos de la pieza. Se trata, por tanto, de un poema que parte de una situación de tachón completo y absoluto que evoca la página en negro de Lawrence Sterne en *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*.

Desde el punto de vista formal, resulta evidente que, para visibilizar el texto, este debe ser ilegible primero, pero la conceptualización de la logofagia previa se produce fuera del ámbito de la recepción: al no ser el final, el receptor no se centra en qué ha hecho que el texto sea ilegible, ni en las consecuencias estéticas de ello (como, de hecho, sucede al contemplar e intentar leer una obra logofágica, en términos de Blesa). Pero por lo que supone la digitalidad, la interacción logoemética no supone *deshacer* el camino andado, como sí pasaría en la fisicidad. Es decir, si se emplea una tachadura logofágica, como en la obra *Alarma* de José Miguel Ullán (1976: 28), la forma potencial de recuperación del texto es lograr eliminar la tinta que ha intervenido la página sin dañarla ni a ella como soporte ni a las palabras ofuscadas. Pero en los textos de Aburto a los que nos referíamos antes la mediación del código informático, la interfaz del dispositivo y el mecanismo de interacción para que emerja el poema no se relacionan con el modo de negación textual del que se parte.

Eso no significa que dicho camino inverso no sea posible, aunque desde luego es poco frecuente dentro de este tipo de prácticas. Esto se debe a que conlleva, necesariamente, llevar al usuario desde la interfaz con la que interactúa hasta las entretelas,⁶ ya que una forma de hacerlo es esconder dentro del propio código informático (inherente al formato digital) parte del mensaje, lo que implica la obligación de que el receptor interactúe de forma cruda con el código informático, o bien empleando la

⁶ En términos estrictos, pasar del *frontend* (aquello que ve y con lo que interactúa el usuario informático) al *backend* (la parte interna que hace posible el resultado final).

simulación de errores visuales o *glitches*⁷ para construir ese tipo de estética, aunque esto último se ha abordado en una emulación posdigital que hace virtud de la recreación del error digital en formato analógico donde este no tiene cabida (Jones, 2022).

En 2017 el autor publica *Condensaciones* (Aburto, 2017a), un poema panorámico en Facebook que combina un grado bajo de explotación de realidad virtual (el sistema de esa red social para ofrecer imágenes de inmersión total en 360°) con la estética del *glitch*, ya que donde tendría que estar la imagen de una localización para simular nuestra inmersión en ella, hay la imagen del ruido blanco de una televisión analógica. Sobre esa imagen se lee el poema, que podemos ver rotando como si estuviéramos viendo ese paisaje *in absentia*. Sin puntuación, el poema es cíclico: no hay principio ni final, pues es un hilo de texto alrededor de nosotros.⁸

El paisaje o, más bien, el horizonte, son eje central del poema *En movimiento* (Aburto, 2008): con una estética bicolor (blanco y negro) y gráficos de vectores, una línea dibuja el horizonte a mitad de altura de la pantalla. Perpendicularmente, una línea discontinua logra ponernos en la perspectiva de un coche en la carretera con el horizonte ante nosotros en plena noche. En la mitad superior están los versos rotados 90°, apuntando al cielo. Cuando pinchamos sobre la carretera, el movimiento de la línea discontinua logra simular (como en un videojuego con *sprites* clásicos) la sensación de velocidad y el resto de líneas, así como los versos, tiemblan, reforzando esa sensación. Si, mientras se pincha en la pantalla, se mueve a izquierda o derecha el cursor, la carretera se curva en esa dirección y descubrimos que más allá de nuestra vista hay más versos que componen la totalidad del poema, pero que estaban fuera de nuestro punto de vista.

Las entretelas del código a las que antes hacíamos referencia pueden tener, asimismo, diferentes grados de complejidad: se puede incentivar que el usuario manipule el propio código —como, por ejemplo, sucede en el metajuego *Code Hunt* (Halleux, 2014), diseñado para aprender algunos lenguajes de programación (Bishop et al., 2015); o en el videojuego comercial *Invisible, Inc.* (Klei Entertainment, 2015) centrado en el mundo

⁷ Aunque el término proviene originalmente del yiddish, se toma en términos computacionales a través del inglés. Se refiere a un tipo de error leve que, si bien no afecta al rendimiento o ejecución del programa en términos holísticos, sí genera resultados imprevistos, en forma de deformaciones gráficas u otras alteraciones en la experiencia de uso.

⁸ Ese mismo año nos da también *Disolvencias* (2017b), que utiliza la misma técnica, pero utiliza un fondo de negro a gris, sin uso de ninguna textura o imagen.

de los piratas informáticos y que invita al receptor a acceder a su propio código para alterarlo. Más accesible es la propuesta del autor Joe Davis, creador del *Telescopic Text* (Davis, 2010), quien ofreció a los usuarios la propia herramienta que él había diseñado y creado para conseguir su texto expansivo: esto abría la posibilidad de reproducir el mecanismo de interacción, aunque lo cierto es que la interfaz de usuario resultaba compleja y hacía casi imprescindible tener previstos todos los estados intermedios del texto antes de empezar.

En la obra de Davis el lector parte de un brevísimo “I made tea” que, mediante la técnica de la *adnotatio* logofágica por Blesa,⁹ esconde un texto mucho mayor que se va expandiendo ante el lector mientras este decide hacer clic sobre una u otra palabra. Aburto apostó unos años antes que el canadiense, en 2003, por una obra que también proponía una concepción telescópica: *Concepción del dragón* (Aburto, 2003a). En este caso, el autor interpela al receptor con dos botones: “hacer” y “deshacer”. El primero va sumando palabras (en ocasiones completas, en ocasiones parcialmente, otras veces sustituye unas secuencias por otras) y el segundo da el poder de logofagocitar. A diferencia del texto de Davis, el texto no tiene sentido en todo momento, y logra emular los múltiples estados de escritura (fragmentaria) de un poema que, según *se hace* por las pulsaciones del receptor, se va sangrando cada vez más en la pantalla, como si avanzara paso a paso hacia un lateral.

Unos años más tarde, Aburto revisitó esta idea con *Arte Poética* (2007), que describió como un poema deconstructivo. Su intención es, con una interfaz similar a la del anterior poema, presentar expresamente diferentes estados de escritura del texto poético, haciendo un énfasis especial en lo dubitativo del proceso creativo: el poema retrocede, se descompone para reconstruirse, mientras el poeta busca la composición de los versos, altera las metáforas, y consigue darle forma final. La coexistencia de todos los estados del poema implica necesariamente que se comporte como un texto-ápside logofágico, aunque el hecho de que haya una jerarquía (la temporal) hace que el conflicto entre el texto borrado

⁹ Esto es, una suerte de diseminación del texto, en la medida en que resulta fracturado y mutilado hasta una expresión significativa mínima y es la acción del receptor la que logoeméticamente lo restaura hasta un gran nivel de detalle que, sin embargo, puede sintetizarse en última instancia en esa síntesis de la que se partía. Por el modo en que se ejerce la logoemesis, en cambio, podría considerarse un texto ápside en su estado logofagocitado, ya que se trataría de un texto previo con múltiples estados intermedios en conflicto y que, en consecuencia, se neutralizan entre sí.

y el añadido tenga resolución. En cambio, en su poema *Aplicación de la fuerza de gravedad a los cuerpos inmóviles* (Aburto, 2002) sí se da una coexistencia ambivalente por completo: la obra presenta el breve texto “Lo que estará lejos / está cerca”, pero solo el inicial “Lo que...” es fijo. Al pasar el ratón sobre los verbos, estos se intercambian y pasamos a leer “Lo que estará cerca / está cerca”, y cuando lo pasamos sobre los adverbios, también se intercambian y leemos “Lo que está cerca / estará lejos”. La pieza no es multitáctil, por lo que no se pueden ejecutar otras alteraciones. Una variante devora a la otra para presenciarizarse ante el lector, y, aunque la lectura por defecto puede ser primada por el receptor, esto no invalida la cualidad final de todas las combinaciones que se pueden leer.

Una propuesta logoemética de Aburto diferente a las que hemos presentado hasta ahora es la que construye para *Conversación* (2003b). Una vez más, partimos de una ausencia del texto: ante el usuario en la pantalla hay círculos verdes sobre fondo blanco en una distribución de cinco líneas con cinco columnas. En realidad, del centro de cada círculo sale una suerte de *hilo* que lo une con los que están alrededor, pero no los vemos porque se imita el efecto óptico de ver un objeto completamente bidimensional perpendicular a nuestro punto de vista. Pero al pasar el ratón, movemos ese hilo, se estira y este a su vez tira y afecta a los demás hilos del entramado. Entonces nos damos cuenta de que cada hilo parecen estar colgadas palabras; si se mueven hacia la derecha las vemos invertidas, pero hacia la izquierda están en la orientación correcta que permite su lectura. Las que están en sentido horizontal se leen bien cuando se tira hacia arriba. La interacción emula actuar sobre un objeto físico, y gracias a ello vemos las partes de la conversación a la que refiere el título, aunque el orden de lectura queda a decisión del lector: aunque la estructura de la retícula de hilos está organizada y no puede llegar a considerarse rizomática, sí queda del todo debilitada la secuencia organizada de lectura original. El lector decide desde dónde empezar y por dónde avanzar en el entramado de palabras y pequeñas frases mientras mueve esos hilos intentando hacerlo legible brevemente antes de pasar a la siguiente cuadrícula.

Este recorrido por las obras logoeméticas de Aburto debe cerrarse con una obra que responde, pese a la interacción del usuario, a lo logofágico: *Polos iguales* (2020). El usuario accede un sencillo mensaje en el que se lee “Si me acerco te alejo”, pero cuando mueve el cursor en la pantalla sobre ese texto, este se descompone: el texto *explota* descomponiéndose de tal forma que cada letra se recoloca, quedan unas sobre otras, y se pierde

todo trazo de significado haciendo que el mensaje original sea inaccesible. El *input* del receptor, en definitiva, no visibiliza el texto, sino que lo convierte en ilegible, hasta que retira el cursor. Una vez más, la acción propuesta hace realidad lo que dice el propio poema: si se acerca (interactúa), el significado se aleja y se pierde.

Cada una de las piezas, por tanto, exige una interacción, una comunicación física en distinto grado entre el receptor y la obra para actuar sobre la interfaz y hacerla legible, un rasgo compartido con creaciones diseñadas también para otros formatos no mediados por la pantalla. En cualquiera de los casos, los mecanismos de Aburto permiten establecer una relación sensorial de primer orden al forzar un evento activo, lo que define de forma expresa un papel voluntario para quien desea acercarse a su producción, haciendo que toda interfaz establezca también un mensaje con el receptor, una capa adicional cargada de significado porque, cómo no, el medio es el mensaje, y el modo de acceder a ese mensaje y de interactuar sobre él, es parte indisoluble de contenido y de continente.

CONCLUSIONES

El autor José Aburto ha generado una producción literaria experimental mediante el aprovechamiento de diferentes formas tecnológicas y una parte significativa de sus poemas proponen al receptor interactuar de algún modo a través de interfaces diferentes mediadas por la máquina. Esto lleva a interacciones sencillas, como mover el cursor, a otras que requieren mayor complejidad y precisión, e incluso al uso del propio cuerpo como marca biológica que hace factible la obra tal y como la ha concebido su creador. Su interés por la interfaz ha ido unido a la exploración de formas de interacción y, aunque en algunos casos (que hemos señalado) hay textos que utilizan el mismo mecanismo de interacción o uno muy similar (en ocasiones, derivativo), estos son minoría.

Este interés tan destacado por estas formas de interacción y el papel que con ellas otorga al receptor de sus obras convierte al peruano en un autor marcadamente logoemético en la medida en que el diseño de la experiencia lectora parte de un estado negado del texto (tachado, ausente, oculto... pero en cualquier caso, no accesible total o parcialmente para el lectoespectador) y solo al abandonar la pasividad y tomar la decisión de actuar sobre la obra el receptor logra presenciar o visibilizar el texto, que le es devuelto (emetizado) desde el diseño fágico de partida.

Aunque Aburto tiene otras obras digitales con formas de interacción, algunas de ellas no se basan en la recuperación o regeneración del texto, pues este está visible en todo momento y la acción del receptor no altera su legibilidad: puede cambiar la forma de representación, organización o estética del texto que conforma la obra, pero no se produce la relación fagia-emesis que hace posible el acceso al texto solo mediante la voluntad de acción expresa del lector.

Para conseguir este tipo de obras el texto es tratado como imagen o bien con los mismos mecanismos de alteración visual que hemos conocido a lo largo de la historia de los estudios visuales, en la medida en que el factor textovisual no se concibe tanto como la suma de elementos complementarios, sino como una fusión plena que permite alterar el texto en los mismos parámetros de deformación y alteración. Esto implica que la visualidad de la palabra como objeto de tratamiento trasciende lo estrictamente caligráfico y se objetualiza para su tratamiento gráfico sin un procedimiento necesariamente distintivo.

Estas obras, por tanto, están conformadas textovisualmente y también interactivamente. El modo de actuar para trascender el estado logofágico basal y conseguir que el texto se vuelva visible, o que su textualidad basal se altere para coexistir con otras, conlleva una carga significativa. Se establece una relación entre texto y receptor que conlleva la acción expresa, casi siempre voluntaria, en ocasiones marcadamente física, que consigue cargar de connotación adicional las palabras e imágenes de cada pieza. Esto conlleva, por tanto, que la obra de Aburto debe abordarse no solo desde el comentario exegético de texto e imagen, sino desde la incorporación de una capa interpretativa adicional sustentada en los procedimientos diseñados para acceder al texto. Cuando el lector debe desgañitarse para que unos versos aparezcan en una pantalla roja, o verse a sí mismo en Instagram, está estableciendo un vínculo diferencial a través de la ejecución y recepción de la obra, lo que llena de nuevos matices y significados, gracias a la propia experimentación, al texto y a la imagen.

BIBLIOGRAFÍA

Aburto, José (1999), “Jose”, <http://joseaz.pe/> [12/01/23].

Aburto, José (2000), “Paranoico arcoíris”, http://joseaz.pe/entalpia/_dig/arcoiris/ [fecha de consulta: 12/01/23].

- Aburto, José (2002), “Aplicación de la fuerza de gravedad a los cuerpos inmóviles”, http://joseaz.pe/entalpia_dig/gravedad/ [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2003a), “Concepción del dragón”, en inesperada. http://joseaz.pe/entalpia_dig/dragon/ [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2003b), “Conversación”, en http://joseaz.pe/entalpia_dig/conversacion/ [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2003c), “Grita”, en https://www.joseaz.pe/_dig/grita/index.html [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2007), “Arte Poética”, en http://joseaz.pe/entalpia_dig/poemas/poetica.html [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2008), “En movimiento”, en http://joseaz.pe/entalpia_dig/enmovimiento/ [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2017a), “Condensaciones”, en http://joseaz.pe/entalpia_dig/poemas/condensaciones.htm [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2017b), “Disolvencias”, en <https://www.facebook.com/joseAZpoesia/photos/a.1800129843592142/1817090095229450/?type=3&theater> [fecha de consulta: 12/01/23].
- Aburto, José (2018), “Somos”, en http://joseaz.pe/entalpia_dig/poemas/somos.html [fecha de consulta: 12/01/23].

- Aburto, José (2020), “Polos iguales”, en <http://joseaz.pe/entalpia/dig/polos/index.html> [fecha de consulta: 12/01/23].
- Bishop, Judith; Horspool, R. Nigel; Xie, Tao; Tillmann, Nikolai y Halleux, Jonathan de (2015), “Code Hunt: Experience with Coding Contents at Scale”, en Antonia Bertolino (coord.), *Proceedings of the 37th International Conference on Software Engineering*, Piscataway, Wiley-IEEE Press, pp. 398-407.
- Blesa, Túa (1998), *Logofagias: Los trazos del silencio*, Zaragoza, UNIZAR.
- Blesa, Túa (2011), *Lecturas de la ilegibilidad en el arte*, Salamanca, Delirio.
- Brea, José Luis (2007), *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona, Gedisa.
- Brea, José Luis (2010), *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal.
- Chaparro Gómez, César (1981), “Acercamiento a la carmina figurata. P. Optaciano porfirio (C. XXVI)”, *Anuario de estudios filológicos*, 4, pp. 55-69.
- Davis, Joe (2010), “Telescopic Text”, <http://www.telescopictext.com> [fecha de consulta: 12/01/23].
- D’Ors, Miguel (1977), *El caligrama, de Simmias a Apollinaire. Historia y antología de una tradición clásica*, Pamplona, Ediciones Universidad de Navarra.
- Escandell Montiel, Daniel (2017), “Logoemesis y cultura textovisual: Figuras de la generación y visibilización del texto en el arte escrito mediado por las pantallas”, *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, pp. 56-66. DOI: https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271540.

Escandell Montiel, Daniel (2019), “Emergencia textual: La logoemesis como definidora de la interacción con el texto digital”, *Metodologías humanísticas en la era digital*, 2, pp. 141-155.

Escandell Montiel, Daniel (2022a), “Fugas y centros de la altermodernidad: ante la perspectiva de lo exocanónico”, en Daniel Escandell (ed.), *Escrituras hispánicas desde el exocanon*, Madrid-Frankfurt, Iberoamericana-Vervuert, pp. 7-22.

Escandell Montiel, Daniel (2022b), “José Aburto”, <https://exocanon.usal.es/dipes/jose-aburto/> [fecha de consulta: 12/01/23].

Gordon, Samuel (1997), “La influencia japonesa y caligramática en las formas poéticas breves latinoamericanas”, *América. Cahiers du CRICCAL*, 18(2), pp. 319-328.

Halleux, Peli de (2014), *Code Hunt*, Microsoft.

Jones, Nathan Allen (2022), *Glitch Poetics*, Londres, Open Humanities Press.

Klei Entertainment (2015), *Invisible, Inc.* Klei Entertainment.

Muriel Durán, Felipe (2000), *La poesía visual en España*, Madrid, Ediciones ALMAR.

Pron, Patricio (2014), *El libro tachado*, Madrid, Taurus.

Przybyszewska, Agnieszka (2019), “José Aburto Zolezzi: El autor en busca de la interfaz literaria ideal”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, LXII(4), pp. 119-130. DOI: <https://doi.org/10.26485/ZRL/2019/62.4/8>.

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

Ullán, José Miguel, (1976), *Alarma*, Madrid, Trece de nieve.