

El jugador activo en *Góngora Wordtoys*

The active player in Góngora Wordtoys

Juan Pablo Gutiérrez Sardinas*

Resumen: La poesía digital de Belén Gache destaca las relaciones que existen entre varios medios y la literatura. En este trabajo, a partir de su poemario *Góngora Wordtoys* (2011), se analiza el vínculo de dicha obra con el videojuego. En la primera parte de este artículo se contextualizan distintas ideas teóricas acerca del lector y su actividad frente al texto; en la segunda, se examina la construcción de los poemas digitales de Gache, la forma en la que devienen en un objeto lúdico aprovechando el efecto y las mecánicas del videojuego. Finalmente, a través de este recorrido, se propone que estos poemas/juegos permiten ver la obra de Góngora como un espacio lúdico y al lector como un jugador; mostrando que tanto el videojuego como el poema pueden tomar elementos el uno del otro, ya sea en la forma o en el efecto de sentido que buscan generar.

Palabras clave: Poesía digital, videojuegos, lector, espacio lúdico, transmedialidad.

Abstract: *The digital poetry of Belén Gache highlights the relationships that exist between various media and literature. In this article, based on her collection of poems Góngora Wordtoys (2011), we analyzed the relation that her work has with the video game. In the first part, we contextualize different theoretical ideas about the reader and his activity in relation to the text; in the second, we examine the construction of Gache's digital poems, exploring how they become ludic objects by leveraging the effect and mechanics of the video game. Finally, after all that has been said, we propose that these poems/games allow Góngora's work to be seen as a ludic space and the reader as a player; demonstrating that both the video game and the poem can draw elements from each other, either in the form or in the effect of meaning that they seek to generate.*

Keywords: *Digital poetry, video games, reader, ludic space, transmedia.*

*Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia, juanpa10_04@hotmail.com

RECEPCIÓN: 01/02/2023

ACEPTACIÓN: 23/06/2023

Introducción

En una carta de 1615, respuesta de Luis de Góngora a uno de sus críticos que reclamaba la dificultad de leer las *Soledades*, se lee:

Como el fin del entendimiento es hacer presa en verdades, que por eso le satisface nada, si no es la primera verdad, conforme a aquella sentencia de san Agustín: *Inquietum est cor nostrum, donec requiescat in te*, en tanto quedará más deleitado, cuanto, obligándoles a la especulación por la obscuridad de la obra, fuera hallado debajo de las sombras de la obscuridad asimilaciones a su concepto (Góngora, 2018: 172-173).

La cita muestra una posición lúdica con respecto a la lectura, donde hay *más deleite* en cuanto más difícil es desentrañar el sentido en una obra. De esta manera, el autor se jacta y parece ser consciente de su indescifrabilidad. La argentina Belén Gache (2011) en *Góngora Wordtoys* también parece rescatar estas características; resalta que, en esa etapa, “el Góngora de *Soledades*, desclasado, desterrado, con su postura periférica respecto a la Academia de la Corte, escribe desde un margen artificioso y críptico” (Gache, 2011).

La obra *Góngora Wordtoys* (2011) es, por una parte, un poema digital y, por otra, la materialización de una lectura de las *Soledades* de Luis de Góngora. En ella, Gache analiza las formas de la poesía barroca (la espiral, el culteranismo, la búsqueda del hombre y la sonoridad ornitológica); ya en *Escrituras nómades* (2006), la poeta nombraba formas de escritura que adoptan la lógica de máquinas y juegos. Se podría decir que en *Góngora Wordtoys* ella circula por los medios digitales para desbordar su escritura. Sin embargo, hay que añadir que:

Si bien los dispositivos electrónicos de escritura permiten alcanzar dimensiones antes no previstas en estrategias escriturarias, tales como la no linealidad de las tramas, la interactividad o la posibilidad de abordar la unión entre diferentes sistemas semióticos (lingüístico, visual y fónico), este tipo de experiencias no son nuevas en el campo literario (Gache, 2006: 17).

De hecho, *Góngora Wordtoys* remite a otros ejercicios de escritura no lineal o al juego escritural que aparecía a mediados del siglo XX. Por ejemplo, las restricciones oulipianas,¹ el concretismo paulista del grupo Noigandres —que valora “la palabra en sus dimensiones tanto

¹ Las restricciones en el lenguaje, para el grupo Oulipo, obligan “al sistema del lenguaje a salir de su funcionamiento rutinario. Y también, forzarlo a que confiese, a revelar sus recursos ocultos” (Bénabou, 2016: 13). De esta manera, las restricciones que se crean a manera de juego estimulan la imaginación, lo cual se verá en los poemas de Gache.

lingüísticas como visuales y fónicas” (Gache, 2006: 133)—, o las cajas fluxus² —que manejan la idea del juego como una forma de subvertir y reconstruir el arte—. La obra de Gache se apoya en los dispositivos electrónicos desde el inicio, ya que fue miembro del grupo Fin del mundo. En 1996 crearon una de las primeras plataformas de arte digital en Latinoamérica, donde experimentaron las posibilidades de la relación arte-internet. De ahí que varias de las interacciones en *Góngora Wordtoys* tengan una lógica similar a la de un internauta con las redes.

Otro punto a aclarar, antes de iniciar el análisis, es la problematización que surge al momento de hablar de *poesía digital*, que pareciera entrar en una concepción amplia; en tanto que puede verse como “un campo creativo y teórico-crítico que incluye obras —y estudios sobre ellas— que no responden bien a la imposición de una definición estricta” (Correa-Díaz, 2019: 54). Esta imposibilidad de definirla cabalmente, hace que se tomen en cuenta los procesos por los que se produce; Correa-Díaz (2019: 33) los divide en tres periodos: a) la remediación —literatura que pasa al medio digital—; b) la literatura nacida digital; y c) la literatura *cyborg*, que es asistida y producida por ordenadores. Al respecto, *Góngora Wordtoys* se sitúa entre a y b.

Respecto a los medios digitales, la obra comparte una relación estrecha con el videojuego, la cual se justifica, en este trabajo, desde la definición de Correa-Díaz, quien apunta que la literatura digital pertenece a un género más amplio: las artes digitales. Estaría en un *umbral*, un lugar suspendido entre la literatura institucionalizada y lo no literario, entre lo puramente verbal y otros medios (Schmitter, 2019: 14).

Tomando eso en cuenta, se pretende analizar los recursos digitales de *Góngora Wordtoys* y la forma en que interactúan con el lector/jugador. También, se explora el conflicto entre la obra referenciada y su reescritura en el medio digital. Este trabajo se dividirá en dos partes y un cierre. En la primera, se contextualizan distintas ideas teóricas que servirán de diálogo con la obra de Gache y en la segunda se analizará la construcción del poema, enfatizando cómo deviene en un objeto lúdico.

² La cajas fluxus “contenían en su interior mazos de cartas, tarjetas de instrucciones, tableros alterados, piezas de ajedrez bizarras, etc., con propuestas de juegos que la mayor parte de las veces eran o ridículos, o imposibles de ser jugados” (Gache, 2006: 149). La idea era que, por medio de estos juegos aparentemente inofensivos, se realizara una crítica a las normas de la sociedad.

De esta manera, este estudio demostrará que los poemas/juegos creados por Gache leen a la obra de Góngora como un espacio lúdico en donde el lector asume el rol de jugador. Esto ilustra que tanto los videojuegos como los poemas tienen la capacidad de intercambiar elementos entre sí, ya sea en términos de forma o del sentido que intentan transmitir.

La lógica del internet y el videojuego

Para empezar a hablar de la poesía de Gache es necesario reconocer que esta tiene soportes diferentes a la escritura. En este sentido, es pertinente marcar el contexto en el que se desarrolla. Para esto se retoman las palabras de Josefina Ludmer (2009: 42) sobre las literaturas postautónomas:

La realidad cotidiana no es la realidad histórica referencial y verosímil del pensamiento realista y de su historia política y social [la realidad separada de la ficción], sino una realidad producida y construida por los medios, las tecnologías y las ciencias. Es una realidad que no quiere ser representada porque ya es pura representación: un tejido de palabras e imágenes de diferentes velocidades, grados y densidades, interiores-exteriores a un sujeto, que incluye el acontecimiento pero también lo virtual, lo potencial, lo mágico y lo fantasmático.

Como menciona la crítica, toda percepción de lo real es una construcción atravesada por dispositivos; así, la obra de Gache parte de una producción previa (escrita) que se mueve a medios contemporáneos (lo digital). Además, *Góngora Wordtoys* sería imposible sin sus precedentes referenciales. Es decir, no busca ser autónoma, pues está ligada a fragmentos de las *Soledades* y dialoga con la crítica sobre el poema barroco.

Asimismo, incorpora recursos de su tiempo: la digitalidad, el hipervínculo, la imagen, el audio o el videojuego, para proponer un acercamiento distinto al poeta del siglo de oro; a través de una plataforma lúdica que permite jugar con el poema. Estas características lúdicas de interacción con una obra no son exclusivas del siglo XXI, han existido y existirán más allá de los medios que se utilicen para su creación:

La práctica literaria en general tiene mucho de juego: la libertad, la gratuidad, y el hedonismo, amén de la capacidad de crear siempre nuevos sentidos. La ficcionalidad del texto literario revela su carácter lúdico: el lenguaje da cuenta, lúdicamente de una realidad de otra naturaleza que la de él mismo, principalmente a través de la representación (Gambetta, 1992: 68).

La reflexión de la investigadora mexicana Aida Gambetta indica la participación de un lector para iniciar el *juego* de la lectura. En este trabajo, al hacer referencia a esa función lectora, se tienta la idea de esta participación y los distintos grados en los que actúa. Esto se acentúa aún más si agregamos la interacción digital con el poema, cuya tipificación se desarrollará más adelante. Por ahora, conviene señalar otras concepciones de lector que precisarán la idea.

George Landow aporta al tema haciendo una diferencia entre los lectores activos *convencionales* y los lectores de hipertexto, aquellos que leen más allá de la linealidad del escrito. Para él, la experiencia e interacción de estos últimos frente a los sistemas de *solo lectura* no consiste simplemente en añadir textos nuevos, sino en establecer un “orden de lectura de una serie de textos dados [creando] el documento que leen a partir de las elecciones informadas que hacen” (Landow, 2009: 32). En este sentido, para leer a Gache, hay que tener presente esta responsabilidad por parte del lector, que tiene más libertad y más exigencia en la lectura, ya que necesita considerar otros elementos al acercarse al texto.

Estos elementos que, como se dijo, no provienen solo de la literatura escrita, son o constituyen una herramienta central para definir al texto en sí. Esto tampoco es una novedad, puesto que el uso de texto e imagen tiene una larga data; sin embargo, la combinación que realiza la artista argentina en su libro se entiende mejor bajo las transliteraturas.

Para Schmitter (2019: 482), este concepto trata de designar a todas esas formas de la literatura que “no giren alrededor de lo verbal [que se construyan por otros] soportes, medialidades y semióticas”. Aun así, la autora las denomina *TransEscrituras* porque se trataría de *escrituras* a partir de otros medios: “la noción de escribir se traslada hacia otros procesos, se vuelve un componente posible entre otras prácticas literarias. Por ello, es una literatura que se lee y se mira, que se experimenta de distintas formas en diferentes medialidades y materialidades” (Schmitter, 2019: 483).

Gracias a que esta escritura se traslada a otras prácticas en la propuesta de Gache, se advierte que la interacción no se trata solo de una lectura en tanto una comprensión de signos, sino que está filtrada por una serie de actividades que le corresponderían a un usuario de internet, quien ya posee determinado conocimiento del lenguaje de interacciones en ese medio. Es decir, para acercarse a este tipo de obra se necesita de una persona acostumbrada a navegar en internet o en el ordenador, que conozca los códigos de la interface. Además, tiene que estar dispuesto a interactuar con la obra, probar, explorar y tantear los códigos y las reglas, jugando con ellos; como lo haría un videojugador.

Por esta razón, *jugador* será el término que se utilizará a partir de ahora para definir a este tipo de lector. Tomando en cuenta estos conceptos, más adelante, se compondrá una lectura del poemario de Gache que dialoga con lo comentado. Se destacará que este abarca la escritura, la imagen, el sonido y otros elementos a través de lo digital, e incorpora formas propias del videojuego y la interacción cibernética. Para ello, es necesario hacer un breve repaso descriptivo de la obra, a modo de listar los lenguajes que utiliza para posteriormente analizar las dinámicas en las que el lector se ve involucrado.

La interface, el clic

Lo primero que resalta al abrir el link/archivo/libro de Gache es la presentación. Los poemas digitales tienen un formato que imita la forma de un libro impreso: una cubierta, hojas, índice y una portada. Además, la navegación simula el paso de las páginas, una tras otra, con un efecto físico y táctil. Sin embargo, la presentación varía en cada plana (ver imagen 1). Si bien, existe el texto, también se mezcla con la imagen. Entonces se tiene el título del poema y una imagen interactiva. Al abrirla se despliega otra ventana con más texto escrito, esta vez con instrucciones de cómo interactuar con el poema y una lectura crítica de la autora a lo barroco.³

El acceso al poemario se ve mediado por estos pasos e imágenes a seguir. De esta manera, el lector sale de la lógica común para abordar otras diferentes en cada uno de los cinco poemas. “Dedicatoria espiral” bebe de la poesía gráfica, traza una espiral con los versos de Góngora, haciendo que el jugador controle su velocidad y dirección. “En breve espacio poca primavera” sigue la lógica del hiperlink, para hacer *floreecer* ventanas en la pantalla. “Delicias del Parnaso” es un juego de opciones que simula un *arcade*, donde el objetivo es elegir el verso correcto para llegar al Parnaso. En “El llanto del peregrino” el lector controla un avatar que camina entre el texto del poeta español. Finalmente, en “El arte de la cetrería” se reproducen, a la elección del lector, voces mecánicas que recitan versos.

³ Para definir brevemente lo barroco, se cita el prefacio de *Wáratoy's Góngora*: “Mucho se ha hablado sobre la mentalidad barroca, caracterizada por una relación de conflicto entre el ser humano y el cosmos. El hombre del siglo XVI ya no habitaba el universo clásico del hombre renacentista, ordenado, cerrado, en equilibrio, sino uno inestable, abierto, descentrado a partir de los drásticos “descentramientos” que habían tenido lugar en el siglo precedente: del Sol (revolución copernicana), de Europa (descubrimiento de América), de la iglesia católica (reforma luterana) pero, principalmente, de la cosa respecto al signo y consiguiente crisis de la representación [Góngora] realizó una elipsis metafórica donde seres y objetos perdían su centro en la representación y permanecían perdidos tras el abigarramiento de los signos” (Gache, 2011: 12).

Imagen 1. Formato del libro digital



Esta variedad de formatos y el uso de medios permiten distintas interacciones que llegan a la mano del lector mediante clics y el teclado. En el artículo “The Semiotics of the Game Controller”, Johan Blomberg (2018) dice que los controles para un videojuego permiten al jugador el agenciamiento⁴ en el mundo virtual; en este sentido, toma las ideas de Merleau-Ponty y observa que el control se integra a las actividades sensoriales y motoras del jugador como una extensión de su cuerpo. Esta idea puede aplicarse a la experiencia con respecto a la interacción con un medio digital, siempre mediada por un hardware, pero que no deja de ser la experiencia corporal del jugador frente al ordenador o programa que utiliza. Más adelante se profundizará la idea, pero ahora se expone para resaltar que el poemario de la autora considera esa mediación y utiliza los *controles* de su poema como un recurso más.

⁴ *Agency* en el texto de Blomberg. Sobre el tema, Stephanie Jennings (2019), académica dedicada a los estudios sobre los videojuegos, organiza la discusión en torno a este concepto en el campo de los *Game Studies*; sostiene que una de las primeras definiciones es la de Janet Murray (1997), en *Hartlet in the Hlodeck* “Is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices” (citado en Jennings, 2019: 88). Sin embargo, la autora también destaca que dicho concepto se ha ido ampliando desde distintas perspectivas y modalidades del agenciamiento (individual/ colectivo, pasivo/activo, entre otras). En este sentido, el texto de Blomberg se apega más al concepto de Murray.

Formas de interacción

Para hablar de la interacción entre el texto y el lector es pertinente abordar un concepto de Wolfgang Iser (1993), el lector implícito. Con esto el autor alemán se refiere a que se debe considerar la existencia de un lector no real, pero que está en la estructura del mismo texto, él afirma que:

Si partimos de que los textos logran su realidad justamente en el acto de ser leídos, esto significa que las condiciones de actualización deben ser bosquejadas en el acto de redacción de los textos; condiciones que permitan construir el sentido del texto en la conciencia de recepción del receptor. Por eso, el concepto del lector implícito (Iser, 1993: 139).

De esta manera, es posible decir que el texto, de acuerdo a su estructura, propone ciertos roles para el lector. Esta idea puede complementarse con la de François Zourabichvili sobre la construcción del concepto de juego en las artes. Esta idea plantea tres niveles: 1) comprender la obra como un juego estructurado por una regla, que “hace posible un orden de movimiento que no existiría sin ella” (Zourabichvili, 2021: 90); 2) comprender al destinatario como un jugador que juega con la obra, si es que encuentra o descubre la regla propuesta; y 3) entender al creador como jugador que va de juego en juego.

Ambas ideas, la de Iser y la de Zourabichvili, se emparentan bien porque apuntan a considerar un rastro, un estímulo o pista, que deja el autor para el lector. Esto no se debe confundir con una intención unívoca de lectura, sino que el texto, en su forma particular —ya sea compuesto por palabras u otros elementos—, conforma una serie de características que dan un orden a los recursos internos. Esta sería la regla que debe encontrar el lector para ser partícipe del juego y que condiciona la lectura de un texto, pero también, y paradójicamente, amplía la zona lúdica de búsqueda del sentido.

El poema de Gache es consciente de esta interacción lector-creador en su composición, que puede compararse con la de un videojuego. Una de las relaciones más explícitas puede verse en la lógica de los instructivos. Recordemos que medios como el videojuego ayudan al jugador a incorporarse a su mundo a partir de tutoriales; es decir, dando a conocer claramente algunas reglas del juego y estrategias para jugar. El poemario sigue esta lógica al guiar al lector de manera explícita, tanto en la forma de hacer clic en determinados lugares como en la información previa al poema. Este gesto se observa en las instrucciones: “Al abrirse la ventana, pincha sobre el peregrino para activar la ventana. Luego, para mover el personaje por el laberinto, utiliza las flechas del teclado” (Gache, 2011: 9).

Las lecturas críticas siguen esa misma lógica; por ejemplo: “para esta obra, he tomado el fragmento del ‘Llanto del peregrino’ (Soledades 2, 115-171), en donde se evocan sus amores frustrados y su naufragio. La figura del peregrino es en el poema una figura sin señas, nómada, perdida, sola, anónima y ajena” (Gache, 2011: 9). Como se ve, esta explicación es una forma de tutorial en tanto que la autora presenta al receptor a la lectura que ella tiene y cómo usarla en el juego. Si se contrasta esta introducción con la obra del mismo Góngora, se verá que la intención de acercar al lector al mundo de las *Soledades* tiene un papel importante, pues el autor español es bien conocido por la oscuridad de algunos de sus versos⁵ y Gache buscaría guiar al lector.⁶

En este caso, puede leerse como una forma de entrar a las *Soledades* de Góngora y, a partir de esa base, al poema de la autora. Es decir, tiene una función didáctica, pero también forma parte del objeto artístico que quiere crear Gache. Un ejemplo que ilustra esa relación se encuentra en “El llanto del peregrino”, donde la interpretación del poema de Góngora en el videojuego permite al lector comprender su rol y adquirir una visión para desarrollar su juego:

Este wordtoy recrea el texto 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. El peregrino recorre el complejo camino de sus circunstancias, así como el lector transita por los versos escritos por Góngora a partir de ramificaciones y meandros del lenguaje (Gache, 2011: 9).

De esta forma, hay un sentido preestablecido al movimiento del avatar dentro del poema del español. Esa lectura explícita a su propia obra revela una de las reglas que trasunta el poemario: la apropiación de las estrategias de escritura de Góngora aplicada en los nuevos medios. Después de estas introducciones, y mediado por ellas, el lector llega al poema en sí, al juego.

En “El llanto del peregrino”, el recorrido del lector es literal, ya que el avatar recorre el texto, mientras *el complejo camino* del lenguaje, en tanto significado, no es el único obstáculo para el peregrino; ahora el lenguaje está hecho materia, en tanto significante, que dificulta el camino con la forma gráfica de las letras. Además, no hay entrada o salida en el laberinto, sino que gira en sí mismo como si se tratara de una espiral (forma que rescata la autora en otro de los poemas).

⁵ John Beverley (2018: 11), como preliminar a su estudio sobre *Soledades* dice que el poema tiene “el efecto sobre el lector de estar en ‘perdido’ en una selva lingüística sin aparentes riberas”; además, dice que Góngora sería consciente del trabajo conjunto con el lector, en tanto al proceso de *cifrar-descifrar* el texto.

⁶ Hay que recalcar que *Góngora Wordtoys* es un poema corisionado, como dice en su sitio web, por el ayuntamiento de Córdoba, España, y presentado en Cosmopoética. Por ello, es posible atribuir a este contexto la intención de explicar el barroco y sus características al lector.

Así se cumple con la metáfora que anuncia Gache en su instructivo: “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” (Gache, 2011: 9). El lector no lee a Góngora, sino que sigue el movimiento del peregrino y, en este acto performativo,⁷ descubre sus características y dificultades. No se trata de leer y entender lo que dice, sino que las reglas previas dirigen a un entendimiento que se produce al actuar (mover al avatar a través del laberinto) y en el camino convertirse en ese peregrino recorriendo su propio canto.

Incluso, podría pensarse en las sensaciones que se transmiten al jugador porque, como se dijo con Blomberg (2018), los comandos son extensiones del jugador y también lo sería el avatar, que es su representación dentro del poema. El mareo y la sensación de estar perdido entre las letras que hacen como paredes del laberinto le dan otra dimensión al texto, una más corpórea. De esta forma, por medio de los desplazamientos que el jugador realiza con el avatar dentro del juego, el poema permite alumbrar un sentido y sensaciones a partir del acto performativo.

Las interacciones del juego

Teniendo más claro lo que significa la interacción en la poesía digital de Gache y los recursos que utiliza, es posible pasar a un diálogo directo con el *libro*, que ya ha sido comentado en algunos trabajos. Abraham Lara (2020), por ejemplo, lo lee como una expansión del texto lineal que convierte al lector en un usuario activo, que interactúa con la creación literaria; además, señala que esto se lleva a cabo en un ambiente lúdico y libre.

Claire Taylor (2019: 202) comenta que “el juego poético de Gache [...] nos demuestra que las supuestas ‘novedades’ de la época digital —como el hipertexto, la visualización, el *mash-up*— tienen sus raíces en una tradición larga y predigital de experimentación literaria”, línea que se recalca al principio de este trabajo.

⁷ En su tesis doctoral, Elías Rey (2019: 198) define que la relación entre el algoritmo y la persona que ejecuta el software constituyen al juego, por lo tanto, “la acción de jugar es performativa en el sentido en que la acción del jugador cambia la configuración del juego, y luego el juego mismo cambia en relación con esa acción”. Es decir, en el proceso del juego se van resignificando los *inputs* y *outputs* de la relación algoritmo/persona constantemente.

Ante esas miradas, este trabajo busca matizar dos aspectos: las reglas del juego bajo las que Gache construye su libro y cómo producen sentido a través de un espacio lúdico para la interacción. Esto ayudará a entender la relación que traza con su fuente,⁸ Góngora. Primero, se debe apartar la noción de que se trata de una novedad en su totalidad, en cambio, hay que detenerse a apreciar el uso del *material* digital.

Por otro lado, el espacio lúdico no hace referencia a un lugar libre, donde todo es permitido, sino que un determinado conocimiento y manejo de reglas posibilitan la construcción de sentido. Si bien, existe un juego con el uso de referencias y una traducción del efecto literario al medio digital, no se podría decir que, por ejemplo, la dedicatoria al duque de Béjar con la que inicia Góngora su libro será remediada⁹ en su cabalidad por la intervención de Gache. Al contrario, la lectura de la autora ilumina partes del poema y las reimagina. De esta manera, concentrándose solo en las formas que lee en Góngora (la espiral, el culteranismo, etc.), compone otras *Soledades*, por más que replique letra por letra los versos del poema del español.

Las limitaciones del juego

Lara (2020) señala en su texto que el jugador de los poemas de Gache puede tropezar con problemas técnicos en su lectura: un navegador que no soporte *pop-ups* o un sistema sin audio, para empezar; también podrían suscitarse limitaciones mayores como la falta de acceso a internet o al formato Flash. Estas limitaciones, sin embargo, también ocurren en relación con el jugador. Si este no tiene conocimiento del lenguaje del internet y de los videojuegos no puede leer toda la información que está en el poema de Gache, sin la cual no accederá a la regla que plantea la autora (regla en el sentido de Zourabichvili).

⁸ Gache (2006: 29) afirma que, en los últimos años del siglo XIX, el lenguaje “pierde su referencia a un mundo que le precede y al cual supuestamente duplica y representa. La escritura se vuelve autorreferencial, se autocita, se reescribe, genera diferentes versiones de sí misma” en una relación intertextual que puede extenderse al infinito. Desde esa perspectiva, no habría una *fuentes original*, sino un trabajo previo, participe de esa larga sucesión a la que se añadiría la poeta. Entonces, se hará uso de esos términos para señalar a las *Soledades*.

⁹ Luis Correa-Díaz (2019), en *Nbissima verba*, utiliza el término *remediar* para indicar el cambio de representación de un texto de un medio a otro (por ejemplo, de escrito a digital). En esta línea, se refiere específicamente a este hecho en *Góngora Wordtoys* “Gache presenta en este juego literario-electrónico una remediación fragmentada de la obra más famosa del poeta barroco español Luis de Góngora y Argote” (Correa-Díaz, 2019: 136).

Por ello, el prefacio y las instrucciones de cada poema intentan dotar de una competencia al lector, un conocimiento sobre el autor barroco y sobre cómo interpretar el poema digital. Sin embargo, como ya se mencionó antes, esta manera explícita no quita el efecto que produce.

La dispersión del juego

“Delicias del Parnaso”, por ejemplo, se plantea como un desafío donde el jugador debe descubrir el verso correcto¹⁰ entre dos que se presentan y así, “emulando al genio barroco, alcanzar el Parnaso de los poetas españoles” (Gache, 2011: 7). Como sucede con el resto de los poemas, las instrucciones cuentan con un texto que explica la importancia de dicho lugar para los poetas y se lee un dejo de ironía con respecto a la posición privilegiada que implica en el siglo XXI. Con esta información el juego comienza. En el poema, la imagen que abre el menú es la misma que la portada del poemario, árboles y rejas al estilo pixel art, estética que remite inevitablemente a los videojuegos; como fondo se alza un monte, que vendría a ser el Parnaso (ver imagen 2, izquierda arriba).

Imagen 2. Estilo gráfico de “Delicias del Parnaso”



¹⁰ El verso correcto es aquel que escribe originalmente el poeta español.

Entre las peculiaridades del poema están su interface y los botones *entra* y *créditos*, acompañado de una composición de Johann Sebastian Bach como *soundtrack*. El menú de inicio recuerda a los videojuegos de finales de los ochenta en adelante, que tenían una pantalla como carta de presentación antes de comenzar el juego.¹¹

Al entrar, la pantalla oscurece y empieza el juego. Aparecen una parte de las silvas de Góngora y dos versos a elegir (ver imagen 2, izquierda abajo); un verso es el *correcto*, es decir, el que el poeta español usó para esa parte del poema, y el otro proviene de la creación de Gache o es extraído de otra parte de las *Soledades*. Así, la respuesta falsa se mimetiza con la correcta de tal manera que, tanto para un conocedor del texto como para un novato, la diferencia es mínima. Al primer error, el juego reinicia y a los tres aciertos el jugador llega al Parnaso (ver imagen 2, derecha abajo).

En todo el juego se observa que la autora traza relaciones entre dos lenguajes, juego y arte, fundiéndolos en uno. No se trata solamente de unirlos por medio de la combinación de forma, sino que también encuentra lógicas similares. Para comenzar a desarrollar este punto se puede mencionar la gratuidad. El premio de ganar un videojuego no es un bien material, sino digital, que solo tiene uso dentro del juego.¹² Muchas veces el premio por ganar es un *felicidades* o el valor *per se* de haber mostrado habilidad en una prueba; ambas recompensas, se refuerzan por una narrativa en la que no se trata de una felicitación por apretar algunos botones o elegir correctamente, sino que, dependiendo del juego, se convierte en una acción de más trascendencia en el mundo interno.

La inmersión que provoca el videojuego resignifica la palabra *felicidades* al ganar, ya sea por liberar un reino, salvar el mundo, atrapar a un criminal o acceder a un conocimiento o lugar nuevo. En este caso, Gache hace referencia a un rompecabezas, en el que “la lectura se convierte en una actividad similar a la solución de un puzzle, donde de lo que se trata es de acomodar las diferentes piezas” (Gache, 2006: 159). De esta forma, el jugador se interroga por el poema y la

¹¹ Este menú de inicio fue introducido por las videoconsolas de 8 bits que salieron en 1983 (Nintendo Entertainment System y Sega SG-1000); varios juegos, como *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Metroid*, *Megaman* o *Monaco GP*, hacían uso de esta pantalla antes del juego para configurar el modo o dificultad. En algunos juegos del siglo XXI, estos menús también son parte activa del juego.

¹² Esto podría ser relativo al día de hoy, porque hay muchos juegos en los que se utilizan criptomonedas, incluso hay plataformas que permiten la transacción de estos bienes digitales por dinero; pero el tipo de juego al que remite Gache es muy anterior a estas tecnologías.

posición del verso tomando en cuenta la métrica, la lógica de los versos anteriores y el sonido. Se transforma en un compositor del poema.

Como se dijo anteriormente, los controles ayudan a la inmersión, pero también lo hace la narrativa y la interface; algo que se ve en el uso de algunas palabras de instrucción: la poeta usa *tu desafío* o *entra* apelando directamente al jugador para situarlo dentro de la experiencia. Así, Gache toma estos elementos para la construcción de su poesía, porque convierte, por medio de la narrativa, el acto de hacer coincidir los versos de Góngora con la posibilidad de llegar al Parnaso.

Sin embargo, el juego no termina para el jugador que llegó al Parnaso, puesto que adquiere una dimensión más en el acto performático debido a la conjunción de los elementos del poema. Esta se visualiza mejor en contraste con el videojuego. Salvar el mundo en términos del juego significa que se siguieron los pasos que se indican para llegar a la meta; ahí termina y no existe una contra-narrativa interna que niegue que, en efecto, el mundo está a salvo en la lógica del juego. No es necesario desarrollar más preguntas. En el poema de Gache pasa lo contrario; el jugador se enfrenta a un sinsentido porque su llegada al Parnaso no tiene un respaldo.

Si “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” (Gache, 2011: 7), ¿por qué el jugador entra imitando al poeta? El juego que plantea la autora es sin duda irónico; ella es consciente de que el avatar del jugador no es Góngora, es un lector/jugador a quien se le plantea el reto de imitar al poeta y su obra. Esto podría leerse de dos formas, por un lado, se admitiría que la conclusión de la obra del poeta español se dio gracias un lector y así ambos alcanzan el Parnaso mediante la interacción jugador/obra. La otra lectura es que la meta del poeta se toma de manera paródica, se resignifica la entrada al Parnaso.

Este último ejercicio iría de la mano de la presentación, ya que el juego trata de la consagración de la escritura; algo que se ve en el mensaje al final de la partida o en la música instrumental que también remite a artistas consagrados por su academia. Sin embargo, hay otros rasgos que van en contra de eso. Si se ven los créditos (ver imagen 2, arriba derecha) se lee que Góngora y Gache conviven horizontalmente como autores, que la música de Couperin y Bach, junto al cuadro de Rafael, están entre iguales con la estética pixelada y la música *chiptune*. Es decir, esta distinción entre el arte elevado que debe entrar en el Parnaso y el arte comercial,

creado por medio del ordenador, tiende a desaparecer. Los lenguajes que parecen alejados se juntan y el final parodia a ese antiguo Parnaso que parecía tan distante.

Pero en este caso no es inalcanzable, sino lo contrario; en este videopoema se adopta una composición conjunta. Leer a Góngora dentro de los poemas de Gache significa transgredirlo y jugar con sus palabras como si fueran juguetes, o mejor, reconocer que siempre fueron juguetes verbales. Ante todo, la poesía es un objeto lúdico que solo se activa con la interacción y las reglas que dispone Gache sirven para hacer consciente este hecho.

La autora realiza un acto performativo en el que sitúa al jugador en una posición similar a la que debió encontrarse el autor al seleccionar las palabras para escribir su poema. La selección también se vuelve reescritura, en tanto queda en mano del jugador; que si sigue un capricho contrario al poema gongorino, jamás llegará al Parnaso. Pero eso no importa porque ya se planteó la posibilidad de que se puede jugar transgrediendo el poema a gusto, que ese lugar ideal que representa el Parnaso se intervino y se recrea. Esto, sin embargo, no significa que la autora vaya en contra de Góngora o de su poesía; jugar con ella y reconstruirla solo muestra las posibilidades de sentido contenidas en el original.

El encuentro de lenguajes

La construcción con este nuevo Parnaso (ya no solemne ni sacralizado) se basa en dos lenguajes. Como se dijo, se utilizan piezas del siglo XVIII y un cuadro del renacimiento; este conjunto de referencias más que conocidas y canónicas contrasta con las fuentes y el fondo pixelado provenientes de la cultura popular. Sin embargo, como muestra el poemario, la coexistencia de estos dos lenguajes no es pasiva.

Las formas del barroco de Góngora: la espiral, el culteranismo, la búsqueda del hombre y la sonoridad ornitológica son la base de las *Soledades*, según Gache (2011), y son ideas que mueven la traducción, o quizás, la transmutación en este poemario. La estrategia de la argentina es conservar estos conceptos vivos en los wordtoys, a pesar de que se introduzcan en otros medios. Esta composición implica un encuentro entre lenguajes distantes en el tiempo y las formas. Un ejercicio que muestra que estas formas actuales están contenidas en la escritura de Góngora, como también resalta Claire Taylor (2019). Siguiendo esta lógica, se podría pensar que la adición de estos medios y lenguajes no tienen ningún efecto en el poemario y que todo

estaba contenido en las letras del español. Sin embargo, el roce de ambos provoca algo *nuevo* y no una repetición de las ideas.

Esto se ve en el poema “En breve espacio mucha primavera”, que busca representar “un despliegue barroco constante, los signos proliferan al infinito, de manera incontrolable” (Gache, 2011: 5). La operación se realiza a partir de *Pop-ups* que empiezan a florecer en un fondo amarillo al instante que se hace clic en el hipervínculo que lleva la palabra *Sol*. El jugador puede cerrar las pestañas que irán apareciendo, moverlas, entrar a más hipervínculos y hacer florecer más opciones; pero no tendrá el control total, ya que estas se cerrarán solas o incluso algunos hipervínculos dejarán de servir. El jugador se ve desafiado a repensar su situación: cuáles ventanas cerrar, cuáles mantener abiertas, cuáles leer, cómo conectar toda esa dispersión, qué hacer con el poema.

Como advierte la instrucción, es lo *incontrolable* y lo *infinito*, las conexiones entre palabras resultan casi imposibles o forzadas; pero a pesar de esto, existe una posibilidad de reconstruir un poema a partir de esas ventanas evanescentes. Aunque no se deja atrapar completamente, construye su sentido en esa provisionalidad y brevedad; se replica como varios poemas que nacen de una palabra. Además, debido a que el programa no es aleatorio, la secuencia después de apretar *Sol* se reinicia y toma los mismos caminos. Esta limitación permite repetir el proceso para que el lector reescriba los versos de Góngora al entrelazarlos.

De acuerdo con Landow (2009), el lector se vuelve activo con la posibilidad que brinda ese despliegue. Las oraciones se renuevan constantemente en la pantalla y en la mente del lector, volviéndose infinitas. Sin embargo, difiere del estilo barroco donde “los signos proliferan al infinito, de manera incontrolable” (Gache, 2011: 5). En cambio, este deriva de las posibles conexiones que se despliegan en el medio digital, permiten el desplazamiento de hipervínculos y enlaces, recordando así el uso cotidiano de la computadora, donde, a través de sus ventanas, se revela la inmensidad de internet. Es decir, a los versos barrocos gongorinos, “ornamentados mediante aliteraciones, epítetos, cultismos y metáforas, alusiones y elusiones, referencias mitológicas y culturales” (Gache, 2011: 5), se les suman las conexiones posibles a cargo del lector, que se hacen visibles gracias al juego.

El juego es implícito y el despliegue que parece infinito es el juguete que propone la autora. La forma en que se desarrolla el poema es tarea del jugador. En este caso, no existe lo correcto o incorrecto, como en “Delicias del Parnaso”, la instrucción es mucho más parca “Para detenerlo, o si quieres pasar al siguiente, cierra primero todas las ventanas” (Gache, 2011: 5). Así logra el efecto de infinitud y la única forma de escapar es cerrar todo. ¿Esta infinitud se siente igual al leer las *Soledades* y cerrar el libro? o ¿es posible encontrar conexiones entre las distintas páginas del poema? Las respuestas parecen ser negativas. Gache diseña esas reglas de juego para entrar al poema de Góngora; pero más allá del *puzzle*, esta actividad depende de la voluntad del lector, la combinatoria y el azar. En *Escrituras nómades* la artista plantea que:

Los procedimientos de azar aplicados a la combinación de letras o palabras fueron entendidos por diferentes corrientes de pensamiento tanto como signo de la intervención y determinación divina (y, para acceder a ella, se utilizaron toda clase de oráculos, tablas de ouija, etc.), como a manera de principio creativo a partir del cual generar diferentes obras de arte (Gache, 2006: 185).

De esta manera, el poema se convierte en una especie de oráculo que permite al jugador generar su obra a partir del azar simulado. Esta combinatoria no se encuentra de forma *natural* en la obra gongorina, es una intervención. Aunque podría decirse que esta es una potencialidad latente en una obra que cuenta con “expresiones laberínticas, complejas, cuasi-impenetrables, enigmáticas” (Gache, 2011: 5). El espacio lúdico que crea Gache deconstruye del sentido de la obra *original*; es decir, la ejecución de su poema es una estructura lúdica que activa la presencia del lector y lo convierte en un jugador que maneja y manipula el juguete/poema.

En resumen, se presenta una alteración en el traspaso de una figura de un medio a otro, en ese escape radica la potencialidad de la poesía de Gache. Ese traspaso crea el conflicto entre la escritura y lo digital, y revela una *nueva* forma que, sin embargo, es el desarrollo de una plataforma lúdica que permite la exploración del texto de Góngora.

Conclusión, hacia el jugador activo

Para concluir, se puede decir que la literatura y las artes se están adaptando a medios contemporáneos como herramientas de trabajo. De esta fusión de distintos lenguajes y prácticas se gestan objetos artísticos como el libro/software de Gache. En este caso, esta naturaleza que se asienta en el umbral entre lo que se considera arte o juego, solo puede describirse por sí misma

y clasificarse por su composición de materiales digitales. Es decir, que esto asienta un argumento para afirmar que una definición totalizadora a este tipo de literatura no es operante.

Además, se demostró que teorías de la recepción desarrolladas para el campo de la literatura, como las planteadas por Iser (1993) y Zourabichvili (2021), permiten hilvanar una relación más estrecha entre juego y arte. Esto se debe a que —como se demostró— en un género como el videojuego es más visible la relación entre la actividad de jugar y la persona que juega, porque existe un constante y tangible envío y recepción de información que resemantiza el proceso, lo que deriva en un acto performático.

Por otro lado, el análisis de los textos de Gache muestra cómo lo digital permite el uso de distintos medios y cómo estos recursos intervienen un texto. En el caso de *Góngora Wordtoys*, se define la intervención desde tres ángulos. En primer lugar, la conversión de los efectos de sentido de lo barroco —según la lectura de la autora— a un equivalente en el medio digital, donde se ejecutan por medio de la interacción. El segundo sería la desacralización que se manifiesta en el uso irónico de la figura del gran poeta. El último es la imposición de reglas y el diseño del campo lúdico que se traza sobre el poema del español. Como se ve en los tres, no es una intervención leve, sino un uso complejo de ambos lenguajes, el literario y el digital, donde ninguno está sobre el otro, más bien, se colocan en conjunción para generar un nuevo objeto.

Lo anterior genera una pregunta, ¿estos nuevos objetos necesitan otro tipo de acercamiento lector? La respuesta es afirmativa, no solo porque se trabaja desde el lenguaje digital —que en el siglo XXI no puede llamarse *nuevo*—, sino porque la construcción de limitaciones e instrucciones de Gache, en los poemas analizados, exigen que un jugador participe tomando decisiones constantemente. Dicho término se matiza mejor desde Landow (2009) y su *escritor activo*.

En este sentido, un *jugador activo* sería aquel que encarna en el juego, construye un sentido en la interacción con el medio digital, y busca más allá de las instrucciones explícitas. Esta propuesta no busca adaptar una característica de un medio a otro, más bien intenta establecer un puente entre dos áreas que se unen más y más con el tiempo: la literatura y el videojuego.

Para finalizar, se tienta la siguiente idea: si bien, se puede decir que *Góngora Wordtoys* crea la posibilidad de un *jugador activo*, ¿se diría lo mismo de un videojuego? La industria contemporánea del videojuego se sostiene en la repetición de modelos que han funcionado en el

mercado, sin concentrarse en el sentido que permite la interacción. Por ello, crear este puente desde la poesía al videojuego ayuda a repensar ambos espacios.

Referencias

- Bénabou, M. (2016). "Introducción. Cincuenta siglos del Oulipo, más seis". En Alemian, E. y M. Rey, *Oulipo. Ejercicios de literatura potencial* (pp. 9-21). Buenos Aires: Caja Negra.
- Beverley, J. (2018). "Introducción". Góngora, L. de, *Soledades*. Madrid: Cátedra.
- Blomberg, J. (2018). "The Semiotics of the Game Controller". *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 18, núm. 2. Recuperado el 10 de octubre de 2021, de <http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>
- Correa-Díaz, L. (2019). *Novissima verba*. Santiago de Chile: RIL editores-Ærea.
- Gache, B. (2006). *Escrituras nómades*. Asturias: Trea.
- Gache, B. (2011). *Góngora Wordtoys*. Recuperado el 20 de febrero de 2021, de: <http://belengache.net/gongorawordtoys/>
- Gambetta, A. (1992). "Julio Cortázar, homo ludens". *Relaciones*, vol. 13, núm. 52, pp. 67-88.
- Góngora, L. de (2018). *Soledades*. Madrid: Cátedra.
- Iser, W. (1993). "El acto de la lectura. Consideraciones previas sobre una teoría del efecto". En Rall, D. (compilador), *En busca del texto* (pp. 121-144). México: Universidad Autónoma de México.
- Jennings, S. (2019). "A Meta-Synthesis of Agency in Game Studies. Trends, Troubles, Trajectories". *Game. The Italian Journal of Game Studies*, vol. 1, núm. 8, pp. 85-106.
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós.
- Lara, A. (2020). *Contextualización, análisis e interpretación de la poesía virtual latinoamericana en Góngora Wordtoys (Góngora) de Belén Gache*. Tesis de licenciatura: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- Ludmer, J. (2009). "Literaturas postautónomas 2.0". *Propuesta Educativa*, núm. 32, pp.41-45.

Rey Vásquez, E. M. (2019). *El juego de videojuegos como acto ético performativo. Caso con jugadores adolescentes y videojuegos violentos de mundo abierto*. Tesis de doctorado. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Schmitter, G. (2019). *Estrategias intermediales en literaturas ultracontemporáneas de América Latina. Hacia una TransLiteratura*. Tesis de doctorado. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata.

Taylor, C. (2019). "Playlist. Belén Gache". En Correa Díaz, L., *Novissima verba* (pp. 200-203). Santiago de Chile: RIL editores-Ærea.

Zourabichvili, F. (2021). *El arte como juego*. Buenos Aires: Cactus.

Juan Pablo Gutiérrez Sardinas: Licenciado en Literatura por parte de la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA), Bolivia. Se desempeña como editor y corrector de textos en la Editorial 3600 y la revista *88 Grados*. Participa en el grupo de investigación X21. Escrituras desde Latinoamérica. Sus líneas de interés son la literatura y la transmedialidad.