

Donne in fuga – Mujeres en fuga

a cura di | editado por Monica Giachino, Adriana Mancini

Morir como una mujer en fuga en *Anacrón: hipótesis de un producto todo* de Augusto Marquet y Gabriel Wolfson

Verónica Paula Gómez

(Universidad Nacional del Litoral; Instituto de Humanidades
y Ciencias Sociales-CONICET, Argentina)

Abstract The third volume of the *Electronic Literature Collection* (ELC3) is home to a Latin American technopoetic that resorts to national death imagery and the location of women in fugue under this subject. Particularly, we refer to the electronic literature work untitled *Anacrón: hipótesis de un producto todo* by Augusto Marquet and Gabriel Wolfson (Mexico), that combines Mexican death folklore with videogames logic. The work focuses on women death as reality of Mexico nowadays, changing the meaning that it has had traditionally. This paper analyses how women are presented in this Latin American production in global contexts of exclusion and violence in Mexico. The objective is to identify the transformation of traditional national elements related to death into a political denounce of the violence suffered by women in the country that are in fugue.

Sumario 1 Presentación. – 2 Antes de la fuga. – 3 Latencias de la fuga. – 4 Sentidos fugitivos. – 5 Restos en fuga.

Keywords Death imagery. E-literature. Latin American context. Women bodies. Fugue.

1 Presentación

En este trabajo proponemos un análisis de la obra de literatura digital *Anacrón: hipótesis de un producto todo* de Augusto Marquet y Gabriel Wolfson (México). Brevemente, podemos definir a la literatura digital o electrónica como aquella producida por y para ser consumida solo a través de internet, es decir, *born digital* (nacida digital¹): «The field of electronic literature is an envolving one. Literature today not only migrates from print to electronic media; increasingly, 'born digital' works are created explicitly for the networked computer» (Hayles 2008, 8) (El campo de la literatura electrónica es envolvente. La literatura hoy no solo migra de la imprenta al soporte electrónico; crecientemente los trabajos 'nacidos

1 Todas las traducciones son de la Autora.

digitales' están creados explícitamente para computadoras en red). Estos artefactos literarios se vinculan con la tradición de la poesía visual (Perednick, Doctorovich, Estévez 2016; Molas, Bou 2003) y son pensados, escritos y desarrollados en relación con otras artes, bajo una primacía de la práctica de la lectura y la escritura para llevar a cabo sus narrativas y mantener su carácter literario mediante la función poética (Jakobson 1973). Los lenguajes intermediales (Rajewsky 2005) – fotográfico, cinético, musical, visual – cooperan para converger materialmente en una obra de este tipo, mediante la experimentación técnica.

En particular, *Anacrón* es una producción hipertextual que se encuentra inserta en el tercer volumen de *Electronic Literature Collection* (ELC3).² La obra, además de interacción visual y verbal, combina onomatopeyas con música. Se trata de un poema digital que se construye a partir de la recombinación de un texto original que fue escrito por Gabriel Wolfson, quien se autodenomina «poeta bandido», y que se reproduce a continuación en una captura de pantalla en la figura 1.

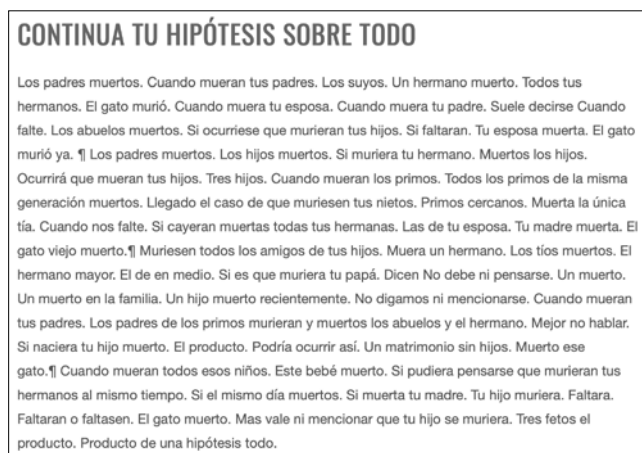


Figura 1. Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Por su parte, Augusto Marquet rediseña el texto a partir de herramientas mediales (Rajewsky 2005) y lo llena de imágenes y sonidos vinculados a la muerte, la tradición mexicana de la muerte, las formas en las que se muere en México. Es así como transforma el texto lineal y sintagmático

² Disponible en: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=anacron> (2018-01-18). Resulta de importancia para una mejor comprensión de este artículo que el lector explore los vínculos sugeridos y experimente la obra al menos una vez.

(Gómez 2013) inicial (Kozak 2015), es decir, en una obra experimental en donde la materialidad adquiere un lugar predominante en línea con lo planteado por Hayles en *Writing Machines*: «Like all literature, technotext has a body (or rather many bodies) [...] The physical attributes constituting any artifact are potentially infinite [...] Materiality thus emerges from interactions between physical properties and a work's artistic strategies» (Hayles 2002, 32-3) (Como toda la literatura, un tecnotexto tiene un cuerpo (o más bien muchos cuerpos) [...] Los atributos físicos constitutivos de cada artefacto son potencialmente infinitos [...] La materialidad entonces emerge de las interacciones entre las propiedades físicas y las estrategias del trabajo artístico). Desarrollada a partir de Acrobat y Flash, esta obra responde a la posición del cursor del mouse sobre la pantalla, permitiendo la aparición de textos alternados mediante movimientos aleatorios, sonido, vídeo y secuencias animadas. Folclore y videojuegos nos interpelan acerca de la pregunta perpetua sobre la muerte y el valor de los muertos.

Tomando como base el título que da lugar a la obra – *Anacrón. Hipótesis de un producto todo* –, nuestro artículo indaga sobre los ‘momentos’ que transita la fuga en contextos de violencia, exclusión, desaparición y hasta muerte que sufren en particular, las mujeres en México. En primer lugar, exponemos aquello que en el título figura como «una hipótesis» sobre la construcción de homogeneidad de lo mexicano. En segundo lugar, observamos las latencias que gestan al «producto» muerto, la producción en serie de cuerpos migrantes por parte de las mujeres, la respiración entrecortada de las madres fugitivas. En tercer lugar, trabajamos con los sentidos que adquiere la fuga como «un todo» que parece, paradójicamente, definirse por aquello que excluye. Y por último, analizamos los restos del pasado que sobreviven a la fuga, trazando un paralelo con el neologismo «Anacrón» y las palabras anacrónico y anacronismo. A partir de estos cuatro momentos o modos de la fuga, analizamos la obra y proponemos una lectura de esta tecnopoética definida por sus autores como «vertiginosa».

2 Antes de la fuga

Comenzaremos con un análisis de la «hipótesis» que se presenta en el título y se desarrolla en la obra. Una hipótesis es aquello que está ‘debajo de’ (*hipo*) la tesis que sostenemos, aún por develarse, por materializarse. Se trata de la suposición que sirve de base para iniciar una investigación o una argumentación y en el caso concreto de *Anacrón*, refiere a la construcción de un todo homogéneo que puede, potencialmente, suceder en el tránsito de la vida a la muerte. Esta sería la hipótesis que se construye «antes de la fuga», de allí el subtítulo de este apartado.

Mediante un primer contacto con la obra podemos visualizar que esa construcción hipotética se sustenta en el modo en que tradicionalmente ha

sido concebida la muerte en la cultura mexicana, con sus reminiscencias a culturas locales junto con aquellas propias de la mentada globalización que vivimos en la actualidad. Todas ellas tienen que ver con la posibilidad de que México se construya a sí mismo como Nación. Estas tensiones entre los binomios local/global (Grossberg 2012), tradición/globalización ponen de manifiesto la llamada «teoría gastronómica» según la cual la Nación «se compone de elementos sueltos y sus diferentes culturas poseen una variedad de ingredientes de diferentes sabores y orígenes» (Hobsbawm 1995, 173). Siguiendo esta teoría, observamos que se combinan elementos locales propios de la tradición del día de los muertos, con otros que provienen de la cultura global/imperial estadounidense. Esos ingredientes interactúan en dos planos, uno visual como muestra la figura 2 y otro interactivo que puede explorarse al acceder a la obra misma.

Veamos a continuación la figura 2 en la que el lector/usuario puede ‘jugar’ a encontrar la respuesta a la pregunta que se postula la obra en su totalidad: ¿cómo jugar el juego de la vida? En la parte superior de la figura 2, podemos encontrar dos respuestas atravesadas por la lógica del videojuego: las vidas vividas (lasquelleva) y las vidas por vivir (vidasavivir).

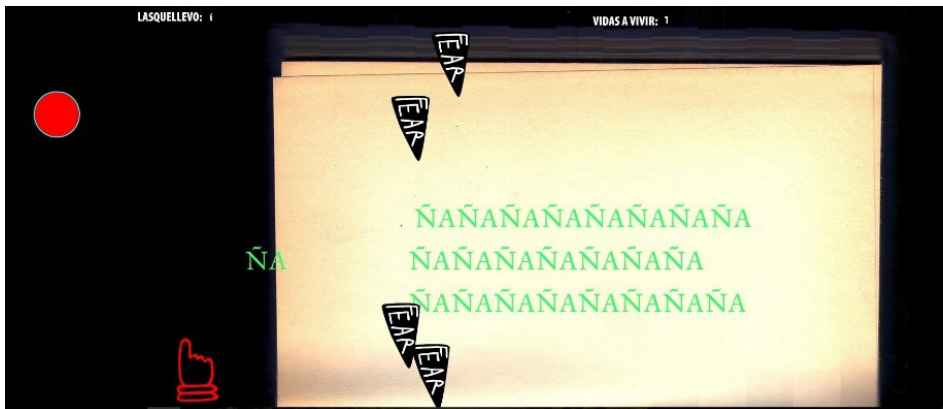


Figura 2. El juego de la vida: «Vida vividas» y «Vidas a vivir». Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

En segundo lugar, esa construcción hipotética se sustenta en el tópico de la muerte como parte fundante de la tradición mexicana. En este mismo sentido, la obra propone una lectura sobre las masas de mexicanos que honran a sus muertos una y otra vez, afiliados en torno de ceremonias comunes, al tiempo que también se desplazan hacia «el norte prometedor», aunque en muchos casos, en el camino la muerte los sorprende y provoca «ausencias» familiares. Según nuestro punto de vista, en la obra se manifiesta un discurso económico que atraviesa la muerte, el número

de muertos, la manera en que se muere, y que afecta las formas en las que políticamente se leen estas muertes y se convierten o no en rituales dependiendo de su valor. Siguiendo la propuesta de la imagen anteriormente presentada, la vida pareciera minada de posibilidades de muerte instantánea, aunque potencial, mediante un click: entre el número de vidas vividas y el número de vidas por vivir solo interviene la fuga, como un «fuera de programa» (Sarlo 2014).

Respecto del plano visual, predomina la caracterización de colores tradicionales por sobre la sintaxis que va cambiando a medida que el cursor pasa por la pantalla. Siguiendo la teoría gastronómica referida anteriormente (Hobsbwam 1995), las palabras, una detrás de la otra, se disponen como en un collage cambiante que incluye la sorpresiva aparición de iconografías provenientes tanto de la tradición mexicana – la calavera, la iglesia, las películas de cowboys, el bolero, los gatos de mal agüero – como del discurso global – la lata de Campbells, la música pop, las películas de Hollywood. Todos estos elementos son los nutrientes del plato presentados para alimentar a la economía y reflexionar sobre las (des)afecciones de la muerte: «Algunos aspectos económicos están funcionando de acuerdo con la lógica afectiva, que les permite estar cada vez más articulados con lo popular, de modo que entonces lo económico amplía su capacidad de realizarse o de articular lo virtual en lo real» (Grossberg 2012, 267).

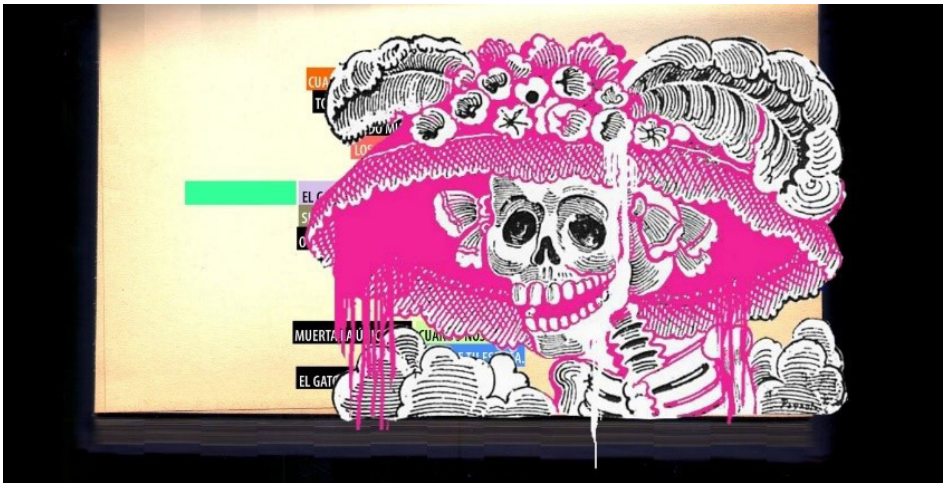


Figura 3. La calavera, ícono de la cultura tradicional mexicana para representar la muerte. Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Mientras en la figura 3 podemos ver la icónica calavera mexicana propia de la tradición del día de los muertos, también nos encontramos con imágenes del mundo global y del cálculo que da lugar al necrocapitalismo, esto es, un movimiento en el que los cuerpos que antes figuraban como fuerza de trabajo se ofrecen ahora ellos mismos como mercancía que engulle el sistema financiero global. En el caso de la figura 4, observamos tres planos superpuestos. Debajo de todo quedan los muertos que hacen de tejido base de la obra. Los nutrientes que daban vida a esos cuerpos aparecen en el plano intermedio, con porcentajes y gramajes, haciendo hincapié en la lógica numérica que domina nuestra contemporaneidad. Por último, la lata de Campbell se presenta en el plano más superficial, borrando parte de los datos antedichos y dejando tachaduras dispersas bajo la forma de una explosión.



Figura 4. Los nutrientes básicos recomendados y la lata de Campbells rompiendo la homogeneidad mexicana. Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Como vemos en la figura 4, la obra pareciera denunciar entonces que la muerte se ha transformado en un número aleatorio de cuerpos sin sepultura. La homogeneidad hipotética con la que abrimos este apartado pareciera incluir también esta posibilidad de fuga de la representación y del sentido de la ceremonia funeraria como desarrollaremos en otro de los subtítulos que componen nuestro artículo.

Hasta aquí diremos que, como hipótesis, toda la familia mexicana se encuentra en riesgo como un todo. No se particulariza especialmente a las mujeres como partícipes de ese tránsito entre la vida y la muerte. Pero poco a poco, a medida que experimentamos la obra, notamos que hay

algunas latencias en donde las mujeres parecieran ser gestantes de un «producto» específico al que es preciso «fugar» para evitar su muerte o hacer «morir» para evitar su fuga. Sobre este punto intentaremos acercarnos en el siguiente apartado.

3 Latencias de la fuga

Decíamos que otra forma en la que las mujeres aparecen representadas es mediante la idea de ser gestantes de «un producto», como reza el título de esa obra, con iguales posibilidades de vivir o morir en el tránsito de esa gestación. Esa falta de seguridad se presenta en fugas latentes, aspectos en que la muerte aparece como otra posible incerteza.

Entre los muchos sonidos onomatopéyicos, canciones y frases moduladas en lengua española que contiene la obra, una voz en off de mujer exclama: «ay mis hijos, los esperan los servicios al cliente». La frase se repite, con un énfasis que roza el tartamudeo debido a que produce eco. Las palabras que laten de modo predictivo mientras movemos el cursor, son parte de lo que esas mujeres gestantes suponen que sus hijos conseguirán como empleo, por ejemplo, el servicio al cliente. En este sentido, hay una transformación de esos cuerpos en objetos, debido al sistema laboral vigente en la contemporaneidad: «El trabajo productivo consiste en llevar a cabo simulaciones que los automatismos que los automatismos informáticos transfieren después a la materia» (Berardi 2003, 61).

Esta precariedad del trabajo ‘esperado’ apela a los modos de construcción subjetiva, débiles y mecánicos, en donde la utopía parecería ‘fugarse’ ante un destino de muertos en vida. La frase referida que ‘late’ una y otra vez a medida que experimentamos la obra da cuenta de que no todas las potencialidades que pueden gestarse en el vientre materno son las que servirán al mercado, ávido exclusivamente de nuevos cuerpos sometidos a la dictadura financiera (Berardi 2014).

Por otra parte, la frase condicional «si naciera tu hijo muerto» que podemos ver en la figura 5, se presenta junto con el sonido de un corazón que late y que acompaña nuestros propios latidos mientras jugamos nuestra vida de videojuego hasta que arribamos al «game over» que analizamos más adelante. Pero los latidos pueden acabarse súbitamente, cuando la muerte llega por accidente, por «exceso», como fuga inesperada de leche materna. Entonces el bebé muere de «asfixia de teta» como vemos también en la figura 5, en la novena línea del texto, en blanco y verde:

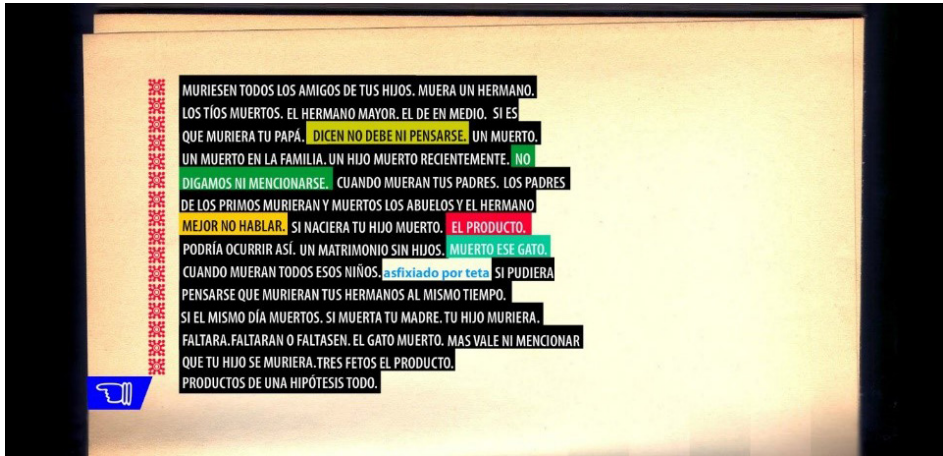


Figura 5. La madre que asfixia al hijo con teta. Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Al ritmo de la canción «The Wall»³ de fondo, nos encontramos también con latencias de muerte siguiendo una sintaxis experimental, que se fuga de las reglas tradicionales y que da como resultado «la promesa es la muerta», como podemos ver en la figura 6 que sigue, al centro del texto, a la derecha de la quinta línea. Si observamos con atención, la tipografía de esa frase en negro y rojo y de gran grosor, con fondo beige, contrasta con la mayor parte del texto, cuyas palabras se escriben con letra blanca muy fina sobre fondo negro. El fondo de esta frase «ahueca» con su promesa, la superficie de la escritura y cava una tumba que deja sobresalir la hoja que sirve de base a toda la interfaz de la obra. De este modo, la frase no solo revela su significado por *lo que dice* sino por *lo que hace* al hundirse en la profundidad de la superficie destinada a la interacción. A ello debemos adicionar que el hecho de que la promesa sea «la muerta» alude claramente a la mujer y no a la muerte de todos los nominados allí (padres, hermanos, gatos, etc.).

3 «The Wall» es una canción del grupo Pink Floyd del disco homónimo editado en 1979.

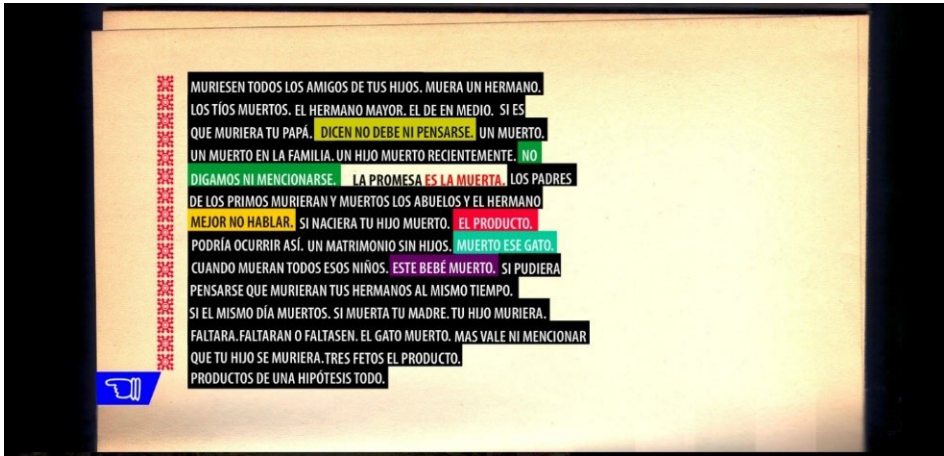


Figura 6. «La promesa es la muerta». Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Ante todas estas promesas de muerte a los productos-hijos de mujeres a las que se dirige la obra, ellas solo tienen una posibilidad: fugarse de ese destino. Esa fuga de la maternidad se expresa en lo que, a nuestro entender, podría interpretarse como un grafiti expuesto en la figura 7.



Figura 7. Grafiti que representa la fuga de la maternidad. Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

El grafiti se presenta como la contracara de ese río de muertes que no cesa de acosarlas. Migrar como fugarse, pareciera ser el modo que encuentran para «no tener nada que ver» y de ese modo la fuga salva también las potencialidades de su «producto» del destino prefijado por el juego de la vida precaria (Butler 2006). Es decir, esos hijos ya no estarán destinados a existir como números de un sistema financiero ávido de sus servicios como trabajadores autómatas dado que sus potenciales madres se fugan al reverso de la trama. De allí que la palabra «ver» en el grafiti aparezca con la letra ‘e’ invertida y su interfaz general se presente como la contratapa del libro de los muertos que venimos experimentando. Desde ese lugar ‘contrapuesto’ de la obra, aparecen ‘formas de ver’ mediante el dibujo de ojos y pestañas en algunas letras que posibilitan ‘huecos’, vacíos por donde espiar, hendiduras por las que se fuga la mirada indiscreta. ¿Qué cosas pueden verse durante la fuga? Un todo del otro lado de la pantalla, algo que analizamos en el próximo apartado.

4 Sentidos fugitivos

En los apartados anteriores hemos trabajado con dos términos que componen el título de la obra que analizamos: «hipótesis» y «producto». En este apartado, haremos mención a la expresión «un todo». A este respecto quisiéramos primero establecer algunas aclaraciones del contexto propiamente latinoamericano que atraviesa esta tecnopoética. Una de las discusiones más frecuentes en el campo de la literatura digital latinoamericana es a qué llamamos propiamente «latinoamericano» (Kozak 2017; Flores 2018). Si bien este tema no forma parte del presente trabajo, nos parece destacable mencionar el hecho de la especificidad latinoamericana en las problemáticas tratadas en esta obra. La exclusión, la migración forzada y la violencia atacan de modo particular a las mujeres (nominadas como esposas, hijas, primas, tías, abuelas) por lo que uno de los objetivos de la obra es manifestar una denuncia política sobre lo que es «morir como una mujer» en México.

Habiendo realizado esta aclaración, nos remitiremos a estas temáticas y su vínculo con la formación de la Nación mexicana. Si en el apartado 2 trabajamos con el concepto de Nación a partir de la denominada «teoría gastronómica», también creemos que *Anacrón* remite a la Nación concebida bajo la metáfora de una familia espiritual extendida que imaginariamente posee raíces culturales, lingüísticas, morales y emocionales comunes (Parekh 2000) en donde las mujeres son alimento de un sistema nutrido por muertes anónimas y sin ceremonia. Las mujeres mexicanas son absorbidas por la muerte inminente una y otra vez, y reproducidas al mismo tiempo en palabras que nacen en la obra de modo recursivo. Predomina el paradigma folclórico en el que la vida y la muerte, los cuerpos que dan vida y a los que se les da muerte, se invisten o carecen, según su valor, de simbologías e ideologías.

La vida y la muerte condensan la potencia como posibilitadora de «un todo», una latencia omnipresente: «más vale ni mencionar los 3 fetos, hipótesis de un producto todo». Esos fetos son los que gestan las mujeres migrantes y a los que nos dedicamos en el apartado anterior. Ahora nos preguntamos: ¿qué lugar posee en este «todo» la fuga de sentido? Creemos que es justamente esta forma de fuga la que define por la negativa el todo homogéneo mexicano. Aquello que «Dicen no debe ni pensarse», no se puede representar, aunque todos sabemos que es la muerte a la que el texto base remite una y otra vez.

En línea con lo anterior, observamos en la figura 8 que súbitamente aparece una mano – presumiblemente de una mujer – con un cuchillo que atraviesa la pantalla. Se escuchan en off gritos que simulan aquellos de las películas de terror psicológico.

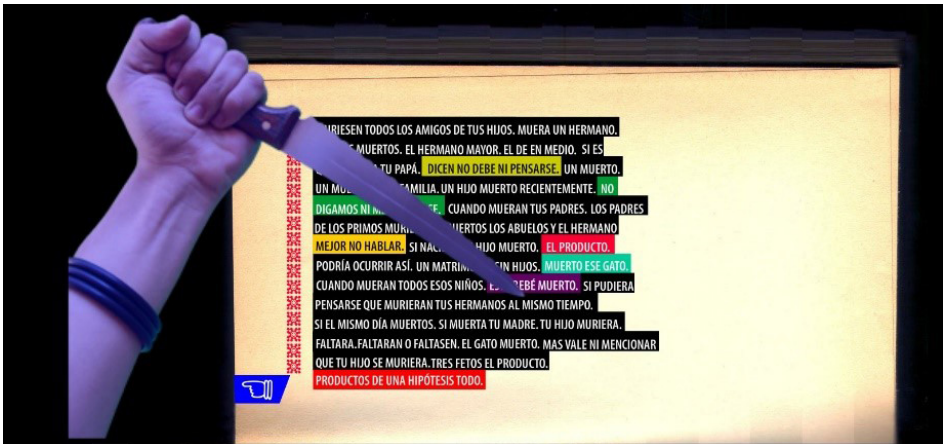


Figura 8. Fugas de sentido. Captura de pantalla. Fuente digital:
<https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Esta labor quirúrgica de recortar el texto manifiesta dos cosas. Por un lado, anteponer la acción «física» para evitar darle sentido a la palabra. Entonces será «Mejor no hablar si nace tu hijo muerto. El producto». La muerte del hijo no se puede verbalizar, no existe en español un nombre para *decir* ese dolor, como sí existe, por ejemplo, la palabra «viudo/a» cuando se ha perdido al esposo/a o «huérfano/a» cuando se ha perdido a uno o ambos padres. Esta primera operación sobre la masa de las palabras reduce la significación verbal, pero amplía la visual, transformando a la familia mexicana toda en un solo cuerpo herido «sin nombre». Por otro lado, el cuchillo tiene un efecto a nivel perceptivo que altera el plano de la lectura e interactúa así con quien navega la obra, poniéndole un límite al «todo»

textual. Se producen así vacíos de sentidos, fugas de letras escondidas o en segundo plano, que al tiempo que impiden la lectura lineal, permiten una nueva interpretación por interposición de imágenes, siguiendo la interacción lúdica que se propone la obra en su conjunto.

En línea con lo lúdico, en la figura 9 aparece el juego del ta-te-ti. Llamado también tic-tac-toe, tres en raya, el gato, ceros y cruces, es un juego en el que dos jugadores, uno con un símbolo X y el otro O, deben conseguir colocar su ficha en línea en un tablero de 3 × 3. Dicha línea puede ser horizontal, vertical o diagonal. Lo curioso de este ta-te-ti es que no gana ni uno ni otro jugador, algo que podríamos interpretar como un desecho o una pérdida, un sentido en fuga entre la vida y la muerte. Se fuga de la economía de lo viviente, pero no se resuelve en la muerte individual sino en la desaparición de lo posible colectivamente.



Figura 9. Juego del ta-te-ti. Captura de pantalla. Fuente digital: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Bajo la lógica de los videojuegos, la fuga puede tener la forma de un «game over». Vivir como morir son acciones de un juego en el que el espectador cobra existencia en tanto interactúa y decide qué hacer: leemos en la figura 10 «Mueve el ratón cual si existieras, dispara al clickeo, muérete is just game over, we enjoy emptyness».



Figura 10. Decisiones del lector/usuario. Captura de pantalla. Disponible en: <https://productodeunahipotesis.wordpress.com/> (2018-01-19)

Esta centralidad del lector/usuario para decidir qué juego quiere o puede jugar, provoca fugas de sentido iniciales al tiempo que involucra nuevas formas de experimentación y acción. Tal como podemos ver en la figura 10, morir se presenta como un imperativo «muérete». Al mismo tiempo, mediante la fuga, hay nuevas maneras de volver a jugar la vida ya que perder una vida vivida en un videojuego no impide volver a empezar, «is just game over» (es solo game over).

5 Restos en fuga

Haciendo una breve recapitulación, podemos decir que en los apartados de este trabajo hemos analizado distintos sentidos de las fugas en relación con cada una de las partes del título de la obra: primero, una «hipótesis» sobre la posibilidad de fugarse de la muerte anunciada como parte de la gran familia mexicana; luego, los hijos como un «producto» gestado por mujeres en fuga; en tercer lugar, «un todo» que involucra a la familia mexicana entre la vida y la muerte. En esos intersticios encontramos distintos modos de fuga en los que aparecen temáticas muy presentes en el contexto actual de la Nación mexicana: la violencia, la migración forzada, los femicidios. Al mismo tiempo, también encontramos elementos que ten-

sionan el folclore local, mediante iconografías globales, algo que supone una reconsideración sobre el lugar intermedio de las significaciones de las fugas que proponemos en cada apartado.

Para cerrar este trabajo, hacemos mención a la primera palabra que aparece en la obra: *Anacrón*. En relación con esto, encontramos dos vinculaciones sobre este neologismo que permiten pensar algunos «restos» que se presentan como fuga de esas muertes familiares anunciadas.

Por un lado, en línea con la tendencia de este tipo de literatura de visibilizar lenguajes ocultos o subterráneos, el lenguaje algorítmico está aquí presente: ANACRÓN es un software libre que realiza tareas periódicamente en las computadoras, estén encendidas o no, como la muerte, que llega y se va periódicamente en cada familia, sin previo aviso. En este sentido, observamos que así como el software puede prescindir del estado en que se encuentre la computadora, también la obra atesora restos de tareas no cumplidas y en latencia, independiente de los clicks que el lector opere o no en la obra. Pero también ANACRÓN remite a «anacronismo» o «anacrónico», algo que, si bien sucede en tiempo presente, corresponde a costumbres del pasado, es decir, indica la falta de correspondencia en los tiempos en que pasan las cosas, como la forma ritual en la que se vive la muerte. De esa forma ritual quedan también «restos» que han logrado «fugarse» de aquel entramado que el sistema financiero global engulle sin fin.

Finalmente, la obra podría resumirse – aunque no por eso reducirse – en la puesta a punto de un juego que consistirá en hacernos recordar en cada partida la frágil línea donde yacen los restos entre la vida y la muerte, la presencia y la ausencia, el valor o el desecho de esas mujeres en fuga.

Bibliografía

- Berardi, Franco (2003). «El trabajo cognitivo en red». *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y movimiento global*. Buenos Aires: Traficantes de sueños, 59-98.
- Berardi, Franco (2014). *La sublevación*. Buenos Aires: Hekht Libr.
- Butler, Judith (2006). *Vidas precarias. El poder del duelo y la violencia*. Buenos Aires: Paidós.
- Flores, Leonardo (2018). «La literatura latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases, tradiciones». *Artelogie*, 11. URL <http://journals.openedition.org/artelogie/1590> (2018-01-20)
- Gómez, Verónica Paula (2013). «Materializar la 'letra' digital: entre la lectura sintagmática y la vida múltiple y medial». *Cuadernos FHyCS*, 44, 41-51.
- Grossberg, Lawrence (2012). *Estudios culturales en tiempo futuro. Cómo es el trabajo intelectual que requiere el mundo de hoy*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

- Groys, Boris (2016). «Bajo la mirada de la teoría». *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 33-54.
- Hayles, Katherine (2002). *Writing Machines*. Cambridge; London: The MIT Press.
- Hayles, Katherine (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame.
- Hobsbawm, Eric (1995). «8. Etnicidad y nacionalismo en Europa hoy.» Fernández Bravo, Álvaro (comp.), *La invención de la Nación*. Buenos Aires: Manantial, 173-84.
- Jakobson, Roman (1973). *Fundamentos del lenguaje*. Madrid: Ayuso.
- Kozak, Claudia (comp.) (2015). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. 2da edición. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.
- Kozak, Claudia (2017). «Latin American Electronic Literature: When, Where and Why». Mencia, María (ed.), *#WomenTechLit*. Morgantown: West Virginia University Press, 55-72.
- Molas, Joaquim; Enric Bou (2003). *La crisi de la paraula. Antologia de la poesia visual*. Barcelona: Editions 62.
- Parekh, Bhikhu (2000). «El etnocentrismo del discurso nacionalista». Fernández Bravo, Álvaro (comp.), *La invención de la Nación. Lecturas de la identidad de Herder a Homi Bhabha*. Buenos Aires: Manantial.
- Perednick, Jorge Santiago; Doctorovich, Fabio; Estévez, Carlos (2016). *El punto ciego. Antología de la poesía visual argentina de 7000 a.C. al Tercer Mundo*. San Diego: San Diego State University Press.
- Rajewsky, Irina (2005). «Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités*, 6, 43-64. URL http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf (2018-01-20)
- Sarlo, Beatriz (2014). *Viajes*. Buenos Aires: Seix Barral.

