



**TEXTO DIGITAL**

*Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes*

# Un paseo por la ciudad digital: Exploración poética en Textos Guerreros

*Walking the Digital City: A Poetic Reading of Textos Guerreros*

Gabriel Hernández Espinosa<sup>(a)</sup>

<sup>a</sup> Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), México – gahesz@gmail.com

---

**Resumen:** Este artículo está enfocado a estudiar una obra literaria electrónica reciente, Textos Guerreros (2017) del autor mexicano Pablo Somonte Ruano. Cabe destacar que la crítica de literatura digital en México aún está en cierres y esta obra es un ejemplo de la vasta producción y circulación de literatura electrónica en el país. El análisis hecho en el presente documento parte de tres perspectivas principales, la Literatura y la ciudad, el visualismo literario en conjunción con el soporte digital y la manera de interacción con el lector que propone esta pieza. Esto permite remarcar la relación de Textos Guerreros con la ciudad, el paseo, la protesta política y la promoción del uso de software libre como manera de uso ideal para el soporte digital. Del mismo modo, se profundiza en el carácter técnico, retórico y poético, al destacar las características visuales, digitales e interactivas de esta obra considerada como un poema aleatorio.

**Palavras-chave:** E-Lit, poesía combinatoria, Literatura contextual, ciudad digital, software libre

**Abstract:** This paper analyzes Textos Guerreros (2017), a digital literary work by Mexican author Pablo Somonte Ruano. Given that electronic literature criticism in Mexico remains an emerging field, this work represents a significant example of the growing production and circulation of electronic literature (e-Lit) in the country. The analysis in this document is based on three main perspectives: literature and the city, literary visualism in relation to digital media, and the way this piece interacts with the reader. This allows us to highlight the relationship between Textos Guerreros and the city, walking, political protest, and the promotion of free software as the ideal way to use digital media. Similarly, it delves into the technical, rhetorical and poetic nature of the work, highlighting its visual, digital, and interactive qualities, which is considered an aleatory poem.

**Keywords:** Electronic Literature, Aleatory, Contextual Literature, Digital City, Free Software

## Introducción

El tema de la ciudad en la poesía mexicana del siglo XX ha sido documentado de manera suficiente, sobre todo desde una perspectiva en la que predomina la literatura en soporte impreso. Pese a esto, considero que la incorporación de otros soportes al discurso literario ha creado una suerte de vacío en la crítica, pues cada vez hay más obras digitales, intermediales e híbridas, pero su análisis y estudio es menor. Para Rodolfo Mata (2025, párr. 2) en la presentación de la Literatura digital mexicana en el *Glossário Literatura e Cultura Digitais em verbetes* (CATROPA, CARVALHO & ROCHA, 2025) esta expresión literaria en México ha enfrentado prejuicios similares a los que enfrentaron las vanguardias y la poesía visual, expresiones entre las que figuraron el Estridentismo, además de autores como José Juan Tablada, Octavio Paz, Ulises Carrión y el Núcleo Post-Arte. Propiamente en el ámbito electrónico y antes del año 2000 (párr. 3), propone un antecedente en la obra de Jesús Arellano, *El canto del gallo. Poelectrones.* (1972), continuando ya de manera electrónica, con *Mexica* (1997) de Rafael Pérez y Pérez, *Autorretrato* (1998) de Diego Bonilla, *Reojo* (1999) de Salvador Alanís y *MIDIPOet* (1999) de Eugenio Tiselli por mencionar algunos. A pesar de estos antecedentes, los estudios críticos al respecto continúan siendo escasos. Del mismo modo, Mata refiere que son pocos los artículos panorámicos de esta literatura en México (párr. 3), por ejemplo, *Literatura Electrónica en México* (NEPOTE & MEZA, 2023) en el que se menciona la revista "La langosta se ha posado" de 1992 como antecedente temprano de experimentación colectiva y remediación de soportes en el país (p.120). También cabe resaltar que instituciones gubernamentales han tocado el tema, sin embargo, destaca el Centro de Cultura Digital que se ha mantenido desde 2012 y que actualmente funge como un centro en el que confluyen artistas, comunidades y académicos.

En este sentido, el objetivo de estas líneas es intentar aminorar ese vacío crítico mediante el análisis de la obra *Textos guerreros* (2017) de Pablo Somonte Ruano, la cual además de ser un ejemplo literario digital, invita a reflexionar en torno a la ciudad y su mezcla textual para repensarla desde una perspectiva cotidiana e incluso política. Con esta intención el presente estudio parte desde una perspectiva acorde con sus elementos tanto formales como de contenido, tales como la representación de la ciudad desde la perspectiva de la Literatura Contextual y la Literatura Electrónica que comprende desde lo escrito, a su calidad de visualismo literario y su conjugación con el ámbito digital para crear una obra combinatoria, aleatoria e hipercontextualizada.

### **Textos Guerreros desde la perspectiva de la Literatura Contextual**

El término de Literatura Contextual lo derivo y retomo del proyecto "Poética Contextual" (2000) del escritor mexicano Heriberto Yépez. Este proyecto consistió en la instalación de letreros de acrílico en la línea internacional de Tijuana, frontera con Estados Unidos. Dichos letreros se colocaron en diferentes lugares tales como bardas, semáforos o construcciones, con la intención de ofrecer otro tipo de discurso en la ciudad, además del comercial o propagandístico. Se tomó como un proyecto de poesía visual del cual quedaron fotografías incluidas en el libro *Por una poética antes del paleolítico y después de la propaganda* (YÉPEZ, 2000, p. 67-77), en este se encuentra una sección con el mismo nombre y contiene, a manera de manifiesto, un total de 175 puntos respecto a la poesía y sus manifestaciones desde el paleolítico al siglo XX. Por supuesto, algunos de estos puntos están orientados a su proyecto e instalación.

Entre las ideas principales de este proyecto se tiene la de la enajenación del lenguaje humano al excluir formas primigenias del decir como la

oralidad, la pictografía, la corporalidad e incluso se extiende hasta la cibercultura, mencionando el arte intermedia y el aprovechamiento de cualquier medio para hacer arte, e incluso, que la sobrevivencia de la poesía en el nuevo milenio está en la hibridación con todas las artes. Del mismo modo, la visualidad ocupa un lugar importante como se lee en el punto 37: "Un poema escrito debe ser un objeto visual para meditar" (p. 82). También se incluye al soporte pensándolo como forma o espacio poético, el cual particularmente considera que en el cierre del siglo XX deberían prevalecer aquellos formatos fuera de la página, pero reconociendo que todos son importantes. Situándome en el contexto como tal, se tienen puntos referentes a la poesía en la ciudad: "102 La "literatura sólo se redime en su contexto y uso "extraliterario". Los poetas tienen que ser, por fuerza, extraliterarios". (p. 87) y el punto 109, "Hay que registrar toda la poesía involuntaria que se hace en el mundo" (p. 87).

Sobre todo, es interesante el punto 85:

La poesía "moderna" fue una poesía acerca de la ciudad. La irrupción de una poesía no *de* la ciudad, sino en la ciudad. No sobre la ciudad, sino SOBRE la ciudad (=Poética Contextual). En sus orígenes (Grecia, China, etc.) la poesía ocupaba los espacios públicos de las ciudades (epigramas=inscripciones). Tan importante como el regreso a la oralidad, es la salida de la poesía desde la página hacia los letreros callejeros, los muros, el graffiti. En el graffiti de Tijuana hay más poesía viva que en los libros de Harold Bloom. (p. 85)

Dentro de las influencias de la Poética Contextual hay tanto menciones directas como indirectas, por ejemplo, de manera directa se tiene al Dadaísmo y el afán de renovación vanguardista, a García Lorca con la perspectiva lúdica del decir, a Lezama Lima y a la tradición de lo desconocido, la Antipoesía de Nicanor Parra lo primigenio y lo sagrado de Jerome Rothenberg entre los más significativos. De manera indirecta, hay muchas menciones a períodos históricos y muchos guiños a lo performativo, lo oral y lo visual, que conecta con la noción de lo verbivocovisual de Joyce y la Poesía Concreta, así como la ciudad

considerada como el lugar de las multitudes y los encuentros inesperados, pues la poesía interviene en la ciudad y el paisaje, siendo ella misma el paisaje. Del mismo modo, se pueden mencionar las nociones de ciudad real y ciudad letrada de Ángel Rama, así como el control ejercido por los letrados en el universo simbólico y los conflictos como el desencuentro social o los desafíos a la autoridad letrada.

En este punto cabe destacar brevemente la cercanía de estas ideas con las de la Literatura Ambiental (2016) proyecto colectivo de la Universidad de Birmingham, la Bath Spa University y la University of the West of England de Bristol<sup>1</sup>. Este proyecto, a grandes rasgos, se enfoca a la interacción de la literatura con la escritura creativa, el diseño, la interacción humano computadora, la performance y los estudios de los nuevos medios. Además, se promueve la experiencia del espacio, el paseo, el recorrido o el viaje para lograr el hallazgo de la serendipia. De esta manera, en algún punto, el lector integra lo exterior a lo interior, creando una especie de fractura o intersticio entre lo social y lo personal. Otra noción similar es la de los Estudios Literarios Espaciales, de Robert Tally Jr., quien en la introducción de *Spaces of the Text: Literary Studies after the Spatial Turn* (2021), menciona que el interés del espacio desde la perspectiva literaria lleva alrededor de 50 años y se disemina por diferentes medios y géneros como películas, música o programas de computadora. También se destaca la topofilia y la importancia de la teoría cartográfica espacial, la geocrítica como modelo analítico-interpretativo y la cartografía literaria centrada en la relación entre el lugar, su representación y el texto, considerando tanto al lector como al autor. Parafraseando a Tally (2021), la narrativa también es un modo de creación espacial que trasciende la representación pues también es una forma de hacer el mundo.

---

<sup>1</sup> Entre los principales investigadores de este proyecto se encuentran Jon Dovey, Tom Abba, Kate Pullinger, Ian Gadd, Matt Hayler, Michael Marcinkowski, Amy Spencer y Emma Whittaker.

Ahora bien, cuando se incorpora el ámbito electrónico a la relación ciudad-literatura, debemos considerar algunos puntos referentes a la cuestión de identidad. Si bien la escritura en el terreno digital tiende a la fusión y difuminación de identidades nacionales<sup>2</sup> para dar paso a "comunidades", esto podría tomar un tiempo en ser una realidad. Para Verónica Paula Gómez en su trabajo "La normatividad viralizada por la minoridad" (2020, p.90), la:

"literatura digital se domicilia, a diferencia de la literatura impresa nacional, en una interzona, esto es, un espacio de entrecruzamiento, generador de una significación nueva, en donde conviven una multiplicidad de espacios sociales y culturales transfronterizos."

Del mismo modo, la autora citada destaca que también estos nuevos espacios o interzonas, pueden replicar el orden hegemónico de la ciudad real (en términos de Rama), lo que implica desigualdades y dinámicas para atacarlas o atenuarlas. Parafraseando el capítulo "Remapping the Present" (2021, p.310) de Nathan Frank, podemos retomar que las virtualidades pueden ser tanto liberadoras como controladoras. Liberadoras en el sentido de llegar a ser una fuerza de liberación que fomenta resistencia y autonomía mediante la creación de espacios que involucran elección política, así como la reafirmación de lo material sobre lo informático, reconociendo lo diverso y la otredad, creando una "resistencia regional" y contrahegemónica que no necesariamente sostiene lo local. En mi opinión, a pesar de que lo local pueda estar condenado a la desaparición, o a ser un remanente de un nacionalismo decimonónico trasladado a lo digital, seguirá actuando como una coordenada importante en obras con una carga política fuerte o explícita. Además, si añadimos que funciona como una extensión del espacio físico representado para poder criticar un

---

<sup>2</sup> Néstor García Canclini, en el epílogo a su libro *Sociedad sin relato*, menciona que la estética de la inminencia, con la cual encontramos ciertos cruces con lo digital, se desmarca de encuadres históricos y nacionales, se rechaza la institucionalización, aunque no el reconocimiento ni posibles beneficios económicos o culturales.

aspecto de la realidad, este localismo permanecerá para resaltar su potencial subversivo.

No está de más mencionar que en la literatura mexicana hay otros ejemplos que podrían considerarse como contextuales. De esta manera quiero mencionar *Maneje con precaución*<sup>3</sup> (1973) de Felipe Ehrenberg quien crea un video leyendo, a lo largo de la avenida Ignacio Zaragoza de la Ciudad de México, todo el texto que va apareciendo en la calle. Otro ejemplo es *Acción Poética*<sup>4</sup> (1999) de Armando Alanís, escritor regiomontano que pintó bardas de blanco y escribió poemas breves tanto propios como ajenos para ofrecer otros temas en las letras de la ciudad. En el ámbito digital se tiene *Resonar* (2017) de Israel Martínez con enfoque en la ciudad de México y sus espectros sonoros. Del mismo modo, está la obra *Pasaje Cuanáhuac* (2020) de Leonardo Aranda, una exploración de la ciudad de Cuernavaca en relación con la obra *Bajo el volcán* (1947) de Malcolm Lowry. Un proyecto más que puede mencionarse en esta breve selección de ejemplos es el proyecto de *Caminatas Literarias* (2023) de Mauricio Ochoa Morales, que mediante la plataforma Echoes (geolocalizador), establece paradas ofreciendo un recorrido inmersivo de la novela *La región más transparente* (1958) de Carlos Fuentes. Por supuesto, no son todas las obras que presentan una relación ciudad-literatura-medio digital, pero su mención ofrece un breve panorama de estas obras en México.

Dicho lo anterior, *Textos guerreros* (<http://oral.pub/TextosGuerreros/>) puede tomarse como un ejemplo de Literatura Contextual, pues tiene una fuerte conexión con una zona de la ciudad y se alimentó creativamente de recorridos por la zona y sus estímulos visuales. Concretamente, se

---

<sup>3</sup> Fragmento de la obra disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sBatP5tj2n8>

<sup>4</sup> Ejemplos disponibles en:  
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100063972194653&sk=photos> <https://www.facebook.com/profile.php?id=100063972194653&sk=photos>

compone de diferentes "recortes" de textos susceptibles de aparecer en la calle como bardas, carteles, anuncios, cartulinas y otros elementos. Al mismo tiempo que alienta el recorrido por la zona, liga con el recuerdo de quienes han transitado dicha parte de la ciudad. Evidentemente, esta pieza tiene como elemento central el tema urbano, destacando una zona popular de la Ciudad de México, la colonia Guerrero, que aporta su nombre al título y significación de la obra. Dicho asentamiento urbano se encuentra en la alcaldía Cuauhtémoc, muy cerca del centro de la ciudad, limita al norte con la avenida Ricardo Flores Magón<sup>5</sup>, al sur con la avenida Hidalgo Este, al este con el Eje Central Lázaro Cárdenas y al Oeste con el eje 1 poniente Guerrero. De acuerdo con la página web de la alcaldía antes mencionada, esta colonia se fundó en 1873 y la iglesia de Santa María la Redonda es uno de sus edificios más antiguos, construido después de la conquista y dirigida por franciscanos. Como datos curiosos se menciona en dicha página (ALCALDÍA, 2024, párr. 3) que:

En el Museo Panteón de San Fernando se pueden apreciar las tumbas de personajes históricos como Benito Juárez, Melchor Ocampo, Vicente Guerrero y Martín Carrera. El salón Los Ángeles ha sido locación de películas, videoclips ("Microbito" Fobia) y series. Recientemente se filmaron algunas escenas para la serie Sense 8, de Netflix. El Panteón de Santa Paula fue de los más cotizados de la época. Se encontraban los restos del expresidente Melchor Múzquiz y la pierna de Antonio López de Santa Ana, la cual fue robada el 6 de diciembre de 1844 y paseada por la ciudad.

Complementando estos datos curiosos, recientemente, se llevó a cabo el cortejo fúnebre de la popular cantante conocida como Paquita la del barrio. Cantante veracruzana fallecida el 17 de febrero de 2025 y cuyo cortejo fúnebre fue el 21 de febrero. Este partió de una funeraria en la colonia Juárez, pasó por la Plaza Garibaldi, y ya en la colonia Guerrero, se

---

<sup>5</sup> Quizá sea coincidencia con el título de la obra, pero este periodista se considera precursor de la Revolución Mexicana, su pensamiento anarquista lo llevó a múltiples desencuentros y encarcelamientos tanto en México como en Estados Unidos, es decir, un guerrero en contra del mal gobierno de la época.

hizo una parada cerca del mercado Martínez de la Torre para llegar a su casa en dicha colonia. De esta manera se puede observar que la elección de dicha colonia no es algo casual, sino que busca conectar con la historia del país, pues es un lugar significativo histórica y políticamente, además, es una zona popular y, por ende, de gran tránsito. Es en esta colonia donde Pablo Somonte decide destacar el texto generado en las calles e intervenirlo en forma de poema aleatorio-combinatorio. El gesto de manipular y contextualizar las palabras encontradas en la calle, acerca esta obra con aquellas precedentes que retomaron el espacio citadino como marco y, gracias al elemento digital, se puede experimentar de manera un tanto más inmersiva y sobre todo interactiva.

A manera de antecedentes del procedimiento de composición aleatorio y combinatorio podemos mencionar diferentes obras y sobre todo técnicas provenientes de las vanguardias. Desde los Estandartistas en México, los *Quebrantahuesos* de Nicanor Parra y Alejandro Jodorowsky en Chile, las técnicas de *cut-up* y *fold up* de William Burroughs hasta el *remix*. Cabe destacar que una característica generalmente atribuida a este tipo de técnicas es que se trata de una democratización del acto artístico a la vez que una desacralización de la creación artística y, en este caso, un acercamiento del plano literario a la calle y de la calle a lo digital. Para Somonte (2017, párr. 1):

Las calles se encuentran cubiertas de texto. Pintas, publicidad, anuncios, grafitis y propaganda coinciden en las superficies urbanas que delimitan el espacio público. La presencia y la permanencia del texto en la calle son una lucha de poder entre quienes tienen el control, la autoridad, los medios o la astucia para publicar sobre ella. Todos los textos son distintos: rótulos de fruta escritos a mano o carteles de Oxxo con promociones de un peso, señalización genérica del super o declaraciones de amor con plumón de escuela.

En esencia, considero que *Textos Guerreros*, a partir del recorrido por la zona, resalta las dinámicas textuales en torno a la expresión escrita y las

experiencias urbanas contemporáneas, especialmente sus tensiones, proponiendo el uso del espacio digital como otro terreno para ejercer la crítica política. Así mismo, constituye un ejercicio lúdico de manipulación textual y la relación entre la estructura urbana, la lingüística y el léxico local. Cabe destacar que después de la parte combinatoria del poema, se puede leer un poco más acerca del proceso creativo de la pieza:

Durante tres semanas visité la colonia Guerrero, en la Ciudad de México, para recolectar fotografías de textos callejeros. Este pequeño archivo representa el léxico particular de la colonia, las palabras que los habitantes leen y escriben en su cotidiano. En mi recorrido también encontré textos que no se originaban en la Guerrero, la publicidad y los anuncios oficiales se leían como textos extranjeros. Partí de la estructura del siguiente mantra gubernamental: "Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa". Este "poema" burocrático que persigue a los mexicanos en el radio, la tele y la calle, lo encontré detrás del vidrio de una oficina de gobierno, impreso y pegado sobre la ventana para bloquear la vista hacia el interior en un acto de múltiples niveles de opacidad. Su gramática nos sirve de molde lingüístico para que, de forma aleatoria, un programa sustituya ciertas palabras por otras del archivo que corresponden a su misma figura gramatical. Este ejercicio enfrenta a las estructuras de control expresadas en mensajes normalizados diseñados para el mexicano estereotipo con el léxico local propio de las calles de la Colonia Guerrero. (SOMONTE, 2017, párr. 3-5)

Así pues, queda patente que la combinatoria partirá de la base: "Este *programa* es público, ajeno a cualquier *partido político*. Queda prohibido su uso para *fines* ajenos a los establecidos en el *programa*". He destacado las palabras que se sustituyen por otras encontradas en las calles de la Guerrero. En esencia, esos son los elementos para combinar, fundamentalmente se cambian sustantivos y adjetivos, lo que podrá generar oraciones con y sin sentido. En otras palabras, estamos ante un ejemplo de poema generado pero relacionado con estrategias como el *cut up*, para María Andrea Giovine en su tesis doctoral, *Poesía perceptual*:

*experiencias poéticas que generan nuevos modus legendi* (2012, p.21), estamos ante un ejemplo de poesía aleatoria:

A raíz del surgimiento y perfeccionamiento de las computadoras, se ha creado la denominada "poesía aleatoria", la cual consiste en lo siguiente: un programa de computadora (al cual generalmente se puede acceder vía Internet) incluye una serie de palabras o frases que pueden ser manipuladas por el usuario. Hay un botón que se encarga de permutar y combinar al azar las frases y palabras creando el poema aleatorio. Cabe subrayar aquí la enorme participación que tiene el usuario en la configuración del texto.

Como puede observarse en la cita anterior, la descripción de la poesía aleatoria cuadra del todo con las estrategias y características de *Textos Guerreros*. Estamos ante una obra disponible en línea, una serie de palabras susceptibles de manipulación y recombinación que permiten al usuario crear sus "propias" versiones del texto. Para continuar con el análisis de esta pieza debo destacar algunos elementos propios del texto digital. Así como sus características visuales y poéticas.

### **Características genéricas y técnicas de *Textos guerreros*: análisis**

En este apartado busco analizar *Textos Guerreros* desde una perspectiva que permita destacar su apartado tanto visual como interactivo. Comienzo por la parte visual para después, abordar la digital. Considero pertinente retomar la noción de ciberpoesía (como categoría de la literatura electrónica), que, si bien tiene diferentes acepciones, la mayoría coincide en que se trata del uso de toda la variedad de recursos propia del soporte informático, lo que incluye el medio sonoro y visual, así como la amplia gama de software disponible. Para el maestro Clemente Padín (2023, p.173):

[...] La multimedia viene aportando recursos casi ilimitados al quehacer poético, no solo la posibilidad de combinar y conjugar lenguajes de todo tipo bajo las formas más alejadas al sentido común posible, sino que, además, ofrece un nuevo espacio con el cual entrever nuevos sentidos de la realidad y crear nuevos ámbitos poéticos imposibles de ser imaginados por otros medios.

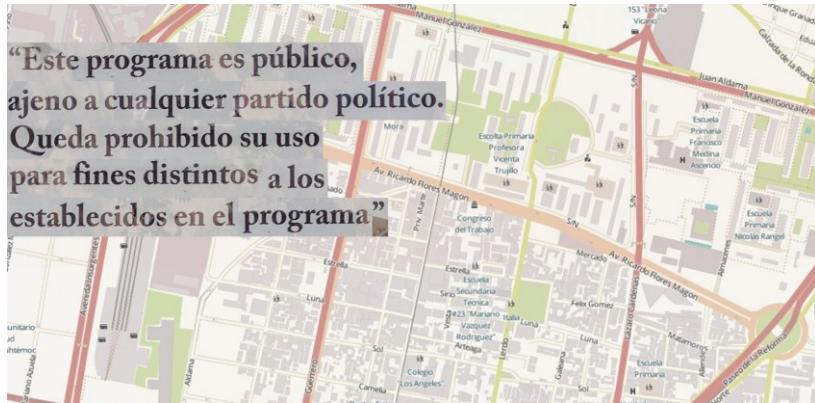
Del mismo modo, para Félix Morales Prado (2004, p.16), en la ciberpoesía "se integran las distintas variantes de poesía experimental", lo cual, considero que genera diferentes tipos de obra, como podemos observar en la sección de categorías del primer volumen de la Antología LiteLat: 3D, aleatoriedad, animación, apropiacionismo, bot, generación, hipermedia, hipertexto, interactividad, memes, multimedia, narrativa, obra combinatoria, oralidad, performance, poesía sonora, poesía versificada, poesía visual, pre-Web, prosa poética, videojuego y videopoesía.

Por supuesto, estas categorías no son definitivas ni excluyentes entre sí, puesto que existen varios cruces, por ejemplo, en el caso de *Textos Guerreros*, que articula su discurso entre lo aleatorio como la emulación del azar y lo combinatorio, la manipulación de elementos limitados para generar otro texto. El ciberpoema, pues, se entiende como un texto que incluso presenta características del poema visual, tales como el carácter híbrido (dos o más códigos como el visual, el sonoro, etc.), la multiplicidad de lecturas no siempre secuenciales, pero con carácter sinestésico, simbólico y/o analógico, al mismo tiempo que incorpora las posibilidades y medios de los nuevos soportes tecnológicos. En este sentido cabe adelantar que cada vez que damos click en la pantalla de *Textos Guerreros* (fig.1), se recombinan los mensajes, sin embargo, hay una base visual que también se mantiene, lo que nos permite analizarla para identificar elementos visuales<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Para la identificación de estos elementos me baso en la tesis de posgrado, *Poesía visual en México a finales del siglo XX* (2013) en la cual se propone un modelo analítico de esta expresión poética.

**Figura 1 – Pantalla principal de Textos Guerreros**



Fuente: Somonte (2017), captura de pantalla.

Las imágenes identificadas son principalmente dos, el fondo que, con ayuda de colores y señales, inferimos que estamos ante un mapa y la frase base, también denominada como "poema gubernamental" de acuerdo con el autor. El fondo desde una perspectiva visual siempre se opone a la línea que es el elemento que se encarga de delimitar y reconocer formas. En este caso es significativo que el fondo sea un mapa, un fragmento que representa y que liga al lector con la colonia Guerrero. Cabe poner atención en que el origen del fondo es *Openstreetmap*, una herramienta de acceso libre. Sobre esta base se tiene la fotografía recortada de la frase gubernamental a combinar, en letra *times new roman*, evocando las letras de un periódico, incluso si observamos con atención, podemos ver cierto reflejo que implica una textura lisa, la del vidrio, y comprueba (al menos en parte) el origen de dicha imagen (fotografía de la ventana de una oficina gubernamental) declarado por el autor. En tanto al color podemos decir que en su forma base y combinada, siempre se busca crear un contraste que ayude a la legibilidad de la frase, optando por el color negro que se irá combinando con otros al hacer las combinaciones de palabras. En términos de retórica visual, el ejemplo analizado parte de los llamados emparejamientos pues tiene la presencia al mismo tiempo de dos figuras diferentes entre ellas con un espacio delimitado y que puede considerarse

como una archiforma: "[...] presencia simultánea de dos figuras diferentes con su propio espacio bien delimitado y regularmente se considera a una como transformación de la otra, no hay subordinación o coordinación. [...]" (HERNÁNDEZ, 2013, p. 65). En términos de temporalidad de la imagen tenemos que es esencialmente una imagen aislada, pero que, gracias al soporte digital, evoca la sensación de movimiento pues va cambiando a la velocidad que el lector quiera. En este sentido, se crea un ritmo a través de la alternancia de las diferentes versiones del poema que cambian de acuerdo con el texto original del que fueron extraídas y la velocidad con que el lector interactúe con la pieza, ya sea tocando la pantalla o dando click.

Ahora bien, para reconstruir el sentido estético del texto se deben tomar en cuenta los elementos interpretantes que median entre la obra y el lector. Para llevar a cabo esto se deben considerar las imágenes en el contexto generado y en el que circula, las posibles relaciones intertextuales y e incluso su marco histórico. En este caso el primero de los interpretantes es el fondo, específicamente considerado como mapa. La inclusión del mapa, considero que no es fortuita y tiene múltiples implicaciones. Un mapa generalmente es la representación de un sistema de ideas y valores ligados a unas coordenadas espaciales y temporales. Sea de manera directa o indirecta, los mapas tienen una carga ideológica y se relacionan con la política, la religión o la clase social. El poder también se puede ejercer mediante la cartografía, para Harley en su clásico artículo "Deconstructing the map" (1992, p.12) se puede leer que:

The most familiar sense of power in cartography is that of power external to maps and mapping. This serves to link maps to the center of political power. Power is exerted on cartography. Behind most cartographers there is a patron; in innumerable instances the makers of cartographic texts were responding to external needs. Power is also exercised with cartography. Monarchs, ministers, state institutions, the Church, have all initiated programs of mapping for their own ends. In modern Western society maps quickly became crucial to the maintenance of state power- to its boundaries,

to its commerce, to its internal administration, to control of populations, and to its military strength. Mapping soon became the business of the state: cartography is early nationalized. The state guards its knowledge carefully: maps have been universally censored, kept secret and falsified. In all these cases maps are linked to what Foucault called the exercise of "juridical power". The map becomes a "juridical territory": it facilitates surveillance and control. Maps are still used to control our lives in innumerable ways. A mapless society, though we may take the map for granted, would now be politically unimaginable. All this is power with the help of maps. It is an external power, often centralized and exercised bureaucratically, imposed from above, and manifest in particular acts or phases of deliberate policy.<sup>7</sup>

Así pues, un mapa es una manera específica de representar y ver el mundo que ha migrado al entorno digital. Si bien su objetivo es el de construir un modelo del terreno también impactan en este, diferentes instancias, como puede constatarse en la cita anterior. Una de ellas es la comercial. El hecho de elegir una plataforma como la de *Openstreetmap* es significativa en el entorno digital, pues en lugar de usar *Waze* o *Google maps*, se opta por el software libre que como podemos observar (figura 2), muestra puntos de interés como parques, monumentos o escuelas, antes que tiendas o comercios. Recordemos que al igual que el mapa, los medios digitales no son neutros ideológicamente y parten de una lógica capitalista, incluso pueden concentrar mayor poder que algunos Estados. En ese sentido, el

<sup>7</sup> El sentido más familiar del poder en la cartografía es el del poder externo a los mapas y a la cartografía. Esto sirve para vincular los mapas al centro del poder político. El poder se ejerce sobre la cartografía. Detrás de la mayoría de los cartógrafos hay un patrocinador; en innumerables casos, los creadores de textos cartográficos respondían a necesidades externas. El poder también se ejerce con la cartografía. Monarcas, ministros, instituciones estatales y la Iglesia han iniciado programas de cartografía para sus propios fines. En la sociedad occidental moderna, los mapas se convirtieron rápidamente en algo crucial para el mantenimiento del poder del Estado: sus fronteras, su comercio, su administración interna, el control de la población y su fuerza militar. La cartografía pronto se convirtió en un asunto del Estado: la cartografía se nacionalizó tempranamente. El Estado protege cuidadosamente su conocimiento: los mapas han sido universalmente censurados, mantenidos en secreto y falsificados. En todos estos casos, los mapas están vinculados a los que Foucault denominó el ejercicio del "poder jurídico". El mapa se convierte en un "territorio jurídico": facilita la vigilancia y el control. Los mapas siguen utilizándose para controlar nuestras vidas de innumerables maneras. Una sociedad sin mapas, aunque los demos por sentado, sería ahora políticamente inimaginable. Todo esto es poder con ayuda de los mapas. Es un poder externo, a menudo centralizado y ejercido burocráticamente, impuesto desde arriba y que se manifiesta en actos o fases particulares de poética deliberada.

ejemplo de *Google maps* es muy ilustrativo, pues forma parte del denominado capitalismo de la vigilancia, que fundamentalmente mercantiliza los datos de los usuarios, sus recorridos, sus paradas, sus preferencias e incluso, cuenta con un sistema de encuestas que al ser contestadas abonan pequeñas cantidades de dinero a la cuenta personal del usuario de google en cuestión, dichas encuestas surgen de acuerdo con el historial de los recorridos que haga el usuario por la ciudad, activando o no la aplicación, es decir, que todo el tiempo rastrea la ubicación, a menos que se cambien esos parámetros en la aplicación.

Esta situación mercantilista la podemos comprobar al buscar la colonia Guerrero en *Google maps* y en *Openstreetmap*, en el primer caso lo destacado inicialmente son negocios, hoteles, farmacias, restaurantes y lugares emblemáticos de la zona (estos pueden variar dependiendo de los intereses del dueño de la cuenta desde la que se consulte el mapa y por supuesto, sus preferencias). También puede pasar que, al pedir indicaciones a esta aplicación, el asistente de voz nos diga, antes que la calle, un establecimiento comercial como referencia, evidentemente esto no es gratuito, el establecimiento comercial paga una cantidad para promocionarse. Así pues, el elegir el software libre es una declaración política. El software libre y en específico el *Openstreetmap* parte de procesos independientes a fines comerciales, generalmente se trabaja en comunidad sin perseguir un beneficio económico y los datos generados son abiertos. En este sentido se promueve el uso alternativo de software que no busca lucrar y ofrece otras maneras de relacionarse con lo digital, dejando de lado en la medida de lo posible, el beneficiar una compañía transnacional y entregar datos personales.

Además, por el lado de la consigna política, "Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa", también resulta interesante

su selección. Esta hace referencia al artículo 28 de la Ley General de Desarrollo Social del 2004, en la que se especifica que "la publicidad y la información relativa a los programas de desarrollo social deberán identificarse con el Escudo Nacional en los términos que establece la ley correspondiente" (DIARIO, 2024, p. 7) e incluir dicha leyenda. Este gesto también significa un ejercicio de apropiacionismo, en el que se retoma un elemento, en este caso del ámbito político y se interviene, con otras apropiaciones de textos que aparecen en la ciudad. Esto con el fin de recontextualizar los mensajes oficiales al estar en contacto con la calle y ver hasta qué punto están insertos en nuestra cotidianeidad, para desequilibrarlos por medio de la intervención. Esta intervención acumulará diferentes versiones de la frase dependiendo de los elementos combinados, cada combinación genera una nueva imagen que con cada click sustituye a la combinación previa.

Respecto al ámbito digital, debemos poner atención en los componentes digitales. Para este punto me baso en las ideas del artículo "La literatura expandida en el dominio digital" (KOZAK, 2017). Para empezar, las modalidades constructivas de esta pieza son una conectividad online, automatismo, es una obra interactiva y aleatoria-combinatoria, autoría individual de Pablo Somonte Ruano. Respecto a los lenguajes el utilizado es el verbal que proviene de la frase propagandística alterada con fragmentos de textos aparecidos en la colonia Guerrero y el lenguaje visual a través de las imágenes combinadas. Es una pieza que está disponible para su consulta desde computadora personal, tableta o teléfono. En términos de lenguajes de programación, la obra usa Hypertext Markup Language (HTML) lenguaje estándar de programación que estructura el contenido, Cascading Style Sheets (CSS) lenguaje enfocado al estilo visual y Javascript, enfocado a la interactividad, animaciones, juegos y más. Por último, quiero destacar que el autor comparte el código de la pieza y las imágenes como software libre con

licencia Creative Commons, aspecto que confirma su compromiso con el uso responsable y descentralizado del soporte digital, así como con su promoción.

### Interacción con la pieza

En la sección anterior destacamos que, en la dimensión visual y textual de esta pieza, el fondo es una captura de pantalla de la página *Openstreetmap*, un mapa de acceso y licencia libre, alternativa a *Google maps* y otras aplicaciones o páginas similares. Dicha captura de pantalla refiere efectivamente la vista de la colonia Guerrero desde el mapa mencionado. Posteriormente aparece la frase gubernamental, con tipografía *Times New Roman* (ver fig. 2). Como puede observarse, el fondo, que es una captura de pantalla del mapa de la colonia Guerrero, enfatiza y contextualiza el lugar donde se han recolectado las diversas muestras de texto que serán combinadas. Sobre ese fondo de color que es el mapa, se montará el "mantra" gubernamental que parece provenir de recortes, evoca la textura de un periódico e incluso mediante sus contornos podemos pensar en el recorte y el pegado, el *cut up*. Además, se nota un cierto reflejo, lo cual nos recuerda que, como dice el mismo autor, se trata de la fotografía de una ventana. Cuando los elementos permutan, se destaca la materialidad o, mejor dicho, la superficie en la que está escrita una determinada palabra, desde un muro, un cartel, un anuncio, una cartulina u otros materiales.

Cabe destacar que desde el navegador web, hay dos manera de combinar las palabras, una es dar click en cualquier parte de la pantalla y sustituirá todas las palabras posibles: programa, público, partido, político, prohibido, fines y programa (ver fig. 2). El segundo modo de variación, es pasar el cursor por las palabras susceptibles de sustitución para crear otro mensaje. De tal manera que el usuario, en el primer modo, se rinde totalmente a la aleatoriedad, mientras que en el segundo modo, puede

"fijar" algunas palabras y construir un mensaje con más o menos sentido de acuerdo con su elección (ver fig. 3).

Figura 2 – Primer modo de combinación, totalmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captura de pantalla.

Figura 3 – Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



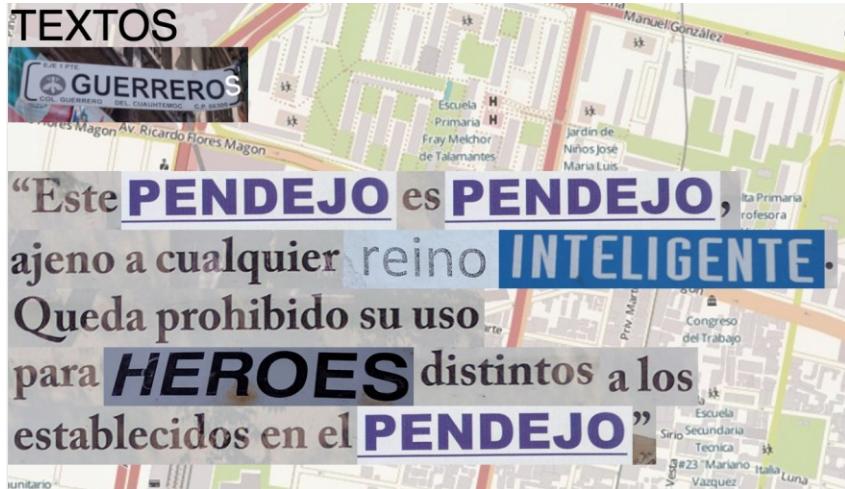
Fuente: Somonte (2017), captura de pantalla.

Para este ejercicio analítico partí de la vía semi-aleatoria, deteniéndome en los ejemplos que resultaron significativos por las isotopías localizadas, el uso de antítesis para crear un efecto hasta cierto punto "cómico", como en el caso de la figura 3: "Este señor es infantil, ajeno a cualquier civismo ilegal. Queda mal su uso para héroes distintos, establecidos en el señor". De esta manera, en un primer ejercicio de exploración tenemos al menos las siguientes líneas de significación, cuyas palabras constitutivas se irán combinando:

- Comida: pozole rojo, mole poblano, alambre, puerco, desayunos, arroz para llevar, taco
- Colores: violeta, blanco, café, azul marino, negro
- Tecnología: usb, 20 cm de cable eléctrico, frigobar-across, foco led.
- Civismo y ciudad: civismo, derecho, ilegal, prohibido, público inteligente, d.f., desalojo, reino, ojo
- Oficios: obreros, repartidor, empleados, plomero, caños, presupuestos gratis, servicio urgente, taller, horarios flexibles
- Insultos: pinche, puto, maricón, pendejo, marranos
- Palabras sueltas: eficaz, ambiente, alquiler, teléfono, mexicano, garrafones, inteligente, perro, gde, w.c, provensal, sol, pianos, etc.

De estos conjuntos de palabras surgen combinaciones como las siguientes:

Figura 4 – Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captural de pantalla.

Figura 5 – Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captural de pantalla.

Figura 6- Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captural de pantalla.

Figura 7 –Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captural de pantalla.

Figura 8 – Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captural de pantalla.

Figura 9 – Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captural de pantalla.

Figura 10 – Segundo modo de combinación, parcialmente aleatorio.



Fuente: Somonte (2017), captura de pantalla.

Estos ejemplos de poemas generados de manera aleatoria ponen en relieve las escrituras presentes en la ciudad, su materialidad, su significación en tanto parte de la ciudad. Específicamente en un asentamiento popular, en la cual encontramos anuncios de comida, de oficios y servicios, referencias a la ciudad misma e incluso insultos provenientes de actos prohibidos como tirar basura, orinar o defecar. Estas combinaciones son un vaivén entre el mundo y la pantalla. Destacan nuestro papel como lectores involuntarios, inmersos en un ambiente que en ocasiones, de tan cotidiano, pasa desapercibido, pero que se ve puesto en relieve a través de estos ejercicios poéticos.

### A manera de conclusión

*Textos Guerreros* (2017), puede ser enmarcada en la Literatura Contextual, no sólo por el tema urbano, sino por la interacción que establece con su lector en potencia, la cual recupera textos más que cotidianos provenientes de la colonia Guerrero, para recombinarlos y

recontextualizarlos. Derivada de esta operación se presenta una crítica desde los intersticios hacia las instituciones y la manera en la que configuran nuestro habitar en la ciudad. Partiendo de una frase clásica del gobierno mexicano se atraviesan las temáticas del comercio tanto formal como informal, la mucha o poca civильdade de los habitantes de la zona, la temporalidad reciente reflejada en productos tecnológicos pero que se ve envejecida gracias a la manera de estar escrita en una cartulina. En resumen, se presenta una dinámica de permanencia de los textos, no sólo como lucha de poder entre quienes pueden publicar en la calle, sino como una competencia ante el tiempo mismo, pues conviven la placa de metal, la cartulina, la impresión, las letras de plástico y las pintas en paredes que muestran signos de deterioro hasta llegar al soporte digital, perecedero también como el caso del extinto *flash*.

Además, esta obra es un vaivén entre la pantalla y la calle. Su proceso aleatorio se encarga de ilustrar este punto. También se destaca el hecho de estar ante una aleatoriedad controlada, una lógica combinatoria, pues el autor, elige los elementos a alternar, estableciendo una dirección de interpretación de acuerdo con dichos elementos. También significa un ejercicio de apropiacionismo, collage y hasta podríamos decir que de *merz* (creación de obras de arte a partir de objetos encontrados y desechos). Otro aspecto a comentar es que el autor al ser consciente de que su obra trata acerca de un espacio público, su obra misma también debe serlo, una especie de isomorfía digital, por lo que usó recursos como *openstreetmap* y compartió su código como software libre con licencia de Creative Commons, que fundamentalmente solicita la atribución al autor, el reconocimiento al mismo, su manipulación, su uso no comercial y compartir la obra de la misma manera, es decir, abierta.

De esta manera, el lector no solamente asiste a un ejercicio de contextualización de la literatura en un entorno. También accede a una

dimensión lúdica, en la que, al igual que el autor, se apropiará de estas posibilidades y generará su propio compendio de poemas, que pasan a ser sus textos también. En cierta medida, se vuelve un coautor. Este aspecto lúdico no es nuevo, sin embargo, se ve potenciado por el soporte digital, dando paso a una obra interactiva y cooperativa. Por estos motivos, considero que *Textos Guerreros* es una de las obras literarias electrónicas más representativas en el panorama mexicano reciente.

## REFERÊNCIAS

AIRA, César. La nueva escritura. *Boletín*, Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria de la Universidad de Rosario, no. 8, p. 165-170, 2000.

ALCALDÍA Cuauhtémoc. Colonia Guerrero, 2024, Consultado el 23 de febrero de 2025,  
<https://historico.alcaldiacuauhtemoc.mx/nope/colonia-guerrero/>.

DIARIO Oficial de la Federación. "Ley General de Desarrollo Social", Cámara de Diputados, Secretaría de Desarrollo social. México: 2004.  
[https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lgds/LGDS\\_orig\\_20ene04.pdf](https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lgds/LGDS_orig_20ene04.pdf)

FERNÁNDEZ, Juan. *¿Cómo se lee un poema visual? Retórica y poética del experimentalismo español (1975-1980)*. España: Ediciones Alfar, 2005.

GARCÍA, Néstor. *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. México: Katz editores, 2010.

GIOVINE, María Andrea. *Poesía perceptual: experiencias poéticas interactivas que generan nuevos modus legendi*. Tesis doctoral sin publicar. Universidad Nacional Autónoma de México, México. 2012.

GÓMEZ, Verónica Paula. La normatividad viralizada por la minoridad. Entorno al posicionamiento político de la literatura digital latinoamericana en el sistema global. En GAINZA, Carolina; MEZA, Nohelia y ROCHA, Rejane (Eds.) *Cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana*. São Carlos: EdUFSCar, 2023.

HARLEY John Brian. Deconstructing the map. *Cartographica*, v. 26, n. 2, p. 1-20, 1989.

HERNANDEZ, Gabriel. Poesía visual en México a finales del siglo XX. Tesis de maestría sin publicar. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. 2013.

KOZAK, Claudia. Literatura expandida en el medio digital. *El tajo en la brecha*, n. 6 p.220-245, 2017.

MATA, Rodolfo. Literatura Digital Mexicana. In: CATRÓPA, Andrea; PEREIRA, Vinícius Carvalho; ROCHA, Rejane (orgs.). *Glossário - LITDIGBR -Literatura Digital Brasileira*. 2025. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/literatura-digital-mexicana/> Acceso em 14/septiembre/2025

MORALES, Félix. *Poesía experimental española (1963-2004)*. España: Clásicos Marenstrum, 2004.

NEPOTE, Mónica y MEZA Nohelia. Literatura electrónica en México: prácticas híbridas, narrativas, expandidas y cruces de lenguaje. En GAINZA, Carolina; MEZA, Nohelia y ROCHA, Rejane (Eds.) *Cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana*. São Carlos: EdUFSCar, 2023.

PADÍN, Clemente. Poesía electrónica: una reflexión sobre mi proceso creativo. En GAINZA, Carolina; MEZA, Nohelia y ROCHA, Rejane (Eds.) *Cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana*. São Carlos: EdUFSCar, 2023.

RAMA, Ángel. *La ciudad letrada*. Montevideo: Arca, 1998.

SOMONTE, Pablo. *Textos guerreros*. Oral.pub, 2017,  
<http://oral.pub/TextosGuerreros/>.

YÉPEZ, Heriberto. *Por una poética antes del paleolítico y después de la propaganda*. México: Anortecer, 2000.

#### NOTAS DE AUTORIA

**Gabriel Hernández Espinosa** (gahesz@gmail.com): Doctor en Literatura Hispanoamericana, sus principales líneas de investigación son la Literatura Digital e Intermedial, la Perfopoesía y Literatura en lenguas originarias. Ha participado en diferentes Coloquios y Congresos nacionales e internacionales, también ha sido dictaminador en la Revista Chilena de Literatura y en la Revista de Estudios Avanzados (Universidad de Santiago de Chile). Es miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores y actualmente se desempeña como docente en el Complejo Regional Centro y como colaborador en la Facultad de Filosofía y Letras de la BUAP..

#### Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

ESPINOSA, Gabriel Hernández. Un paseo por la ciudad digital: Exploración poética en Textos Guerreros. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 21, n. 2, p. 33-60, 2025.

#### Contribuição de autoria

Não se aplica.

#### Financiamento

Não se aplica.

#### Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

#### Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

#### Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

#### Histórico

Recebido em: 29 set. 2025

Aprovado em: 20 out. 2025