**IILI 2021 - XLIII Congreso Internacional**

**Université de Reims Champagne-Ardennes**

**Reims, 6-9 de julio 2021**

***Cuerpos: miradas poéticas, significaciones políticas***

**Phillip PENIX-TADSEN**

University of Delaware

Título: **“El *collage* lúdico: Juegos con la escritura multimodal”**

Propuesta:

El elemento lúdico revoluciona la experiencia de la escritura multimodal, transformando a los lectores en navegadores cuyas interacciones juguetonas con los sistemas de significación producen efectos impredecibles. Esta ponencia se enfoca en las obras de escritores y artistas latinoamericanos que incorporan el hardware, software y código computacional de los videojuegos en sus obras. Algunas de éstas, como *Atari Poetry* de Yucef Merhi o *Atari Noise* de Arcángel Constantini, manipulan las plataformas de los juegos para reconstruir collages manipulables desde fuentes heterogéneas. Otras, como la colección poética *Código Konami* de Eduardo de Gortari, juntan fragmentos del código duro de los juegos con elementos de sus mundos imaginarios para convertir a sus lectores en jugadores dentro de un espacio poético lúdico. Finalmente, *Becoming Dragon* de Micha Cárdenas consiste en un collage multimediático en la que la artista explora la transición de género—y específicamente el requisito de un año entero de “Experiencia en la Vida Real” como el género elegido antes de recibir cirugía de confirmación de género—al pasar 365 horas viviendo como un avatar virtual en el videojuego *Second Life*. A base del análisis de estas intervenciones, esta ponencia propone una nueva manera de leer el collage lúdico.

Eje:

**III) *CORPUS*, CARTOGRAFÍAS LITERARIAS**

**MESAS REDONDAS: *Escrituras collage (B)***