Revista chilena de literatura

versión On-line ISSN 0718-2295

Rev. chil. lit. no.101 Santiago mayo 2020

<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22952020000100203>

Artículos de investigación

[ARTICULO RETRACTADO] POETuitéame: aproximación teórica de la poesía no creativa mediada por los hashtags de Twitter y análisis de la experiencia lectora

[RETRACTED ARTICLE] POETuitéame: theoretical approach to non-creative poetry mediated by hashtags from Twitter and analysis of the reading experience

Daniel Escandell Montiel¹

¹Universidad de Salamanca. España.

Resumen:

El presente artículo estudia la obra de poesía digital POETuitéame de las autoras mexicanas Karen Villeda y Denise Audirac desde las teorías del arte conceptual y la escritura no creativa desarrolladas por Kenneth Goldsmith y la apropiación y resemantización semionáutica de Nicolas Bourriaud. Para ello, en primer lugar, se establece una panorámica desde el punto de vista principal de la recepción de la poesía digital, culminando en la eclosión de la tuitpoesía como muestra de las escrituras de la red social de tipo poético. Esta base tuitpoética es esencial para la ejecución final de la obra de Villeda y Audirac. En segundo lugar, se abordan las teorías de Goldsmith y Bourriaud como eje principal, para, finalmente, proceder con la aproximación al estudio final de la obra y sus implicaciones no creativas y semionáuticas como ejecución conceptual de una escritura 2.0.

Palabras clave: Escritura no creativa; Semionauta; Red social; Twitter; Ciberpoesía

Abstract:

This article studies the digital poetry work POETuitéame by Mexican authors Karen Villeda and Denise Audirac using the theories of conceptual art and non-creative writings by Kenneth Goldsmith, as well as the concepts of appropriation and the semionautic re-semantization by Nicolas Bourriaud. To do this, the article first establishes the panorama of digital poetry from the point of view of its reception, culminating in the emergence of tweetpoetry as a sample of the poetic writings in social networks. This tweetpoetry foundation is essential for the final execution of Villeda and Audirac's work. Secondly, the theories of Goldsmith and Bourriaud

are addressed as a main axis to finally address the study of POETuitéame and its non-creative and semionautic implications as a conceptual execution of 2.0 writing.

Keywords: non-creative writing; semionaut; social network; Twitter; cyberpoetry

Retraction:

El Editor de la Revista Chilena de Literatura y el Equipo Editorial hemos decidido retractar el artículo POETUITÉAME: APROXIMACIÓN TEÓRICA A LA POESÍA NO CREATIVA MEDIADA POR LOS HASHTAGS DE TWITTER Y ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA LECTORA escrito por Daniel Escandell Montiel en el número 101, mayo 2020, págs. 203-222, debido a que hemos constatado que el mismo artículo fue publicado previamente en la revista Literatura Mexicana bajo un título distinto.

La revista Literatura Mexicana nos alertó en noviembre de 2020 que el artículo “POETuitéame: aproximación teórica de la poesía no creativa mediada por los hashtags de Twitter y análisis de la experiencia lectora”, de Daniel Escandell Montiel era el mismo que ellos habían publicado en el número enero-junio de 2020 bajo el título “Twitter y poesía no creativa por Karen Villeda y Denise Audirac en su obra POETuitéame”.

Nos comunicamos con el profesor Escandell solicitándole su explicación. Sin embargo, consideramos que su argumentación, justificando la publicación de ambos artículos, no se condice con la similitud que encontramos entre ambos textos, por lo que la necesidad de informar a una de las dos revistas se hacía necesaria a nuestro parecer.

Es por lo anterior que consideramos necesario solicitarle a la revista Literatura Mexicana que retiraran también el artículo de circulación. En la acción de retirar el artículo de nuestra revista y de solicitar que ellos hicieran lo mismo, buscamos velar no sólo por el cumplimiento de las normas éticas de ambas publicaciones sino también resguardar los principios de cooperación y diálogo honestos que deben guiar nuestro ámbito de las humanidades.

Consideramos que mantener el artículo en ambas revistas, a pesar de la constatación de la falta, enviaría un mensaje ambiguo sobre la solidez de las normas que estamos tratando de resguardar. El equipo editorial de la revista Literatura Mexicana respondió afirmativamente a nuestra petición y el artículo fue retractado de esa publicación también.

El pdf original se mantiene en el sitio de SciELO pero con una marca de agua que indica la retractación.

Saludos cordiales
Horst Nitschack
Director
Revista Chilena de Literatura

POETUITÉAME: APROXIMACIÓN TEÓRICA A LA POESÍA NO CREATIVA MEDIADA POR LOS *HASHTAGS* DE TWITTER Y ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA LECTORA

Daniel Escandell Montiel

Universidad de Salamanca
Salamanca, España
danielescandell@usal.es

RESUMEN / ABSTRACT

El presente artículo estudia la obra de poesía digital *POETuitéame* de las autoras mexicanas Karen Villeda y Denise Audirac, desde las teorías del arte conceptual y la escritura no creativa desarrolladas por Kenneth Goldsmith y la apropiación y resemantización semionáutica de Nicolas Bourriaud. Para ello, en primer lugar, se establece una panorámica desde el punto de vista principal de la recepción de la poesía digital, culminando en la eclosión de la tuitpoesía como muestra de las escrituras de la red social de tipo poético. Esta base tuitpoética es esencial para la ejecución final de la obra de Villeda y Audirac. En segundo lugar, se abordan las teorías de Goldsmith y Bourriaud como eje principal, para, finalmente, proceder con la aproximación al estudio final de la obra y sus implicaciones no creativas y semionáuticas como ejecución conceptual de una escritura 2.0.

PALABRAS CLAVE: escritura no creativa, semionauta, red social, Twitter, ciberpoesía.

**POETUITÉAME: THEORETICAL APPROACH TO NON-CREATIVE POETRY MEDIATED BY HASHTAGS
FROM TWITTER AND ANALYSIS OF THE READING EXPERIENCE**

This article studies the digital poetry work *POETuitéame* by Mexican authors Karen Villeda and Denise Audirac using the theories of conceptual art and non-creative writings by Kenneth Goldsmith, as well as the concepts of appropriation and the semionautic re-semanticization by Nicolas Bourriaud. To do this, the article first establishes the panorama of digital poetry from the point of view of its reception, culminating in the emergence of tweetpoetry as a sample of the poetic writings in social networks. This tweetpoetry foundation is essential for the final execution of Villeda and Audirac's work. Secondly, the theories of Goldsmith and Bourriaud are addressed as a main axis to finally address the study of *POETuitéame* and its non-creative and semionautic implications as a conceptual execution of 2.0 writing.

KEYWORDS: *non-creative writing, semionaut, social network, Twitter, cyberpoetry.*

Recepción: 22/07/2018

Aprobación: 10/09/2018

1. INTRODUCCIÓN: APROXIMACIÓN GENERAL A LA CIBER-POESÍA

La poesía electrónica, o poesía digital o ciberpoesía –según la línea de trabajo que sigamos desde un punto de vista de las taxonomías de la academia– sigue siendo “no sólo asunto menor en términos cuantitativos, es también, en términos críticos, rara y marginalmente analizada” (Montoto 24). Pese a que es un campo que se presta fácilmente a la experimentación y exploración de las fronteras del lenguaje y la literatura en el ámbito digital, más allá de la edición electrónica de los émulos impresos, en la plena sociedad del conocimiento, una vez superada la sociedad de la información, la poesía no es ajena a ese cambio que ha supuesto el uso de las nuevas tecnologías a la hora de relacionarnos” (Montoto 40).

Con esto no queremos decir que carezca de interés, pues su carácter experimental le otorga, precisamente, una enorme relevancia y ha sido foco de atención de estudios previos desde múltiples perspectivas, incluyendo los modos de interacción y su influencia en la recepción como eje fundamental de la logoemesis (Escartell, *Logoemesis* 68). Sin embargo, sí puede apreciarse que quizá no se ha desarrollado tanto el análisis desde el punto de vista de la escritura digital y la creación en línea, o este ha estado quizá más fragmentado debido a la complejidad formal de muchas de las propuestas que suelen situarse en el parangón de las etiquetas antes mencionadas.

Los resultados de la escritura poética de tipo digital han ido desde el juego electrónico (con adaptaciones directas, incluso de programas informáticos y videojuegos y creaciones de tintes poéticos) hasta la ilegibilidad absoluta, pasando por una revitalización de la poesía performativa, actoral, denominada también *perforpoesía*, como vamos a ver en esta panorámica de los fenómenos en torno a la poesía digital que conducen finalmente hacia el proyecto *POETuitéame* planteado por Karen Villeda y Denise Audirac.

A la hora de plantear una definición global que permita abarcar toda la fenomenología que vamos a trazar, podemos decir que la poesía electrónica es la que ha sido creada expresamente para ser leída en pantalla, por lo que ya no se trata de dominar el espacio en blanco de la hoja, bidimensional, sino el espacio virtual del monitor, multidimensional, aun cuando esta

poiesis pueda nacer de la adaptación de poemas creados tradicionalmente. Siempre teniendo en cuenta que estos planteamientos surgen de asumir una respuesta determinada a la pregunta “¿es la poesía en esencia algo escrito en un papel? ¿Habla su definición per se de tinta negra sobre página? A lo sumo será texto, texto que aletea en un mundo fluctuante, multiforme, en transformación” (Castaño 22).

Se entiende, por lo general, que hay tres rasgos a considerar: la interacción que convierte al lector en autor, la concepción multimedia (visual, sonora) y la fuerza sincrónica derivada de su estado de mutación constante al someterse a la interacción, hasta tal punto que un texto generado puede ser irrecurrible por la imposibilidad de reproducir exactamente las mismas circunstancias que lo constituyeron.

En un contexto hipertexto como el que se genera en estas formas de expresión poética existe “un lenguaje específico que desarrollando los códigos propios de cada una de las expresiones artísticas que hibrida, sea capaz de ofrecer algo más que la simple suma de las mismas sobre una base literaria” (Martín 29), lo que implica necesariamente que el autor, el poeta, debe concebirse en este entorno como un “poeta multimedia [que] debe conocer, comprender y adentrarse en las diferentes disciplinas” (29) que componen el espectro creativo de la cibepoesía y de las nuevas formas poéticas¹.

Asimismo, y como rasgo, será de gran importancia para el análisis de la propuesta de Villeda y Audirac, los textos poéticos que veremos resultan verticales en su concepción: el autor poético (solo o en equipo para dar respuesta a la propuesta tecnológica de la creación diseñada) ofrece la obra al lector-receptor (nórra), que es receptor, pero no interviene necesaria o explícitamente en la tarea escritural. Frente a esto, como veremos, Villeda y Audirac se posicionan como facilitadoras del acto poético a través de su herramienta para la intervención autoral de los receptores.

¹ Debemos tener en consideración, sin embargo, que el origen de estas formas poéticas, como en tantas otras veces, no es ni mucho menos tan absolutamente coetáneo como podría percibirse por su aparición en formatos hipertexto. En este sentido, C. T. Funkhouser ha desarrollado por extenso el análisis del origen de las formas poéticas digitales en su libro *Prehistoric Digital Poetry. An Archaeology of Forms, 1959-1995*, publicado en 2007. En el mismo, se presta atención especialmente al origen de formas poéticas digitales como la generación automatizada en diferentes grados de textos y a los poemas cinéticos. Un tercer pilar de su libro es el rastreo de los precedentes de lo hipertexto.

2. LA RECEPCIÓN DE LA POESÍA DIGITAL: DE LECTOESPECTADORES A COCREADORES

De nula o muy limitada interacción para el receptor lectoespectador resulta la poesía visual digital quizá más tradicional, aquella que se concibe en su aspecto fundamental como la heredera de la poesía visual o los primeros experimentos audiovisuales de la Vanguardia. Se trata, en definitiva, de un formato creativo que está mucho más cerca de la creación audiovisual de esa tradición que la de la explotación de los componentes informáticos y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Por ejemplo, Ana María Uribe crea entre 1997 y 2003 la colección *Poemas y Anipoemas*, imágenes en movimiento (formato GIF, principalmente) o estáticas, en las que se juega con caracteres para realizar poesía visual. En el caso de Uribe, los tipoemas son estáticos y tradicionales por completo, pero frente a ellos están los anipoemas³, que son en movimiento. A los originales, en GIF, y por tanto bucles limitados y sin sonido, se añaden creaciones posteriores sobre tecnología Flash, mucho más elaborados que aprovechan más intensamente las posibilidades digitales. Pero a todo, debemos tener en cuenta que incluso las creaciones más complejas serían realizables en otros formatos de cine o animación, pues el receptor es puramente pasivo, y por tanto están en línea con las aproximaciones de la poesía visual al cine en pleno apogeo vanguardista.

Son videopoemas, tipoema en movimiento y, por tanto, corren el peligro de ser tan solo videopoema con pinceladas poéticas, no una iniciativa donde la fuerza del texto, la calidad de este se ve reforzada por una sinergia de disciplinas artísticas” (Martín 34). La novedad llega, en estos casos, más por la capacidad de proyección de la obra artística, y la posibilidad de que sea el autor poético el responsable único de todas las tareas técnicas, si así lo deseará. Las comunicaciones también facilitan en la misma medida el trabajo colectivo. El videoarte ha tenido entre sus creadoras más populares de la

² Formato gráfico usado tanto para imágenes estáticas como para, especialmente, secuencias animadas. El formato fue creado por CompuServe en 1987 para dotar de un formato de imagen a color sus áreas de descarga de ficheros, con un límite de 256 colores (lo que afecta a su calidad de imagen).

³ En referencia, claro, a que son *poemas animados*.

Web 2.0 a la española Ajo con sus publicaciones en forma de micropoemas con soporte audiovisual en YouTube (Aguilar).

Desde luego, la interacción con el receptor artístico, así como la aplicación de elementos multimedia no son exclusivas de la concepción digital de la poesía, con antecedentes tan obvios como el *collage* o la poesía visual. Por ejemplo, aunque creada en formato digital sobre tecnología Flash⁴ combinando imagen, sonido (los versos en árabe de la presentación, y la música ambiental) y texto (los versos en inglés, tanto de la presentación, como los de las poesías que componen la obra misma), la creación *Like Stars in a Clear Night Sky* (2006), de Shariff Ezzat, no presenta elementos de lectura directa: el lector puede pulsar sobre las estrellas azules que van llenando el cielo nocturno para escoger qué historias, qué versos, recibir, pero no tiene opción real de crearlos o modificarlos.

Por otro lado, y como muestra del potencial de interacción del lector, los primeros experimentos con el uso de algoritmos generativos para componer textos aleatorios todavía manifiestan cierta capacidad de sorprender a los neófitos. Esto se ha sumado en la actualidad a diversas interfaces gráficas⁵, lo que se ha usado hasta la saciedad en exposiciones o páginas web. Un ejemplo de estas tendencias de poesía generada por el ordenador es *Bacterias argentinas: de las redes tróficas a las redes del lenguaje* de Santiago Ortiz. Esta creación ha existido también como elemento expuesto artísticamente en la muestra *Juegos Dele: de los ecosistemas*, con la creación de Ortiz junto a *In Silico*, de Moreno Gouveia, en la Embajada de España en México en

⁴ Programa informático creado por Macromedia, compañía absorbida en 2005 por Adobe, destinado a la creación de audiovisuales interactivos para internet, por lo que se emplea tanto para la reproducción de vídeos (como YouTube, DailyMotion, y otros muchos), o para la creación de hipermédias, lo que va desde presentaciones interactivas para sitios web como videojuegos e sentido estricto. Las producciones hechas sobre este programa (en formatos informáticos SWF o FLV, principalmente) se denominan igualmente *Flash* o *animaciones Flash*. Con el auge del HTML5, así como por la integración de formatos de vídeo en el estándar, el sistema Flash está retrocediendo en presencia en línea. A finales de 2011, Adobe anunció que dejaba de lado el desarrollo de este *software* para plataformas móviles, como Android.

⁵ Medio con el que el usuario se comunica con un ordenador o dispositivo electrónico, abarcando todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. En un ordenador, por ejemplo, serían el teclado y el ratón, aunque también la imagen proyectada en el monitor, siendo esta la interfaz gráfica de usuario (en inglés *graphic user interface*, abreviado *GUI*). La interfaz gráfica de usuario es la general del sistema operativo del dispositivo informático, pero también la de cada una de sus aplicaciones y cómo se comunica con el usuario (sonidos, mensajes, iconos, descriptores, etc.).

el año 2005. Se titulaba entonces *Palabra de Bacteria* y era descrita como una suerte de emulación de ecosistema en la que los organismos se fagocitan entre ellos según su información genética, que viene dada por los textos de una narración fragmentada; al devorarse entre sí, las bacterias absorben su información textual-genética y la incorporan a su propia narrativa, creando organismos cada vez más grandes y dominantes con mayores capacidades de absorción.

El sistema funciona de manera autónoma una vez lo hemos iniciado, aunque al mismo tiempo el lector se convierte en un ente activo creador al interactuar, seleccionando bacterias para poder oír su mensaje, gracias a la voz grabada de Edgardo Manzetti. Aunque podemos discutir la brecha entre lo narrativo y lo poético, aquí la integración tecnológica ha penetrado en todos los campos del arte y no se puede esperar otra cosa de la poesía.

Hay, eso sí, una categoría intermedia, la poesía asistida, como la propuesta homónima *PAC - Poesía Asistida por Computadora* de Eugenio Tisselli en 2006, quien nos ofrece una “masa cibernética”. Para probar el sistema desarrollado por Tisselli, introducimos el verso “contemplar las palabras” de José Agustín Goytisolo, lo que nos descompone el verso en palabras, teniendo que escoger una, según las instrucciones ofrecidas por la plataforma. Así, nosotros escogemos, dada la recomendación, *palabras*. Como nos advierte la misma página web, “es posible que las nuevas palabras rompan la coherencia gramatical” y al obtener como sustituto el término *charla* lo modificamos en plural. Finalmente, pulsamos en la intrigante opción *sacudir* (de la que nos damos información): esto genera el texto “prevea lo opuesto” y sería posible seguir modificando, mediante estos sistemas, el verso hasta donde se desee). Pulsamos en *finalizar*, y se nos invita a enviar por correo electrónico el verso generado, que será publicado en la web. La combinación, con una intervención mucho más directa por parte del usuario, genera versos a raíz de un verso o texto aleatorio.

La concepción misma de estos mecanismos de poesía generada por ordenadores, con mayor o menor grado de interacción, implica un problema de cantidad del que se quejan en ocasiones los lectores, polémica clásica y esperable al explorar las fronteras de las reglas artísticas establecidas. Se ha insistido en que:

No es suficiente con tener nuevos tipos de signos (móviles, fuertemente visuales, interactivos) y nuevos tipos de soportes mediáticos (una pantalla de ordenador, una pantalla de proyección, un ambiente de

realidad virtual). Incluso si esos dos elementos (nuevos tipos de signos, nuevos tipos de soporte) fueran necesarios, tenían que ser completados por nuevos tipos de contenido, preferentemente ligados a las características específicas de los signos y los medios (Baetens 247).

Por tanto, aunque se da una influencia creativa, esta no debe ser considerada determinista frente a la cualidad creativa: que un *software* cree textos no implica que estos, en sí mismos, tengan valor poético, pues esto debe ser juzgado por cuestiones ajenas a cómo se ha creado.

En oposición a estos experimentos de ciberpoesía generada por máquinas, hay también una serie de creaciones en las que se emplean los recursos hipertextuales desde la voluntad completa del autor o autores, como el uso del hiperenlace para crear una lectura no-lineal. Por ejemplo, es el caso de la catalana *Intermínims de navegació poètica*, obra de Ralston Dachs, originaria de 1996 (y que desde 2004 se volvió plurilingüe en castellano, francés e inglés).

Tecnológicamente mucho más simple que los anteriores ejemplos, su ejecución es una muestra de la poesía hipertextual. Así, en este tipo de desarrollo creativo lo poémico se construye —en ocasiones, únicamente— sobre hipervínculos (internos o externos) para componer la creación poética. Estos intermínimos se dejan explorar por versos, palabras o iniciando una lectura secuencial, estableciendo una relación abierta entre las partes en la que la lectura completa deja de tener sentido para explorar la importancia de la creación de la experiencia de lectura poética por parte del visitante. El lector puede dejarse llevar, paso a paso, por el camino completo, o empezar a leer a partir de la estructura alfabética por donde quiera; desde cada poema, algunas palabras son hiperenlaces que le llevan a otro poema. Los enlaces y páginas no se generan dinámicamente, sino que están establecidos y diseñados uno a uno sobre HTML estático, y algunos caminos se cortan, limitando el alcance de lectura. ¿Ha terminado entonces la experiencia lectora, o debemos regresar al principio —o escoger libremente otro comienzo— para completar la lectura? Es una decisión que se deja abierta al lector, como lo es igualmente la posibilidad de cambiar, en cada página, entre las diferentes versiones: la original catalana, la castellana, francesa o inglesa, a través de unos botones siempre presentes.

El iPad ha abierto también el campo a sus propias exploraciones ciberpoéticas, apostando por la interacción mediante el flujo que aporta la pantalla táctil de la tableta. En este sentido destaca la obra de Jason Edward Lewis, que ha dado a conocer múltiples aplicaciones para el dispositivo

de Apple que corresponden al ideal logoemético y a la logofagia con su vocación de visibilización e invisibilización textual (Escandell, *Logoemesis* 69). A continuación, expondremos solo sus primeras publicaciones, por el valor fundacional que suponen. Son experiencias lectoras que se basan en la interacción humano-máquina, de manera que al tocar la pantalla generamos el texto, ya sea en forma de versos o de palabras aisladas. Forman parte del proyecto P.o.E.M.M, *Poems for Excitable [Mobile] Media*.

En el caso de *Speak* (2010) las letras están entre las sombras, en un fondo negro que impide que se puedan ver con facilidad. Cuando interactuamos con ellas desplazando el dedo sobre la pantalla, el efecto parece emular que tiramos de un hilo que se dibuja siguiendo la trayectoria que marcamos. Puede salir una palabra o una frase, entera o no, en función de la letra que hayamos *enganchado*. Al soltar ese hilo, se desaparece rápidamente en la negrura, por lo que la lectura es fragmentaria. Además, el texto poético compuesto para la ocasión, los textos manipulados pueden provenir no solo de los poemas escritos previamente por el autor para formar parte del *corpus* poético de la aplicación, sino también de la cronología de Twitter del usuario del dispositivo⁶, o incluso por *hashtags*⁷. Otra opción es que el propio usuario escriba su poema: el programa lo introducirá en su repertorio textual.

En *Know* (2011) se nos presenta una masa informe de las letras blancas sin perfilar, amontonadas y agobiadas en un espacio insuficiente. Pulsamos y cobran preeminencia: el morado las colorea y podemos leer esas palabras, moverlas, pues se impulsan con el empuje de sus extremos. Las demás,

⁶ En este caso, la aplicación se conecta a internet para recuperar los datos de usuario de Twitter del propietario del dispositivo, iPad o iPhone, y muestra en pantalla los últimos tweets publicados por las personas que sigue en la red social. Puede manipularlos de la misma manera que los versos de los poemas. Esta función no estaba presente en la aplicación original, publicada el 3 de diciembre de 2010, sino que se introdujo en revisiones posteriores.

⁷ Del inglés *hash* y *tag* (almohadilla y etiqueta), por su forma (#ejemplo). Se registra habitualmente su uso como masculino. En castellano se puede usar la palabra *etiqueta*, pero su función no es exactamente la misma que en blogs u otros sistemas de clasificación. Se emplean particularmente en Twitter y servicios similares para distinguir las etiquetas del resto del mensaje. Las etiquetas introducidas pueden rastrearse mediante los buscadores integrados distinguiéndolas claramente del resto de palabras, por lo que facilita la clasificación de los mensajes en estos servicios. Por su funcionamiento (no admite espacios) si las etiquetas están compuestas por varias palabras se deben escribir juntas, aunque es habitual que se distingan usando mayúsculas en la inicial de cada palabra para distinguir su significado. El uso de mayúsculas es técnicamente irrelevante porque el sistema no las discrimina, pero facilita la lectura.

mientras tanto, siguen flotando en la limitada deriva de la pantalla. Cuenta tanto con poemas escritos por Lewis como por otros escritores invitados (J. R. Carpenter, David Jhave Johnston, Loss Pequeño Glazier, Jason Camlot y Jerome Fletcher) desde su actualización a la versión 2.0 en 2012.

La filosofía del mundo 2.0, con todo su ideal rizomático y el potencial creativo de la comunidad y su colectivización, ha dado ya algunos ejemplos que consideramos relevantes en relación con la comunidad y la estructura rizomática de internet. Un hito imprescindible de esta fenomenología es la obra de creación poética colectiva *Raphèl* (2001), liderada por Bernardo Schiavetta. Se trata de “una obra en marcha, colectiva, y plurilingüe”, que explora la relación dialéctica entre lo significativo y lo que no tiene sentido, así como el desplegarse hipertextual de un texto infinito” (Bastens 247) que se ofrece en HTML o en Flash. En este último caso se presenta una navegación específica y sonidos ambientales diversos, además de animaciones que incluyen un cursor desplazándose sobre las estrofas.

En esta panorámica, debemos llegar finalmente a la escritura poética de las redes sociales. Consideramos especialmente significativa la tuitpoesía, por su fuerte peso en el marco de la tuitliteratura (Escandell, *Tuitliteratura* 41-42). La tuitpoesía, como podía preverse, se sitúa en una línea de tradición de brevedad que lo sitúa en la esfera del haikú desde una perspectiva estrictamente técnica. Se trata de textos que caben en el espacio de un tuit (140 caracteres originalmente y 280 desde hace relativamente poco tiempo), tanto en forma de prosas poéticas, o bien muchas recurriendo a la barra para separar varios versos, como en el caso de @MicroPoesia: “la lengua de la tarde / los labios de la noche / el ardor de la madrugada / el sosiego de la mañana”, como consecuencia de que no siempre ha sido posible introducir saltos de línea en todas las representaciones visuales de esta red social debido a su pluralidad de clientes.

La búsqueda de lo estéticamente poético tiene, sin embargo, espacio en Twitter para el lugar común, cuando no abiertamente por la cita no atribuida, quién sabe si por falta de espacio, por considerarla sobradamente popular o por apropiación directa. Basta realizar una búsqueda de textos tan manoseados como “Si lloras por haber perdido el Sol, las lágrimas te impedirán ver las estrellas” para darnos cuenta de que hay miles de resultados (muchas veces sin ningún tipo de atribución al autor original).

Con todo, aunque la poesía en Twitter se sustenta principalmente el uso de la red para difusión de micropoemas con menos intensidad que en el terreno de la micronarrativa, se puede rastrear el uso del *hashtag* #tuitpoesía

en múltiples usuarios, tanto con intención poética como simplemente satírica o humorística. En este sentido, su creación se presenta más diseminada y no siempre vinculada directamente con los criterios ramonianos y de búsqueda del ingenio de la tuitnarrativa: “#tuitpoesía No son nuestros cuerpos, son nuestras almas las que nunca se separan, son ellas las que se anhelan, una y otra y otra vez”.

3. LA FENOMENOLOGÍA DE LA ESCRITURA NO CREATIVA

Las escrituras conceptuales recogen el conjunto de prácticas de la apropiación experimental de textos situándose, como resulta evidente, en una esfera próxima a la del arte conceptual. Una de las contribuciones más importantes al estudio de este fenómeno ha sido realizada por Kenneth Goldsmith, quien hizo especial énfasis en la no originalidad, llevándolo así a acuñar la etiqueta de *uncreative writing* (2011).

Más allá de desplazar la creatividad desde el resultado (la obra literaria) hacia la idea, proceso o técnica, siguiendo la estela del arte conceptual, la idea fundamental es la de la apropiación y resemantización textual, elementos que se sitúan por completo en la esfera del semionauta bourriaudiano.

Señalaba Goldsmith que la web había permitido construir nuevas formas literarias heredadas de la obra de Queneau gracias a la mediación tecnológica:

As a result, writers are exploring ways of writing that have been thought, traditionally, to be outside the scope of literary practice: word processing, databasing, recycling, appropriation, intentional plagiarism, identity cipherng, and intensive programming, to name but a few.

El planteamiento de la apropiación es el que nos lleva directamente a las prácticas del remezclador y resemantizador absoluto que es el semionauta definido por Bourriaud a principios de siglo y cómo la reutilización de textos es, en sí mismo, un acto creativo:

Every work is issued from a script that the artist projects onto culture, considered the framework of a narrative that in turn projects new possible scripts, endlessly. The DJ activates the history of music by copying and pasting together loops of sound, placing recorded products in relation with each other. Artists actively inhabit cultural

and social forms. The Internet user may create his or her own site or homepage and constantly reshuffle the information obtained, inventing paths that can be bookmarked and reproduced at will (Bourriaud 18).

A partir de la idea de la remezcla de los textos y materiales ya existentes disponibles para ser reutilizados porque el procomún de la red así lo permite (Ortega y Rodríguez), debemos aceptar que estas estrategias creativas sitúan a los autores en una esfera de conceptualización. Como pronostica Goldsmith:

While the authors won't die, we might begin to view authorship in a more conceptual way: perhaps the best authors of the future will be ones who can write the best programs with which to manipulate, parse and distribute language-based practices.

De tal manera, crear los sistemas para localizar las palabras de otros y facilitar su reutilización forman una nueva visión escritural y por ello la web social o 2.0, con redes como Twitter a la cabeza, suponen un caldo de cultivo fundamental. Ya hemos visto cómo en esta red social se publican fragmentos de otros, se escribe toda suerte de tipo de poesía, y, en líneas generales, se publican cantidades ingentes de textos categorizables gracias a estrategias como el etiquetado con *hashtags*. Esta extracción sería, en cierto modo, una escritura del *software* situada ya en la era de la plena posconceptualización. Según han señalado investigaciones precedentes, el presente sería:

Un reguero de tanto posconceptual que, a pesar de mantener ciertas similitudes en sus estrategias y técnicas creativas con la etapa de los 60 y 70, despliega un proyecto fundamentalmente crítico tanto hacia el propio arte conceptual como hacia su presente artístico, político y sociocultural (Sánchez 93).

Esta evolución sociocultural es la base del rizoma 2.0 y de la ejecución del procomún de compartir los bienes (digitales, intelectuales, inmateriales) en la red masivamente. En esta sopa de información, textos, imágenes, vídeos y todo tipo de materiales accesibles por todo el mundo, la autoría se debilita y desvanece. La autoridad y la propiedad se superan, pues son conceptos que pueden percibirse como egoístas e irrelevantes:

To think that what I consider to be “mine” was “original” would be blindingly egotistical. Sometimes I’ll think that I’ve had an original thought or feeling and then, at 2 A.M., while watching an old movie

on TV that I hadn't seen in many years, the protagonist will spout something that I had previously claimed as my own. In other words, I took his words (which, of course, weren't really "his words" at all), internalized them, and made them my own. This happens all the time (Goldsmith).

4. *POETUITÉAME*: ESCRITURA NO CREATIVA TUITERA

Con estos antecedentes llegamos finalmente a la propuesta de las autoras mexicanas Karen Villeda y Denise Audirac, *POETuitéame* (2014). El proyecto poético ha sido lo suficientemente destacado como para ser incluido en el tercer volumen de la antología de la Electronic Literature Collection (ELC3), una importante iniciativa de preservación del patrimonio textual digital que promueve el Massachusetts Institute of Technology.

Esta obra se situaría en una esfera de maduración dentro de las edades de la ciberescritura, que investigadores como Flores han situado ya en una tercera generación de la poesía electrónica. Flores considera que esta tercera generación es el resultado de una época de maduración que llega tras la superación de los límites formales de formato, como la obsolescencia de ciertas tecnologías (por ejemplo, Flash o Shockwave) en la ciberpoesía que hemos visto en las páginas precedentes y se fundamenta en tecnologías estandarizadas (como HTML5), redes sociales, móviles y servicios (como, por ejemplo, Wikipedia).

La descripción que ofrece la ELC3 de *POETuitéame* respalda estos planteamientos y confirma la inclusión dentro de ese tercer cajón de la taxonomía generacional propuesta por Flores:

POETuitéame is built upon the public's misconceptions of poets and writing poetry. This collaborative online performance recreates a stereotyped poetic statement in 140 characters or less from hashtags related to "reggaeton," "poetry," "pain," and "suffering." It is the first installation of its type in Mexico and perhaps in Latin America.

La propuesta de una escritura descentralizada del poema representa una propuesta creativa diametralmente opuesta en el espacio de la digitalidad a la tendencia de la creación mediante software informático (Escandell, *Programando 2*) (y, si este es lo suficientemente avanzado, por las conocidas como inteligencias artificiales). Si en los casos de IA se ha hablado de

las creatividades computacionales (López), una propuesta centrada en la recuperación de textos de terceros es la transformación 2.0 de la fenomenología de la escritura desestructurada y potencialmente descentralizada del *collage*, o de la combinatoria de textos oulipiana.

Esto, siguiendo los preceptos de Goldsmith, no resta valor a la obra en cuanto a ejecución autoral, pues “mimesis and replication doesn’t eradicate authorship”. Evidentemente, la teoría de la semionáutica tampoco considera punible este hecho, pues se basa por completo en remezclar lo preexistente. En el caso de *POETuitéame*, sin embargo, debemos añadir un elemento adicional: los autores nominales de la web-herramienta son facilitadores, pero el acto semionáutico de ejecutar la escritura no creativa a partir de los tuits que localiza el sistema es el realizado por el receptor, que se convierte en escribitor pleno de la obra que genera parte del fenómeno la web.

En ese sentido, podríamos situar a *POETuitéame* en una órbita próxima al *PAC* de Eugenio Tisselli, en la medida en que el autor literario es un facilitador-programador, aquel que crea el marco que hace posible la ejecución por el receptor a partir de la materia prima que se suministra a la máquina. Dicho de otra manera, son plenamente autores conceptuales y, como tales, son autores plenos.

Emplear la red social Twitter puede ser casual. A hechos prácticos como el dinamismo que supone la conversación en red tuitera, que no se detiene jamás, con sus miles de mensajes publicados en cada momento en multitud de idiomas por millones de usuarios distribuidos por todo el planeta, hay que usar las opciones de clasificación y categorización de la plataforma. Estamos hablando del *hashtag* como ordenador y taxonomizador de la dinámica conversacional en marcha de la red social.

Por el carácter breve y la tendencia al ingenio que muestran muchas de las expresiones literarias de este tipo, no debe extrañarnos que una buena parte de la producción creativa en Twitter gire en torno a géneros establecidos que han buscado siempre esos mismos ideales, como los acertijos, los aforismos, los albures, los calambures, lemas, consignas y proclamas, epigramas, greguerías, etc. En muchos de estos casos son construcciones autónomas, a veces compiladas en la propia red por determinados usuarios, que pueden ser el resultado también de la búsqueda del ingenio a raíz de la popularización de un *hashtag* para destacar entre la multitud. También es recurrente que un escritor emplee un *hashtag* concreto para aglutinar una serie de tuits. Es más: el *hashtag* puede asumir funciones paratextuales en las que se ofrece la clave descodificadora del mensaje principal, dando un giro adicional a lo

escrito o ayudando a la correcta interpretación del mismo aportando un anclaje referencial que incorpora contexto, como en este ejemplo de la poeta Zilniya (@microversos): “Si no tengo sodio, ¿no tengo Na? #dudacontablaperiodica”.

POETUITÉAME permite al receptor escoger entre *hashtags* vinculados con la poesía, lo que implica un primer filtrado: extrae los mensajes recientes publicados en Twitter que han usado esas etiquetas y, por tanto, hay una vocación claramente poética en ellos. También conlleva la extracción de los mensajes recientes de usuarios que contengan alguna de esas palabras en su *nick*, como por ejemplo “poeta”. Es decir, aunque hay un marcado nivel de aleatoriedad, se hace a partir de un primer filtrado muy básico que permite una cierta intencionalidad literaria en los mensajes presentados ante el usuario.

Una vez que el sistema ha recuperado tuits con uno o más *hashtags*, el usuario puede mover esos mensajes en la pantalla para reordenarlos y dar lugar así a la secuencia textual, que será completa, pero específica e irrepetible. Al hecho de que la extracción de tuits será diferente en cada ocasión hay que añadir el resultado de la interacción del receptor sobre los mensajes presentados en pantalla. Cada acción es, por tanto, irrepetible, pero también difícilmente preservable si no hay una intención previa de realizar capturas de pantalla. En este sentido, los textos generados son efímeros y destinados a regresar al miasma de voces que es Twitter.

5. EXPERIENCIA DE LECTURA DE *POETUITÉAME*

En *POETUITÉAME* el lector debe tomar la iniciativa para lograr que el texto se materialice a partir de la interacción con la web. Sin embargo, esta experiencia no es reproducible en estos momentos sobre la obra original: en el año 2016 Twitter cambió el sistema que permite que webs o programas de terceros recuperen información de su plataforma, incapacitando el uso de algunos gestores de la red social, pero también rompe el mecanismo de esta obra.

Consideramos, a tales efectos, que es importante recuperar y analizar la experiencia de lectura que era posible con la obra antes de que esta quedara inutilizada por ese cambio tecnológico. Para ello, tomamos como testimonio de referencia la documentación hecha para la Electronic Literature Collection Volume 3 de 2016, así como nuestra propia experiencia, anotada y registrada durante el transcurso de la preparación de la presente investigación.

La propuesta fundamental de las autoras pasa por establecer una vinculación expresa entre la poesía tradicional y el género musical del reguetón. Esto genera una situación singular ante el lector, que se enfrentaba en pantalla al visionado de varios *hashtags* con una dicotomía clave: la contraposición entre *#poesía* (o las variantes *#poema* y *#poeta*) y *#reggaeton*. Ambos términos son mediados por *#dolor* y *#sufrir*. Como lectores, estamos ante una interfaz que nos permite pinchar y arrastrar esas etiquetas hasta la zona central, o de acción. Al ejecutar esa acción, se activa la búsqueda y extracción de tuits a partir de los mensajes recientes publicados en la red social. Esto permite unir conceptos como “poesía” y “sufrir”, “poema” y “reggaeton” o cualquiera otra variante por esta combinatoria (Fig. 1).

Figura 1. Interfaz de *POETuitéame* con los *hashtags* disponibles en la zona superior, antes de actuar sobre la obra. Fuente: captura de pantalla propia (2016)

El resultado de las búsquedas se expresa en pantalla con un diagrama de relaciones: de la etiqueta o etiquetas centrales surgen los tuits recientes que emplean esas palabras (con sus iconos de usuario), creando una instantánea en el tiempo de la conversación en torno a ese tema específico en un momento dado. *POETuitéame* cristaliza, así, un instante de la red social en la órbita de la poesía y permite fijarlo. Sobre esta “fotografía” de la red, el usuario puede hacer modificaciones añadiendo más etiquetas para restringir la búsqueda o retirarlas para ampliar el campo (Fig. 2). Esto altera los tuits que extrae.

Sobre esos tuits, el lector puede actuar: están unidos al *#hashtag* por líneas móviles. Su movimiento altera la secuencia de lectura. De este modo, el lector es ejecutor de su propia experiencia lectora al actuar sobre la disposición en pantalla. La ejecución no-creativa de la obra es, por tanto, doble: en el primer nivel, el *software* opera para presentarnos una selección visual, ramificada, de tuits que podemos leer y que componen un texto a través de su comunión en la pantalla. En el segundo nivel, el receptor interviene sobre los textos de esos tuiteros extraídos y presentados ante su persona para reconfigurarlos. Esta nueva ordenación altera la secuencia lectora y, con ella, la experiencia de exposición al texto no-creativo.

Figura 2. Resultados tras la búsqueda del *hashtag* #poesia. Fuente: ELC Vol. 3 (2016)

El lector se convierte, de este modo, en agente activo sobre la obra y su lectura es única, pues primero captura un instante específico de Twitter y, luego, altera y reordena hasta su satisfacción. La preservación de la obra depende, por entero, de este lector: *POETuitéame* abraza la oralidad de Twitter y no fuerza la fijación textual en la web en ningún momento. El lector debe decidir, en consecuencia, si captura ese momento en su computadora generando una imagen del resultado, o bien, haciendo por sus propios medios una transcripción del conjunto de tuits y su colocación.

La experiencia busca, además, generar en los receptores una experiencia de choque como resultado de la yuxtaposición entre los prejuicios de alta y baja cultura que pueden asociarse al reguetón y al lenguaje poético. No es

de extrañar, por tanto, que se facilite ese choque, aunque la productividad que observamos en nuestra experiencia de uso con la obra es baja. Es decir, no son muchos los tuits que coinciden al unir conceptualmente *#reggeaton* y *#poesia* y sus variantes (Fig. 3).

Figura 3. Resultado tras la búsqueda combinada de los *hashtags* *#poeta* y *#reggeaton*.
Fuente: ELC Vol. 3 (2016)

Como muestra la experiencia descrita, cada acto sobre la obra genera un texto nuevo y único. Esto no solo responde a un planteamiento de escritura no-creativa sobre el corpus en continua mutación de Twitter, sino también a una acción poemática del receptor: el estado básico de la obra es el fondo vacío (Fig. 1) y solo ante la acción expresa del lector sobre los mecanismos de interacción se logra que haya un texto emergente y visibilizado (Fig. 2) sobre el que es posible luego seguir interactuando.

Nuestra propia experiencia, completamente única e intransferible, ya no puede reproducirse ni recapturarse. La obra se pierde tras cada ejecución en su momento de lectura, pero durante el transcurso de nuestra experimentación con la obra pudimos constatar que su facilidad de acción, simpleza en la interfaz y uso basado en acciones sencillas con el cursor a través del navegador, hacían de esta pieza una de las principales muestras de escritura no-creativa en el ámbito digital del mundo hispano gracias a su explotación de un corpus que sigue pareciendo, a día de hoy, sempiterno: el de la conversación sin fin en la red social. Ese ruido continuado de la conversación sorda 2.0 puede dar

lugar a intervenciones y acciones poéticas de un profundo calado teórico y práctico, como bien muestran Villeda y Audirac.

CONCLUSIONES

La poesía digital sigue mostrando una voluntad exploradora y experimental que nos recuerda a los principales momentos de cambio formal y tecnológico de principios del siglo XX. Los autores siguen explorando las posibilidades creativas de la tecnología digital, la computación y las tecnologías comunicativas, en parte porque siguen teniendo nuevas ideas experimentales y en parte también porque estamos todavía en una fase de aceleración en el segmento tecnológico, lo que resulta en estímulos constantes y nuevas esferas por explorar para los autores.

La poesía de Karen Villeda y Denise Audirac en *POETuitéame* entra en la esfera conceptual y no creativa de Kenneth Goldsmith, partiendo de los ideales de remezcla y reutilización semionáutica de Nicolas Bourriaud. Los textos ya generados en Twitter son el mar donde el sistema diseñado por las autoras pesca tuits que presentará al receptor; será este el que decida cómo gestionar el material recibido.

Villeda y Audirac conceptualizan, en cuanto definen, programan y facilitan la ejecución de la obra, pero esta tiene evidentes anclajes externos en su materia de base (aquella sobre la que se ejecuta la acción semionáutica) y en su ejecución. En la base, el flujo de textos de Twitter; en la cima, el lectorautor que entra a actuar sobre la materia prima gracias a las herramientas que le son proporcionadas.

La obra implica ascender la autoría clásica para llegar al autor como responsable de un código y de la gestación de herramientas, situándolo en realidad como intermediario. El conceptualizador que ha diseñado la obra, en facilitando que la hace posible, pero no el ejecutor ni el autor material de los materiales que funcionan como *input*.

En el caso de *POETuitéame*, además, la obra es doblemente efímera: la velocidad de Twitter supone alimentar al sistema con tuits diferentes en cada uso y no se han integrado las herramientas de preservación de los textos resultantes. Cada ejecución es un instante, un momento único en el tiempo, que no podrá ser replicado. La volatilidad completa de la obra –sujeta además a que el código siga siendo operativo (es decir, que siga conectando

con los servicios de Twitter y que estos sigan funcionando de la misma manera para permitir la extracción de mensajes)— refuerza más, si cabe, la naturaleza conceptual de un sistema que será irremediamente víctima de la obsolescencia de todo el sistema informático que la sostiene. Y una vez que se evapore, la disipación será plena y solo quedarán las herramientas y las ideas que la hicieron posible.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, Andrea. “La poesía estalla en las redes”. *ElPais.com*, 15 julio 2014.
- Baetens, Jan. “Poesía electrónica: entra la imagen y la *performance* en el análisis cultural”. *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación de la era visual*. Ed. Virgilio Tortosa. Alicante: Servicio de Publicaciones Universidades de Alicante, 2008. 243-266.
- Bourriaud, Nicolas. *Postproduction. Culture as screenplay. How art reprograms the world*. 2002. Nueva York: Lukas & Sterling, 2009.
- Castañó, Yolanda. “Transpoética”. *Perfopoesía. Sobre la poesía escénica y sus redes*. Coords. Y. Castañó *et al.* Sevilla: Cangrejo Pícolero Ediciones, 2011. 21-28.
- Dachs, Ramon. *Interminims de navegació poètica*. 1996. <http://www.hermeneia.net/interminims/>
- Electronic Literature Organization. *The Electronic Literature Collection – Volume Three* 2016, <http://collection.eliterature.org/3/index.html>
- Escandell Montiel, David. “Logocénesis y cultura textovisual: figuras de la generación y visibilización del texto en el arte escrito mediado por las pantallas”. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* 27 (2017): 56-66.
- . “Programas de ficciones. La máquina que quiso ser Ken Follet”. *El Cuaderno* 54 (2014): 1-4.
- . “Tuitatura: la frontera de la microliteratura en el espacio digital”. *Iberic@l. Revue d'études ibériques et ibéro-américaines* 5 (2014): 37-48.
- Fazzat, Sharif. *Like Stars in a Clear Night Sky*. 2006. <http://sharifezzat.com/stars/>.
- Ferreira, Leonardo. “La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, redes y tradiciones”. *Arteloge* 11 (2017). DOI: 10.4000/arteloge.1590
- Funkhouser, Chris T. *Prehistoric Digital Poetry. An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2007.
- Goldsmith, Kenneth. *Uncreative Writing*. Nueva York: Columbia University Press, 2011. *Amazon*, <https://www.amazon.co.uk/Uncreative-Writing-Managing-Language-Digital-ebook/dp/B005ZHBVCO/>
- Know. Jason Edward Lewis, 2011. *Apple App Store*, <http://itunes.apple.com/es/app/know/id446777294?mt=8>.

López de Mántaras, Ramón. "La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional". VV.AA. *El próximo paso. La vida exponencial*. Madrid: BBVA, 2016. 99-123.

Martín Centeno, Óscar. "Poética multimedia". *Perfopoesía. Sobre la poesía escénica y sus redes*. Coords. Y. Castaño et al. Sevilla: Cangrejo Pistolero Ediciones, 2011. 29-40.

Montoto, Nacho. "Perfopoesía: red de redes". *Perfopoesía. Sobre la poesía escénica y sus redes*. Coords. Y. Castaño et al. Sevilla: Cangrejo Pistolero Ediciones, 2011. 41-46.

Mora, Vicente Luis. *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral, 2012.

Ortega, Felipe y Joaquín Rodríguez. *El potlatch digital. Wikipedia y el triunfo del pro-comun y el conocimiento compartido*. Madrid: Cátedra, 2011.

Ortiz, Santiago. *Bacterias argentinas*. 2004. <http://moebio.com/santiago/bacterias/>.

Sánchez Aparicio, Vega. "Las escrituras alegóricas del software: colapso estético, reconfiguración ética, desde el espacio mexicano". *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 5.2 (2016): 80-113.

Schiavetta, Bernardo. *Raphél*. 2001. <http://www.raphel.net/>.

Speak. Jason Edward Lewis, 2010. *Apple App Store*, <http://itunes.apple.com/es/app/speak/id406078727?mt=8>.

Tisselli, Eugenio. *PAC - Poesía Asistida por computadora*. 2006. <http://www.motorhueso.net/pac/>.

Uribe, Ana María. *Tipoemas y Anipoemas*. 2006. <http://anauribe.tripod.com>.

Villeda, Karen y Denise Audirac. *POETRONICA*. 2014. <http://www.poetronica.net/poetuiteame.html>.