

## **Poesía digital: literatura pensada como dispositivos generadores de imágenes.**

*La palabra es el generador de significados más adecuado cuando se trata de la página impresa [...] sin embargo, esto podría no ser así en el dominio virtual de la www*

*Fabio Doctorovich*

La poesía digital es un campo que actualmente está en constante experimentación e investigación y desde hace tiempo me he preguntado: ¿desde dónde podemos hablar de la poesía digital? ¿cómo pensar estas literaturas fuera de lo literario?

En los siguientes renglones intentaré resolver(me) estas preguntas y generar algunas reflexiones en torno a la poesía digital y su construcción en medios digitales, pensando desde el principio que ésta no es un trabajo concluido sino hasta que la intervención de un lector(x) se presenta. Me interesa generar respuestas a partir unos cuantos apuntes que se han realizado desde la cultura visual.

En primer lugar, creo que debo iniciar compartiendo lo siguiente: me interesa la poesía digital y despierta en mí un gran interés porque la poesía digital es muchas otras cosas antes que poesía, es decir, la poesía digital puede ser un video y/o sonido, es un videojuego, es navegación en la www o un analizador de texto y a veces ni siquiera es necesario leerla sino interactuar con ella y así, un(x) mismo(x) darle forma.

La poesía digital puede ser definida como una obra literaria “que nace digitalmente, o sea en-por-para (ser leída o experimentada) en el computador” (Correa-Díaz). Generalmente, la poesía digital reclama del lector(x) una intervención que puede derivar en la edición y transformación o destrucción del poema digital.

Para ilustrar lo anterior podríamos acercarnos a [Abyssmo](#) (Ilustración 1) de Fabio Doctorovich, un poema digital a manera de página web. Esta pieza de 1997 une a los múltiples significados que el hipertexto brinda, la disposición espacial de las palabras en la pantalla y el movimiento que la imagen .gif permite.

Estos elementos unidos representan el conjunto enorme de diferentes formas en las que una sola pieza de poesía digital puede ser vista, leída y clickeada por unx usuarix y, por lo tanto, las diferentes imágenes que se generarán serán producto del azar del clickeo.

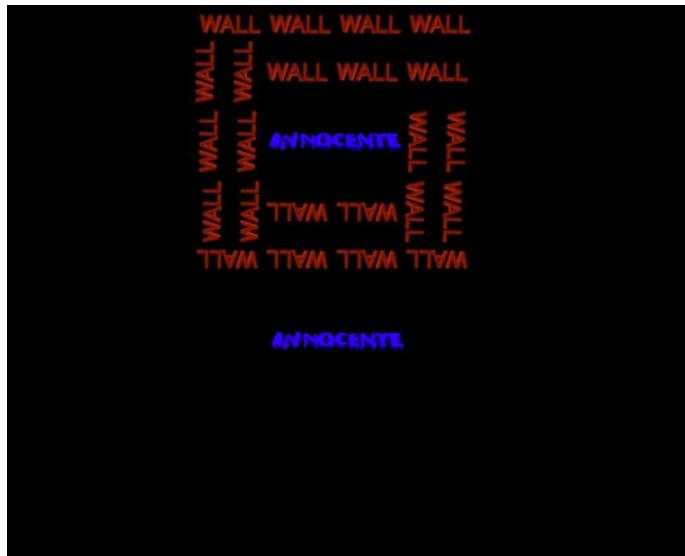


Ilustración 1. Abyssmo (Fabio Doctorovich, 1997)

Otro trabajo para poner sobre la mesa y tomar un vistazo es *Cruising* de Ingrid Ankerson y Megan Sapnar, en donde el puntero y sus respectivos movimientos por la pantalla definirán a qué velocidad y en qué dirección la pieza de poesía podrá ser mostrada en la pantalla y leída (Ilustración 2).

A diferencia de lo que muchxs piensan, la creación de obras literarias interactivas no es un campo nuevo o exclusivo de internet ni mucho menos de los medios digitales o electrónicos. Ya Julio Cortázar en aquel 1963 nos decía cómo leer Rayuela, saltando de capítulo en capítulo de manera no lineal para la generación de una historia alternativa a la propuesta por la lectura tradicional.

También podemos nombrar *Cent milliards de poèmes* de Raymond Queneau, un libro compuesto por diez sonetos (cada soneto está formado por 14 versos), cada uno escrito en una sola página, la cual tiene recortados en tiras individuales cada uno de los catorce versos,

creando así páginas con catorce tiras intercambiables entre sí. La operación matemática para saber cuántos sonetos podríamos armar con estas páginas intercambiables es la siguiente:  $10^{14}$  (ya que hay diez maneras distintas de combinar el primer verso con el resto de los versos debajo de éste, diez maneras diferentes de combinar el segundo, diez maneras de combinar el tercero...).

El resultado ya nos lo ha anunciado el título de la obra: existen cien billones de poemas posibles.



Ilustración 2. *Cruising* (Ankerson & Sapnar, 2001)

con la teoría).

Pasemos de nuevo por *Cruising* de Ankerson y Sapnar, una pieza de poesía digital disponible desde cualquier dispositivo con acceso a la www.

La pieza consiste en texto e imágenes que se mueven simultáneamente de manera horizontal. Para poder leer el poema y ver las imágenes que lo componen, es necesario posicionar el puntero en la parte superior o inferior de la pantalla (lo que cambiará automáticamente el tamaño del texto e imágenes) y en los costados (invertirá la dirección derecha-izquierda a izquierda-derecha de lo mostrado en la pantalla).

Las múltiples imágenes que se generan de esta interacción no son creadas exclusivamente por quien ejecuta el poema, ni mucho menos por las autoras de la obra, sino gracias a su

disponibilidad en la red y la parte técnica que existe detrás de la pieza es cuando el poema digital, junto con lx lectorx se convierten ahora en productor y distribuidor de imágenes respectivamente, las cuales se presentan momentáneamente en la pantalla del lectorx siempre que éstx siga interviniendo el poema.

Esta imagen efímera y rápida, en soportes digitales, creada por el puntero que a su vez es manejado por lx lectorx es a lo que Prada (2018) llama *imagen deslocalizada*: “[...] múltiples pantallas en las que acontece su aparición. Una misma imagen puede existir hoy simultáneamente en multitud de dispositivos, en una radical independencia respecto a cualquier contexto físico de observación, en un almacenamiento disperso que la hace potencialmente ubicua.”

Podríamos decir que, una vez que cerramos la ventana del navegador donde el poema está, la imagen deja de ser y de existir porque el poema no está siendo operado por ningún usuarix. Lo que existe es el poema, anclado a una dirección de <http://> para acceder a él cuando queramos, mas no las imágenes generadas por éste.

Para exemplificar lo anterior podríamos dar click secundario a la pieza digital y mirar las entrañas que lo conforman.

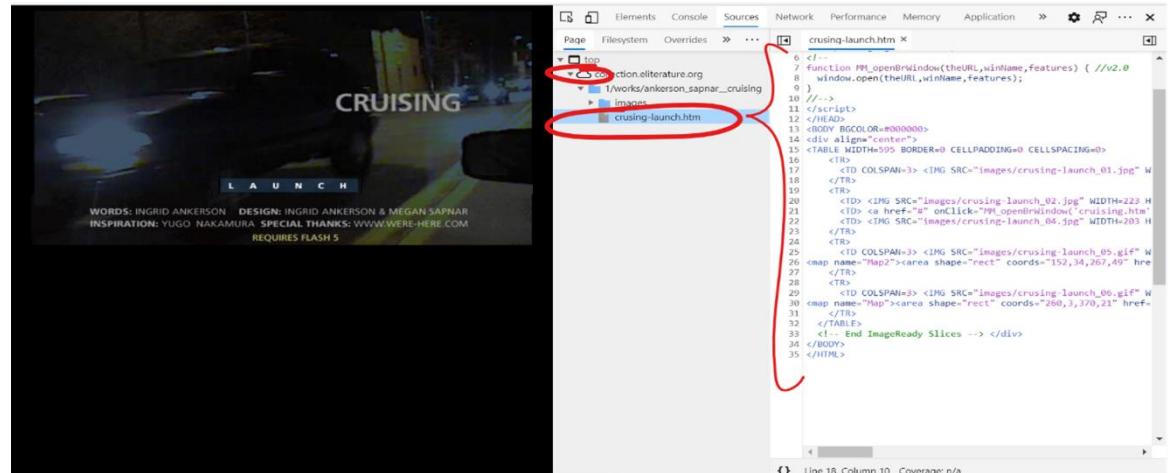
El poema está en algún lugar de la red (Ilustración 3) que almacena todas las imágenes y líneas de código del Volumen 1 de la Colección de Literatura Electrónica de la [Electronic Literature Organization](#).

El poema es un archivo que se ejecuta en página web una vez que demos click en LAUNCH. Las imágenes generadas por la interacción (Ilustración 2) son el resultado del poema mas no el poema en sí.

A partir de lo anterior podemos afirmar que el texto, en relación con otros medios audiovisuales y potenciados por el código fuente que defina su proceder a manera de hipertexto, se comportará como imagen una vez plasmado en la pantalla de los ordenadores.

De esta manera, podemos entender al fenómeno de la literatura electrónica, en específico de la poesía digital, como constantes productoras y reproductoras de imágenes que deben ser intervenidas y editadas en tiempo real para generar sus respectivas narrativas.

Las imágenes creadas serán perecederas y solo *serán* mientras alguien las esté produciendo y mirando, de otro modo no existen.



Aquí está el poema

Este es el poema

## **Referencias bibliográficas:**

- Correa-Díaz, L. (2016). [Poesía digital y/o electrónica latinoamericana: un muestrario crítico y creativo.](#) *Ærea: Revista Hispanoamericana de poesía*. (10), pp. 105-157.
- Prada, J. M. (2018). [Propagación, transformación y gestión de las imágenes.](#) En *El ver y las imágenes en el tiempo de internet* (pp. 95-134). España.
- Tisselli, Eugenio (2012-2014). *Medios Alternativos* [Archivo PDF]  
[http://www.motorhueso.net/text/medios\\_alternativos\\_tisselli.pdf](http://www.motorhueso.net/text/medios_alternativos_tisselli.pdf)

Piezas de poesía digital:

Abyssmo de Fabio Doctorovich (1997) disponible en <https://posttypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/abyss/wall2.htm>

Cruising de Ingrid Ankerson & Megan Sapnar (2001) disponible en [https://collection.eliterature.org/1/works/ankerson\\_sapnar\\_cruising.html](https://collection.eliterature.org/1/works/ankerson_sapnar_cruising.html) originalmente publicado en <http://www.poemsthatgo.com>