



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE MAGISTER EN ARTES MEDIALES

POTENCIAL MULTIMEDIAL DE UN POEMA IMPRESO

Traducción intersemiótica de un poema mediante la escritura creativa de código

Proyecto Fondecyt 1131136 Samples y loops en la poesía contemporánea

FERNANDO DARIO ORTEGA BENAVIDES
Tesis para optar al título de magister en artes mediales

Profesor guía:
Rainer Krause, magister en artes

Profesor co-tutor:
Felipe Cussen, doctor en humanidades

Miembros de la comisión:
Daniel Cruz, magister en artes
Christian Oyarzún, magister en artes mediales

Santiago de Chile
Noviembre de 2014

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a:

Felipe Cussen, poeta sin sentimientos, por permitirme encontrar una sensibilidad más allá de la frialdad de la poesía.

Rainer Krause, por ayudarme a armar una tesis desde la confusión: un excelente comienzo.

Christian Oyarzún, maestro zen del código.

Sebastián Flores, Martín Gubbins, Paulo Correa, Jean Danton y Rodrigo Gárate, por sus valiosos aportes constitutivos de esta tesis.

Nicolas Jaar en youtube, por los *beats* que permitieron autosugestionarme y controlar mi tendencia a la procrastinación.

ArsenalFanTV y Candy Crush, por facilitar la adopción de rutinas y el manejo de ritmos.

RESUMEN

Los artistas y poetas se caracterizan por ser especialistas en el uso del lenguaje: el escrito en el caso de los poetas, el visual en el caso de los artistas; y entre ambos, el lenguaje del sonido. Considerando esta especialización en el trabajo con el lenguaje, la llegada de los nuevos medios y su masificación trajo consigo nuevos modos de abordar dichas materialidades. Esta tesis profundiza en el aspecto híbrido de los lenguajes y sus soportes, mediante la traducción de un poema escrito en lenguaje humano a lenguaje de programación. Dicho proceso no es lineal ni unidireccional y se basa en la metodología de traducción intersemiótica, ya utilizada por los poetas y artistas brasileños desde los años 80' para expandir el sentido de los poemas concretos. La especificidad de las traducciones acá expuestas radica en el énfasis de su aspecto textual como reflejo del código de programación, el cual posee carácter algorítmico y procedural. Como resultado, las traducciones digitales toman forma simultáneamente en dos soportes: computador y libro impreso. En la especificidad de dichos soportes se logran expresar los sentidos latentes que albergaba la versión original del poema.

Palabras Clave: poesía, código, traducción intersemiótica, materialidad del lenguaje.

Índice

1. Introducción.....	6
2. El movedizo límite del lenguaje.....	8
2.1 Programar un poema.....	8
2.2 Lógica y lenguaje.....	13
2.3 Análisis lógico del poema.....	16
3. Una poética del código.....	19
3.1 Qué es el código.....	19
3.2 Enfoque escritural del código.....	21
4. Espacios de escritura en los nuevos medios.....	28
5. Materialidad del lenguaje.....	32
5.1 Algoritmos y arte conceptual.....	32
5.2 Contexto digital.....	39
6. Análisis específico de medios.....	45
7. Traducir y versionar como prácticas de expansión de sentido.....	49
7.1 La obra son sus versiones.....	49
7.2 Traducción intersemiótica.....	52

8. Contexto de obra.....	57
8.1 Contexto en el género de la poesía digital.....	57
8.2 Contexto en el medio local.....	60
8.3 Acercamientos previos a la obra.....	63
9. Descripción y análisis de obra.....	66
9.1 Descripción general.....	66
9.2 Carácter multisoporte de la obra.....	67
9.3 Versiones digitales // código ejecutado.....	69
9.4 Escritura de código // libro conceptual.....	84
10. Conclusiones.....	88
10.1 El código es sensible.....	88
10.2 El código es visual.....	90
10.3 Hacia una poética procedural-contenidista.....	91
11. Bibliografía.....	94
12. Imágenes.....	97
13. Anexos.....	99
13.1 Reescritura del poema (Martín Gubbins, 2014).....	99

1. INTRODUCCION

El presente proyecto de tesis es la concreción de un proceso de creación e investigación realizado a lo largo de los años 2013 y 2014. En la etapa previa, en los años 2011 y 2012, cursé los ramos del magister en artes mediales y me entusiasmé con ese mundo ajeno para mí hasta ese entonces y con el que tuve inmediata afinidad. Mi título previo es Ingeniero en Diseño de Productos, el cual obtuve en la Universidad Técnica Federico Santa María. Estando en esa universidad comencé a interesarme por la poesía. Desde el 2003 hasta 2010, distribuí mi tiempo entre ramos de diversos ámbitos como Representación virtual de productos, Física, Visión estética del quehacer humano, Finanzas, Marketing, Taller de productos y un largo etcétera que fue invadido por una necesidad de expresión que no cabía dentro de ninguna instancia de formación. Hubo cierto momento en que, alentado por ganar algunos concursos y participar en varios talleres de poesía, otorgué una importancia similar a esta actividad escritural y a mis propios estudios. La variedad del tipo de conocimiento que fui adquiriendo, de carácter científico y orientado al mercado, comenzó a cruzarse con otra clase de sensibilidad, asociada de manera particular a los sentimientos y a los sentidos, y de manera más general al lenguaje. Tras haberme titulado, ejercí casi un año en una consultora especializada en diseño de interfaces digitales, mientras paralelamente seguí profundizando en una escritura en la que pretendí encontrar algo sin saber qué era, pero que estaba allí, esperando a ser escrito. Algo que era estimulado por una desafectación ante toda actividad y teoría exterior, germen del escepticismo y cierto grado de nihilismo que involucra mi escritura. Luego de abandonar la consultora, ingresé al magister en artes mediales de la Universidad de Chile y pude desarrollar de manera conceptual y plástica, mediante el uso de software y código, ciertos conceptos que previamente trabajé en formato de poesía escrita. Tarde o temprano, ambos planos debían relacionarse. Por un lado, siempre tuve la pregunta ¿Qué más dice el poema, además de lo que aparece escrito? ¿Hay algo que escapa a su carácter textual?

Estas preguntas son la base de este proyecto de tesis, el cual pretende explotar el máximo potencial de sentido de un poema mediante estrategias de desplazamiento medial.

Los nuevos medios otorgan una base conceptual y materialidad específicas que favorecen la amplitud de sentido de ciertos poemas publicados en impresión tradicional. Para ello utilizo como objeto de manipulación un poema propio y del cual realizo versiones digitales, mediante el método de traducción intersemiótica, ya utilizado desde los años 80' en el contexto de la poesía concreta brasileña. De estas versiones, 5 son propias y 3 son colaboraciones de otros artistas. La hipótesis planteada es que, para ciertos poemas, los nuevos medios otorgan recursos técnicos y conceptuales que posibilitan y facilitan una expansión de sentido, abriendo lecturas que de otro modo no serían posibles.

La particularidad de las 8 versiones digitales del poema, es que se realizan mediante otro proceso de escritura, mediante lenguaje de programación. Esto añade tensiones respecto a lo que se entiende como escritura poética y los espacios en que ella se inscribe. Como resultado, el aspecto textual de las 8 traducciones converge en un libro, mientras que el aspecto visual converge en una página web.

En el desarrollo de esta tesis, profundizo en la textualidad específica de los nuevos medios, así como en la particular espacialidad en que está inscrita dicha forma de escritura; la noción de código y lenguaje de programación; materialidad del lenguaje en el contexto digital y el método traducción intersemiótica. Finalmente y alimentado por lo anterior, realizo un análisis de la obra compuesta por el libro y las versiones digitales del poema.

2. EL MOVEDIZO LIMITE DEL LENGUAJE

2.1 Programar un poema

En mi paso por el magíster en artes mediales tuve la oportunidad de conocer las herramientas técnicas derivadas del software y su contextualización en el campo del arte. A primera vista, no reconocí el modo en que este conocimiento podía influenciar en mi actividad literaria. Los dos libros de poesía que he publicado hasta ahora no tienen una relación directa con el ámbito digital. Aunque sí hay una especie de sugerencia, que se deriva de sus nombres: el año 2012 publiqué CIAN y el 2014, MAGENTA. En dichas publicaciones, la relación con lo digital radica en una analogía respecto al modo de asumir la realidad. Desde la antigüedad, los colores han gatillado teorías para definir lo que interpretamos como realidad y aquello que objetivamente se supone que lo es. Los poemarios CIAN y MAGENTA toman este simbolismo y lo actualizan, haciendo alusión a colores “nuevos”, asociados a la faceta impresa de los nuevos medios. Para trasladar bits de información visual a un formato tangible, la escala de colores RGB (Red, Green, Blue) debe ser reemplazada por la CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Keystone –negro-). Los colores CIAN y MAGENTA, masificados recién en el siglo XX con la tecnología de impresión digital, simbolizan una zona intermedia entre lo material y lo digital. Una vez iniciado el proceso de tesis y con ayuda de otros lectores, pude percatarme de que cierto grupo de poemas irradiaba algo relacionado a este carácter híbrido. Además su temática, de corte mucho más conceptual que los del resto del libro, dejaban espacio a interpretaciones de índole más intelectual que emocional. De pronto, unos poemas de pocas líneas de extensión parecían albergar una multiplicidad de sentido que las palabras en sí mismas se resistían a entregar. Entonces me decidí a explotar su carácter híbrido, en base a un potencial expresivo que relacioné con las posibilidades técnicas y conceptuales

de los nuevos medios. Con esto en mente, escogí un poema de 4 versos y sin título, que aparece tanto en CIAN como en MAGENTA. El poema es el siguiente:

el magenta es el no verde

pero el verde

no es el no magenta

verde es el pasto no seco

La totalidad de la tesis, sus reflexiones y metodología, los esfuerzos dedicados a la investigación y al desarrollo de la obra, así como los aportes teóricos y prácticos de varios colaboradores: todo ello gira en torno a este breve poema.

Anteriormente y gracias a mi asistencia como oyente a un curso sobre literatura y tecnologías digitales -dictado por Felipe Cussen, investigador en el Instituto de Estudios Avanzados de la USACH- pude advertir la rica tradición de poesía y tecnologías de la información, relación generalmente acuñada como Poesía Digital. Si dicho campo posee gran cantidad de literatura asociada, además de interesantísimas obras y nexos con otras ramas del arte, era asunto de acotar el radio de acción para encontrar el modo de abordar mi inquietud. Lori Emerson (2006), académica en *University of Colorado at Boulder* y especialista en teoría y arqueología de medios resume muy bien el modo en que los nuevos medios posibilitan una expansión de sentido en el campo del lenguaje:

Tal como los poemas que los Futuristas incitaban, o como los esfuerzos heredados de los poetas concretos del siglo XX, estos trabajos digitales reflejan, como lo plantea Marie

Laure Ryan, sueños de un lenguaje multisensorial que activa "la totalidad del potencial semiótico del lenguaje", la democratización del arte, el poder transformador del lenguaje, el texto que refleja a su lector, y un lenguaje que captura la germinación del pensamiento. (Emerson, 2006: 1)

Las palabras de Emerson resuenan y dan pie para explorar las posibilidades técnicas y conceptuales que brindan los nuevos medios. Emerson (2006) concibe la compatibilidad entre textualidad y ciencia como algo natural e ilustra la noción de espacialidad en la que ocurren los desplazamientos de lenguaje:

(...) mientras la tipografía de los poemas impresos -el fundamento oculto de la página- es una ciencia precisa basada en un espacio cuidadosamente numerado y mapeado, del mismo modo no hay absolutamente nada acerca de la tipografía computacional que no sea completamente matemático: desde los mismos programas que están basados en una lógica binaria de ceros y unos hasta los píxeles, haciendo visibles las letras, las cuales están definidas por sus coordenadas X e Y y sus niveles de gris expresados comúnmente en números binarios. (Emerson, 2006: 4)

Junto con lo anteriormente señalado, Emerson (2006) aclara que la poesía digital, género que de forma práctica aborda las relaciones entre la palabra y los nuevos medios, no puede ser simplificada a una mera relación entre poesía y tecnología. Así, lo digital no equivale a una extensión de las obras en papel que sugieren efectos de movimiento, interactividad y generación de lenguaje. Lejos de esto, lo digital hace posible otra versión del lenguaje mismo:

(...) a través de una profunda relación con el movimiento, la interactividad y la computación, el lenguaje puede emerger, evolucionar, funcionar, transformarse fuera de

su rígida base y en conjunto con el lenguaje del usuario. En otras palabras, lo digital hace posible no sólo la representación como una forma de vida, sino que abre la puerta para que el lenguaje se vuelva una forma de vida artificial. (Emerson, 2006: 7)

El relevante énfasis en el tema del movimiento y la interactividad (inherentes a nuestra relación con los nuevos medios) podría desviar la atención sobre el lenguaje, por lo que en las siguientes secciones se profundizará en la textualidad particular de los nuevos medios. Es importante recalcar que la obra presentada junto a esta tesis lo que hace es expandir el sentido de un poema desde su cualidad textual, y desde allí se involucran aspectos conceptuales y técnicos asociados a los nuevos medios. En este sentido, se diferencia de las prácticas que de manera reiterada se realizaron en el contexto de la poesía concreta brasileña desde los años 70', en donde la mayoría de los poemas utilizados como objeto a manipular ponían énfasis en la materialidad de las palabras, pues los procedimientos de expansión se centraban en aspectos semióticos que permitían un desglose tanto de la estructura formal como del sentido del poema. En dichos desplazamientos, el medio utilizado como intérprete de los poemas fue principalmente el video, para luego expandir estas prácticas con ayuda de los computadores.

Ahora bien ¿Cómo hacer este acercamiento entre poesía y nuevos medios? Pienso en esto como un encuentro de dos mundos en el que tiene que haber “Encuentros cercanos del tercer tipo” (Spielberg, 1977). En la popular película de Steven Spielberg, los humanos y los extraterrestres logran establecer una comunicación gracias al lenguaje de la música, la cual es, en su esencia, matemática. Con la poesía y los nuevos medios ocurre algo similar. La poesía se basa en el lenguaje humano, el cual posee semántica y sintaxis: significado y estructura que hacen posible la comunicación, para que desde allí se extienda a otros territorios, incluidos la poesía y el arte. El germen de la comunicación reside en la Lógica. La palabra deriva del griego antiguo λογική (logike), que significa «dotado de razón, intelectual, dialéctico, argumentativo», que a su vez viene de λόγος (logos),

«palabra, pensamiento, idea, argumento, razón o principio». En esta investigación, la Lógica abre el camino para una contaminación cruzada entre la textualidad de la poesía y aquella propia de los nuevos medios. Friedrich Block (2002), académico e investigador en literatura digital, enmarca dicha relación en una poética digital:

Estrategia, (inter-)medio o material, movimiento, actividad - bajo estas circunstancias poéticas, los textos digitales como poesía experimental siempre se encuentran en un lugar "intermedio". Literalmente, son "poesía medial", textos abiertos dirigidos a complejos procesos mediales, comunicativos y cognitivos. En concordancia con Franz Mon (1961) estos textos son "*Texte in den Zwischenräumen*" - textos en los espacios intermedios. (Block, 2002)

Al leer el poema mediante el prisma de la lógica -disciplina que oscila entre el lenguaje humano y el matemático- se puede deducir la potencialidad de su aspecto procedural y algorítmico. En efecto, más adelante expongo el análisis lógico del poema, realizado por Sebastián Flores, filósofo de la Universidad de Chile; análisis que consideré como un primer paso necesario para hacer reescrituras del poema utilizando lenguaje de programación, y junto con ello, permearlo con conceptos propios del ámbito digital.

2.2 Lógica y lenguaje

En el ámbito de los nuevos medios, la relación textual con lo digital (con el corazón de los computadores) tiene como intermediarios a los lenguajes de programación, que dentro de la lingüística se engloban en lo que se denomina Lenguaje Formal. En este tipo de lenguajes, el significado de una cadena o frase sólo está influido por su aspecto o «forma». En la siguiente línea de código escrita en lenguaje Javascript, la cualidad de los elementos constitutivos de la “frase” hacen que su significado sea único; en este ejemplo, la frase define un objeto como fuente tipográfica (le da existencia dentro del programa) y además define específicamente qué tipo de fuente y qué tamaño tendrá al momento de ser “convocada” en el programa:

```
PFont f = createFont ("Lucida Console", 50);
```

En dicha “frase” no caben dobles interpretaciones. Al contrario de este ejemplo escrito en lenguaje formal, en el lenguaje humano la semántica o significado específico y contextual de sus componentes pueden intervenir –o no– en la validez de la frase, añadiendo complejidad a su uso e interpretación. Por ejemplo en la siguiente frase, el lector notará inmediatamente la intención que está detrás de la forma en que fue escrita:

“Sí, claro, súper lindo lo que acabas de decir”

Según el contexto, el significado de esta frase puede llegar incluso a ser opuesto a lo que plantea su forma, denotando un sentimiento de reprobación o disgusto.

Sin embargo, un acercamiento entre los lenguajes de programación y el lenguaje humano puede radicar en el hecho de que ambos poseen semántica y sintaxis. Para ilustrar esta similitud, se pone el caso de una frase que está correcta términos sintácticos, pero no

de semántica: "El crecer de los árboles rechaza las horas de asedio" está bien formada gramaticalmente pero expresa un significado difícilmente asimilable. Del mismo modo, una sentencia en una línea de programación puede estar correcta en términos de sintaxis y no así en términos semánticos.

El siguiente fragmento escrito en Javascript, es sintácticamente correcto, pero ejecuta una operación que semánticamente da un resultado vacío (el programa busca palabras coincidentes con la primera frase "amo trabajar los lunes", pero al encontrar la palabra "odio", arroja un resultado similar al vacío existencial de una tarde de domingo):

```
String content = "amo trabajar los lunes";  
String[] results;  
results = match(content, "odio");
```

En este ejemplo, con un poco más de código se podría especificar que sucediese algún evento en caso de que coincida (o no) la palabra "odio" con la frase inicial. Pero tal como está escrito, el programa no conduce a nada, aunque es sintácticamente correcto, por lo cual el computador va a ejecutar las instrucciones y verificar alguna coincidencia, para finalmente terminar en nada.

Otra similitud entre los lenguajes de programación y el lenguaje humano radica en que estos evolucionan en el tiempo, de acuerdo a convenciones entre un grupo de personas, lo cual se da tácita o explícitamente.

Los lenguajes de programación se engloban dentro de lo que se denominan paradigmas de programación. Según la definición de Wikipedia:

Un paradigma de programación es una propuesta tecnológica que es adoptada por una comunidad de programadores cuyo núcleo central es incuestionable, en cuanto a que

únicamente trata de resolver uno o varios problemas claramente delimitados. Un paradigma de programación está delimitado en el tiempo en cuanto a aceptación y uso ya que nuevos paradigmas aportan nuevas o mejores soluciones que la sustituyen parcial o totalmente. (Paradigma de programación, 2014)

De manera algo dirigida, pero ilustrativa, se puede aplicar una lógica similar al desarrollo que ha tenido la poesía a lo largo de su historia. La poesía se desarrolla en determinados contextos socio-culturales, políticos e ideológicos, en paralelo al impulso inmanente del hombre por manejar el lenguaje (que puede ser visto como una tecnología en su sentido funcional) como una forma de comunicación, conocimiento y medio para alcanzar su propio desarrollo. Cuando un determinado canon ha alcanzado su madurez, surgen nuevas estructuras y modos de abordar los tópicos humanos, los cuales se van superponiendo y complejizando de acuerdo al contexto. Barroco, neoclasicismo, romanticismo, modernismo, post-modernismo, vanguardias, anti-poesía, neobarroco... todos estos movimientos toman algo de sus precedentes y los asimilan de acuerdo a las propias inquietudes y búsquedas de la época. Esto ocurre de manera análoga a los paradigmas de programación, “nuevos paradigmas aportan nuevas o mejores soluciones que la sustituyen parcial o totalmente” (Paradigma de programación, 2014).

Las analogías presentadas se plantean como una manera de abrir las posibilidades de acercamiento entre la poesía escrita en lenguaje humano y el aspecto textual de los nuevos medios, que corresponde específicamente al código de programación. En coherencia con esto, determiné que un posible punto de partida para comenzar a desarrollar “otros sentidos” del poema se encontraría en la zona donde se tocan el lenguaje natural y el lenguaje de programación, vale decir, el aspecto lógico.

2.3 Análisis lógico del poema

De manera concreta y para esta tesis, solicité a Sebastián Flores, filósofo de la Universidad de Chile, un análisis lógico del poema, el cual se presenta íntegro a continuación:

“En su lectura, el poema rememora la estructura de un silogismo, manteniendo sus tres partes un sentido semejante al desarrollo de una inferencia, con dos premisas y una conclusión. En términos lógicos, este argumento se podría expresar así:

- I. A es \sim B
- II. B no es \sim A
- III. B es C

Sin embargo, como resulta evidente el poema no se ajusta completamente a un clásico silogismo categórico deductivo, donde lo que se compromete, finalmente, no es otra cosa que la validez del razonamiento, es decir, que la conclusión se desprenda lógicamente de las premisas iniciales. Por otro lado, tampoco se trata de un razonamiento de corte inductivo, en que la agregación de información abre el camino para arribar a una conclusión probable. Peor aún, su estructura ni siquiera es conciliable con un “silogismo disyuntivo”, en que la conclusión aparece como resultado de la frustración de una de las alternativas propuestas por la premisa preliminar, ni mucho menos se le puede aplicar la noción laxa de “silogismo contradictorio”, que supone la oposición de la información provista entre las premisas y la conclusión.

Creo –aunque no tengo la esperanza de que un experto en lógica esté de acuerdo conmigo de que algo así pueda recibir efectivamente el nombre de “silogismo”- que la definición más correcta para este tipo de proposición sería la de “silogismo caótico” o “silogismo azaroso”, donde el afán de clarificación que aparentan las dos primeras premisas es interrumpida por la introducción de una conclusión que se presenta sin razón aparente. Idea que se refuerza, a su vez, porque la mentada “conclusión” introduce un elemento propio de la naturaleza (“el pasto no seco”), que “supone” un grado de abstracción menor que el de los “colores” mencionados antes entre los versos-premisas, y que, podemos imaginar, podrían aparecer igualmente en cualquier otro objeto. Se trata, en consecuencia, de una “razón natural” de otra índole, de suyo irracional o incomprendible desde nuestra perspectiva, y que viene a cortar, a su vez, el flujo de la expectativa del razonamiento.

Por todo esto, pienso que el “silogismo caótico” del poema es semejante a lo que habitualmente llamaríamos un “desastre natural”. Una serie de fenómenos que en su sentido más puro resultan, en realidad, únicamente desastres humanos o la ruina del mundo que a diario intentamos construir. Y es que la potencia de su última afirmación no deja de poner en crisis nuestras mínimas expectativas de estabilidad y clarificación. O lo que es lo mismo: la inicial esperanza de sentido que el juego entre los versos y nuestra acostumbrada forma de razonar inevitablemente produce, frustrándonos en la dilucidación lógica de qué es efectivamente Magenta, mientras nos circunscribe en el puro verde del pasto no seco.”

Sebastián Flores, octubre 2014

Para efectos de desarrollo de obra, consideré este análisis lógico como el primer trayecto de un puente que une la poesía y los nuevos medios, construido desde la textualidad y materialidad del lenguaje.

3. UNA POETICA DEL CODIGO

3.1 Qué es el código

En la tesis abordo varios conceptos que, utilizados en el habla cotidiana, suelen mezclarse o utilizarse sin distinción. Específicamente, se puede señalar que los términos código de programación, lenguaje de programación, algoritmo y programa aluden a cosas distintas o similares de acuerdo al contexto en que se apliquen.

Casey Reas, artista medial y co-creador del software Processing, junto a Chandler McWilliams, hacen una clasificación del código desde un punto de vista funcional y menciona que puede ser utilizado con fines de comunicación, clarificación u ocultamiento (Reas & McWilliams, 2010).

Como ejemplo de un código con fines comunicativos menciona al código morse, el cual permite "codificar" cada letra o número en un pulso corto o largo (en este sentido es un código binario); por ejemplo la palabra "YO" es codificada como "-.- -" lo cual puede ser decodificado por el receptor. Antes de la invención del teléfono, éste era el método que posibilitaba la comunicación a grandes distancias.

Un ejemplo de código con fines de clarificación planteado por Reas es el código genético, el cual define las reglas con que debe traducirse una secuencia de nucleótidos en el ARN a una secuencia de aminoácidos en una proteína. Esta regla que se aplica a todas las secuencias de material genético se compone de cuatro bases nitrogenadas distintas: adenina (A), timina (T), guanina (G) y citosina (C) en el ADN y adenina (A), uracilo (U), guanina (G) y citosina (C) en el ARN. El hecho de que sea una regla que se

aplica sin distinción nos habla de la naturaleza denotativa del código, es decir que no está abierto a interpretación, característica fundamental de todo código.

Como ejemplo de código utilizado con fines de ocultamiento, se menciona aquel creado para proteger mensajes de receptores no deseados, como fue la tónica durante las guerras mundiales. Cabe mencionar que el intento de descifrar los mensajes secretos favoreció el desarrollo de la computación. Alan Turing, precursor de la informática moderna, trabajó descifrando los códigos nazis durante la segunda guerra mundial, trabajo que le sirvió como base para luego seguir desarrollando máquinas que sentaron las bases de la computación y conceptos clave hoy en día como la inteligencia artificial.

El tipo de código abordado ampliamente en esta tesis y en la obra que la acompaña, es el código de programación, también conocido como código fuente. Código de programación se refiere a un conjunto de líneas de texto (que puede incluir palabras, números y puntuación) a modo de instrucciones que la computadora debe seguir para ejecutar algún proceso. Un ejemplo de línea de código es la siguiente:

```
var s = document.getElementsByTagName('script')[0];
```

Así como una persona promedio no necesariamente sabrá escribir estas instrucciones para que el computador las entienda, la máquina tampoco podrá interpretarlas directamente. Para ello, dicho código debe ser traducido a la máquina por compiladores, ensambladores o intérpretes, resultando en un tipo de mensaje nuevamente codificado en lenguaje máquina o código objeto, ininteligible para los humanos.

Quienes se especializan en escribir código de programación reciben el nombre de programadores, aunque dada la gran cantidad de opciones para aprender este tipo de lenguajes hoy en día, dicha nominación ha quedado relegada para aquellos cuya exclusiva actividad productiva sea escribir código. El hecho de que el magíster en artes mediales

tenga varios ramos en que se enseña programación es un concreto ejemplo de ello; vale decir, alumnos de arte saben escribir código, pero no por ello son programadores.

3.2 Enfoque escritural del código

A temprana edad los humanos comenzamos a entender la lengua materna, adquiriendo la base para comunicarnos mediante Lenguaje Humano. Las máquinas, como se mencionó anteriormente, reciben y ejecutan mensajes mediante el Lenguaje Máquina. Por tanto, los lenguajes de programación mediante los cuales se escribe código, son lenguajes intermedios y están relativamente próximos al lenguaje humano. Los lenguajes de programación han sido diseñados de acuerdo al modo en que los humanos pensamos y leemos desde niños, pero con la precisión necesaria para instruir a un computador. El tipo de código abordado en esta tesis apela a un set de instrucciones que, escritas por un humano, deberán ser interpretadas y ejecutadas por un computador.

Este tipo de código también se denomina algoritmo o programa. Una receta de cocina, un manual de armado de muebles o las instrucciones para llegar de un punto a otro en una página web de transporte público, corresponden a un algoritmo. Decir "algoritmo escrito en lenguaje de programación" equivale a decir "código".

El tipo de código abordado en esta tesis también se acota al lenguaje escrito, pues también existen lenguajes de programación visual. Esta elección radica en que la obra que acompaña a la tesis indaga y explora las cualidades escriturales del código y los espacios en que dicha escritura se inscribe y es puesta en práctica.

De hecho, uno de los aspectos centrales de esta tesis radica en que a pesar de sus diferencias, los lenguajes humanos y los lenguajes de programación son formas de

escritura. Según plantea Casey Reas (2010), los lenguajes humanos son locuaces, ambiguos y contienen extenso vocabulario; en cambio el código es breve, sintético, de estrictas reglas sintácticas y reducido vocabulario. Sin embargo, al ser una forma de escritura y al existir un ser humano que lo escribe, un código implica un grado de subjetividad. Casey Reas y Ben Fry (2007) lo explican del siguiente modo:

Escribir en lenguaje humano permite al autor utilizar la ambigüedad de las palabras y tener gran flexibilidad en construir frases. Estas técnicas permiten múltiples interpretaciones de un único texto y dan al autor una única voz. Cada programa computacional también revela el estilo de su autor, pero deja mucho menos margen para la ambigüedad. (Reas & Fry, 2007: 17)

Esto último radica en el hecho de que los computadores no son capaces de adivinar o interpretar una sentencia, si esta no se declara de manera exacta y obedeciendo las reglas de sintaxis del lenguaje de programación respectivo.

Esta cualidad de los lenguajes de programación plantea una restricción necesaria desde un punto de vista funcional. Por un lado, quien escribe en dichos lenguajes debe acotar su escritura según la sintaxis exigida y que no provocará errores de interpretación por parte del computador; pero por otro lado, sí existe cierta libertad que está basada en una de las características clave de los algoritmos, la cual consiste en que existen muchas maneras de escribir una instrucción.

Esta última característica de los algoritmos me abrió la posibilidad de convocar a colaboradores en la obra, proceso que se detallará más adelante.

El hecho de poder dar instrucciones distintas para conseguir un mismo objetivo se puede comprobar al preguntar a diferentes personas cómo llegar de un punto a otro de la

ciudad: cada una ofrecerá un algoritmo distinto. En definitiva, los conceptos de "restricción", "subjetividad" e "interpretación" conviven en este tipo de escritura. El punto de vista que considera al código como material escritural es fundamental en el desarrollo de esta tesis y la obra que la acompaña, y es objeto de estudio para los investigadores especializados en literatura digital. Loss Pequeño Glazier, pionero en investigación sobre poesía digital, aborda en detalle esta perspectiva del código en su artículo *Code as Language* (2006); en él señala que el hecho de que los signos representan, sugiere que codificar es escribir. Dicha definición es demasiado amplia (abarca otras formas de inscripción de signos como la pintura, la música, etc.) pero extiende su validez si consideramos que escribir es abordar un material para explorar ideas mediante el proceso de trabajar dicho material de manera física, social e ideológica. Teniendo esto en consideración, el caso de escribir código está mucho más cerca de lo que convencionalmente pensamos como escritura. Loss Pequeño Glazier, quien además es director del *Electronic Poetry Center* en Buffalo, Nueva York, define (Glazier, 2006: 3-4) las características escriturales propias del código:

Gramática. Existen reglas que deben acatarse y las expresiones se articulan a través de sintaxis. En ocasiones dicha sintaxis puede pasarse por alto y aun así funcionar, pero sin embargo es fundamental la noción de las reglas en una producción literaria.

Semántica.

Respecto a semántica, Glazier se refiere a algo que ya mencioné anteriormente: una sentencia puede estar bien escrita (correcta sintaxis) y a la vez puede fallar en términos funcionales.

En términos de lenguaje digital como arte, este es un medio para construir lenguaje.

Escribir código es un proceso de inscripción de signos. Como tal, es una forma de escritura.

Escribir código es un medio para un fin determinado, pero es más expresivo cuando el foco de atención reside en el mismo medio.

Esta característica es compartida con el arte conceptual y la poesía concreta, por tanto, al tener el código como material a trabajar, no resulta fuera de lugar utilizar estrategias de composición derivadas de estas corrientes.

El significado emerge en el proceso de acople al medio.

De acuerdo a esto, gran parte de la potencialidad de la obra sólo aparece en el proceso de inscripción de la escritura –de código- en el medio digital (o en cualquier otro medio). De hecho la popularidad de Processing, uno de los entornos de programación más usados por los artistas, se basa en la sencillez y rapidez que ofrece para ver el resultado concreto del código; cómo este se acopla al medio luego de haberlo inscrito.

La falta de previsibilidad es inherente al código, lo que a menudo sorprende a quien lo escribe.

Esta característica está asociada con la anterior y permite abrir las posibilidades de una obra, ya que al escribir un código medianamente complejo, es difícil prever cuál será su resultado, una vez interpretado por el computador.

Escribir código es hacer.

Interpreto esto como el hecho de que la escribir código equivale a escribir instrucciones, es decir, acciones en potencia.

Los errores son parte del proceso de construcción de significado mediante la escritura de código. Los errores a veces moldean la producción del trabajo literario.

Esta cualidad ha sido fundamental en el desarrollo de las artes del código en general, y en particular en el arte *Glitch*, cuya estética y procedimientos se basan en el error. En el ámbito de los nuevos medios, esto es absolutamente natural, pues el nivel de complejidad del código -el gran volumen de información involucrado- muchas veces supera la capacidad de proyección y previsión de los programadores.

El uso de software satisface justamente la necesidad de trabajar con grandes volúmenes de información, lo cual, según señala Casey Reas (2010: 17), también favorece diferentes y nuevos modos de pensar. Michael Mateas (profesor de la Universidad de California) define este potencial como “alfabetización procedural”, lo que consistiría en “la habilidad de leer y escribir procesos con el objeto de favorecer la representación y estética procedurales” (Mateas, 2006: 67). Reas señala que la alfabetización procedural implica que programar no es estrictamente una tarea técnica, sino un acto de comunicación y una manera simbólica de representar el mundo. En este sentido coincide con las nociones escriturales que plantea Loss Pequeño Glazier (2006).

En el contexto del arte, Reas y McWilliams (2010: 25) proponen una categorización del código de acuerdo a su rol en el desarrollo de la forma (forma como resultado final). Según esta categorización, el código se asocia a la producción o a la concepción. En la primera categoría, el computador es usado para producir una forma preconcebida; en la segunda, el computador participa en el desarrollo de la forma. La

rapidez de los procesadores actuales permite la creación instantánea de varias versiones de una obra, las cuales son fácilmente modificables por el artista/programador. En este sentido, el computador deja de ser una herramienta de producción y pasa a ser, en palabras del pionero de la gráfica computacional A. Michael Noll, “Un compañero creativo e intelectual que, cuando es totalmente explotado, podría ser usado para producir nuevas formas de arte y posiblemente nuevas experiencias estéticas” (Reichardt, 1971: 143); es decir, de herramienta de producción pasa a ser un medio.

Desde una perspectiva literaria, Philippe Bootz (Doctor en física, y en información y comunicación), creador de la revista de medios y literatura digital *ALIRE*, otorga importancia al código escrito en las obras de literatura digital (Bootz, 2002), considerando este aspecto tan importante como el resultado visual, sonoro, etc. obtenido una vez que el código (o el programa) ha sido ejecutado:

Para este tipo de obra las estructuras de gestión y ejecución del programa aplicadas por el autor tienen tanta importancia como las formas del texto finalizado. Incluso afirmaré que forman parte del estilo del autor y pueden articularse como formas literarias, formas inaccesibles a la lectura, ya que tan solo el resultado del proceso que las utiliza es accesible al lector. En esta literatura, los objetos textuales y especialmente el texto finalizado (aunque también el programa) pierden su posición de dominio. El proceso de escritura-generación-lectura es el que constituye la obra y debe ser pensado como tal por el autor. (Bootz, 2002)

Por último, vale la pena señalar el enfoque de Simon Biggs, quien se refiere al computador como una máquina de lenguaje, lo cual refuerza la noción de que es, esencia, un objeto de escritura:

El lenguaje es el meollo del asunto. La información digital es un campo de lenguaje. Los programas son sistemas de lenguaje. Los computadores son máquinas que permiten procesos y lenguaje. Alan Turing definió al computador como una máquina que puede ser todas las máquinas, porque un computador es reprogramable; una máquina blanda que no existe como hardware fijo, sino como un sistema simbólico que se modifica a sí mismo diseñado para operar material simbólico. En efecto, él describió una máquina de lenguaje. (Sarah, 2002)

En síntesis, el enfoque de la tesis implica pensar el código como recurso de escritura, mediante el cual es posible reescribir el poema escogido. El carácter escritural del código se ve reflejado en la obra, específicamente en el hecho de desplazar el código desde su medio natural (el computador) hacia el soporte que ha albergado masivamente la escritura desde el invento de la imprenta, vale decir, el libro como objeto. El poema se camufla en lo digital para luego volver a su soporte de publicación original. Para concretar un acople entre el código y el libro, se hace necesario entender las características del espacio en que el código se inscribe de manera nativa. En la siguiente sección se profundizará en los espacios de escritura de los nuevos medios.

4. ESPACIOS DE ESCRITURA EN LOS NUEVOS MEDIOS

El enfoque escritural del código abre la posibilidad de que pueda ser manipulado y trasladado a distintos soportes. En este punto cabe hacer las preguntas ¿De qué manera(s) es posible trasladar un poema publicado originalmente en papel al ámbito de los nuevos medios? y de modo inverso ¿De qué manera(s) es posible trasladar un bloque de código a otro medio que no sea su fuente original, el computador?

La obra propuesta para acompañar esta tesis propone respuestas sobre el valor que aportan estos desplazamientos respecto al objetivo inicial, que conviene no perder de vista: expandir el sentido del poema. Es pertinente profundizar en el carácter migratorio del lenguaje para tener noción de las estrategias de desplazamiento medial que están involucradas en este proceso de expansión de sentido. Quien ofrece pistas para ello es Loss Pequeño Glazier (2006), quien al referirse al aspecto escritural del lenguaje, específicamente del código, señala que el lenguaje no existe en el vacío, y que la inscripción del lenguaje en un medio no es una mera inscripción de contenido pre-existente, sino que ese mismo acto (inscribir en un medio) implica construcción de significado:

Para entender cómo el código puede ser lenguaje, me gustaría concentrarme en el lenguaje en su sentido escrito, como una agencia de registro/marcado para producir significado en un medio dado. Aquí deben hacerse dos observaciones. En primer lugar, la naturaleza de dicha agencia no se limita simplemente al registro de pensamiento pre-existente, definido e idealizado, sino más bien al acto de inscripción en sí mismo como un proceso de reflexión a través del pensamiento. En segundo lugar, el proceso de inscripción no se trata sólo de significado siendo colocado en un material determinado. En vez de eso, el significado se construye a través del acto de inscripción en el material específico. Además, el acto de inscribir involucra no tanto los modos visual, espacial y material de

registro/marcado, sino la construcción de significado a través de realizar esos registros/marcas. (Glazier, 2006: 1)

Glazier (2006: 2) también señala que la textualidad es una función del significado del espacio, lo que ocurre a varios niveles:

Existe un espacio de la red, el hecho de que los textos pueden existir a través de nodos y que ese espacio físico, dramáticamente comprimido, es inherente al proceso de lectura en soporte internet. Existe el espacio de la pantalla, su bidimensionalidad y luminosidad, el modo en que puede ser usada a través del *scroll*, links y páginas. Existe el espacio del disco duro, el modo en que los datos son almacenados en fragmentos discontinuos en el disco y sólo aparentar ser continuos en la pantalla.

Existe un espacio para la programación. En programación, el espacio es funcional, representacional y simbólico en varios niveles de significado. Declarar el espacio es fundamental al momento de escribir un programa. Crear una instancia para una variable, por ejemplo, requiere especificar el nivel de tipos de datos. De hecho, uno declara tipos de datos específicos como números enteros, decimales, caracteres, cadenas de caracteres, variables lógicas (verdadero o falso), etc. Declarar la variable equivale a hacer espacio en el programa, de manera similar a como el poeta William Carlos Williams señaló “Cuando la nombramos, la vida existe” (*Imaginations* p. 115). Una sentencia como:

```
life = new Life ();
```

parece rebozar de una vitalidad inimaginada en los tiempos en que Williams teorizó sobre poesía en su libro *Imaginations*.

Glazier profundiza sobre el espacio destinado a la escritura de código, puesto que no es una masa que el programador esparza a su antojo en el entorno de programación. El autor señala que si bien un programa es un archivo lineal (es exacto respecto al orden correlativo de los caracteres), depende de estructuras de espacio dentro de ese archivo.

Los recursos utilizados en el espacio de programación incluyen la práctica de aplicar sangrías o espacios en blanco antes de escribir una línea de código, alinear las líneas de acuerdo a ciertos criterios, el uso de color para diferenciar la tipología de ciertas palabras del lenguaje de programación respectivo (palabras reservadas), el espacio diferenciado para hacer comentarios aclaratorios del código en lenguaje humano, la relatividad funcional del espacio de acuerdo al contexto (por ejemplo, no es lo mismo poner un número dentro de un paréntesis que define una función o dentro de otro que define una cadena de caracteres), etc.

En definitiva, existe una cierta similitud en el espacio de escritura del código y el de la literatura tradicional, más aún hoy en día en que prácticamente escribimos todo directamente “en la pantalla”, aunque el espacio literario que valida la producción poética sea el libro impreso. Entonces cabe preguntarse ¿De qué manera reacciona este espacio cuando es ocupado por el código? ¿Cuál es el significado subyacente en dicha inscripción? ¿De qué manera incide la materialidad del código al momento inscribirse en dicho espacio?

El campo de exploración aún puede ampliarse si consideramos las cualidades específicas del código. Anteriormente señalé que un algoritmo diseñado con un objetivo en mente tenía la cualidad de poder ser escrito de muchas maneras. Glazier (2006) se refiere a esta misma cualidad pero de modo más general, respecto del lenguaje escrito:

(...) el texto grabado no es uno ideal o definitivo, sino una mera articulación de muchos posibles; siguiendo a Jerome McGann, Johanna Drucker, y Cary Nelson, un ejemplar de los factores sociales y el material específico que condicionan el registro/marcado en ese momento. Escribir es el registro de una iteración individual de las siempre dinámicas y múltiples posibilidades materiales de la textualidad. (Glazier, 2006: 1)

De esto se desprenden dos conclusiones útiles a la hora de abordar el desarrollo de la obra:

- 1) Existen muchas maneras de realizar la inscripción del texto en un medio específico.
- 2) A su vez, dichas inscripciones implican múltiples posibilidades desde el punto de vista de la materialidad del texto.

Con el objetivo tener la mayor claridad al momento de plantear los desplazamientos mediales de la obra y considerando las posibilidades abiertas hasta ahora, es necesario indagar en el aspecto de la materialidad del lenguaje, para luego profundizar en la materialidad del código.

5. MATERIALIDAD DEL LENGUAJE

5.1 Algoritmos y arte conceptual

Hasta ahora se ha mencionado el aspecto material del lenguaje sin especificar a qué se refiere lo “material”. De manera intuitiva, esto se puede asociar al aspecto visual que lo conforma, al aspecto sonoro, táctil, etc. Para abordar la materialidad del lenguaje en su faceta digital, es necesario contextualizar de qué manera se introdujo este concepto originalmente desde el terreno del arte, y cómo se produjeron los primeros cruces con la cultura de lo digital.

Las vanguardias redujeron el margen de desarrollo de las artes tal como se conocían hasta fines del siglo XIX. Pero esta restricción, iniciada por Marcel Duchamp y los creadores rusos de fines del siglo XIX, abrió las puertas al aspecto intelectual como parte del proceso creativo. Ante la imposibilidad de retroceder a la época en que el talento y la técnica se erguían como las principales facultades para desarrollar obras de arte, se amplió el campo de aquello que se consideraba arte, dando paso a otras facultades más democráticas, como la voluntad y el intelecto. El talento ya no fue requisito para hacer arte. La expresión más radical de esto vio su encarnación en el arte conceptual, cuyo elemento de trabajo radicaba en las ideas, relegando los aspectos formales y prescindiendo de la necesidad de dar cuerpo a la obra. Al tiempo en que la materialidad del arte se diluye, surge la problemática de expresar las ideas. Esta necesidad hace que el uso de la palabra se vuelva relevante, llegando a concebir obras de arte cuyo material serían justamente las palabras.

Primero los artistas conceptuales (desde los años 50'), y luego los poetas que fueron influenciados por dicho movimiento, han abordado a fondo la práctica de las inscripciones mediales y sus posibles combinatorias con diversos contenidos y cargas semánticas. Existen interesantes referentes bastante ilustrativos respecto de estas estrategias conceptuales. Una de sus fortalezas radica justamente en explotar el significado de inscribir cierto contenido en determinado medio que, en principio, no le corresponde. El valor de estos referentes es insoslayable al momento de plantear una expansión de sentido como la que se plantea en esta tesis y personalmente los considero como un set de procedimientos adaptables a cualquier proyecto, gracias a su carácter “conceptual”.

Una de las corrientes conceptuales fue el arte de instrucciones. Yoko Ono fue una de las principales representantes de esta corriente. Una de sus piezas es el siguiente texto incluido en el libro conceptual *Grapefruit* (1964):

VOICE PIECE FOR SOPRANO

Scream.

1. against the wind
2. against the Wall
3. against the sky

1961 autumn

Para ilustrar el modo en que las vanguardias de comienzos del siglo XX influyeron en dicha corriente del arte conceptual, es pertinente citar a Tristan Tzara, uno de los principales autores del movimiento Dadá. El siguiente poema (Halter, 1979) es un antecedente claro de escritura conceptual como la practicada por Yoko Ono, quienes

desplazan el eje de atención hacia el procedimiento, anulando la importancia del resultado:

Para hacer un poema dadaísta

Coja un periódico.

Coja unas tijeras.

Escoja en el periódico un artículo de la longitud que cuenta darle a su poema.

Recorte el artículo.

Recorte en seguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa.

Agítela suavemente.

Ahora saque cada recorte uno tras otro.

Copie concienzudamente

en el orden en que hayan salido de la bolsa.

El poema se parecerá a usted.

Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendida del vulgo.

Otro artista conceptual destacado en el arte de instrucciones es Sol LeWitt (EE.UU., 1928–2007) quien en 1968 comenzó una serie llamada Wall Drawings, la cual posee más de 1.200 versiones. A continuación se presenta el texto de una de las versiones y luego una representación (interpretación) reciente, realizada el año 2008 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (LeWitt, 1975):

Wall Drawing #260 (1975)

"on black walls, all two-part combinations of white arcs from corners and sides, and white straight, not-straight, and broken lines."



Fig. 1. *Wall Drawing #260* de Sol LeWitt, 1975. Versión de 2008.

En paralelo al trabajo de estos artistas y atraídos por las posibilidades poco exploradas de los computadores (aún sin masificar y sólo asequibles desde centros de investigación), otros artistas experimentaron con la desmaterialización y la estética de sistemas. Una de las primeras exhibiciones públicas, llamada *Cybernetic Serendipity* ocurrió en Londres el año 1968. Esta exhibición tuvo un profundo carácter democratizador de las nuevas tecnologías, lo cual se refleja en la cuidada edición de su catálogo; se contextualiza al espectador de manera pertinente y concisa respecto al desarrollo de los computadores y su relación con el arte, además de ofrecer un glosario con términos computacionales como *Software*, *Hardware*, *Random Access*, *Programming Language*, entre otros. La exhibición agrupó las obras computacionales en las categorías de música, danza, entornos y máquinas, poemas y textos, pinturas, filmes y gráfica computacional.

Al revisar las obras que abordan poesía y textualidad, no deja de sorprender la profundidad reflexiva y el entendimiento de los autores respecto a las posibilidades que brindaban los computadores. En sus trabajos, el aspecto visual y la materialidad del lenguaje fueron poco desarrollados en consistencia con las limitaciones técnicas, pero compensaron esto utilizando al máximo las capacidades de cálculo y de procedimiento. La esencia de estas obras apela a minimizar el rol del autor en la generación de poemas; en ellos, la carga semántica es el resultado de la combinatoria, el azar, definición de reglas e instrucciones que se dieron al computador. Marc Adrian (Reichardt, 1968), al referirse a su obra, refleja esta intencionalidad:

Para mí la neutralidad de la máquina es de gran importancia. Permite al espectador encontrar más fácilmente sus propios significados en asociación con las palabras, en cuanto su elección, tamaño y disposición están determinados por azar. (Reichardt, 1968: 53)

En Estados Unidos y de manera casi paralela, en 1970, se llevaron a cabo las exhibiciones *Software-Information Technology* (Museo Judío, Nueva York) e *Information* (MoMA). Muchos de los trabajos fueron considerados arte conceptual. El nexo entre el las artes mediales y el arte conceptual quizá se debe al trato abstracto de la información y a las cualidades materiales que el lenguaje adquiere con los nuevos medios. En este sentido, trabajar con la textualidad del código implica un enfoque conceptual, el cual se refleja en la obra que acompaña a esta tesis.

Friedrich Block asocia el arte conceptual de los años 50' con la interactividad que se observa en gran parte de obras de poesía digital. Del interés en los nuevos procesos de autoría, se deriva el rol de la audiencia y del lector. Las nuevas estructuras y procesos, de carácter abierto, junto a corrientes como el arte intermedial, el happening, Fluxus y el arte

conceptual, enfocaron su atención en procesos de comunicación, simbólicos y cognitivos. De modo irreversible, se incluye la opción de involucrar a la audiencia en la conformación de la obra. Block lo plantea de la siguiente manera:

El "nuevo lector" se ha convertido en figura ideal para procesos abiertos de percepción, interpretación y comprensión autoreflexivos. El programa de poesía experimental no puede seguir adelante sin esta proyección personal. (Block, 2002: 12)

Adentrándose en el ámbito de la poesía digital, Block plantea que la interactividad refina el programa de poesía experimental y señala:

La interactividad de la poesía digital refina este programa en el sentido de que ahora el ideal se vuelve técnicamente claro o es "empirizado": por un lado la actividad del usuario es a menudo programada -autorreferencialmente en el mejor de los casos- o es simbolizada. (Block, 2002: 12)

Al señalar esto, Block sugiere que necesariamente el aspecto técnico involucra al espectador y que, en consecuencia, existe una relación intrínseca. La interactividad implica una analogía entre computador y usuario, en el sentido de que ambos son sistemas de procesamiento de información, constituidos por componentes de software y hardware. Anteriormente me referí a las analogías entre el lenguaje humano y los lenguajes de programación, las cuales pueden verse como una extensión del enfoque descrito por Block, pero llevado al ámbito de la textualidad. Reconozco que resulta un poco abstracto hablar en estos términos, pero la resolución de estos enfoques se refleja de forma simple y concreta en la obra. La estrategia utilizada es simple: los libros son escritos por seres humanos, no por máquinas; estas se incorporan en los procesos de producción y difusión,

pero la concepción de un escrito –tradicionalmente– es tarea humana, la cual se concretiza con la fijación de la idea en el papel/libro. Trasladar código al papel de alguna manera convoca las analogías descritas anteriormente, pero este desplazamiento debe desarrollarse y adoptar una forma específica, de acuerdo a los objetivos de la obra.

Una fuente abundante en estrategias compositivas de tinte conceptual es la cantera de escritores/poetas conceptuales distribuidos principalmente en Europa, Estados Unidos y Sudamérica, aunque visibilizados principalmente gracias al trabajo teórico y de activa difusión por parte de Craig Dworkin y Kenneth Goldsmith, materializado en la antología *Against Expression* (2011). Tanto referentes previos a la institucionalización de esta corriente, como aquellos nacidos bajo el alero de un movimiento con claras directrices, se dan cita en esta completa antología. La pertinencia de publicar y de algún modo sentar un canon en lo que respecta a escritura conceptual, es sobretodo pertinente, según Goldsmith (Dworkin, 2011), en un contexto de uso intensivo y masivo de internet y computadores, el cual implica una sobreabundancia de textos disponibles como nunca antes en la historia. Este contexto favorecería las condiciones para procedimientos de escritura no creativa, como la apropiación, el plagio, la copia y los procedimientos llevados a sus extremos. En palabras de Goldsmith:

¿Por qué hay tantos escritores explorando estrategias de copia y apropiación? Simple: los computadores nos incentivan a imitar sus procedimientos. Si copiar y pegar son integrales al proceso de escritura, estaríamos locos si pensáramos que los escritores no explorarían y explotarían esas funciones de maneras que sus mismos creadores no se hubieran imaginado. (Dworkin, 2011: xviii)

Cualquier obra de arte digital, con mayor razón, debería tender naturalmente y estar constituida por dichos procedimientos. En el contexto de hiperinformación e hiperconexión actual, las asociaciones de escritura y arte conceptual se entrelazan aún más con la naturaleza de los nuevos medios.

5.2 Contexto digital

Las nociones respecto a la materialidad del lenguaje aún resultan demasiado generales para abordar la específica textualidad del código de programación. Los investigadores de poesía digital han indagado en este aspecto partiendo por inquietudes básicas. Por ejemplo, la poeta y crítica estadounidense Susan Howe (Glazier, 2006: 3), en cierto encuentro preguntó a Loss Pequeño Glazier -¿puedes tocar un archivo digital?- Lejos de quedar estancado en la afirmación de que el texto impreso es más permanente que el digital, (pues según Glazier esto se relativiza según la perspectiva histórica) propone que la materialidad digital debe entenderse más allá de la categoría de lo táctil, para centrar el análisis en las cualidades y tópicos que el medio presenta:

El objeto de arte digital consiste en registros en medios magnéticos. Los registros (las marcas, inscripciones, aquello que debe ser fijado) usualmente no están hechos directamente y deben realizarse mediante un instrumento intermediario de fijado o marcado, como un teclado, mouse, touch pad u otro dispositivo.

Como las letras del abecedario, las marcas son representacionales. Secuencias de marcas transmiten ideas mediante gramática, sintaxis, y lógica expresiva. Dichas ideas son evocadas por las marcas pero no son independientes de ellas.

De modo contrario a lo impreso, dichas marcas son multipropósito y altamente transmisibles.

El material es espectral. Sólo da la impresión de ser impermanente porque requiere un dispositivo de proyección para poder verlo. Contrariamente al film y los negativos de la fotografía, posee cualidades táctiles, aunque indiscernibles a un nivel microscópico.

El material favorece naturalmente un objeto literario dinámico en lugar de uno fijo, en marcado contraste con las nociones convencionales de objeto literario.

Respecto a este punto, Casey Reas coincide con Glazier señalando que una representación procedural no es estática, ya que se trabaja sobre procesos, sobre un sistema de reglas que define posibles formas o acciones.

El material favorece el pensamiento algorítmico.

En este punto, Glazier hace una aclaración importante a considerar para el desarrollo de la obra. Considera que el término algorítmico debe ser más un sinónimo para “seudocódigo lógico”, en detrimento de “concepto” u otro tipo de procedimiento extractivo. Personalmente encuentro limitante dicho criterio, pues no considera el aspecto subjetivo en la cualidad textual del código de programación. Es decir, anula la noción de escritura creativa de código, el cual continúa siendo algorítmico. En el caso de mi obra, seguí el criterio de Glazier en una primera etapa, con el análisis lógico del poema; pero tras una versión del poema en código (que consideró las nociones básicas de código), prioricé la libertad interpretativa tanto mía como de otros colaboradores, con el objeto de obtener versiones de distinta naturaleza. Los criterios subjetivos que moldearon cada una de las versiones se especifican más adelante, en la descripción de obra.

El objeto literario digital es altamente específico en sus circunstancias históricas y materiales.

Katherine Hayles (2004: 72) profundiza en un aspecto de la materialidad del texto, y señala que la materialidad no es meramente una colección inerte de propiedades físicas sino una cualidad dinámica que emerge de la interacción entre el texto, como artefacto físico, su contenido conceptual, y la actividad interpretativa entre lectores y escritores. Según Hayles, la materialidad no se puede especificar con antelación; más bien, ocupa

una zona intermedia, como tejido conector, uniendo lo físico y lo mental, al artefacto y al usuario.

Las características del material digital planteadas por Loss Pequeño Glazier y Katherine Hayles denotan una flexibilidad que desde el punto de vista literario resulta excesiva e inasible. Es importante comprenderlo así, pues la obra si bien se origina en un impulso de carácter literario, se expande e introduce en un medio regido por sus propias leyes. La relevancia de esto en término de desarrollo de obra radica en la dirección del planteamiento, en la dirección del flujo de trabajo, el cual debe estar abierto desde la palabra a los procesos y viceversa. Al abordar los espacios de escritura se plantearon las preguntas ¿De qué manera(s) es posible trasladar un poema publicado originalmente en papel al ámbito de los nuevos medios? ¿De qué manera(s) es posible trasladar un bloque de código a otro medio que no sea su fuente original, el computador? La materialidad “espectral” de un objeto de los nuevos medios es una cara de la moneda; la otra cara corresponde a la naturaleza procesual -concreta- que todo objeto medial implica. Glazier remarca la cualidad dinámica en la materialidad digital, cuyo reflejo concreto en términos de percepción es el cambio constante, el movimiento, lo animado. Ante esto, el autor plantea que ese mismo dinamismo abre interesantes posibilidades de lectura. Cuando un trabajo artístico es forzado a abandonar la forma fija, el lector debe profundizar para encontrar un sentido de significado. Esto significaría buscar en el concepto, mecanismo u operación que subyace la obra, lo cual permanece constante ante la cambiante ilusión de su superficie. Tal como en la práctica meditación (analogía planteada por Glazier) el lector debe buscar lo esencial –constante– en lo transitorio (2006: 4).

Esto último significa literalmente adentrarse en el código. A diferencia de las obras “ensambladas” con software de edición y montaje, en una obra programada –escrita con código– existe una complejidad de escritura, que se traduce en una textualidad sobrepuesta a otra textualidad. Una implicancia de esto es que un cambio puede afectar a otros planos de actividad. Por lo tanto, al momento de concebir la obra, el autor debe

considerar varios niveles en paralelo. En efecto, esta visión simultánea en los diversos planos resultó indispensable para el desarrollo de la obra. Cada versión digital del poema implica una versión en código y otra que equivale a la representación visual/sonora/textual de ese código. Este carácter dual, junto a la variedad de las versiones, multiplica las posibilidades de lectura e incrementa el efecto expansivo del poema original.

Glazier plantea además que la programabilidad es una cualidad definitoria en la escritura de nuevos medios, la cual aborda las (im)posibilidades del lenguaje. En sintonía con Glazier, apelo a un lector que se acerca a la obra consciente de la escritura que existe dentro de la escritura que hace que tal obra pueda suceder, o en otras palabras, que puede ver la superficie aun teniendo en mente la escritura que está detrás. Existen prácticas de artes mediales que se basan justamente en una exaltación de esta premisa, como por ejemplo, el *live coding*, que consiste en programar una obra en tiempo real y con el código a la vista, mientras las imágenes, sonidos o acciones que la componen van sucediendo simultáneamente. El año 2013 en la Universidad de Stanford, Melissa Kagen y Kurt James Werner organizaron la primera versión de *Code Poetry Slam*, que agrega la variante performática la práctica de la escritura de código. Respecto al género de la *Code Poetry*, Kagen señala:

Puede ser una pieza de texto que puede ser leída como código y correr como programa, pero también puede ser leída como poesía. Puede significar una poesía en lenguaje humano que tiene elementos matemáticos y código en ella, o incluso código cuyo objetivo es la expresión elegante dentro de restricciones severas, como un haiku o un soneto, o código que genera poesía automática. Los poemas que son legibles para humanos y computadores realizan una especie de codificación doble -cyborg. (Lage, 2013)

El enfoque medial de la poesía radica, según Block (2002: 8), en una mutación de lo que originalmente la poesía experimental consideró como “concreto” y “material”. El

“Plan Piloto para la Poesía Concreta” (1958) del grupo brasileño Noigandres menciona que el interés estético se enfoca principalmente en el lenguaje como un sistema de signos, como un medio de comunicación y de cognición, y como un medio de creación artística. El lenguaje en sí mismo, mediante sus cualidades (especialmente aquellas directamente perceptibles), se erige como material, similar a los colores, líneas y áreas en el arte visual o los tonos y sonidos de la música. En un principio, aquello que era considerado como un complemento de la “forma”, es decir el término “material”, reemplazó la antigua noción pre-modernista de “substancia” (del alemán “Stoff”, lo que dirige al espíritu, significado, tema, contenido, etc.) inicialmente con una tendencia a enfatizar fuertemente lo “material”, es decir, el aspecto perceptible de los signos. Con el arte conceptual, lo intelectual y lo semántico también pudieron funcionar como material en el campo del arte. Entretanto, según señala Bock, una consideración más neutral es la actual noción estética de “medio”, lo que correspondería a una transformación de “material” en términos de más apertura y divergencia; un concepto medial abstracto y altamente integrativo, según el cual la poesía experimental siempre ha sido poesía medial.

Siguiendo el razonamiento de Block desde un punto de vista semiótico, el programa piloto de la poesía concreta y otros manifiestos similares, referían a que toda estética que implicara el uso de palabras, debería estar sujeta y tener como prioridad la auto-referencialidad por medio de un complejo de signos. Según el académico, reiteradamente se menciona esto como una “reducción” hacia la materialidad del lenguaje, lo cual es claro desde un punto de vista de diseño (gestáltico quizá) y reflejado en las clásicas representaciones de sólo una letra, una palabra o fragmentos de palabras en la página, una concentración en las formas gráficas y fonemas. Respecto a esto, Block (2002: 9) sugiere que esto debería ser visto teóricamente como un incremento en la complejidad en las posibilidades de significado. “Reducción”, “material” y “concreto” deberían considerarse, ante todo, como indicadores que indican un movimiento hacia un mayor nivel de observación auto-referencial.

Este enfoque coincide con el aspecto conceptual del poema que dio origen a la obra. El poema hace referencia a colores y un elemento natural “el pasto”, pero el modo de plantearlos al lector está más cercano a una reflexión auto-referente, no descriptiva, ni relacionado a algo fuera de su propia estructura. Se desprende una poética con énfasis en lo sensorial, la cual se relaciona con el afán de observación auto-referencial indicado anteriormente. De acuerdo a esto, algunas versiones digitales del poema reflejan este carácter auto-referencial mediante la manipulación de la textualidad del poema, pero con conciencia respecto de la materialidad que ofrece el medio.

En sintonía con esto último, un criterio que escogí fue dar relevancia al aspecto cinético del medio digital. Al menos dos de las versiones digitales utilizarán estrategias formales relacionadas a animación y siempre mediante la escritura de código. Block se refiere a esta relación entre lo cinético (derivado de las vanguardias del siglo XX) y la orientación de procesos (imagen en movimiento + código) al destacar aquellas aproximaciones que, apoyadas tecnológicamente, están completamente construidas sobre la base de una relación entre la animación y el procesamiento de información. Una forma de reflejar esta relación en la obra consiste en poner las versiones digitales del poema tanto en soporte libro como página web, generando una tensión entre ambas modalidades de registro y exhibición sobre un mismo objeto.

6. ANALISIS ESPECIFICO DE MEDIOS

Katherine Hayles (2004) plantea el uso del análisis específico de medios (MSA por sus iniciales en inglés, Medium-Specific Analysis) para enfatizar la simulación y la capacidad de inserción (más que las similitudes y diferencias) de los recursos propios de un medio, para referirse a un objeto de otro medio. En el caso de esta tesis, se utilizarán términos propios de los lenguajes de programación para hacer referencia a un texto poético. Hayles, refiriéndose al hipertexto, ilustra su estrategia de la siguiente manera: “Si restringimos el término hipertexto al medio digital, perdemos la oportunidad de entender cómo un género literario muta y se transforma cuando es posicionado en un medio distinto. El poder del MSA radica en sostener un término constante a través de un medio –en este caso, el género literario del hipertexto- y luego variar el medio para explorar cómo las posibilidades y limitaciones específicas del medio dan forma a los textos” (2004: 4). Hayles menciona también una estrategia que podría compararse a la ingeniería inversa: explorar lo que Bolter y Grusin llaman remediación inversa, la simulación de efectos específicos de un medio en otro medio.

El programa de poesía experimental explotó el aspecto material para desarrollar reflexiones sobre los soportes de escritura. Algunos ejemplos ilustrativos son el libro objeto “Cien mil billones de poemas” de Raymond Queneau, que se basa en la combinatoria de versos y apela a la manipulación física de los mismos; las técnicas de collage aplicadas desde la textualidad, utilizadas por artistas como Jiri Kolar y Franz Mon; las esculturas tipográficas de Joan Brossa o las obras de Ian Hamilton, registraba sus poemas en piedra y entornos naturales.

Para estos artistas y escritores, el papel resultaba insuficiente como medio de escritura. Lori Emerson (2006: 7) va un poco más allá y señala que no es sostenible la dicotomía papel/digital y estático/fluido. A pesar de estar basados en una escritura sobre

papel, los trabajos de los artistas mencionados anteriormente logran emular lo estático y lo dinámico. Por tanto, para Emerson el foco debe estar en la forma en que esta tensión es trabajada en cada medio, y en cómo el texto toma ventaja de las diferencias fundamentales entre un medio y otro. Según esta lógica, una obra debería demostrar lo que el medio permite (jugar con los límites del formato por así decirlo).

Desde el punto de vista de un diseñador de interfaces, el análisis específico de medios -planteado por Hayles- equivale a un análisis con un enfoque en la experiencia del usuario. Al hablar de Experiencia de Usuario me refiero a una disciplina enmarcada en las ciencias que estudian la relación Humano-Computador; esta disciplina tiene enfoque práctico, está orientada al diseño de interfaces digitales y agrupa a otras disciplinas como Usabilidad, Arquitectura de Información, Diseño de Interacción, entre otras, cuyo estudio permite a los diseñadores de interfaces crear productos digitales que favorezcan un uso fluido e inmersivo.

Adrian Zumbrunnen, consultor en Experiencia de Usuario, realiza un análisis del libro impreso en un artículo de la revista especializada UX MAGAZINE, desde el enfoque de la experiencia del usuario (*User Experience*). En el análisis (Zumbrunnen, 2014) señala que un libro usualmente es lineal, en donde el texto se distribuye en una sola columna, prácticamente sin presencia de publicidad y en donde el flujo de información es claro. Según el autor, si bien el libro tiene muchos beneficios, no es completamente perfecto desde una perspectiva de Experiencia de Usuario y enumera las cualidades que impiden esto:

Un libro abierto siempre nos ofrece dos columnas: el lector (usuario) necesita recordar en qué página estaba; una breve interrupción podría hacer olvidar fácilmente qué página estaba leyendo.

Puede ser muy discontinuo: los ojos del lector deben hacer un esfuerzo considerable para cambiar el foco desde la izquierda a la derecha, lo cual puede resultar cansador, especialmente para lectores primerizos.

Está cortado en pedazos: en un libro, el contenido está dividido en parte arbitrarias. Cuando alguien escribe un libro, no piensa acerca de las páginas, piensa sobre el contenido. Un tipógrafo profesional puede resolver esto en cierta medida, pero las páginas son, en efecto, un impedimento de lectura desde un punto de vista de Experiencia de Usuario.

Interacción forzada: el lector necesita dar vuelta las páginas. Esto implica interrupciones y una posible pérdida de contexto cada vez que el lector da vuelta una página. Cuando leemos un libro científico con fórmulas o código fuente, y el código se extiende a través de varias páginas, es mucho más difícil de entender. Al final uno termina dando ojeando las páginas por uno y otro lado, para poder dar sentido a lo que se lee; realmente una experiencia frustrante.

Búsqueda y recuperación: en un inicio, usar notas adhesivas puede ser una buena manera de mantener a mano las observaciones sobre el texto y marcar ciertas páginas, pero llegado un punto esto no funcionará más por la naturaleza estática del libro, lo cual lleva al siguiente punto:

Es estático: por ejemplo, en el caso de haber pedido un libro online y haber encontrado la tipografía es demasiado pequeña, usualmente hay que lidiar con esa falencia.

Este breve análisis, pensado desde el enfoque de la Experiencia de Usuario, puede ser muy ilustrativo a la hora de entender la especificidad del libro, de una manera alejada de la nostalgia y el romanticismo que se le inculca cuando se lo compara con computadores y la tecnología en general. El análisis abre las posibilidades de inscripción del código en un soporte del cual no es nativo. En el punto de “interacción forzada”,

Zumbrunnen menciona explícitamente un caso de lectura de código en el soporte libro. Las dificultades y falencias que puede presentar un medio para cierto contenido, incentivan la capacidad de respuesta al momento de abordar dicha inscripción con un sentido estético. Concretamente, el hecho de que un libro albergará las versiones en código del poema (la otra parte corresponde a una página web donde se ejecutará ese código) influirá en el modo en que dicho código será inscrito en él, así como también influirá la base conceptual de la obra en su conjunto.

7. TRADUCIR Y VERSIONAR COMO PRACTICAS DE EXPANSION DE SENTIDO

7.1 La obra son sus versiones

La obra está constituida por traducciones intersemióticas y desplazamientos conceptuales de un poema que originalmente fue concebido para su publicación en el medio tradicional del género de la poesía: el libro. En este proyecto de tesis planteo la pertinencia de los nuevos medios para ampliar el sentido del poema, pero hasta ahora no he especificado el modo en que dicha ampliación (o extracción) de significado puede llevarse a cabo. Sin embargo, de manera resumida, puedo enumerar algunos aspectos en los que he puesto énfasis:

- Posibilidad de realizar una interpretación lógica de un poema.
- Consideración del código como material literario.
- Comprensión de las especificidades de los soportes de escritura computador y libro.
- Valor del conceptualismo en el trabajo con los lenguajes de programación y humano.

La posibilidad de abrir posibilidades de lectura para el poema “el magenta es el no verde...” debe considerar los puntos recién mencionados. Resulta bastante natural pensar la escritura de código como nexo entre la escritura en lenguaje humano -con la que fue

concebida originalmente el poema- y las posibilidades expresivas que son el resultado de la escritura en código. Escribir código desde un punto de vista creativo, permite que el poema original deleve el aspecto sensible que existe bajo su estructura lógica.

De manera paradójica, gracias al uso de un lenguaje técnico –en la forma de código– se hace posible la aparición de un aspecto sensible del poema original y que apela a los sentidos –en la forma de código ejecutado e interpretado por un computador–.

Uno de los entornos de programación que ofrece mayores posibilidades de representación, interacción y flexibilidad de escritura es Processing. La potencia de esta herramienta radica en la rapidez con que es posible visualizar el resultado de las instrucciones escritas. Es decir, un bloque de código muy básico –lo que en términos literarios sería como un breve párrafo de algoritmos o instrucciones– puede ser “ejecutado” por el computador y visualizado en la pantalla. De acuerdo a las intenciones del escritor/programador, este código se puede ir complejizando con cierto grado de control, gracias a la posibilidad de ir ejecutando las modificaciones, que pueden ser muy leves (por ejemplo cambiar un parámetro de “0.1” a “0.9”) o alterar un gran segmento del código (párrafos enteros, por así decirlo). Casey Reas (2010), valoriza la asociación pionera entre los artistas que utilizaron la animación (recogiendo el influjo vanguardista por lo cinético) y la capacidad de procesamiento de información de los computadores. Al tiempo esto convergería para que las animaciones fueran una función del procesamiento de información. Los trabajos de animación requerían complejas y repetitivas composiciones, las cuales en un principio se realizaban manualmente. Con el uso de computadores cada vez más poderosos, el tiempo en realizar las repeticiones y sus ligeras variaciones se redujo considerablemente, por lo que el artista/programador pudo crear muchas versiones para elegir la mejor, ganando tiempo para la creación y disminuyendo el tiempo utilizado en la producción. La capacidad de procesamiento de los computadores actuales, trae consigo una mayor eficiencia que facilita el proceso creativo permitiendo

más tiempo de exploración, junto a la posibilidad de hacer más versiones respecto de un mismo objeto, lo cual resulta pertinente para lograr el objetivo de este proyecto de tesis.

Considerando las ventajas de Processing para realizar versiones, es necesario responder ¿Cuál es el sentido de versionar un mismo objeto? Las respuestas posibles pueden encontrarse en referentes del arte y la literatura. A principios del siglo XX, Claude Monet realizó, entre los años 1900 y 1904, la llamada Serie de los Parlamentos de Londres; 19 pinturas en total que tenían como base la vista del Palacio de Westminster, siempre en la perspectiva que se daba al verlo desde un mismo lugar, en este caso, el Hospital Saint Thomas. En esta serie, las condiciones climáticas eran conjugadas con el estado psicológico del pintor, el cual fue representado fielmente como se puede observar en cada cuadro. Así mismo, la gran diversidad formal planteada al versionar un mismo objeto, se refuerza al momento de ver dichas versiones juntas, lo cual es posible gracias a internet y una pantalla, pues las versiones se encuentran repartidas en distintas ciudades y continentes. De esto se desprende que la operación de comparación resulta enriquecedora en la contemplación de una obra compuesta por variaciones. Para realizar la comparación, las versiones deben estar disponibles en un mismo repositorio.

Un caso clásico de obra compuesta por variaciones en el ámbito de la literatura es *Ejercicios de Estilo* (1947) de Raymond Queneau; en dicha obra, Queneau narra un incidente trivial de 99 maneras distintas. El relato original no tendría valor propio si estuviese aislado, ni tampoco lo tendría alguna de las 99 variaciones. La obra funciona como conjunto; tras una lectura de corrido, el efecto de acumulación se entremezcla con el de sorpresa, al percatarnos de la creatividad con que el autor sale victorioso de su restricción autoimpuesta.

Desde la práctica del arte conceptual, uno de sus principales exponentes, Joseph Kosuth, compone sus obras de acuerdo a variaciones y traducciones. Kosuth utiliza el lenguaje como el principal elemento para sus obras y su estrategia obedece a un

cuestionamiento respecto a la naturaleza del arte y su significado para la sociedad. En sus “investigaciones”, lleva la autorreferencialidad a extremos tautológicos como en su obra “five words in blue neon” que consiste precisamente en esas cinco palabras en neón azul. Las variaciones de esta obra son “five words in green neon” y “four colors four words”. En el ámbito de la traducción, es conocido por su obra “One and Three chairs”, cuya presentación consiste en una silla, una fotografía de la silla (a tamaño real) y una definición de silla; en esta obra se remarcan las tensiones entre lenguaje, fotografía y referente, lo cual hace una evidente alusión a la concepción trídica de Signo (ícono-índice-símbolo) del padre de la semiótica moderna, Charles Sanders Peirce.

7.2 Traducción intersemiótica

La propuesta de Peirce sería la base para el desarrollo de otras teorías relacionadas a sistemas lingüísticos, como la de Traducción Intersemiótica, que sistematiza las posibilidades de traducción entre distintos sistemas lingüísticos. La pertinencia de esta sistematización radica en la pauta que brindó a aquellos investigadores/creadores que consideraban más de un sistema de lenguaje como material de trabajo, aunque principalmente, desde mi punto de vista, dio validez teórica y un impulso a aquellos creadores que ya trabajaban indistintamente las relaciones entre palabra, sonido e imagen, quienes ahora contaban con una poderosa herramienta metodológica.

La poesía concreta en el Brasil de los años 50’ abrió las puertas a una escritura que hacía énfasis en la materialidad del lenguaje. El desarrollo del campo de la semiótica, junto a la llegada de medios como el video primero y los computadores después, favoreció la colaboración entre escritores y “traductores”. Una de las mayores colaboraciones en este sentido se dio entre Julio Plaza y los principales exponentes de la poesía concreta como Augusto y Haroldo de Campos, Décio Pignatari, Paulo Leminski, entre otros. En su

libro *Traducción Intersemiótica* (2003) [primera edición de 1987], Julio Plaza se apoya en la teoría de los signos de C.S. Peirce para formular, desde allí, una visión sistemática y una tipología de traducciones. Gran parte del libro está orientado a aclarar los conceptos básicos de la teoría, para luego ir agregando complejidad mediante más términos bastante técnicos, los cuales son organizados en diagramas para facilitar su comprensión. El exceso y complejidad de terminología técnica, según mi punto de vista, resulta más apto para los estudiosos de los casos de traducción intersemiótica que para los creadores que quizá, de manera intuitiva, llevan a cabo las operaciones de traducción. Quien tenía más claro la sistematización de las traducciones era el propio Julio Plaza, quien al final de su libro incluye gran cantidad de ejemplos de traducciones realizadas por él mismo.

La paradoja sobre el uso de código para favorecer la aparición de un aspecto sensible del poema, dialoga muy bien con la visión de Julio Plaza respecto al proceso de traducción:

Para la mente traductora, las operaciones de análisis y síntesis, relacionadas al proceso de traducción, ponen en juego los dos niveles de pensamiento: el sensible y el inteligible. (Plaza, 2003: 63)

La gran tradición que posee Brasil en el ámbito de las traducciones intersemióticas –debido a la influencia de la poesía concreta y sus derivados como la poesía proceso y la poesía semiótica– es acompañada por la producción de teoría (con mucho énfasis localista). Gran parte de la bibliografía asociada al enfoque semiótico del lenguaje aplicado a la poesía proviene de Brasil. Denise Duarte, doctora en estudios literarios por la Universidad Federal de Paraná, clasifica los principales tipos de obra de poesía en el contexto de los nuevos medios, según una clasificación basada en el tipo de tecnología

utilizada (Duarte, 2006). Duarte distingue 3 tipos de poesía de los nuevos medios: cine-videopoesía, infopoesía y clipoemas (Duarte, 2006: 311):

Cine-videopoesía: se trata de un lenguaje próximo al cine y la televisión, ya que hace uso exclusivamente de cámaras. En este tipo de poesía tecnológica (aunque personalmente prefiero llamarla poesía medial) lo verbal es asociado a las imágenes, en una interacción continua.

Infopoesía: son producciones poéticas exclusivamente ligadas a los computadores, en que se enfatiza el uso de gráfica computacional.

Clipoemas: obras de hibridación tecnológica e independiente del soporte, que pueden ser exhibidas tanto en pantallas de computador como en cine o televisión. Puede estar compuesta por una mezcla de ejercicios de cámara y recursos de computación, para crear textos poéticos que podrán ser adaptados a distintos medios.

Según Duarte, el término clipoema se relaciona a las experiencias de computación gráfica de transcripción de poemas concretos hacia nuevos soportes, a comienzo de los años 90'. La sistematización del proceso de traducción intersemiótica que propone Duarte es pertinente para analizar la obra de este proyecto, pues considera tanto la existencia de textos pre-existentes (como es el caso del proyecto de esta tesis), así como creaciones elaboradas específicamente para nuevos soportes. Los pasos que propone Duarte para el procedimiento intersemiótico son los siguientes:

1. Aprehensión de las estructuras básicas del texto original (cuando existe un poema impreso) y proyección de su organización en un universo de signos diferente.

2. Captación analógica (icónica) de las principales metáforas o imágenes del texto original, en busca de analogías.

3. Satisfacción paradigmática de las “vigas maestras” del texto original; es decir, selección de los temas o de sus motivos estructurantes básicos.

(Duarte, 2006: 314)

La extracción y ampliación de sentido de un poema en esta tesis mediante operaciones intersemióticas, no la realizo de manera exclusiva. El hecho de invitar a colaboradores para que hicieran sus propias versiones obedece a dos razones. La primera es demostrar que la aplicación de la metodología de traducción intersemiótica por parte de terceros permite cubrir y descubrir aspectos del poema que el propio autor (en este caso, yo mismo) podría haber dejado pasar. La segunda razón obedece derechamente al impulso de curiosidad por saber de qué manera otras personas leen e interpretan el poema, y cómo dichas interpretaciones producen, a su vez, nuevas lecturas. El pie forzado que di a los colaboradores para la realización de las versiones del poema, fue utilizar el entorno de programación Processing. De esta manera, pude obtener material para trabajar la textualidad digital del poema desde un enfoque conceptual –versiones “textuales” en soporte libro– y al mismo tiempo, obtener versiones visuales para visualizar en pantalla. Mediante el uso de Processing, se hace posible problematizar sobre los espacios de inscripción de escritura de código –y por tanto, de generación de significado– evidenciando la naturaleza de la lectura en los nuevos medios, en que el lector asimila simultáneamente lo “percibido” y lo “procesado”. En este sentido, los nuevos medios implican varias capas de lectura.

Las operaciones intersemióticas en un contexto lingüístico, pueden y generalmente involucran imágenes, las cuales pueden tener varias funciones, yendo desde relaciones de autonomía o dependencia con la palabra, o relaciones de redundancia o informativas. Duarte presenta las siguientes relaciones (2006: 315):

a) La imagen redundante es inferior al texto, pues sólo lo complementa, como las ilustraciones meramente decorativas de los libros.

b) La imagen informativa es superior al texto, como en las enciclopedias o libros de historia del arte, cuando la naturaleza del objeto de la obra artística depende de la información visual.

c) La imagen integrada se presenta como equivalente al texto verbal, en una relación de complementariedad o determinación recíproca. La complementariedad se torna especialmente relevante en los mensajes multimediales, porque en ellos las posibilidades semióticas de expresión de los diferentes códigos utilizados van a permitir una interpretación holística del mensaje total. En ese caso, las palabras y las imágenes pasan a integrar un sintagma más general, que se realiza a un nivel más avanzado que la simple suma de las partes.

Los pasos involucrados en un procedimiento intersemiótico, junto a las relaciones entre texto y palabra una vez abordada la obra, resultan útiles a la hora de realizar una lectura y de interpretar las versiones digitales del poema original.

8. CONTEXTO DE OBRA

8.1 Contexto en el género de la poesía digital

Para que esta tesis pueda aportar al conocimiento del género de la poesía digital, sin ser en absoluto evangelizadora en este sentido, es necesario contextualizar (a grandes rasgos) y definir este género dentro del programa de poesía experimental, iniciado junto a la explosión de las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX. Friedrich Block especifica qué son los “programas” en el campo del arte:

Los programas consisten en ciertas estrategias, principios, valores, actitudes de trabajo, preguntas y objetivos, en los que determinados eventos artísticos y manifestaciones dan orientación y control, mediante intervenciones previas y posteriores de acuerdo a una poética. Los programas ocurren en varios planos de complejidad los cuales se pueden entrecruzar. Estos desarrollan valores intrínsecos y su especificidad debe ser indicada, usualmente con nombres de género o, si es necesario, con grupos o nombres de un movimiento. (Block, 2002: 2)

Es así como surgen etiquetas para los diversos modos de abordar la poesía, como Futurismo, Poesía concreta, L.A.I.R.E., OULIPO y poesía digital. La relación de la poesía digital con movimientos y géneros previos tiene muchas conexiones, pero a grandes rasgos se emparenta, de manera más inmediata, con la poesía concreta, el arte conceptual, la poesía visual, el net.art y la poesía del lenguaje. Todos ellos, movimientos con énfasis en la materialidad del lenguaje y sus soportes. La especificidad de la poesía digital radica en su estrecha relación con las condiciones que ofrece el computador, Internet, los

software y lenguajes de programación. Block deduce que esto significa que la poesía digital se define por el hecho de que puede ser producida, diseminada, almacenada y recibida sólo bajo esas condiciones, y no de otro modo. La clasificación que realiza Block de los tipos de variantes que puede contener dicha etiqueta es bastante ilustrativa, pues no exagera en subdivisiones ni es rebuscado en las definiciones, por lo que es buena manera de adentrarse en el campo de la poesía digital (2002: 3-4):

La generación algorítmica, mecánica de textos (apoyada o completamente realizada de esta manera).

Enlazamiento electrónico (en el computador, en Intranet o Internet) de fragmentos y archivos de uno o diferentes tipos de medio. Derivado de esto, la multi –o no– linealidad tanto de la estructura del texto como del material de lectura individual. Y derivado de esto último, y si es necesario: la multimedialidad y animación de textos en el amplio sentido.

Interactividad, el diálogo entre máquina y usuario como (dependiendo del programa) una intervención reversible o irreversible en el texto desplegado en pantalla o el código, y como una comunicación entre diferentes protagonistas de la red de computadores. Derivado de esto: el cambio o incluso la no-diferenciación de los tradicionales roles como autor, lector y editor.

Block logra poner en pocas palabras gran parte de las modalidades en que puede presentarse un texto poético en el contexto digital, aunque deja minimizado el aspecto textual del código que posee igualmente su propia tradición, quizá debido al carácter esporádico y discontinuo con que aparecen los referentes. Dicho enfoque en la textualidad se engloba en lo que se denomina *Code-poetry* o *Codeworks*. Esta vertiente, centrada en el aspecto del código y los lenguajes de programación de los nuevos medios, puede sobrevivir fuera de su propio medio. Como esa especie de pez que fuera del agua se

destaca por poder caminar en el barro. Según mi punto de vista, es un género anfibio, pues puede insertarse de manera pertinente y específica tanto en los medios digitales (computador con o sin internet) como en medios impresos.

Por ejemplo, un *codework* incluido en el segundo volumen de la Colección de Literatura Electrónica (editada por la *Electronic Literature Organization*), es PlaintextPerformance, de Bjørn Magnhidøen. Este es un trabajo centrado en el aspecto material del código de programación, consistente en una página web con un *scroll* que va descendiendo automáticamente (controlado por un algoritmo que implica cierto azar en el movimiento del *scroll*) y que va mostrando una composición gráfica (influido por el arte ASCII) con contenido híbrido entre lenguaje humano y lenguaje de programación. Esta obra respira con agallas y no con pulmones, es decir, su hábitat natural es el medio digital.

En el otro extremo, un ejemplo de code-poetry que fue pensado para existir en un medio impreso es el proyecto *code {poems}*, de Ishac Bertran, del año 2012. Como indica uno de los editores de este proyecto, Jamie Allen, en el prólogo del libro:

code {poems} presenta un set de trabajos solicitados que de manera brillante revelan el funcionamiento interno y externo, el potencial creativo y los estilos individuales de un programa de computador particular y su autor. Son escritos por ingenieros de software, artistas y otros programadores, convocados a explotar el potencial del código para comunicar al nivel de la poesía. (Bertran, 2012)

Cada página contiene un programa compilable (sin errores de sintaxis) escrito en el lenguaje de programación escogido por alguno de los 190 colaboradores. Para hacer énfasis en el gesto de desplazamiento del código de la pantalla al papel, la página web del

proyecto contiene un video que registra el proceso de impresión y armado del libro, en una antigua imprenta de la ciudad de Barcelona.

Para cerrar esta sección, es pertinente citar el modo en que Friedrich Block destaca el rol de la poesía digital en el contexto del programa experimental:

Aquí estamos tratando con el único lugar de la literatura en el cual, como en ninguna otra parte, se hace clara la función de la literatura en la era técnica, pero con una mirada exhaustiva e inquisidora a las dinámicas internas de los modos técnicos de pensamiento y patrones de acción. Esto también implica una continua ideología crítica sobre las cosas técnicas que deben ser formuladas con dicha claridad en otras áreas. Desde este ángulo, la poesía digital intensifica e ilumina la función que el programa de poesía experimental ha llenado de manera excelente desde los años cincuenta, excelente en cuanto la cuestión tecnológica es abordada no sólo temáticamente sino “técnicamente” ahora con todos los medios a disposición. Es ésta función del programa experimental en general la que se torna clara a través de la poesía digital y su discurso actual, en conjunto con la visión histórica. (Block, 2002: 15)

8.2 Contexto en el medio local

En Chile, mencionar el término “poesía digital” en cualquier conversación, automáticamente suele generar anticuerpos o al menos curiosidad entre los oyentes. ¿Poesía que se ve en la pantalla del computador y que se mueve? ¿Poesía con luces, con chips? probablemente estas sean las primeras aproximaciones para un poeta que considera como poesía solamente la tradición lírica, lineal y contenidista. Con ese criterio, resultaría suficiente sacrilegio sólo mencionar los géneros de poesía sonora y poesía visual, meras “jugarretas burguesas”. Poesía experimental, para un poeta de ajustada perspectiva, a lo

más podría llegar a un caligrama de Apollinaire o Vicente Huidobro, o el *Coup de Dés* de Mallarmé. Un caso extraño es Juan Luis Martínez, quien publicó en 1977 el libro *La Nueva Novela*, un entramado de intertexto, plagio, montaje y juegos lógicos y visuales, que ha sido aceptado y absorbido por la academia y los autores *mainstream*, al menos en su aspecto discursivo. Otro autor que oscila entre el arte visual y la poesía fue Guillermo Deisler, quien también fue uno de los pioneros en el arte correo. Nicanor Parra y Gonzalo Millán trabajaron sobre el aspecto visual del lenguaje (Parra con sus Artefactos, Millán con sus estampillas). Otro autor menos conocido pero que cobra relevancia hoy, cuando adquiere validez el discurso de la escritura no creativa, es Jorge Torres, en cuyo trabajo de 1991 *Poemas encontrados y otros pretextos*, como señala Felipe Cussen (2013: 8), “se fotocopian recortes de diarios (a veces tachados o subrayados), se transcriben cables noticiosos, y se citan fragmentos de textos literarios”.

En los últimos años, la poesía realizada en otros medios y lenguajes –como la poesía visual, sonora y electrónica– ha tenido un enorme desarrollo gracias al grupo denominado Foro de Escritores. Aproximadamente desde el año 2004, este grupo de poetas y artistas se propuso explorar el lenguaje desde su arista menos habitual, logrando al día de hoy un reconocimiento por parte de un público cada vez más abierto a nuevas propuestas. Algunos de los integrantes del Foro de Escritores son Martín Gubbins, Felipe Cussen, Martín Bakero, Gregorio Fontén y Kurt Folch, quienes en su mayoría buscaron referentes en otros países, donde desarrollaron el interés por formas no tradicionales de escritura. Desde el año 2011, la agrupación Orquesta de Poetas, formada por Federico Eisner, Felipe Cussen, Fernando Pérez Villalón y Pablo Fante, ha desarrollado la relación de poesía y música, sin dejar de lado el aspecto performático (su fuerte son las presentaciones en vivo) y la visualidad.

Al día de hoy, el campo de la poesía digital o poesía con nuevos medios es reducido. Los académicos especializados en esta área se cuentan con los dedos de una mano, quienes imparten su conocimiento en módulos de cursos específicos de algún

posgrado. Es el caso de curso “Literatura y tecnologías digitales” dictado por Felipe Cussen y gracias al cual pude profundizar en esta área. El aspecto narrativo de la literatura electrónica es abordado por Carolina Gainza, académica de la Universidad Diego Portales, quien dirige Revista Laboratorio, de carácter digital y semestral, con énfasis en el cruce de la literatura y otras disciplinas. El poeta Carlos Soto-Román, luego de una estancia por dos años en Estados Unidos en donde hizo lazos con poetas conceptuales, recientemente ha realizado performances multimediales junto a Martín Gubbins, además de un taller de escritura “no creativa” en la Corporación Cultural Balmaceda 1215.

Existe un reducido número de obras de poesía digital chilena disponibles online. Entre ellas se cuenta la obra “a veces cubierto por las aguas” del destacado poeta Carlos Cociña (<http://www.poesiacero.cl/aveces.html>). Esta obra del año 2003, pionera en su momento, se puede asociar a la tendencia de texto permutatorio. En el caso de la obra de Cociña, el carácter permutatorio se da al acceder a los poemas en orden aleatorio.

Otro referente es el conjunto de poemas digitales realizados por Daniela Escobar, en base textos de poetas chilenos, tanto de tendencia experimental como tradicional. Las versiones digitales de los poemas se encuentran disponibles en la página web <http://pixelpoema.blogspot.com/>.

La práctica creativa y teórica de personas como las recién mencionadas han retomado el impulso experimental de los poetas experimentales de los años 70 y 80, lo cual es un incentivo a la hora de decidir abordar una obra con pocos referentes y una discontinua tradición. El contexto descrito hace posible que exista cada vez más público interesado y entendido en las temáticas de literatura y tecnología.

8.3 Acercamientos previos a la obra

La obra de esta tesis, compuesta por versiones digitales del poema en los soportes libro y página web, recoge mi experiencia en otros trabajos que relacionan poesía y tecnología.

En agosto de 2014, y por encargo de Martín Gubbins, realicé la animación de un poema de Martín, basado en un soneto de Luis de Góngora. La animación tuvo carácter de apoyo visual para la performance “Primer Soneto”, interpretada por Martín junto al compositor Sebastián Vergara en Taller Bloc en el contexto de la actividad "Sábado Gigante: micro-maratón de música y poesía electrónica" el 23 de agosto. La herramienta utilizada fue power point, con la que compuse una secuencia de palabras en movimiento, a un ritmo de 90 BPM, provocando un vaivén visual que se acopló a la interpretación sonora del soneto. La configuración de los parámetros de movimiento y duración de cada palabra mediante power point (lo cual se reflejaba en el movimiento de las palabras) permitió percatarme de la relevancia del carácter algorítmico en obras que resaltan una sensibilidad racional, de corte abstracto y meditativo.



Fig. 2. Performance “Primer Soneto” de Martín Gubbins. 2014.

En octubre de 2014 en Sala Radicales, realicé una lectura performática en la inauguración de la exposición “Desplazamientos”, del escultor Sergio Pérez. En dicha instancia, indagué en la relación del público con la estética del código y su relación con el mismo poema abordado en esta tesis. Para ello, repartí el poema impreso, y al reverso de la misma hoja, un programa escrito en Processing. Mi lectura consistió en la declamación de dicho código de programación, al mismo tiempo que proyecté en un telón de 3 metros cuadrados el mismo código ejecutado por el computador. Algunos asistentes intentaron predecir qué forma iba a tomar el código antes de que fuera ejecutado y proyectado. Otros identificaron la notación hexadecimal de los colores verde y magenta dentro del código, y lo asociaron al poema original. Para estos espectadores, la ejecución del código fue ver el poema desde otra perspectiva, con lo cual me acerqué a la intención inicial de abrir el rango de interpretación del poema.

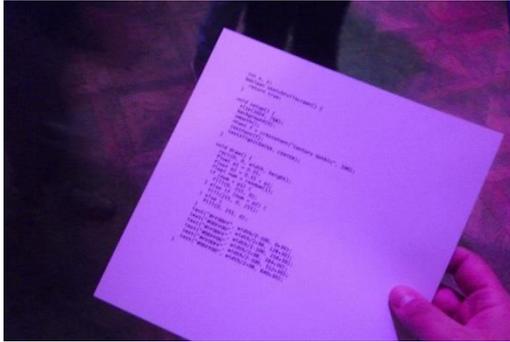


Fig. 3. Versión en código del poema. 2014.



Fig. 4. Fernando Ortega declamando código. 2014.



Fig. 5. Proyección del código ejecutado. 2014.

9. DESCRIPCION Y ANALISIS DE OBRA

9.1 Descripción general

La obra está conformada por 7 versiones digitales de un poema impreso, realizadas mediante la escritura de código en Processing, y una octava versión que fue realizada mediante la manipulación de software y hardware de audio, la cual será analizada más adelante de manera personalizada.

Con cada versión resultante, producto de dicha escritura, el poema adquiere nuevas formas y sentidos. La consecuencia de realizar las versiones del poema mediante la escritura de código, da como resultado que cada versión tenga dos planos de lectura; uno textual y otro visual.

El método asociado para realizar todas las versiones corresponde al de traducción intersemiótica.

El aspecto textual de las 8 traducciones converge en un libro, mientras que el aspecto visual converge en una página web.

9.2 Carácter multisoporte de la obra

La decisión de agrupar las versiones en dos medios distintos obedece a la necesidad de profundizar en su aspecto material. Para ello se opera de manera analítica, separando los planos de lenguaje y enfatizando así las posibilidades formales que resultan de trabajar la especificidad del material digital, en sus aspectos textual y visual.

Dado que la obra toma forma en dos medios distintos, la lectura se puede realizar en ambos niveles juntos o por separado. Para una poética basada en la escritura de código, Loss Pequeño Glazier se hace la pregunta ¿Dónde está la escritura? y señala que dicha poética responde a una perspectiva que indaga en el trabajo codificado del texto de arte digital, tomando en cuenta la complejidad y las capas interconectadas que constituyen el trabajo. También señala que un poeta digital que escribe solamente en la superficie, o un programador que no ve la escritura que el código permite, simplemente no está explorando la potencialidad del medio. Entonces, ¿cuáles son las poéticas en desarrollo en dichos niveles?

A ambos niveles, una conciencia de la escritura como una modalidad de pensamiento, a través de las cualidades específicas de las cualidades materiales del medio. La relación con el material, entre el programador y el código, es real. Según Glazier, como el cha cha cha, debe haber presión entre los cuerpos para que funcione. En el desarrollo de las versiones digitales del poema, efectivamente se comprueba que mientras más uno se involucra con el entorno de programación, es posible percibir qué es lo que el código también le exige a uno, de la misma manera en que el motor del auto le “avisa” a un conductor que debe subir o bajar un cambio. Por tanto la naturaleza del código influye directamente en el aspecto formal y textual de las versiones.

A ambos niveles, una conciencia de la práctica escritural como expresión ideológica. Por ejemplo, acá se aborda el hecho de que un simple objeto programado requiere de mucha velocidad de procesamiento por parte del computador para soportar la sobrecarga de la interfaz. O también el hecho de en ciertos sistemas de solicitud de datos, la información cedida no es administrada de manera correcta lo que puede llevar a procesos redundantes. En fin, todo ello lleva a un gasto inútil de la memoria virtual disponible. En los ejemplos mencionados, no hay incentivo para la precisión y la economía. No existe eco-sensibilidad. Glazier compara estos descriterios con el incentivo del automóvil pensado sólo desde un punto de vista de acumulación de capital sin una visión sistémica, lo que provoca efectos devastadores para el medio ambiente, pérdida de la calidad de vida e incluso incentiva políticas de guerra. En términos prácticos, asocio esta visión con la terminología usada por los programadores, al referirse a un código como “elegante”, “simple” e incluso “hermoso”, cuando sí implica un sentido de eco-sensibilidad. Este aspecto también se aplica al libro, es decir al aspecto textual de las traducciones. Los programas (las versiones) son reconfiguradas de acuerdo a las exigencias del formato libro, adaptando esta eco-sensibilidad a la materialidad específica de dicho soporte.

9.3 Versiones digitales // código ejecutado

Como mencioné anteriormente, el aspecto visual de las traducciones digitales converge en una página web. En dicho medio, en cualquier momento se puede acceder a cualquier versión, aunque los enlaces sugieren un orden mediante la numeración correlativa de las versiones, el cual es creciente según el nivel de abstracción en términos visuales. Así, la primera versión digital a primera vista no parece diferir del poema original, sino solamente hasta cuando el usuario hace click sobre él, activando el mecanismo permutatorio del poema. El nivel de abstracción va aumentando tras cada versión, para, en la última versión, anular la visualidad y consistir en puro sonido.

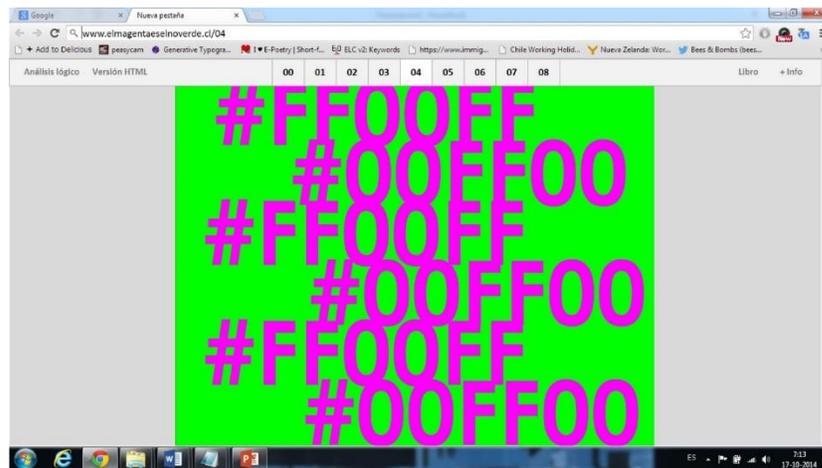


Fig. 6. Maqueta de la página web.

La página web tiene carácter de prototipo por el momento, la cual además de las versiones digitales propiamente tales, posee las siguientes secciones o páginas:

Análisis lógico: página con el análisis lógico del poema, cortesía del filósofo Sebastián Flores. Este análisis lógico fue presentado a los 3 colaboradores del

proyecto, con el objetivo de establecer una base común para el desarrollo de las traducciones intersemióticas.

Versión HTML: página con la interpretación para una primera traducción hacia código, cortesía del programador Paulo Correa. Contiene la reflexión del programador respecto al proceso de traducción de lenguaje humano a lenguaje de programación, junto a la versión en HTML, producto de dichas reflexiones.

Libro: página que contiene el proceso de edición y registro visual del libro de carácter conceptual, cuyo contenido, a su vez, consiste en los códigos de las mismas versiones mostradas en la página web, numerados correlativamente en el mismo orden.

+ **Info:** sección con la información de contacto, descripción general del proyecto y su contexto en el magister en artes mediales de la Universidad de Chile y el proyecto Fondecyt #1131136 “Samples & Loops en la poesía contemporánea”, del investigador de la USACH Felipe Cussen.

Versiones: la versión 00 corresponde a una fotografía del poema impreso. Las versiones de la 01 a la 05 son más y las restantes son colaboraciones de Rodrigo Gárate, Jean Danton-Laffert y Martín Gubbins. Rodrigo y Jean son artistas visuales y compañeros de generación en el magister, en tanto que Martín, como poeta experimental, aporta desde su amplia experiencia en la poesía sonora. A continuación profundizaré en cada una de las versiones.

Versión 00. Poema original.

Consiste en la fotografía del poema en su soporte original, a gran resolución, para captar el detalle de la rugosidad del papel, los pequeños errores

de impresión, etc. La idea de poner en primer lugar el poema original atiende a la necesidad de exponer el elemento base sobre el cual se irán construyendo las demás versiones. El detalle de la fotografía apela a poner énfasis en el contraste con la versión siguiente, en la cual aún se puede identificar la sintaxis y semántica del poema original, pero en una presentación nativa para visualizar en una pantalla.

Versión 01. Poema completo / texto combinatorio

A primera vista se muestran las mismas líneas del poema original, pero al hacer click sobre él, los primeros tres versos cambian de manera aleatoria, de acuerdo a frases preconfiguradas.

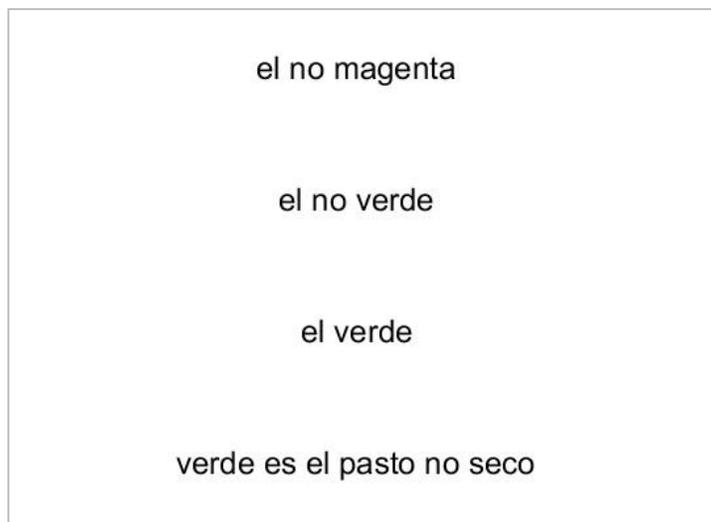


Fig. 7. Versión 01. 2014.

De acuerdo a la metodología de traducción intersemiótica propuesta por Denise Duarte, el primer paso es la aprehensión básica del texto original. Esto se realizó de cierta manera con el análisis lógico, que daba carácter de silogismo caótico al poema. A manera de resaltar dicho carácter, el usuario al hacer click

cada vez va generando otro poema. Los tres primeros versos “el magenta es el no verde”, “pero el verde” y “no es el no magenta” cambian de manera aleatoria, y son reemplazados por otras frases compuestas por las mismas palabras de esos versos, las cuales fueron preconfiguradas en el código con el cual se ejecuta esta versión. Antecedentes análogos de este procedimiento lo podemos encontrar en poemas de Juan Eduardo Cirlot y su poesía permutatoria. El referente más antiguo en el contexto digital fue realizado en 1959 por Theo Lutz, quien usó el texto “El Castillo” de Franz Kafka, para obtener combinaciones de frases y experimentos gramaticales.

El efecto generado al mantener el último verso fijo “verde es el pasto no seco”, respecto a lo transformativo de los primeros tres, apela simbólicamente a un sentido de despojo y carácter trascendente de la realidad en relación a la ilusión que posee el hombre respecto a la sensación de control que ostenta mediante el uso de la técnica y capacidad transformadora del lenguaje.

En definitiva, esta versión se acoge a la tradición de textos generativos, valiéndose de la estructura de silogismo, y pone énfasis en la capacidad procesual del computador, el concepto de ausencia de autor, la inteligencia artificial, junto a reflexiones asociadas al aspecto conceptual y semántico del poema.

Versión 02. Último verso / texto animado

La versión 02 muestra solamente el último verso “verde es el pasto no seco”, pero al contrario de la versión anterior en donde el verso estaba fijo, acá ocurre lo contrario, pues todas las palabras van cambiando por términos de la misma familia léxica, excepto la palabra “es”. Así, la palabra “pasto” es sucedida por “nieve”, “viento”, etc. a una velocidad tal que si bien, dificulta la lectura, permite identificar las palabras mediante algún grado de esfuerzo cognitivo.

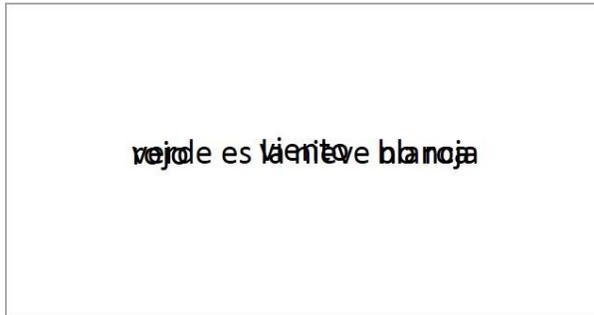


Fig. 8. Versión 02. 2014.

Esta versión apela nuevamente al efecto de contraste con la versión anterior. Si en la versión 01 “verde es el pasto no seco” imponía su carácter inamovible, ahora esta misma sentencia queda reducida a un ruido visual. Debido a este mismo ruido visual, producto a la gran velocidad con que van cambiando las palabras del verso, lo único que fijo, la palabra “es”, adquiere relevancia dentro de su materialidad: la cuestión del *ser* abordada en dos simples caracteres, rodeada de una mutación vertiginosa de lenguaje.

Versión 03. Texto con autorreferencia al color / animación

Esta versión, aunque aún exhibe el aspecto textual original del poema, acoge variables gráficas que este menciona. Siguiendo la metodología de Duarte, el procedimiento de traducción intersemiótica aplicado acá apela a la captación analógica (icónica) de las principales metáforas o imágenes del texto original.



Fig. 9. Versión 03. 2014.

Se toman como base los primeros tres versos y se resalta el aspecto lógico en términos de lenguaje, y booleano en términos de programación. Los versos “el magenta es el no verde // pero el verde // no es el no magenta” implican afirmaciones y negaciones, verdaderos y falsos respecto a definiciones del color magenta, tomando como parámetro de definición otro color, en este caso el verde. Esto se refleja en el código mediante un algoritmo que apela a la transitoriedad de cualquier definición, lo cual da como resultado que en la pantalla los colores magenta y verde se sucedan a alta velocidad y sin un orden secuencial establecido, como así también los versos que se tiñen de esos colores. El resultado es la aparición y desaparición de los primeros tres versos a alta velocidad, lo que sumado al exacerbado efecto lumínico de las pantallas cuando son ocupadas por los colores verde y magenta “puros”, provocan una sensación de incomodidad y desorientación de la percepción. El poema es isomórfico, pues está compuesto formalmente por lo que indica su propio contenido. Esta versión sigue la tradición de autorreferencialidad de poetas vanguardistas como Gertrude Stein y su clásico verso “Five Words in a Line” de 1930; actitud que fue adquirió otras formas gracias a los artistas conceptuales como Joseph Kosuth, quien en 1965 exhibe su obra “five words in blue neon”.



Fig. 10. *Five words in blue neon*. de Joseph Kosuth. 1969.

En definitiva se trabaja el mismo efecto de la lectura del poema impreso, pero ahora adquiere una capa que apela directamente a los sentidos, saltándose el razonamiento intelectual.

Versión 04. Colores codificados / animación

La versión 04 es una variación de la versión 03 en donde se reemplaza el lenguaje humano, aún visible en la ejecución del código de esta versión, para hacer una transición a la notación codificada de los colores verde y magenta. En el poema original, los colores se definían mutuamente mediante sus negaciones: “el magenta es el no verde // pero el verde // no es el no magenta”. La versión 04 se vale de este recurso retórico y lo lleva a un nivel simbólico, haciendo énfasis en la materialidad de la textualidad del código. Esto es posible gracias a que la notación hexadecimal del color verde, #00FF00, es efectivamente “el negativo” de la notación hexadecimal del color magenta, #FF00FF.

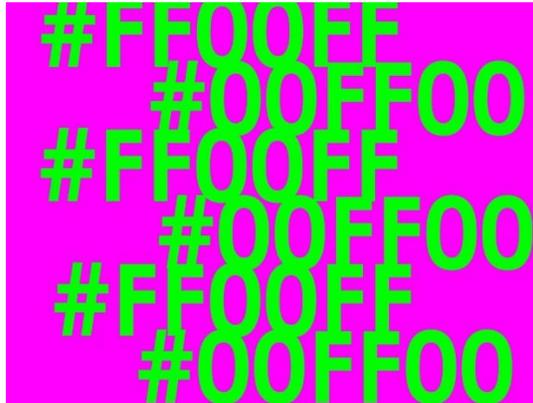


Fig. 11. Versión 04. 2014.

Como en la versión 03, se trabaja el mismo efecto de la lectura del poema impreso, pero la capa que apela directamente a los sentidos es aún más enfatizada, mediante el desplazamiento aleatorio y horizontal del texto que aparece en pantalla.

Versión 05. Pasto no seco: simulación y deconstrucción / animación

Como en las versiones 03 y 04, esta versión apela a la autorreferencialidad del último verso. Pero esta vez, a diferencia de los versos anteriores, se involucra un término que apela al mundo natural, esto es, el pasto. Esta versión hace eco de las palabras de Lori Emerson:

Lo digital hace posible no sólo la representación del lenguaje como una forma de vida, sino que también abre la puerta para que el lenguaje se convierta en una forma de vida artificial. (Emerson, 2006: 7)

En el análisis lógico, la introducción de la palabra “pasto”, en palabras de Sebastián Flores:

(...) introduce un elemento propio de la naturaleza (“el pasto no seco”), que “supone” un grado de abstracción menor que el de los “colores” mencionados antes entre los versos-premisas, y que, podemos imaginar, podrían aparecer igualmente en cualquier otro objeto. Se trata, en consecuencia, de una “razón natural” de otra índole, de suyo irracional o incomprensible desde nuestra perspectiva, y que viene a cortar, a su vez, el flujo de la expectativa del razonamiento.

Por ello, en un inicio, se puede leer la frase “pasto no seco”. Las letras están conformadas por miles de elementos de gráfica computacional denominados “partículas” que emulan el crecimiento de pasto, los cuales tienen un comportamiento emergente y autónomo, definido en el código de programación. En un comienzo se alcanza a leer la frase de carácter isomórfico, pues las palabras de la frase “pasto no seco” están formadas por miles de partículas de “pasto virtual”. Pero a los segundos, las partículas (el pasto) comienzan a “crecer” ilimitadamente en el tiempo, invadiendo gran parte de la pantalla, disolviendo el carácter textual y dando paso a la pura materialidad digital, para finalmente anular “el flujo de la expectativa del razonamiento”.



Fig. 12. Versión 05. 2014.

Versión 06. Arbitrariedad y textura.

La versión 06 corresponde a la colaboración de Rodrigo Gárate, quien además de artista visual y medial, desarrolla obras de poesía visual y posee un gran portafolio que aborda la relación entre imagen y palabra, y los efectos que estas asociaciones tienen sobre el espectador.

A continuación se presenta la interpretación del poema por parte de Rodrigo, junto a los criterios utilizados para realizar la traducción intersemiótica:

“¿Hacia dónde se puede continuar el límite que nos enfrenta este poema? El análisis lógico nos lleva al extremo absurdo, la definición por negación nos induce hacia una respuesta lógica esperada, pero el poema nos mueve en su resultado final poco lógico y muy arbitrario, se vuelve poema en el extremo,

contradiendo el desarrollo lógico unívoco inicial hacia una apertura de sentido subjetivo en su cierre. Lo lógico razonable y lo arbitrario ambiguo se encuentran y enfrentan en este poema. El lenguaje en su capacidad de razonamiento lógico, que nos permite fijar los elementos de nuestro mundo, muta a la posibilidad que nos da también el lenguaje, de abrir sentidos y desarmar estructuras. El poema nos evidencia estas posibilidades del lenguaje, nos muestra sus límites y juega en estos extremos manipulando la interpretación del significado.

La alternativa que nos queda es no intentar interpretar ni manipular el significado, más bien anular el significado evidenciando la arbitrariedad del lenguaje para nominar (en este caso un color) poniendo en escena no sólo esta arbitrariedad del nombrar, también la arbitrariedad formal para interpretar lo nombrado. En esta versión “ni verde, ni magenta” del poema de Fernando, el texto deviene a textura, a imagen, el texto como significado se vuelve irrelevante, es forma, el poema es visualidad, composición de figuras. Al agrandar los tamaños tipográficos esta evidencia se vuelve más radical, las relaciones de forma y contraforma de cada letra se confunden, no se distinguen estas relaciones en beneficio de una legibilidad. La letra se desprende de su funcionalidad, se vuelve irrelevante como constructo formal del sentido de un texto como también se magnifica su relevancia como formalidad pura en su propio sentido. La forma tipográfica se desprende de su texto.

El desborde y desprendimiento del texto de la forma tipográfica de esta versión, intenta dialogar con el juego de los extremos del lenguaje del poema original.”



Fig. 13. Versión 06. Rodrigo Gárate. 2014.

Versión 07. Abstracción e interactividad

La versión 07 corresponde a la colaboración de Jean Danton Laffert. Desde el año 2006 incursiona en proyectos de instalación, videoarte y fotografía para luego derivar hacia proyectos puramente multimediales que interrelacionan programación, sistemas orgánicos y electrónicos, haciendo énfasis en la relación entre arte, ciencia y naturaleza.

A continuación se presenta la interpretación del poema por parte de Jean, junto a los criterios utilizados para realizar la traducción intersemiótica:

“El poema se presenta como una oposición de elementos que generan una dimensión activa, cargada de una tensión irracional y conceptual, con un centro de gravedad propio que surge a partir de una asociación de ideas capaces de autogenerarse y de construir al mismo tiempo una nueva noción de color y forma a partir de la tensión surgida de dos bases: el Magenta y el Verde, los cuales pueden configurarse materialmente a través del sustantivo *Pasto*.”

Más aún, el poema alude esencialmente a forma pura, a color puro, a idea pura. En este sentido busco trabajar gráficamente bajo la premisa del surgimiento de la forma pura sobre el espacio. Desde esta perspectiva, la idea de pasto y el cromatismo en reinterpretación constante flotan y colindan en un espacio geométrico indeterminado, imposible o superponible. Superponible como fenómeno relativo a muchas posibilidades o como simple superposición de dos ideas basadas en el Magenta y el Verde. Superposición gráfica, metafóricamente, de dos figuras en su sentido icónico tales como una suerte de “bola” flotante semiestática, versus unas cuantas figuras lineales y rectangulares flotando irregularmente en un suave torbellino de gravedad concéntrica en el infinito.

Activo versus inactivo. Denso versus ligero. Materialidad versus inmaterialidad en la gravedad de su forma. Magenta versus Verde. Estos dos colores terminan produciendo una forma ambigua pero determinante, que habita entre el espacio intermedio de los límites de ambos colores. Asimismo, se intenta hacer surgir una figura conceptual y perceptivamente intermedia entre ambas formas presentadas.

Finalmente, este poema es además un acto interpretativo que se define por una lectura activa, lo que me lleva a considerar también la posibilidad de interacción como una lectura activa dentro de la visualidad digital que he compuesto. El teclado de un computador, la letra, el número, la palabra, la direccionalidad del mouse, la forma y el color; reduciéndose o potenciándose mutuamente, generando matices, interviniendo la estructura. Generando nuevas estructuras en tiempo real. Aterrizando la idea a la forma que siempre dependerá de la intervención activa del espectador. Bajando la interpretación abstracta a la frescura palpable del pasto no seco. Aquel pasto no seco del poema que se podría

quizás inhalar, rozar, acariciar; en analogía a una visualidad que se podría manipular, desplegar, reconfigurar y regenerar.”



Fig. 14. Versión 07. Jean Danton Laffert. 2014.

Versión 08. Parametrización y sonido.

Martín Gubbins compone dos versiones sonoras en base a una reescritura del poema. En una primera instancia, Gubbins (2014) otorga un enfoque objetual al poema “El poema original tiene cuatro versos y sesenta y seis letras. La palabra ‘no’ aparece cuatro veces”.

Este enfoque cuantitativo con énfasis en la estructura, es enfatizado al ocupar la misma cantidad de letras del poema original (sesenta y seis) como parámetro para definir el número de versos de la reescritura del poema [disponible íntegramente en la sección de Anexos]. Si el poema original tiene sesenta y seis letras, la reescritura de Gubbins tiene el mismo número de versos, homologando las partículas lingüísticas “letra” y “verso”, para luego amplificarlas y desdoblar objeto original (texto) hacia la materialidad del sonido. La variable “tiempo” (constitutiva del sonido) adquiere el valor de los parámetros anteriores “letra” y

“verso” (constitutivos del texto), dando como resultado una versión sonora de sesenta y seis segundos:

La versión uno tiene sesenta y seis versos en los cuales aparece treinta y tres veces la palabra "no" y le acompaña una lectura grabada en audio que tiene una duración de sesenta y seis segundos; versión uno prima. (Gubbins, 2014)

En enfoque impersonal, objetual y paramétrico, hasta ahora planteado de manera obsesiva, será utilizado por Gubbins como una base (sólida y fría) sobre la que impondrá su subjetividad y la naturaleza orgánica de la voz. Horas antes de realizar esta versión, personas muy cercanas a Martín sufrieron un violento asalto, por lo que el impacto del suceso influyó en la composición de la obra, lo que queda demostrado en el formato fragmentario y quebrado tanto de la reescritura de sesenta y seis versos como en la inclusión de la palabra “robo”. A continuación cito un fragmento de la reescritura (Gubbins, 2014):

robo el no

no es el robo

el no no todo

no es

es es

no

Luego de volcar dicha subjetividad y adiestrar las emociones implícitas del contexto, Gubbins retorna a la parametrización del objeto manipulado, el poema, añadiendo componentes técnicos a lo orgánico de su voz. La especificación a gran nivel de detalle de los parámetros utilizados, reduce el contenido para volver la atención en la capacidad de manipulación, o lo que es equivalente, el carácter material de todo contenido; e incluso la capacidad de absorción de dos subjetividades sobre un mismo cuerpo textual. A continuación, la descripción de la segunda versión:

La versión dos es un audio de ocho pistas y dieciséis coma cinco segundos de duración. La mitad de las pistas tiene un efecto *delay* [retraso] de un segundo con un *decay* [decaimiento o salida] de medio segundo. A una de esas pistas se le agregó un efecto wahwah de una profundidad de setenta y cuatro por ciento y una resonancia de uno coma seis, con un *LFO* [*low frequency oscillation*] de dos coma tres y una fase de inicio de ochenta. (Gubbins, 2014)

9.4 Escritura de código // libro conceptual

Todas las versiones mostradas anteriormente, con excepción de la última, equivalen a la ejecución de código escrito en el entorno de programación Processing. El aspecto textual y escritural del código es registrado en un libro. El hecho de inscribir en páginas impresas el código que nativamente fue realizado en un computador, busca tensionar la concepción de escritura y sus soportes.

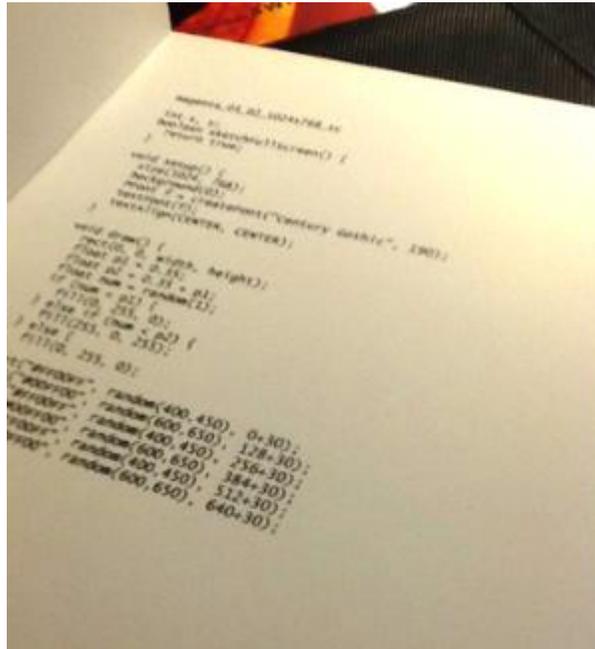


Fig. 15. Maqueta del libro conceptual. Fernando Ortega. 2014

El libro tendrá los mismos contenidos que la página web, pero adaptados a su especificidad material. Por ejemplo, si en la página web la versión original e impresa del poema era presentado mediante una fotografía, en el libro el poema será presentado en su fuente original: la página arrancada del libro y que contiene dicho poema. Anteriormente se presentó un análisis del soporte libro, visto desde el enfoque de diseño de interfaces. En ese análisis se abordan las limitantes del libro en relación a su uso como elemento de interfaz entre un lector y un contenido. Dichas limitantes, que definen la especificidad del libro, pueden ser reconvertidas en elementos constitutivos de una obra, si son considerados desde una perspectiva conceptual. Por un lado, la desfuncionalización del código se hace patente al imprimirlo y ajustarlo al formato libro. Junto a ello, se proponen reconfiguraciones del código, alterando su sintaxis para develar otros modos de representar la materialidad propia del código cuando migra a otro medio.

Existen varios tipos de lector para este libro, los que pueden manejar niveles de lecturas de acuerdo a su conocimiento técnico de programación o su nivel de alfabetización artística. Evidentemente el carácter eminentemente conceptual de la propuesta no podrá ser asimilado por alguien que no posea un mínimo de experiencia como espectador casual de obras de arte (no debe ser artista necesariamente). La obra resulta abierta a aquel lector que posee una cierta base sobre literatura conceptual y experimental o del ámbito artístico. Aunque paradójicamente, un programador que no tenga conocimientos artísticos, posiblemente llegará a interesantes lecturas e interpretaciones, debido a su alto manejo técnico del lenguaje de programación.

De acuerdo a la perspectiva con que sea leído, el libro se inserta en la categoría de los *codeworks*, la *code-poetry* y la escritura conceptual. No es fácil encontrar referencias de código impreso en formato libro. Anteriormente mencioné la obra “code-poems”, aunque se puede rastrear hasta los años 70’ este tipo de trabajos centrados en el aspecto escritural del código. Desde la poesía se puede mencionar la antología *Computer Poems*, 1973, de Richard Bailey. El poeta co-fundador de la revista L=A=N=G=U=A=G=E Charles Bernstein exploró el código desde el punto de vista de los textos encontrados. Una muestra es el texto LIFT OFF (original del libro *Poetic Justice*, Baltimore: Pod Books, 1979) que, aunque no corresponde a código de programación, sí tiene semejanzas en cuanto a su sintaxis y estética general (el “texto” es una transcripción de la cinta de corrección de una máquina de escribir IBM Selectric). Desde la vertiente del net.art, la artista Mez Breeze propone invadir y reconfigurar bloques de código preexistentes, para darle nuevos sentidos mediante su estilo de escritura híbrida llamado “mezangelle”, a continuación se presenta un breve extracto de este tipo de escritura:

.....

please parse the following accordingly.]
>Date: Sun, 24th Sept 2006 08:41:34 +1000
>To: R[eal]T[ime]readers@deadtree.media
>From: "[mez]" <netwurker@gmail.com >
>Subject: _Net.Drenching – Creating The Co[de][i]n.Text_
>> _Net.Drenching – Creating The Co[de][i]n.Text_
>
>.....[insert a projected:]
>soc[ial].net[worked] contemporary culture
>enveloping & reiterating <a>
>broad telecommunicative <or> networked phenomenon

Quienes han llevado la escritura no creativa y el código a cierto extremo, son los jóvenes norteamericanos influenciados por los discursos de escritura no creativa, cuya corriente se ha denominado escritura neoconceptual, que en cierto modo apela a un nuevo Dadá reconfigurado según las posibilidades que brindan los nuevos medios.

El aspecto textual de las versiones digitales del poema, por lo tanto, adquiere forma en un libro que a su vez es influenciado tanto por movimientos de poesía experimental como por el trabajo sobre el código realizado por los net.artistas.

10. CONCLUSIONES

10.1 El código es sensible

Para poder dar giros conceptuales en el contexto de la poesía digital, es necesario profundizar en el aspecto técnico del código.

La interpretación a nivel conceptual y simbólico de un objeto escrito –como un poema– puede dar lugar a una variedad de formas, mediante una traducción intersemiótica. La traducción de ciertos poemas con énfasis en una sensibilidad racional, puede realizarse mediante la escritura de código, lo que permite un mayor nivel de exactitud en la traducción. Esto se debe a que el código también es sensible. Pequeñísimos cambios en la sintaxis involucran ajustes muy precisos; el límite en el nivel de control sólo radica en el conocimiento técnico del lenguaje de programación utilizado.

El carácter *opensource* y libre de trabas autorales de gran parte de los lenguajes de programación orientados a la escritura creativa de código, deriva en otra cualidad de la traducción intersemiótica –realizada mediante el uso de código– que es el hecho de no ser unidireccional. Es decir, las traducciones pueden realizarse en 3 sentidos:

- **Creación de código:** escribir el código desde cero, tratando de capturar en él los conceptos guías del poema a traducir, e inculcando funciones y parámetros que reflejen ciertas analogías con su contenido y estructura, las cuales toman forma multimedial al ejecutar el código.

- **Modificación de código:** tomar un código preexistente y modificarlo según el mismo criterio anterior, a manera de reflejar el aspecto conceptual, simbólico y/o sintáctico del poema original. El grado de modificación será bajo en el caso de que el código satisfaga los criterios de traducción, o puede ser alto si es necesario realizar grandes cambios, sustrayendo o agregando nuevos bloques de código.

- **Apropiación de código:** tomar un código preexistente y no modificarlo en absoluto, a la manera de los procedimientos de escritura no creativa en que se rescata el concepto de objeto encontrado (*object trouvé*). Este procedimiento no se llevó a cabo en ninguna de las versiones digitales trabajadas en el contexto de esta tesis, al menos a nivel de “escritura”.

Sí se realizó una migración del código, desde su soporte nativo –el computador– al soporte impreso, –el libro–. Si se consideran los bloques de código originales y modificados como escritura “propia”, el gesto de traspasarlos a otro soporte sin considerar su aspecto funcional (o considerando la inutilidad del código en el papel) puede ser visto como un acto de auto-apropiación, un *loop* que apela a la resignificancia de la que puede ser objeto todo texto cuando es desplazado de su contexto original. En este caso, el código en papel está cargado de potencial de acción, tal como los mensajes cifrados utilizados en tiempo de guerra, sólo que el potencial sugerido acá apunta hacia la autorreferencialidad de lo escrito, de un modo similar a cómo los ensayos-poemas de Charles Bernstein hacen uso de la retórica para problematizar sobre las capacidades del lenguaje.

10.2 El código es visual

Los procedimientos de la poesía visual tradicional pueden aplicarse a la escritura de código, pero los significados que resultan de dichas operaciones diferirán debido a la carga simbólica intrínseca del código. El carácter funcional y denotativo del código (y en general, críptico) realza su aspecto material. Esta cualidad permite que, por ejemplo, la sola presencia de código en la piel de una persona en forma de tatuaje o la re-distribución de los caracteres alfanuméricos en el espacio de una página de papel, provoquen asociaciones significativas para el espectador/lector. Esta facilidad para dotar al código de nuevo significado –independiente de su funcionalidad–, paradójicamente, hace que sea necesaria una cuidadosa manipulación de su materialidad, para no caer en el efectismo derivado de la clásica postura dualista “análogo-digital”.

10.3 Hacia una poética procedural-contenidista

Un poema puede ser tan críptico como un complejo bloque de código. Tener conocimientos técnicos en poesía y en programación amplía las herramientas disponibles para ambas escrituras, poesía y código.

Entender y escribir código desarrolla el pensamiento en términos de procedimientos. En la poesía escrita esto se utiliza de manera más o menos intuitiva. De acuerdo al tipo de estilo (en particular) y a la poética (en general), existen diversos niveles de convergencia y simultaneidad en la escritura del contenido del poema y el cómo se plantea ese contenido en una estructura. La *forma* en que el *contenido* es expresado por el poeta, es influenciada por procesos cognitivos complejos que los poetas, o bien se jactan de saber explicitar, o al contrario, eluden hacerlo, ya que les resulta imposible reconocer los mecanismos de pensamiento que se activan al momento de escribir. La escritura de código estimula el pensamiento en términos de procesos, en donde el sentido del poema es principalmente determinado por:

- La influencia del carácter (anti)secuencial de las palabras y letras.
- El efecto de los *loops*, la progresiva variación de las repeticiones y su impacto en conjunto en el ámbito sensible.
- El efecto de redundancia cíclica y claustrofóbico, definido por una combinatoria de palabra que apelan a la síntesis.
- La indeterminación de una idea respecto a otra que la precede.

- La transformación de toda una secuencia de frases por medio de la variación mínima de un parámetro lingüístico.
- La relevancia en el objeto de valor nulo (vacío), pero sin el cual la estructura pierde sentido.
- La percepción de exactitud y sentido en un objeto textual incomprensible.

Estas características del pensamiento procedural, que pueden ser aplicadas al proceso de escritura poética, lograrían conformar un método híbrido, aparentemente racional, pero cuyo sustento y esencia se encuentra en la profundidad del subconsciente; esto desde el punto de vista de la creación. Desde el punto de vista de la recepción (la lectura de poesía) dicho método permitiría abrir lecturas no explicitadas ni propuestas por el autor de un determinado texto. El mecanismo sería similar a los criterios de selección usados por los recolectores de “textos encontrados”, quienes pueden leer significados distintos de acuerdo a condiciones del contexto o a las proyecciones de montaje del texto encontrado. La diferencia radicaría en la relevancia del aspecto procedural, propio de una cultura inmersa en interfaces, flujos de navegación y hábitos de interacción con metáforas externas de nuestro cerebro, vale decir, los computadores.

La economía de lenguaje, propia del lenguaje de programación, dialoga muy bien con ciertas poéticas que igualmente apelan a una precisión en el uso de la palabra. Una eco-sensibilidad similar a la buscada por los programadores cuando definen un código como “elegante” o “bello”. Esta afinidad toma forma en el *leitmotiv* de esta misma tesis: contenido teórico, un libro conceptual y objetos multimediales han sido desplegados desde un poema conformado por cuatro versos, exprimiendo al máximo el potencial del poema y desbordando los objetivos planteados en un principio. Al inicio de la tesis señalé mi motivación por extraer de ese poema de pocas líneas, una “multiplicidad de sentido”

que las palabras en sí mismas se resistían a entregar. En ese proceso de extracción y expansión, y luego de trabajar sobre distintas materialidades desde la textualidad procedural del código, pude advertir que las versiones pueden funcionar de manera independiente, pero adquieren verdadero sentido cuando vuelven su vista, como conjunto, hacia el original. Cuanto más se profundiza en los procedimientos de traducción que puede soportar un poema, tanto más se refuerza su contenido inicial. Personalmente esto me ha permitido constatar que la dificultad en responder la pregunta sobre qué escribir y cómo hacerlo, tiene carácter constante y es parte constitutiva de mi propia poética.

11. BIBLIOGRAFIA

Bertran, I. (Director de proyecto). Gauthier, D., Allen, J., Noble, J., Ignac, M. (Editores) 2012. code-poems. Barcelona

Block, Friedrich. 2002. Digital poetics or On the evolution of experimental media poetry. Consultado en Nov. 2014 en <http://www.netzliteratur.net/block/p0et1cs.html>.

Bootz, P. 2002. Alire: un cuestionamiento irreductible de la literatura. Revista digital d'humanitats, Vol 4. Consultado en Nov. 2014 en <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/bootz0302/bootz0302.html>

Cussen, F. 2013. "Versos sueltos, lugares comunes, poemas encontrados" [Artículo]. Acta Literaria. N° 46. Consultado en Nov. 2014 en http://www.scielo.cl/pdf/actalit/n46/art_02.pdf

Duarte, D. (2006). PRODUÇÕES POÉTICAS EM MÍDIAS DIGITAIS [Artículo en línea]. Aletria: Revista de Estudos de Literatura. Vol 14, n° 1. Consultado en Nov. 2014 en <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1376/1472>

Dworkin, C. & Goldsmith, K. (2011). Against Expression. Illinois: North Western University Press

Emerson, L. (Sep. 2006) Numbered Space and Topographic Writing, New Media Poetry and Poetics, número especial, Leonardo Electronic Almanac Vol 14, No. 5 - 6 (2006). Consultado en Nov. 2014 en http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/lemerson.asp.

Glazier, L P. (Sep. 2006) "Code as Language," "New Media Poetry and Poetics" Special Issue, Leonardo Electronic Almanac Vol 14, No. 5 - 6 (2006). Consultado en Nov. 2014

en <http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/lpglazier.asp>.

Gubbins, Martín. (martin.gubbins@gmail.com). (2014, noviembre 20). Descripción de reescritura y versiones sonoras del poema de tesis. Email a Fernando Ortega (skarfernandois@gmail.com).

Halter, H., (Traductor). 1979. Siete manifiestos Dada. Barcelona: Tusquets.

Hayles, K. 2004. "Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis" [Artículo], Poetics Today, Vol 25, n° 1, 2004, pp. 67-90.

Lage, M. 2013. "First Stanford code poetry slam reveals the literary side of computer code [Artículo/Entrevista]," Stanford News. Consultado en Nov. 2014 en <http://news.stanford.edu/news/2013/december/code-poetry-slam-122013.html>

LeWitt, S. (1975). Wall Drawing #260 [Instrucción/Instalación]. New York: Museum of Modern Art.

Mateas, M. 2006. Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner, Beyond Fun, ed. Drew Davidson. Pittsburg, P: ETC Press.

Ono, Y. 1964. Grapefruit. Japan: Wunternaum Press.

Paradigma de programación. (2014, 10 de septiembre). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 05:15, noviembre 10, 2014 desde http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Paradigma_de_programaci%C3%B3n&oldid=76885984

Plaza, J. 2003. Tradução Intersemiótica (4ª ed.). Sao Paulo: Perspectiva.

Reas, C., & Fry, B. 2007. Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. Cambridge, MA: MIT Press.

Reas, C., & McWilliams, C. 2010. Form+Code in Design, Art, and Architecture. New York: Princeton Architectural Press.

Reichardt, J. 1971. Cybernetics, Art and Ideas. New York: New York Graphic Society.

Reichardt, J (Editor). 1968. Cybernetic Serendipity: the computer and the arts. Londres: Studio International.

Spielberg, S. (Director) & Phillips, J. (Productor). (1977). Close Encounters of the Third Kind [Película]. USA: Columbia Pictures Industries.

Sarah, S. 2002. "Simon Biggs Questions Our Questions [Entrevista]," The Shock of the View.

Consultado en Nov. 2014 en

<http://www.walkerart.org/archive/A/B753910B5457DE9A6167.htm>

Zumbrunnen, A. 2014. "The Book Metaphor" [Artículo], UX Magazine. Consultado en Nov.

2014 en

<http://uxmag.com/articles/the-book-metaphor>

12. IMÁGENES

Fig. 1. LeWitt, Sol. Ejecución de Wall Drawing #260 de Sol LeWitt, 1975. Museo de Arte Moderno, Nueva York. 2008. Consultado en Nov. 2014 en <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/305>
Sol LeWitt/Artists Rights Society (ARS), New York. Foto: Jason Mandella

Fig. 2. Gubbins, M. Performance “Primer Soneto”. 2014. Taller Bloc, Providencia, Santiago de Chile. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 3. Ortega, F. Versión en código del poema. 2014. Performance en Sala Radicales, Santiago de Chile. Foto: Daniel Madrid.

Fig. 4. Ortega, F. Fernando Ortega declamando código. 2014. Performance en Sala Radicales, Santiago de Chile. Foto: Daniel Madrid.

Fig. 5. Ortega, F. Proyección del código ejecutado. 2014. Performance en Sala Radicales, Santiago de Chile. Foto: Daniel Madrid.

Fig. 6. Ortega, F. Maqueta de la página web. 2014. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 7. Ortega, F. Versión 01. 2014. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 8. Ortega, F. Versión 02. 2014. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 9. Ortega, F. Versión 03. 2014. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 10. Kosuth, J. Five Words in Blue Neon. 1969. En: Shanken, E. Art and Electronic Media, Themes & Movement, New York: Phaidon Press, 2009, p. 19

Fig. 11. Versión 04. 2014. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 12. Ortega, F. Versión 05. 2014. Foto: Fernando Ortega.

Fig. 13. Ortega, F. Versión 06. Rodrigo Gárate. 2014. Foto: Rodrigo Gárate.

Fig. 14. Ortega, F. Versión 07. Jean Danton Laffert. 2014. Foto: Jean Danton Laffert.

Fig. 15. Ortega, F. Maqueta del libro conceptual. Fernando Ortega. 2014. Foto: Fernando Ortega.

13. ANEXOS

13.1 Reescritura del poema (Martín Gubbins, 2014)

el magenta es el verde

pero el verde

no es el magenta

el pasto no seco

el es

no

pero el

no es el no

pasto

es el no

el es

el

es el

no

no es el

pasto

el pasto

pero

no

verde

no

pasto

no

no

magenta verde

verde

magenta

verde

el

pero

no

verde

el

robo lo

magenta

verde

no

no

el magenta es el

no verde

pero el verde

es el no

no es el

no

seco

magenta

verde

es el

puro

no

no

no

es

el no

es

verde

magenta todo no

robo el no

no es el robo

el no no todo

no es

es es

no

el magenta

pero el verde

no es el no

pasto no seco