

Experiencias digitales con la poesía en el aula de ELE¹

Digital Experiences with Poetry in the Spanish as a Foreign Language Classroom

ÁNGEL DE LA TORRE SÁNCHEZ

Università degli Studi di Urbino

Italia

angelbury@gmail.com

(Recibido: 11-12-2020;
aceptado: 11-02-2022)

Resumen. El objetivo de este artículo es el de proponer herramientas para promover una mayor presencia de la creatividad y de los medios digitales en la didáctica de ELE. En concreto, se introduce el género de la poesía digital, un género a caballo entre la literatura y las tecnologías digitales, cuyas potencialidades didácticas para el aula de ELE son enormes, pues es un género que bebe de las vanguardias poéticas del s. XX y se vale de herramientas digitales de gran utilidad para cualquier usuario presente en entornos digitales. Tras definir el género, en el artículo se ofrece un repaso de las obras de poesía digital más representativas del panorama hispanohablante y se identifican los recursos utilizados por los autores para producir dichas creaciones. Por último, se ofrecen una serie de herramientas digitales y se discuten sus potencialidades a la hora de llevarlas al aula de ELE, entre las cuales destacamos la posibilidad de desarrollar tres competencias que no suelen ir de la mano: la competencia literaria, las alfabetizaciones digitales y la competencia comunicativa.

Palabras clave: *Lingüística aplicada, Enseñanza de una segunda lengua, Poesía, Lengua extranjera, Alfabetización digital.*

Abstract. This paper aims to propose tools to promote a greater presence of creativity and digital media in the teaching of foreign languages. It focuses on the genre of digital poetry, a genre halfway between literature and digital technologies, whose didactic potentialities for the Spanish as a foreign language classroom are multifold since it is a genre that draws on the poetic avant-garde movements of the 20th century and employs tools of great utility for any user of digital environments. Based on this definition, the article offers a review of the most representative works of digital poetry of the Spanish-speaking scene and it identifies the resources used by these authors to produce said creations. Finally, it presents a series of digital tools and their affordances for the Spanish as a foreign language classroom, among which we highlight the possibility of developing three competencies that rarely go hand in hand: literary competence, communicative competence and digital literacies.

Keywords: *Applied linguistics, Second language instruction, Poetry, Foreign languages, Digital literacy.*

¹ Para citar este artículo: De la Torre Sánchez, Ángel (2022). Experiencias digitales con la poesía en el aula de L2. *Álabe*, nº extraordinario 1. <https://doi.org/10.25115/Alabe.2022.1.3>

I. Marco introductorio

La importancia de la creatividad como revulsivo para el aprendizaje es un aspecto que se viene estudiando desde hace tiempo y que se ha demostrado, si no necesario, sí altamente beneficioso para dicho propósito. Así pues, para autores como Lowenfeld y Brittain (2008), el desarrollo del pensamiento creativo es sinónimo de flexibilidad de pensamiento y fluidez de ideas, así como de la capacidad de aportar conceptos nuevos y originales, de ver las cosas en relaciones novedosas y de pensar de forma distinta a otros individuos (Lowenfeld y Brittain, 2008: 96). Otros autores, como Kraft (2005), comparten dicha concepción, pues entienden la creatividad como la capacidad de pensar más allá de las ideas admitidas, combinando conocimientos ya adquiridos. En ese sentido, la creatividad es un fenómeno que puede ser generado, alimentado y reproducido mediante ambientes favorables y estimulantes (Betancourt, 2007). Por lo tanto, con el objetivo de fomentar dicha creatividad, resulta fundamental instaurar una atmósfera motivadora, así como un espíritu de entendimiento y colaboración entre educador y educandos. Sin embargo, ello implica “curbing the teacher’s impulse to constantly intervene and over-correct” (Maley, 2015: 6). Dicha situación no es un obstáculo, en cualquier caso, para que tanto el esfuerzo creativo como la corrección comunicativa vayan de la mano, como defiende Greenfield:

Creative thinking cannot be purchased, downloaded or guaranteed but it can be fostered with the right environment. Developing individual conceptual frameworks for understanding and interpreting the world also means encouraging individuals to have the confidence to question and deconstruct dogma and traditional views, to possess the courage to make new associations without fear of the opinions or cynicism of others (Greenfield, 2014: 252).

A su vez, la importancia de la creatividad también se ha investigado en el ámbito que nos ocupa, el de la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE). Sin embargo, algunos autores, como Littlemore y Low (2006: 280) consideran que la presencia de la creatividad en el aprendizaje de lenguas extranjeras es un aspecto amedrentador tanto para los aprendices como para los docentes, pues no contribuye a acrecentar la confianza en los aprendices, ya que lo que podrían producir como un enunciado creativo puede ser fácilmente tratado como un simple error por cualquier hablante nativo. A pesar de dicha reticencia inicial, como demuestra Acquaroni (2008: 244) en su trabajo dedicado a la introducción de la poesía en el ámbito de ELE, los aprendices necesitan “adquirir la capacidad para darse cuenta de cuándo y en qué casos el hablante o el oyente están yendo más allá de lo convencional”; “de cuándo ese uso creativo está quebrantando un determinado dominio conceptual”, y “comprender las razones por las que los hablantes han elegido llevar a cabo dicha ruptura con lo convencional”

Asimismo, la presencia de la creatividad en las aulas de ELE ha aumentado en los últimos años con el advenimiento de los medios digitales, que ofrecen una gran cantidad de herramientas y plataformas a través de las cuales se pueden producir y compartir textos creativos. Esta presencia creativa en las aulas va de la mano, sin duda, de las ideas de Cook (2000), para quien la única forma de fomentar la creatividad reside en la ludicidad, entendida de una manera amplia. Así pues, la creatividad lingüística deviene en tan necesaria para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas que incluso, en numerosas ocasiones, se da por sentada su existencia. Sin embargo, la creatividad lingüística no es una cualidad excepcional de ciertos géneros, sino que se manifiesta en todas nuestras producciones lingüísticas. De ahí que dicha creatividad tenga un poder motivacional significativo, pues permite que los estudiantes se expresen y refuercen su autoestima, así como la confianza y la consciencia propias (Maley, 2015).

En este sentido, hay varias claves en la relación entre el uso de la tecnología y la enseñanza/aprendizaje de ELE que justifican el uso de géneros creativos en conjunción con la tecnología. Como resume Herrera Jiménez (2015, 142-143), entre dichas claves encontramos algunas que tienen que ver directamente con el propósito del presente artículo, tales como que “la tecnología debe abrir espacios, no cerrarlos”; que “la tecnología es un ecosistema propicio para la creatividad”; que con “la tecnología importa tanto la acción como la interacción de los participantes en los procesos de aprendizaje”; que “exige una visión crítica sobre cualquier actuación y en especial sobre las propias rutinas tecnológicas” y que, por último, “la tecnología pertenece a la vida diaria, no es un código secreto”.

Por estos motivos, en el presente artículo se introduce el género de la poesía digital, ya que consideramos necesario, dada la dificultad por parte de los docentes de acceso a nuevos recursos y herramientas tecnológicos (Román-Mendoza, 2018: 93), no cejar en el empeño de proponer acciones didácticas que, en el marco de la enseñanza de ELE, promuevan la creatividad y el acceso a los nuevos medios digitales. A tenor de lo anterior, se introducirán algunos de los recursos más utilizados en la poesía digital para analizar las potencialidades (*affordances*) didácticas que se desprenden de ellos.

2. La poesía digital: definición y características

La poesía digital, también conocida como poesía electrónica o *e-poesía* (Flores, 2014), conforma un género digital que no puede ser definido de forma unívoca, sino más bien como un conglomerado de formas que constituyen un género, pues la actividad creativa dentro de la poesía digital contiene elementos muy heterogéneos.

En pocas palabras, “a poem is a digital poem if computer programming or processes (software, etc.) are distinctively used in the composition, generation, or presentation of the text” (Funkhouser, 2007: 22). Así pues, la poesía digital se basa en la noción de textualidad reconceptualizada en el medio digital, lo que supone un nuevo marco para un

entorno de experimentación artística en el que establecer relaciones novedosas entre los componentes del texto, ya que el medio en el que es creado, grabado y transmitido tiene gran influencia en el lenguaje usado.

La génesis de la poesía digital, según Rettberg (2019) se puede encontrar en la poesía combinatoria, un género cuya fecha de nacimiento se sitúa en 1952 con la creación de un algoritmo informático para generar textos literarios llamado *Love Letters*. Desde esa época, la poesía combinatoria ha sido un género de poesía digital que ha gozado de mucha popularidad. Los cimientos de este género son las bases de datos así como la modificación y sustitución de elementos a través de procesos algorítmicos.

En cuanto a las influencias de la poesía digital, se puede citar el surrealismo como uno de los pilares, en especial por la naturaleza procesual de los juegos poéticos surrealistas, en los que el acto creativo no empieza con la inspiración, sino con una serie de prácticas acordadas previamente, como sucede en el *cadáver exquisito*. Los elementos colaborativos, como el ejemplo anterior, así como los tomados de otros medios, como mucha de la poesía de Apollinaire, también han inspirado diversas prácticas de poesía digital. A su vez, el empleo de textos e imágenes encontrados, como la receta de Tzara para un poema dadaísta en la que se crea el poema a partir de recortes de periódico, es coherente con lo que sucede en las prácticas combinatorias en el ámbito digital. Otra de las grandes influencias fue Brion Gysin, poeta y pintor de la generación beat que reconceptualizó la idea del collage en poesía a través de la unión aleatoria de palabras y frases, llegando a crear lo que llamó *poemas permutativos*, como el famoso *I am that I am* (Gysin, 2012). Otra influencia de gran calado fue la del grupo Oulipo (Di Rosario, 2011: 70), un grupo de escritores y matemáticos franceses cuyo miembro más prominente fue Raymond Queneau. Las obras de este autor fueron muy influyentes, como sus *Cien mil millones de poemas* (Queneau, 1961²), una serie de 10 sonetos con la misma forma y rima, cuyos versos intercambiables dan la posibilidad de crear 100000000 de poemas.

Posteriormente nació el género de la poesía interactiva y cinética, que la mayoría de autores relacionan actualmente con el concepto de poesía digital. La poesía digital de los últimos 30 años, por tanto, va más allá de la habilidad para recombinar y generar textos con algoritmos, como sucedía con la poesía combinatoria, pues su objetivo es explorar las posibilidades de los distintos medios digitales disponibles como entorno poético tanto para la composición como para la recepción. Se relaciona, además, con movimientos artísticos y literarios precedentes, preocupados por “the materiality of text as image, with the granularity of language, and with the relationship between poetry, sound and music. Animation and interactivity have consequences not only for our experience of the text as read, but also for our understanding of letters and words as manipulable material objects” (Rettberg, 2019: 118). En las obras digitales, los símbolos gráficos no son tan solo portadores de significado, sino objetos materiales con propiedades variables. El movimiento, a su vez, funciona en la poesía digital como una figura metafórica con tanta intención

² La siguiente página web da la posibilidad de combinar los versos de los sonetos: http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRandom_v4.html

semántica como las palabras, acercándola a creaciones artísticas visuales y performativas. Además, el tiempo y el espacio son dos elementos fundamentales en la poesía digital. El tiempo del poema engloba el tiempo de la escritura, el tiempo de la escritura del código, el tiempo de la producción/*performance*, y el tiempo de la lectura. A su vez, cada uno de estos acontecimientos se puede entender de manera discreta (Hayles, 2008:182). En este sentido, según esta autora, las creaciones tienen que ser concebidas más como un proceso que como un objeto, dado que su legibilidad depende de la representación que la máquina hace en respuesta al código.

El trasvase de las vanguardias poéticas a la poesía digital no habría sido posible, no obstante, sin el desarrollo de las posibilidades multimedia de los ordenadores. De hecho, los cambios en el modo de creación de los poetas digitales han correspondido, *grosso modo*, con los cambios evidentes en la creación de nuevos lenguajes de programación y plataformas en la historia de la informática, y la consecuente adopción de estas, como BASIC, Shockwave, Flash o Processing, entre otros.

Dichos lenguajes de programación se han ido sucediendo a lo largo de los años. BASIC fue pionero y se desarrolló en los años 60 con el objetivo de ofrecer un lenguaje fácil de usar para iniciar a los advenedizos usuarios al uso de la lógica de los lenguajes de programación. A continuación, en torno a los años 90, surgieron otros, como Shockwave, una plataforma multimedia que servía para visualizar contenido creado mediante editores como Director. Posteriormente se popularizó Flash, creado por Macromedia, que se convirtió una de las herramientas de creación de contenido multimedia más populares entre usuarios y, como consecuencia, por los poetas y creadores en entornos digitales. Flash permitía la creación y, a continuación, el visionado de contenido multimedia, con la diferencia de que este se desarrolló específicamente para usarse en páginas web. Flash era capaz de mostrar texto, incluso texto enriquecido, así como gráficos, animaciones, videojuegos, audio y vídeo, e incluso podía capturar el *input* del ratón, el teclado, el micrófono o la cámara, lo que lo confería un valor incalculable para las creaciones artísticas digitales, en particular para la poesía interactiva y cinética. Processing, por su parte, representa una plataforma de desarrollo y un lenguaje de código abierto que tiene la particularidad de no pertenecer a ninguna empresa, a diferencia de las anteriores. Su desarrollo comenzó en 2001 con la creación artística digital ya en mente, pues sus creadores lo proyectaron como modo de enseñar a los artistas los aspectos fundamentales de la programación informática (Rettberg, 2019: 144).

Por otra parte, otro lenguaje con elevada difusión es HTML, un lenguaje de marcado, es decir, una forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación, y fundamento de la red informática mundial (World Wide Web) junto con JavaScript, un lenguaje de programación interpretado, y CSS, en español, “hojas de estilo en cascada”, un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Este lenguaje, especialmente gracias a una actualización de 2014 conocida como HTML5, fue el que permitió

que las animaciones de Flash fueran accesibles para los usuarios trabajando en HTML. Esto es de especial importancia pues, dada la falta de soporte a este producto por parte de Adobe, empresa creadora de Flash, muchos poetas digitales están migrando a lenguajes de formato abierto, es decir, libres de restricciones legales y económicas.

3. Ejemplos de poesía digital en español

Los primeros ejemplos de poesía digital en español se encuentran circunscritos al ámbito de la poesía generativa y combinatoria, Claudia Kozak cita, entre los pioneros en lengua española, al argentino Omar Garcedo, creador de una serie de poemas titulada *IBM*, “pseudo generados de manera automática, codificados en tarjetas perforadas con una perforadora IBM, impresos en caracteres alfabéticos en las mismas tarjetas a partir de la lectura automática de una computadora, y publicados luego en la revista *Diagonal Cero* en 1966” (Kozak, 2015: 194).

Posteriormente, surgen autores que desarrollan su obra ya plenamente entrados en la era digital, como Ana María Uribe autora de “Tipoemas”, en 1968, y “Anipoemas”, en 1997. Los *anipoemas*, poemas animados en los que las letras explican el contenido del título del propio poema, utilizan los significantes para expresar un significado. En el *anipoema* titulado “Hojas rojas secas”, por ejemplo, vemos cómo desde el título caen dichas hojas secas, representadas por eses.

Ya en el actual milenio empiezan a surgir obras de poesía digital con mayor regularidad. Así pues, encontramos obras como “Arcoiris paranoico” (2000) y “Grandes esferas celestes” (2001) del peruano José Aburto. En el primer texto encontramos un poema que se va desvelando cuando el lector pasa el cursor por encima, pero simultáneamente lo que hemos desvelado anteriormente se va borrando poco a poco. En ese sentido, explica el propio autor lo siguiente a propósito de la obra:

El lector no debe quedar nunca inmóvil ante un texto poético. Se necesita de su participación para que la lectura suceda, su movimiento constante es la única manera en que el texto pueda cobrar realidad. Así es él quien marca el ritmo, quien mantiene vivo el texto para entender su significado, sin su mirada, el poema desaparece. De igual forma el poema nos habla sobre el compromiso y su constante necesidad de recreación (Aburto, 2000, párrafo 1).

Milton Läufer creó en 2001 un conjunto de poemas descargables en pdf titulado “silencios”, que “se revela como producto de una especie de borroneo realizado en forma digital previamente” (Kozak, 2019: 84). Otro de los poemas del argentino es “El ojo y la mano”, de 2003, que representa un “poema-fantasma difícil de “capturar” en la interacción, cuyos vestigios solo pueden ser recuperados de forma fragmentaria al ubicar

el cursor sobre ciertas partes” (Kozak, 2019: 84). El autor, desde entonces, ha venido produciendo numerosas obras de literatura digital, como la más reciente *Cacofónicas* (2020), en la que se nos pide que el poema se vaya creando con palabras que sean generadas a partir de un valor de similitud sonora que el lector tiene que insertar.

Otra autora muy afamada durante los primeros años del s. XXI es Tina Escaja, creadora española, con su obra de poesía hipertextual *VeloCity*, donde encontramos una serie de poemas cuya peculiaridad es la de presentar un hipervínculo que transmuta el poema al clicar en él. Con esta estructura hipertextual desjerarquizada la autora consigue subvertir la lectura habitual de un poemario, una suerte de liberación creativa ayudada también por el uso que la autora hizo del seudónimo, pues estos poemas fueron publicados inicialmente bajo la firma de Alm@ Pérez (Llosa Sanz, 2019). Como puede observarse en este poema, que representa un evidente ejemplo de intertextualidad digital, “las letras de los versos se van escribiendo a medida que el lector lee. Las palabras dialogan con el lector, coloreándose, invitándole a pulsar el enlace del hipertexto y así sumergirse progresivamente en el poema, como un náufrago” (Cuquerella, 2018: 84).

Otra de las autoras contemporáneas de más renombre es Belén Gache, poeta argentino-española, que desde 1996 ha venido creando diversas colecciones de poesía electrónica, recogidas en *Wordtoys* (2006), primero, y en *Góngora Wordtoys* (2011) posteriormente. Ambas se presentan imitando el formato tradicional de un libro, compuesto por capítulos-poemas e índice. La primera de ellas, *Wordtoys*, del 2006, está compuesto por trece poemas que “poseen una importante presencia de intertextualidades, como un homenaje tecnológico a la tradición artística y literaria, con especial ímpetu en las prácticas vanguardistas” (Corral Cañas, 2015). En esta obra hay un constante diálogo con otras obras del canon literario, una característica frecuente en la poesía de Gache.

Otro autor de gran originalidad es el Santiago Ortiz, de Colombia. Este poeta digital experimenta con el lenguaje a través de la creación de algoritmos que generan poéticas a partir de la interacción entre el lector y la máquina, a modo de rizomas textuales que se modifican, fagocitan y extienden de diferentes maneras (Gainza, 2016). Dos de sus obras más conocidas son “Bacterias argentinas” y “Esferas”. La primera de ellas es definida por su autor como “un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y donde la información genética es narración” (Ortiz, 2004b, s.p.). En “Esferas” encontramos una propuesta similar a la de “Bacterias argentinas”. Se trata de un algoritmo que produce combinaciones semánticas en una estructura de esfera que, al girar, va mostrando nuevas palabras y relaciones entre ellas. De esta forma, quienes participan de este ejercicio pueden establecer relaciones entre palabras, leer lo que otros han escrito respecto a la relación establecida y escribir su propia narración-poema-comentario de la relación textual. En esta obra, “la geometría se pone en relación con la semántica en este juego creador” (Cuquerella, 2018: 343), ya que el usuario, cuando abre la ventana de una de las esferas, se encuentra con una serie de puntos distribuidos en la superficie de la misma.

También está presente en algunos autores la porosidad de las fronteras lingüísti-

cas en las producciones creativas, como sucede en la obra poética de Alex Saum, creadora afincada en Estados Unidos, donde imparte asignaturas de literatura y cultura españolas así como de literatura electrónica. Su proyecto lleva por título *#SELFIEPOETRY*. La poesía de Saum tiene la peculiaridad de estar compuesta en español y en inglés, ya que la poesía electrónica, según Saum-Pascual (2017), resulta un tipo de literatura que se mueve fácilmente entre los medios, pero también entre las tradiciones lingüísticas y los idiomas. La obra cuenta con dos colecciones. La primera de ellas es *#SELFIEPOETRY: Fake Art Histories & the Inscription of the Digital Self*, que explora dos ideas interrelacionadas: “La falsedad tras las historias literarias y artísticas, y nuestra (i)legitimidad a la hora de intervenir en ellas para crear narrativas teleológicas que nos expliquen su evolución” (Lozano Marín, 2019: 320). La intertextualidad es una característica importante de la obra de Saum, como pusimos de manifiesto también para la de Gache. Se puede comprobar en diferentes poemas de la colección, como “Dreamtigers, tigers, tigers” (en homenaje a Jorge Luis Borges y su obra *El hacedor*), que comienza a escucharse, tanto en inglés como en español, al iniciarse el poema. La grabación de voz se repite interminablemente en ambos idiomas y se ve interrumpida por un vídeo de YouTube que trata sobre los últimos tigres salvajes en la Tierra. A su vez, en la pantalla aparece un fragmento de la obra de Borges en inglés y se superponen varias copias de un selfi de Saum que muestra su rostro parcialmente oculto por una fotografía de un tigre corriendo.

Un subgénero de la poesía digital lo constituye la llamada “poesía spam”, una poética fundada en esa idea de transmisión de la información masiva e inmediata de Internet, que genera a la vez gran cantidad de palabrería de desperdicio. Entre estos ejemplos, encontramos al poeta argentino Charly Gradin, con una obra titulada “Peronismo (spam)” (2010), una composición donde “por un lado, se tematiza el malestar causado por la saturación de las bandejas de entrada como consecuencia de la llegada masiva de publicidad engañosa que promete el crecimiento milagroso del cabello o del pene, la reducción del contorno de piernas y abdomen, falsas notificaciones bancarias o solicitudes de ayuda y contacto. Por otro, la obra muestra en la pantalla una conjunción de texto y música; un vertiginoso aparecer y desaparecer de versos que se acoplan y marcan un determinado ritmo poético.” (Gatica, 2019: 138). El autor emplea el programa de software libre Time Based Text (tbt.dyne.org) para componer una la obra a partir de los resultados lingüísticos obtenidos de la búsqueda en Google “el peronismo es como”. En palabras de Gatica: “Un performance escritural infinito o ejercicio de apropiación poética” (2019: 138).

En otro plano completamente diferente, se encuentra el creador español Oscar Martín Centeno, un poeta digital que también cuenta con poemarios publicados en formato tradicional. El tipo de poesía digital que lleva a cabo Martín Centeno es heredero de la videopoesía, aunque, como pone de manifiesto Zalbidea Paniagua, Oscar Martín Centeno “no sólo ilustra el poema y consigue reforzar el significado poético con la lectura expresiva del autor, sino que sus letras en movimiento hacen que el poema cobre vida, y hacen que el lector se sumerja en la relajante música de piano y en la imagen de las manos

uniéndose en un ambiente líquido; como si esas manos estuvieran en un río dentro de un bosque imaginario en un recuerdo o un sueño” (Zalbidea Paniagua, 2017: 167). Un ejemplo de este tipo de poesía es “El rumor de los álamos”, una versión digital del mismo poema contenido en el libro *Especiosos enfrentados*, de 2006. Como explica Cuquerella, “la inclusión de la voz recitando los versos, las letras de los mismos horadando la pantalla y recorriendo las líneas de la palma de las manos, la música compuesta de modo específico para el videopoema por el propio autor, remedian los versos originales dotándolos de una fuerza sorprendente” (Cuquerella, 2018: 255).

Por lo tanto, aunque el poema existe de manera impresa, el poema digital que Martín Centeno crea para acompañarlo, en realidad, existe en simbiosis entre el texto impreso y el poema digital, de manera indisoluble e intermedial.

Por último, otro tipo de poesía digital corresponde a la “poesía código” que, según la definición de Durán Rodríguez (*apud* Alonso Valero, 2019: 334), consiste en “poemas escritos en lenguaje de programación y cualquier tipo de lenguaje informático. Es utilizar todos los recursos que tiene este lenguaje para una creación artística: todos los símbolos, silencios, variables... Todo el conjunto de elementos que forman el código de la programación”. Un ejemplo de ello es la obra de Belén García Nieto, poeta y programadora informática española, con cuya obra esta creadora intenta sacar el lenguaje informático de su ámbito técnico y funcional e insertarlo en la vida, valiéndose de la ironía como recurso fundamental (Alonso Valero, 2019: 342). Efectivamente, para acceder a esta poesía es necesario tener unas nociones en los lenguajes de programación, aunque la composición final de la creación puede resultar poética incluso a quienes no hayan tenido formación en dicho ámbito. Sirva a este propósito, de ejemplo, el poema “Estado del bienestar”. Este poema, como explica Alonso Valero (2019: 344), contiene una lista de elementos, que recibe el nombre “desahucio”, y “suma” por su lado es una variable de acumulación. Para cada elemento de la lista “desahucio”, se elimina el nombre correspondiente a la persona desahuciada (o, tal como lo expresa el poema, “suma=0”); ese procedimiento se acumularía y, al final del proceso, la pantalla nos mostraría un mensaje notificando que el nombre de la persona afectada por el desahucio ha sido eliminado (“alert (nombre + “: eliminado”). De este modo, la autora quiere defender la no neutralidad del lenguaje informático y la responsabilidad de las personas que lo utilizan. Así pues, el poema se puede leer simplemente como código impreso, aunque, como mencionábamos, también se puede acceder al mismo en una página Web HTML.

Muchas otras obras, por desgracia, se han perdido para siempre. Por ejemplo, “Untitleddocument” (2005) del artista argentino Ciro Múseres. Según Kozak (2019: 82), en esta obra se hacían visibles “multiplicidad de interfaces gráficas de usuario habituales de los sistemas operativos informáticos, como las carpetas y subcarpetas dentro de directorios, al tiempo que fragmentos de código van apareciendo y desapareciendo al compás de música electrónica y de nuestros clics sobre ciertos hipervínculos por descubrir en la navegación”. Lo mismo sucede con la obra “Intimidación” (2005) del artista/programador argentino Leonardo Solaas, consistente en 198 capturas de pantalla del árbol de carpe-

tas completo de la propia computadora del artista, unidas secuencialmente, tal como se visualizaba la noche del 15 de abril de 2005, y que por su disposición gráfica podría considerarse incluso como una pieza de poesía visual. Algo similar sucede con las obras de Saum, ya que a inicios de 2021 solo eran accesibles a través de las grabaciones subidas a YouTube por la propia autora. Por desgracia, como explicaba Joan-Elles Adell, aquí reside un aspecto de gran importancia en la literatura electrónica, pues “el soporte, por su propia naturaleza es inestable, y uno de los trabajos de estos escritores es precisamente, explotar lo máximo posible esta especificidad” (Adell, 2004: 142).

4. Experiencias poéticas digitales en el aula de ELE

En primer lugar, es necesario identificar los métodos y técnicas usados para la creación de poesía digital desde sus comienzos y, a su vez, cuáles de estos métodos y técnicas son susceptibles de ser llevados al aula de ELE para producir creaciones poéticas digitales, pues no todos están al alcance de un usuario medio de tecnologías digitales y su curva de aprendizaje sería demasiado larga como para poder llevarla al aula. Una de las características fundamentales que hemos considerado a la hora de identificar programas y aplicaciones es la accesibilidad gratuita a través de Internet. Algunos presentan límites de uso, tales como límites temporales para las creaciones o límites de cantidad de creaciones, pero consideramos que son más que suficientes para el tratamiento que queremos darle en el aula de ELE. No sería aconsejable proponer programas de pago a estudiantes que, probablemente, no tengan ni quieran gastar sus recursos económicos en materiales periféricos a su objetivo principal, que es el aprendizaje de la lengua. Una desventaja de esa gratuidad, sin embargo, es la menor garantía de privacidad y protección de datos que ofrecen las aplicaciones en sus versiones gratuitas.

En primer lugar, a la hora de hablar de métodos y técnicas usados en las creaciones poéticas digitales, es inevitable hablar de algunas redes sociales que se usan habitualmente para la difusión de la poesía. Flores (2019) menciona entre ellas Twitter, refiriéndose, en particular, a algunas creaciones vinculadas a bots automatizados, como el mencionado *Pentametron* en lengua inglesa, o @BobPoeta y @Poesia_es_bot en lengua española, entre otros, cuyas publicaciones no dejan de ser una forma de poesía generativa. Por otra parte, Instagram es otra red social que ha obtenido gran popularidad recientemente, especialmente en el ámbito de la poesía. Hay una gran cantidad de creadores que publican en ella, cuyas publicaciones, sin embargo, son similares a la poesía que podría editarse en cualquier medio impreso, como las creaciones de la popular Elvira Sastre, que suelen tratarse de una fotografía realizada a un texto suyo impreso en papel. En este sentido, Instagram ha sido utilizado como forma de marketing por diferentes editoriales, que se han dado cuenta del filón económico que pueden obtener publicando en papel las creaciones de jóvenes poetas con miles de seguidores en Instagram, como demuestran Sánchez García y Aparicio Durán (2020). De la misma manera, hay un gran número de creadores

que se han hecho populares emparejando su poesía a ilustraciones, ya sean fotografías o dibujos relativos al texto en cuestión, como hizo la poeta Rupi Kaur en lengua inglesa. A pesar de que la reproducción de este tipo de creaciones no difiere en medios digitales y en medios impresos, como podemos comprobar en los libros publicados por la mencionada Rupi Kaur, su creación puede servir como punto de partida en el aula de ELE si se lleva a cabo a través de plataformas o programas de diseño gráfico en las cuales los estudiantes tendrán la oportunidad de acercarse a herramientas digitales sencillas con las que quizá no estarán familiarizados. En este sentido, consideramos útil llevar al aula de ELE propuestas de creación poética unidas a ilustración, creadas por el mismo estudiante o grupo de estudiantes, para su posterior publicación en redes sociales.

A continuación, introducimos las plataformas de creación multimedia y diseño gráfico digitales. Internet ofrece numerosas páginas web gratuitas de este tipo, aunque en ocasiones estas páginas web tienen algún tipo de limitación que permite el uso gratuito junto con diferentes opciones de pago para profesionales. Estas plataformas reciben en inglés el nombre de plataformas “what-you-see-is-what-you-get”, es decir, “lo que ves es lo que obtienes”. Con esta frase quieren sintetizar el funcionamiento de dichas plataformas, en las cuales el usuario encontrará una interfaz donde cada paso que se presenta es obvio, intuitivo y simple de entender sin tener profundos conocimientos de informática. Entre estas aplicaciones web encontramos Adobe Spark, desarrollada por Adobe Systems, una empresa de gran trayectoria en todo lo relacionado con la creación digital. Esta aplicación web permite la creación y divulgación de contenido visual, tales como folletos, carteles o presentaciones, así como contenidos de mayor impacto comunicativo como memes y breves vídeos. En general, esta plataforma permite, de manera sencilla, crear tres tipos de contenido: contenido gráfico y publicaciones para redes sociales, historias web y vídeos animados de breve duración. Canva, por otra parte, es una plataforma web de diseño gráfico que permite que los usuarios creen contenido gráfico para redes sociales, presentaciones, pósters y contenido visual en general. En este sentido, y uniéndonos a la propuesta presentada en el párrafo anterior, se podrían crear poemas a través de animaciones de texto.

Otra herramienta de gran alcance son los editores de vídeo, entre los cuales encontramos algunos sencillos con interfaz web, como Clipchamp o Headliner, que permiten la edición de vídeo de manera intuitiva sin necesidad de poseer avanzados conocimientos de edición audiovisual. Como estas aplicaciones, encontramos numerosas, tales como WeVideo, Wideo, o Kapwing, entre otros. La diferencia entre ellas radica en las limitaciones que imponen, como mencionábamos anteriormente. Existen también programas de edición de vídeo profesional que permiten el acceso gratuito con ciertas limitaciones, como LightWorks. En este caso, estamos hablando de un programa descargable, a diferencia de los anteriores, que son accesibles directamente a través de el navegador. La diferencia con respecto a los anteriores es que ofrece más posibilidades de edición, tales como efectos cinematográficos. Esta diferencia hace que el uso del programa requiera un mayor grado de competencia digital, pues, a pesar de ser altamente

intuitivo, necesita de un cierto andamiaje para poder usarlo con facilidad. En relación con dichas herramientas, algunas experiencias poéticas digitales que podrían llevarse al aula de ELE podrían ser la creación de videopoemas, en los que combinarían sus textos poéticos con las herramientas digitales de edición de vídeo.

Otra tipología de software permite la grabación de la pantalla del ordenador y de la webcam, normalmente utilizadas para podcasts, tutoriales y programas similares. Entre estas aplicaciones, encontramos Loom o Soapbox, entre otros. El primero de ellos es descargable como programa y accesible a través de la aplicación web, mientras que el segundo es accesible solo a través de la aplicación web. Ambos presentan características similares, con posibilidad de grabación de la pantalla, de la webcam y tienen algunas funciones de edición para pulir los contenidos grabados antes de publicarlos. Estas herramientas serían de gran utilidad para llevar a cabo propuestas de poesía spam, en las que podrían ir de la mano la grabación de la pantalla y el uso de buscadores.

Existe, además, una serie de aplicaciones web que permiten crear animaciones. Entre ellas encontramos aplicaciones como Powtoon, Biteable o Animaker, que ofrecen opciones gratuitas, aunque con algunas limitaciones. Estas plataformas se podrían usar para llevar a cabo poemas digitales animados de una mayor envergadura con respecto a los mencionados anteriormente, pues ofrecen una serie de imágenes, personajes, sonidos y texto que el usuario puede ir añadiendo a su plantilla para crear su animación. Además, estas plataformas, junto con otras como Bannersnack, permiten la creación de animaciones de texto similares a las que se podrían realizar con elementos más complejos desde el punto de vista informático, como HTML5, del que hablaremos a continuación.

Por último, llegamos al que consideramos el último escalón con posibilidades creativas digitales susceptible de ser llevado al aula. En este caso no se trata de una única plataforma o elemento, sino de un conjunto de ellos que se utilizan habitualmente para crear contenidos web. El primero de estos elementos es HTML5, un lenguaje de marcado con el cual se produce el contenido fundamental que veremos en una web. En segundo lugar, encontramos CSS, que en español significa “hojas de estilo en cascada”, que es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado, es decir, para embellecer y darle forma al contenido que hemos creado con HTML5. En tercer lugar, encontramos JavaScript, un lenguaje de programación propiamente dicho, que se utiliza principalmente como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas, es decir, para otorgarles un aspecto dinámico además de dotar de interactividad al contenido creado en el sitio web mediante las dos herramientas anteriores. Por suerte para los usuarios advenedizos, existen bibliotecas multiplataforma de JavaScript, como jQuery, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML y de implementar el lenguaje de programación. Para aunar todos estos elementos, los desarrolladores web usan editores de código fuente, como CodePen, una página web de edición de código a través de la cual los estudiantes podrían adentrarse en el complejo mundo de la programación con la guía de los docentes.

En cualquier caso, no son estas las únicas herramientas que pueden usarse para crear poesía en entornos digitales, ni era nuestro objetivo ofrecer una lista exhaustiva de herramientas susceptibles de ser usadas en el aula de ELE. Como hemos mostrado a la hora de explicar las características y fundamentos de la poesía digital, la experimentación, tanto creativa como técnica, es uno de los pilares de dicho género y, por lo tanto, consideramos que dejar abierta la posibilidad a que otros educadores o estudiantes introduzcan nuevos métodos que les resultan familiares puede ser positivo y beneficioso para el aula de ELE.

Consideramos, por último, que la idea de incluir la poesía digital en la clase de ELE muestra la posibilidad de desarrollar, de forma paralela, diferentes competencias que han tenido hasta el momento poca presencia conjunta: la competencia literaria, la educación y competencia comunicativa y las alfabetizaciones digitales.

5. Conclusiones

A modo de síntesis, podemos afirmar que la poesía digital puede ser una herramienta pedagógica muy positiva en la actualidad, una época en la que para muchos individuos llevar a cabo actos lingüísticos en una lengua extranjera tiene mucha relación con la mediación digital, con tanta frecuencia o más que las formas de comunicación no digitales.

Así pues, consideramos que la poesía digital es un género literario que ofrece enormes potencialidades para la didáctica de las lenguas. Este género, que dada sus características no cuenta con un modo unívoco de definirlo, supone un conglomerado de formas que contienen elementos muy heterogéneos en su estructura. En resumen, un poema puede concebirse como un producto digital si en su composición, generación o presentación existen programas o procesos informáticos distintos.

Por este motivo, consideramos que los estudiantes se beneficiarían de la inclusión en el aula de ELE de la poesía digital desde diferentes perspectivas: en primer lugar, se promovería la alfabetización o la competencia literaria, ya que es posible acceder a textos poéticos, tanto desde el punto de vista de la recepción como de la producción; en segundo lugar, se estimularían las competencias digitales, ya que el acceso o la creación de textos digitales en sí mismos requiere cierta capacitación y un buen dominio de las herramientas digitales, necesarias también para la vida cotidiana y, finalmente, se estimularía la competencia comunicativa, que es, al fin y al cabo, el objetivo esencial de cualquier propuesta presentada en el aula de ELE.

La hipótesis del presente artículo, además, se ve refrendada por investigaciones previas sobre esta cuestión que muestran que la inclusión de los medios digitales en la enseñanza de la poesía promueve que los estudiantes, como lectores y creadores, sean más activos. Es necesario que los docentes extraigan el poema del texto impreso y lo lleven a otros medios, ya que los beneficios son evidentes: las lecciones son más divertidas

y estimulan la imaginación, una cuestión de particular relevancia para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Así pues, con el objetivo de abrir frentes pedagógicos innovadores, se ha ofrecido un repaso de las obras de poesía digital de mayor importancia en el ámbito hispanohablante. Tras el análisis de estas obras, se ha identificado una serie de herramientas digitales susceptibles de ser llevadas al aula de ELE, cuya difusión esperamos que dé lugar a debates fructíferos en torno a la inclusión del binomio formado por la creatividad y los recursos digitales en la didáctica de las lenguas.

Referencias bibliográficas

- Acquaroni, R. (2008). *La incorporación de la competencia metafórica (CM) a la enseñanza-aprendizaje del español como segunda lengua (L2) a través de un taller de escritura creativa estudio experimental*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones.
- Adell, J. E. (2004). Poéticas electrónicas: una aproximación al estudio semiótico de la e-poesía. En M. A. Muro Munilla (Coord.), *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica* (pp. 138-148). Universidad de La Rioja.
- Alonso Valero, E. (2019). Aproximación a la poesía escrita en lenguajes de programación (sobre Belén García Nieto). *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* (28), 331-349.
- Betancourt, Julian. (2007). Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas. *Revista de Psicología Científica*, (9)20.
- Cook, G. (2000). *Language play, language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Corral Cañas, C. (2015). Gigantes digitales. Quijote en 17000 tuits de Diego Buendía y Escribe tu propio Quijote de Belén Gache. *Revista Caracteres*. Obtenido el 31 de mayo de 2021 desde: <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n1mayo2015/gigantesdigitales/>
- Cuquerella, A. (2018). *Del Café al Tuit. Literatura digital, una nueva vanguardia*. Madrid: Calambur.
- Di Rosario, G. (2011). *Electronic poetry: understanding poetry in the digital environment* (No. 154). University of Jyväskylä.
- Flores, L. (2014). Digital Poetry. En Ryan, M. L., Emerson, L. y Robertson, B. J. (Eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (pp. 155-61). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Funkhouser, C. T. (2007). *Prehistoric digital poetry: an archaeology of forms, 1959-1995*. Alabama: The University of Alabama Press.
- Gainza, C. (2016). Poéticas digitales y prácticas político-culturales en Esferas y Bacterias argentinas de Santiago Ortiz. En Correa- Diaz, Luis y Scott Weintraub. *Poesía y poéticas digitales/electrónicas/tecnos/new media en América Latina: definiciones y exploraciones* (pp. 186- 199). Bogotá: Ediciones Universidad Central
- Gatica, P. (2019). Entre lo invisible y lo ilegible: El “peronismo (spam)” de Carlos Gradin. *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 10(20), 131-146.

- Greenfield, S. (2014). *Mind Change*. Londres: Rider/Ebury.
- Gysin, B. [celestialrailroad] (4/04/2012). Brion Gysin - I Am (1960). [archivo de video]. Obtenido el 31 de mayo de 2021 desde <https://www.youtube.com/watch?v=Hw9dmLCdgyI>.
- Herrera Jiménez, F. (2015). El papel de la tecnología en el aula: sobre la interacción y la acción digital. En F. Herrera Jiménez (ed.) *La formación del profesorado de español: innovación y reto* (pp. 136-145). Barcelona: Difusión.
- Kozak, C. (2015). Mallarmé e IBM. Los inicios de la poesía digital en Brasil y Argentina. *Ipotesi—Revista de Estudos Literários*, 19(1), 191-200.
- Kozak, C. (2019). Poéticas/políticas de la materialidad en la poesía digital Latinoamericana. *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 10(20), 71-93.
- Kraft, Ulrich. (2005). Creatividad. Mente y cerebro. *Investigación y Ciencia*, (11), 42-46.
- Littlemore, J., y Low, G. (2006). Metaphoric competence, second language learning, and communicative language ability. *Applied linguistics*, 27(2), 268-294.
- Llosa Sanz, Á. (2019). De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 362-398.
- Lozano Marín, L. (2019). Aproximación a la poesía electrónica escrita por mujeres en español: Belén Gache y Alex Saum. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (28), 307-329.
- Lowenfeld, V. y Brittain, L. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.
- Maley, A. (2015). Overview: Creativity – the what, the why and the how. En Peachey, N. y Maley, A. (Eds.). *Creativity in the English Language Classroom* (pp. 6-13). Londres: British Council.
- Ortiz, S. (2004b). *Bacterias argentinas*. Obtenido el 31 de mayo de 2021 desde: <http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html>.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. París: Gallimard.
- Román-Mendoza, E. (2018). *Aprender a aprender en la era digital: tecnopedagogía crítica para la enseñanza del español LE/L2*. Londres: Routledge.
- Rettberg, S. (2019). *Electronic literature*. Nueva Jersey: John Wiley & Sons.

- Sánchez García, R. y Aparicio Durán, P. (2020). Los hijos de Instagram. Marketing editorial. Poesía y construcción de nuevos lectores en la era digital. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (25), 41-53.
- Saum-Pascual, A. (2017). Teaching Electronic Literature as Digital Humanities: A Proposal. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 11(3). Obtenido el 31 de mayo de 2021 desde: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/11/3/000314/000314.html>
- Zalbidea Paniagua, M. (2017). Una nueva colección de literatura electrónica en lengua española en la Web de ELMCIP. *Revista Tema y Variaciones*, (45), 149-176.